

Nils Nilsson

WÜRFELKÖNIG

DAS
BRETTSPIEL

TLA116750 1/21



Ein taktisches Würfelspiel
für 2-4 Spieler
ab 8 Jahren

HABA

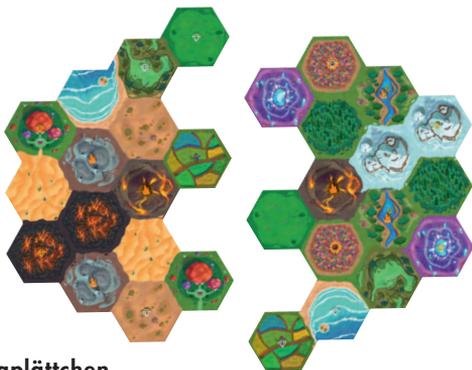
IN TRAUM WIRD WAHR: Du hast dein Königreich von einer traurigen Ödnis in eine bunte und florierende Zukunft verwandelt. Zwerge, Elfen, Feen, Gnome und Menschen haben sich zusammengefunden, um friedlich in deinem Königreich zu leben. Doch so langsam wird es eng: Neue Ländereien müssen besiedelt werden! Mit Geschick und Glück erwülfest du dir

die besten Gebiete: Zwerge wissen von besonders lukrativen Landstrichen, Elfen erbeuten Edelsteine, Feen vertreiben Drachen, Gnome erobern fremdes Land und Menschen machen die besten Grundstücksverträge. Wer sich die besten Plätze und meisten Edelsteine sichern kann, gewinnt.

SPIELINHALT

2 Spielplanteile

Jedes Teil zeigt 15 Landschaftsfelder



30 Burgplättchen

Auf der Vorderseite zeigen die Burgplättchen jeweils einen bestimmten Landschaftstyp. Jeden Landschaftstyp gibt es insgesamt zweimal auf den Spielplänen.

Auf der Rückseite sind alle Burgplättchen identisch.

Vorderseite (je 2x):



Flußbaue



Küste



Sumpf



Wiese



Wüste



Höhlen



Vulkan



Ackerland



Gebirge



Lava



Steppe



Pilzwald



Tannenwald



Blumenfeld



Edelsteinbruch

Rückseite:



Burg

60 Bürgerkarten

Diese sind in 5 Stapel mit jeweils 12 Karten aufgeteilt:

Vorderseite

... zeigt die Effekte und das Jokersymbol (oben) sowie die Würfelbedingungen (unten).

Stapel 1



Mürrischer Kaufmann

Stapel 2



Arroganter Diebin

Stapel 3



Emsige Drachenbezwingerin

Stapel 4



Irrer Raubbold

Stapel 5



Reicher Grundstücksbesitzer

Rückseite

... wird im Spiel als Superjoker verwendet (Symbol in der Mitte).

Stapel 1



Stapel 2



Stapel 3



Stapel 4



Stapel 5



Wichtig:

Die unterschiedlichen Hintergrundfarben der Stapel dienen nur der einfacheren Sortierung und haben keine spielrelevante Bedeutung!

4 Übersichtskarten

... sind doppelseitig identisch bedruckt und zeigen die Punkteverteilung bei Spielende.



18 weiße Edelsteine



6 goldene Edelsteine



6 Würfel



15 Drachfeuer

64 Spielermarker

... je 16 pro Spieler



SPIELAUFBAU

Die Anordnung der Spielplanteile sowie Anzahl und Platzierung der Drachenfeuer variieren je nach Spielerzahl.

- 1 Legt die **zwei Spielplanteile** als **Landkarte** in die Tischmitte.
- 2 Die **Drachenfeuerfelder** auf der Landkarte werden mit Burgplättchen und Drachenfeuer bestückt:
Sucht dazu das jeweils zum **Drachenfeuerfeld** passende Burgplättchen, legt es mit der Rückseite nach oben (Burgseite) auf das entsprechende Landschaftsfeld auf der Landkarte und stellt anschließend ein Drachenfeuer darauf.

4 Spieler:



- = Drachenfeuerfeld
- = weißer Edelstein
- = goldener Edelstein

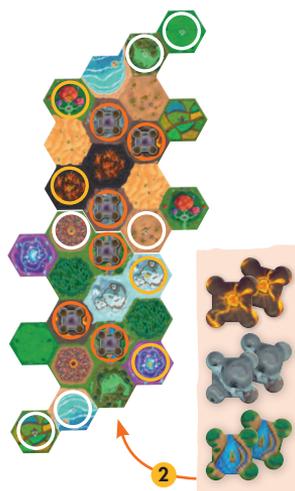
- 3 Stellt alle **übrigen Drachenfeuer** in einen allgemeinen Vorrat neben die Landkarte.
- 4 Mischt alle **übrigen Burgplättchen** und legt sie mit der Rückseite nach oben als allgemeinen Vorrat verdeckt neben die Landkarte.
Zieht davon anschließend **2 zufällige Burgplättchen** und legt sie **ungesehen** in die Spielschachtel zurück.

- 5 Platziert **6 weiße und 4 goldene Edelsteine** entsprechend der Abbildung zum Spielbau direkt auf die entsprechenden Landschaftsfelder.
- 6 Jeder Spieler erhält **einen weißen Edelstein**, den er in seinen persönlichen Spielerbereich vor sich ablegt.
- 7 Alle übrig gebliebenen Edelsteine legt ihr als allgemeinen Vorrat neben die Landkarte.
- 8 Zudem wählt jeder Spieler eine **Spielerfarbe** und legt die entsprechend gefärbten **Spielermarker** und die farblich passende **Übersichtskarte** in seinen persönlichen Spielerbereich.

3 Spieler:



2 Spieler:



- 9 Überzählige Spielermarker und Übersichtskarten werden nicht benötigt und zurück in die Spielschachtel gelegt.
- 10 Sortiert die **Bürgerkarten** in die unterschiedlichen Stapel (siehe Spielinhalt) und mischt diese Stapel jeweils getrennt voneinander. Anschließend legt ihr die **5 Stapel offen in einer Reihe** in die Tischmitte. Die oberste Karte jedes Stapels ist also immer zu sehen. Diese 5 offen liegenden Bürgerkarten bilden die **Kartenauslage**.

Hinweis: Legt die Kartenstapel am besten so aus, dass das Panoramabild zu sehen ist. Beim Spielen ist die Reihenfolge zwar nicht relevant. Die Kartenstapel sind so aber von links nach rechts nach steigender Schwierigkeit und Effektstärke geordnet.

- 11 Lasst die Würfel entscheiden, wer Startspieler wird: Jeder würfelt einmal mit allen 6 Würfeln. Wer mehr 6er würfelt, beginnt das Spiel.

Variante: In späteren Spielen und mit mehr Erfahrung könnt ihr die Landschaftsteile natürlich auch anders zusammensetzen und Drachenfeuer sowie Edelsteine beliebig oder zufällig verteilen.



Hinweis: Damit ihr nicht jedes Mal in die Anleitung schauen müsst, sind die Landschaftsfelder der Spielplanteile auch mit kleinen Symbolen versehen. Diese Symbole sind für den weiteren Spielverlauf nicht relevant.

SPIELABLAUF

„Auf geh’s – neue Ländereien wollen besiedelt werden!“

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.
Der Startspieler beginnt.

Ein Spielzug besteht aus 3 Phasen:

Phase 1: Würfeln

Phase 2: Würfelergebnis prüfen

Phase 3a: Bürgerkarte nutzen oder
Phase 3b: Drachenalarm

Phase 1: Würfeln

„Wessen Hilfe willst du diesmal in Anspruch nehmen?“

Nimm die sechs Würfel und versuche, eine der Bürgerkarten in der Kartenauslage zu würfeln.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Du darfst maximal dreimal würfeln.
- Vor jedem weiteren Versuch darfst du entscheiden, welche Würfel liegen bleiben und welche du noch einmal würfelst.
- Spätestens nach dem dritten Wurf kommt es zur Auswertung der Würfel. Du darfst aber auch schon vorher deinen Wurf auswerten.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass es keine Karten mehr in einem oder mehreren Stapeln gibt. Das macht nichts. Ihr spielt in diesem Fall normal weiter.

Phase 2: Würfelergebnis prüfen

„He, du da – ja, genau du!“

Wenn du die **Bedingung einer Bürgerkarte** in der Kartenauslage **erfüllen kannst**, nimmst du **diese Bürgerkarte offen** zu dir und fährst bei **Phase 3a: Bürgerkarte nutzen** fort.

Wenn du die **Bedingungen mehrerer Bürgerkarten** in der Kartenauslage **erfüllen könntest**, musst du dich für **eine davon entscheiden**.

Wenn du **keine Bedingung** einer Bürgerkarte in der Kartenauslage mit deinem Würfelergebnis erfüllen kannst, nimmst du eine **beliebige Bürgerkarte** aus der Kartenauslage zu dir und legst sie **verdeckt** (= sodass die Seite mit dem Superjoker (🃏) zu sehen ist) vor dir aus. Fahre bei **Phase 3b: Drachenalarm** fort.

Hinweis: Alle Würfelbedingungen werden am Ende der Anleitung detailliert erklärt.

Zur Verbesserung deines Würfelergebnisses darfst du bereits gesammelte **Bürgerkarten einsetzen** (in deinem ersten Spielzug kannst du diesen Schritt ignorieren).

Bürgerkarten einsetzen

Mit jeweils 2 zueinanderpassenden Bürgerkarten kannst du dein Würfelergebnis um einen weiteren fiktiven Würfel mit bestimmter Augenzahl und Farbe erweitern.

Jede Karte ist oben in der Mitte mit einem Jokersymbol versehen.



Bsp. Jokersymbol
Vorderseite

Die **Vorderseite** zeigt einen Würfel in **bestimmter Farbe** und Augenzahl.



Bsp. Jokersymbol
Rückseite (Superjoker)

Die **Rückseite** zeigt einen Würfel in **beliebiger Farbe** und Augenzahl (Superjoker).

- Du kannst **zwei Bürgerkarten** mit Jokersymbol von **identischer Farbe und Augenzahl** aus deinem persönlichen Spielbereich abwerfen. So fügst du deinem aktuellen Würfelergebnis einen Würfel mit entsprechender Augenzahl und Farbe hinzu.

- Der **Superjoker** auf der Kartenrückseite kann **jede Farbe und Augenzahl** annehmen. Daher lässt er sich mit jedem anderen Jokersymbol auf der Vorderseite kombinieren.
- Hast du sogar **zwei Superjoker**, lassen sie sich zu einem Würfel von **beliebiger Farbe und Augenzahl** kombinieren.

Hinweis: Du kannst natürlich auch 4 oder mehr Karten abwerfen, um deinem Würfelergebnis 2 oder mehr fiktive Würfel mit entsprechender Augenzahl und Farbe hinzuzufügen.

Hinweis: Kannst du eine Bürgerkarte mit deinem Würfelergebnis erfüllen, **musst** du das auch tun. Du darfst dich nicht freiwillig dazu entscheiden mit **Phase 3b: Drachenalarm** fortzufahren. Natürlich gilt das nur für das ursprüngliche Würfelergebnis aus Phase 1. Du bist nicht dazu gezwungen, Bürgerkarten als Joker einzusetzen.

Wichtig: Es müssen immer 2 Karten aus dem persönlichen Spielbereich abgeworfen werden. Der Superjoker hat „nur“ den Vorteil, dass er eine beliebige Farbe und Zahl annehmen kann.

Beispiel:

Nach dem dritten Würfelwurf hat Michi folgendes Würfelergebnis:



Er würde sich gerne folgende Bürgerkarte von Stapel 3 nehmen:



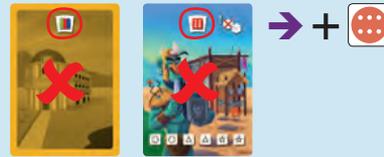
Um die Würfelbedingung zu erfüllen, fehlt ihm dazu aber noch eine „6“ in einer beliebigen Farbe. Zum Glück hat Michi schon folgende Bürgerkarten in seinem persönlichen Spielbereich gesammelt:



Er kann den Raufbold und den Grundstücksbesitzer abwerfen. Damit fügt er seinem Würfelergebnis eine weitere rote 6 hinzu:



Michi hätte auch einen Superjoker mit einem der zwei 6er-Joker kombinieren und abwerfen können:



Natürlich hätte er sogar beide Superjoker für eine rote 6 abwerfen können:



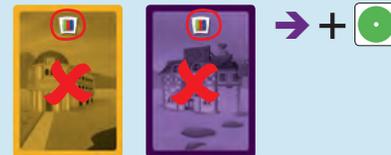
Die abgeworfenen Bürgerkarten legt Michi wieder zurück in die Spielschachtel und fährt mit **Phase 3a** fort.

Selbst bei dem folgenden Würfelergebnis hätte Michi die Würfelbedingung von Stapel 3 erfüllen können, indem er Raufbold und Grundstücksbesitzer für eine rote 6 abwirft und die zwei Superjoker für eine 1 (in beliebiger Farbe) abwirft.

Würfelergebnis:



gewünschte Bürgerkarte aus der Auslage:



Phase 3a: Bürgerkarte nutzen

„Sehr nett, vielen Dank!“

Lege die erwürfelte Bürgerkarte **offen** vor dir ab. Der Bereich vor dir ist dein persönlicher Spielbereich. Du darfst keine Karten, Spielermarker, Edelsteine oder Drachenfeuer geheim halten.

Anschließend führst du alle Effekte der **neu erhaltenen** Bürgerkarte aus.

Hinweis: Die Karten innerhalb eines Stapels unterscheiden sich hauptsächlich in den Würfelbedingungen (untere Zeile) und dem Jokersymbol (Mitte oben). Die Effekte (links oben und rechts oben) aller Karten innerhalb eines Stapels sind bis auf wenige Ausnahmen identisch.

Stapel 1: Mürrischer Kaufmann

„Ich hätte da was im Angebot ... wollen wir verhandeln?“



KURZERKLÄRUNG

- 1, 2 oder 3 Burgplättchen ziehen, 1 davon platzieren
- falls * = 3 → einen Edelstein aus Vorrat nehmen

Je nachdem wie viel der Würfelbedingung du auf dieser Karte erfüllt hast, ziehst du **1, 2 oder sogar 3 Burgplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat und deckst diese (für alle Spieler sichtbar) auf. **Wähle davon eins** und mische die **anderen wieder verdeckt zurück** in den allgemeinen Vorrat.

Platziere das ausgewählte Burgplättchen mit der Rückseite nach oben auf ein **freies Landschaftsfeld des entsprechenden Typs**. Stelle einen deiner Spielermarker darauf.

Liegt auf dem Landschaftsfeld ein Edelstein, nimmst du diesen zu dir und legst ihn in deinen persönlichen Spielbereich.

Falls du die komplette Würfelbedingung erfüllt hast (alle Würfel bis zum kleinen Edelsteinsymbol), bekommst du **zusätzlich einen Edelstein** aus dem allgemeinen Vorrat und legst ihn in deinen persönlichen Spielbereich.

Hinweis: Zu Spielbeginn liegen zwei goldene und mehrere weiße Edelsteine im allgemeinen Vorrat. Sind die goldenen Edelsteine einmal verteilt, bekommst ihr durch das Erfüllen dieser Karte nur noch weiße Edelsteine.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass es keine Edelsteine mehr im Vorrat gibt, gehst du leider leer aus.

Stapel 2: Arrogante Diebin

„Pssst schau mal, da!“

In diesem Stapel gibt es zwei verschiedene Effekte: Bürgerkarte stehlen (👁️) oder Edelstein stehlen (👁️):



KURZERKLÄRUNG

- 2 Burgplättchen ziehen, 1 davon platzieren
- 1 offene Bürgerkarte von beliebigem Mitspieler stehlen

Ziehe 2 Burgplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und decke diese (für alle Spieler sichtbar) auf. **Wähle davon eins** und mische **das andere wieder verdeckt** zurück in den allgemeinen Vorrat.

Platziere das ausgewählte Burgplättchen mit der Rückseite nach oben auf ein **freies Landschaftsfeld des entsprechenden Typs**. Stelle einen deiner Spielermarker darauf.

Liegt auf dem Landschaftsfeld ein Edelstein, nimmst du diesen zu dir und legst ihn in deinen persönlichen Spielbereich.

Zusätzlich darfst du **eine beliebige offene Bürgerkarte von einem beliebigen Mitspieler stehlen** und in deinen persönlichen Spielbereich legen.

Hinweis: Du darfst keinen Superjoker stehlen!



KURZERKLÄRUNG

- 1 Burgplättchen ziehen und platzieren
- 1 beliebigen Edelstein von beliebigem Mitspieler stehlen

Ziehe 1 Burgplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und decke es (für alle Spieler sichtbar) auf.

Platziere das Burgplättchen mit der Rückseite nach oben auf ein **freies Landschaftsfeld des entsprechenden Typs**. Stelle einen deiner Spielermarker darauf.

Liegt auf dem Landschaftsfeld ein Edelstein, nimmst du diesen zu dir und legst ihn in deinen persönlichen Spielbereich.

Zusätzlich darfst du **einen beliebigen Edelstein (gold oder weiß) von einem beliebigen Mitspieler stehlen** und in deinen persönlichen Spielbereich legen.

Stapel 3: Emsige Drachenbezwingerin

„Drache hier, Drache dort, Drache – hinfort!“



KURZERKLÄRUNG

- 1 beliebiges Drachenfeuer durch eigenen Spielmarker ersetzen
- bei Spielende +4 Punkte für die meisten Drachenfeuer

Ersetze ein beliebiges Drachenfeuer auf der Landkarte durch einen eigenen Spielmarker aus deinem persönlichen Vorrat.

Stelle das Drachenfeuer in deinen persönlichen Spielbereich.

Liegt auf dem Landschaftsfeld ein Edelstein, nimmst du diesen zu dir und legst ihn in deinen persönlichen Spielbereich.

Hinweis: Bei Spielende erhält der Spieler mit den meisten Drachenfeuern im persönlichen Spielbereich 4 Extrapunkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Spieler 4 Extrapunkte.

Hinweis: Das Fragezeichen soll dich daran erinnern, dass du jeden beliebigen Drachen auf der Landkarte besiegen kannst. *Elfen können eben fliegen.*

Stapel 4: Irrer Raufbold

„Hmpf Attackeeeee“



KURZERKLÄRUNG

- nächstgelegenen Spielmarker von Mitspieler durch eigenen Spielmarker ersetzen

Ersetze den nächstgelegenen Spielmarker eines Mitspielers auf der Landkarte durch einen eigenen Spielmarker aus deinem persönlichen Vorrat.

Nächstgelegen bedeutet, dass du nur solche Spielmarker ersetzen kannst, die benachbart zu deinen Spielmarkern platziert sind (also 1 Feld entfernt).

Gibt es **keine benachbarten Spielmarker**, kannst du **nur einen Spielmarker ersetzen, der 2 Felder von deinen Spielmarkern entfernt** ist. Gibt es auch keine Spielmarker die 2 Felder entfernt sind, kannst du nur einen Spielmarker ersetzen der 3 Felder entfernt ist usw.

Hinweis: Das Ausrufezeichen soll dich daran erinnern, dass es **nicht egal** ist, wo sich der Spielmarker des Mitspielers auf der Landkarte befindet. *Trolle sind ziemlich faul, daher wird nicht lange gesucht.*

Hinweis: Hast du keine eigenen Spielmarker auf der Landkarte platziert, sind alle Spielmarker auf der Landkarte für dich nächstgelegenen.

Stapel 5: Reicher Grundstücksbesitzer

„Ja genau, hier unterschreiben bitte“



KURZERKLÄRUNG

- 2 Burgplättchen ziehen und beide platzieren

Ziehe 2 Burgplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und decke sie auf.

Platziere beide Burgplättchen mit der Rückseite nach oben auf jeweils freie Landschaftsfelder des entsprechenden Typs. Stelle jeweils einen deiner Spielmarker darauf.

Liegen auf den Landschaftsfeldern Edelsteine, nimmst du diese zu dir und legst sie in deinen persönlichen Spielbereich.

Hinweis: Solltest du aufgrund eines Karteneffekts mehr Burgplättchen ziehen müssen, als im allgemeinen Vorrat noch verfügbar sind, ziehst du so viele wie möglich.

Beispiel zu Stapel 1:



Nadine hat nach ihrem dritten Wurf 5 rote Würfel gewürfelt. Damit hätte sie die Würfelbedingung erfüllt. Nadine dürfte 2 Burgplättchen ziehen und eins davon platzieren.

Sie möchte aber unbedingt den zusätzlichen Edelstein aus dem Vorrat!

Daher wirft sie zwei ihrer Bürgerkarten mit identischem Joker-Symbol ab (🃏). Ihr Würfelwurf wird um einen weiteren roten Würfel erweitert. Damit ist die komplette Würfelbedingung erfüllt. Sie zieht 3 Burgplättchen, platziert davon eins und nimmt sich zusätzlich einen weißen Edelstein aus dem allgemeinen Vorrat (die goldenen Edelsteine sind leider schon weg).

Beispiel zu Stapel 4



Chrissy würde gerne ein Landschaftsfeld von **Nico** erobern.

Nicos Spielermarker sind aber alle 2 Landschaftsfelder weit von **Chrissys** Spielermarkern entfernt.

Die Spielermarker von **Michi**

sind sogar 3 Landschaftsfelder von **Chrissy** entfernt. Zwei Spielermarker von **Nadine** sind benachbart zu einem Spielermarker von **Chrissy**. Daher bleibt **Chrissy** keine andere Wahl und sie muss einen dieser zwei Spielermarker von **Nadine** ersetzen.

Phase 3b: Drachenalarm

Konntest du **keine** der ausliegenden **Würfelbedingung erfüllen**, hast du dir bereits eine **beliebige Bürgerkarte** aus der Kartenauslage genommen und **verdeckt** in deinen Spielerbereich gelegt. Diese Karte kannst du in späteren Zügen als Superjoker einsetzen.

Zusätzlich ziehst du ein Burgplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und **deckst es auf**.

Platziere das Burgplättchen mit der Rückseite nach oben auf einem **freien Landschaftsfeld des entsprechenden Typs**. Stelle ein Drachenfeuer aus dem allgemeinen Vorrat darauf.

Liegt auf dem Landschaftsfeld ein Edelstein, bleibt dieser dort liegen, bis ein Spieler dieses Drachenfeuer mit einer emsigen Drachenbezwingerin (Stapel 3) vertreibt.

Hinweis: Im unwahrscheinlichen Fall, dass es keine Drachenfeuer mehr im allgemeinen Vorrat gibt, musst du ein Drachenfeuer von deinem persönlichen Vorrat platzieren. Hast du keine Drachenfeuer, platziest du ein Drachenfeuer eines beliebigen Mitspielers.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald am Ende von Phase 3 keine Burgplättchen mehr im allgemeinen Vorrat liegen – d.h. alle bis auf 2 Landschaftsfelder auf der Landkarte belegt sind.

Punktwertung

Jetzt zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen:

- **3 Punkte** für **jedes besetzte Feld innerhalb** seiner **größten zusammenhängenden** Fläche. Besitzt der Spieler mehrere gleich große Flächen, zählt nur eine davon als größte Fläche.
- **1 Punkt** für **jedes besetzte Feld außerhalb** dieser Fläche
- **4 Punkte** für den Spieler mit den **meisten Drachenfeuern** im persönlichen Spielerbereich. Sollten mehrere Spieler die meisten Drachenfeuer haben, erhalten alle beteiligten Spieler jeweils 4 Punkte.
- **3 Punkte** für jeden **goldenen Edelstein** im persönlichen Spielerbereich
- **2 Punkte** für jeden **weißen Edelstein** im persönlichen Spielerbereich

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die meisten Drachenfeuer hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, so gewinnen die entsprechenden Spieler gemeinsam.

Wichtig: Sollte ein Spieler seine 16 Spielermarker platziert haben und müsste einen weiteren Spielermarker platzieren, gewinnt er sofort.

Beispiel zur Punktwertung:

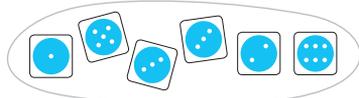


KARTENÜBERSICHT

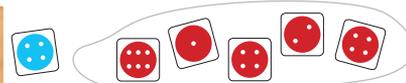
Würfelbedingungen



So viele Würfel, wie abgebildet, müssen die abgebildete(n) Farbe(n) zeigen.



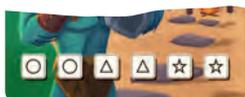
Die Summe der Augenzahlen aller roten Würfel muss größer oder gleich dem angegebenen Wert sein.



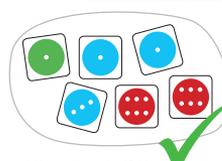
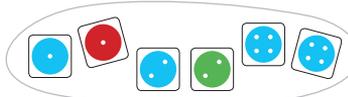
So viele Würfel, wie abgebildet, müssen die abgebildete Augenzahl zeigen.



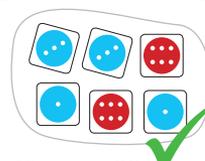
Die Summe an roten Würfelaugen muss größer sein als die Summe an blauen Würfelaugen, welche wiederum größer sein muss als die Summe an grünen Würfelaugen.



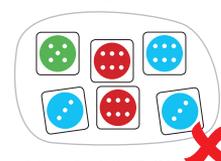
Mit deinem Würfelergebnis musst du Zahlengruppen bilden können: Jedes Symbol steht für eine beliebige Zahl. Dabei ist darauf zu achten, dass verschiedene Symbole nicht dieselbe Zahl sein dürfen. Du darfst selbst entscheiden, für welche Zahlen die Symbole stehen. Die abgebildete Würfelanzahl gibt an, wie viele Würfel du dafür brauchst.



$12 > 5 > 1$ OK



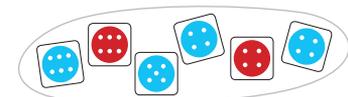
$12 > 6 > 0$ OK



$12 = 12 > 5$ NICHT OK



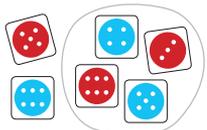
Die Summe der Augenzahlen aller Würfel muss größer oder gleich dem angegebenen Wert sein.



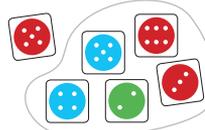
In diesem speziellen Fall ist es eine Würfelbedingung von Stapel 1 und du kannst eine Straße aus 4, 5 oder 6 Würfeln bilden.

Du musst aus so vielen Würfeln, wie abgebildet, eine Straße bilden können. D.h. die gewürfelten Zahlen müssen ohne Lücke aufeinander folgen.

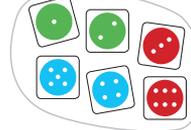
Schaffst du eine Straße aus 6 Würfeln, erhältst du zusätzlich einen Edelstein aus dem allgemeinen Vorrat.



* = 1



* = 2



* = 3 und einen Edelstein aus dem Vorrat

	Chrissy	Michi	Nico	Nadine
	3 x 3 Punkte = 9 Punkte	3 x 3 Punkte = 9 Punkte	5 x 3 Punkte = 15 Punkte	2 x 3 Punkte = 6 Punkte
	5 x 1 Punkte = 5 Punkte	3 x 1 Punkte = 3 Punkte	1 x 1 Punkte = 1 Punkte	4 x 1 Punkte = 4 Punkte
	0 Drachenfeuer = 0 Punkte	1 Drachenfeuer = 0 Punkte	2 Drachenfeuer = 4 Punkte	1 Drachenfeuer = 0 Punkte
	1 x 3 Punkte = 3 Punkte	0 x 3 Punkte = 0 Punkte	0 x 3 Punkte = 0 Punkte	3 x 3 Punkte = 9 Punkte
	0 x 2 Punkte = 0 Punkte	4 x 2 Punkte = 8 Punkte	0 x 2 Punkte = 0 Punkte	2 x 2 Punkte = 4 Punkte
Summe	17 Punkte	20 Punkte	20 Punkte	23 Punkte

Autor: Nils Nilsson
Illustration: Gus Batts
Redaktion: Markus Singer

©HABA-Spiele Bad Rodach 2021 Art.-Nr. 306400

UNSER TIPP



Noch mehr Würfelkönig-Action!
Würfelkönig: Art.-Nr. 303485

KURZANLEITUNG

SPIELZIEL

Mit ein bisschen Glück und der richtigen Taktik die besten Bürgerkarten erwürfeln, sodass man mit einem möglichst großen

zusammenhängenden Gebiet auf der Landkarte und vielen Edelsteinen die meisten Punkte erzielt.

SPIELVORBEREITUNG

- Spielplanteile, Drachenfeuer mit passendem Burgplättchen und Edelsteine abhängig von Spielerzahl aufbauen
- Bürgerkarten in die 5 Stapel aufteilen, jeweils mischen und offen in Reihe als Kartenauslage bereitlegen
- jeder Spieler erhält alle Spielermarker und Übersichtskarte in seiner Farbe
- Burgplättchen verdeckt mischen und 2 davon ungesehen entfernen
- restliche Drachenfeuer und Edelsteine als Vorrat bereitlegen
- Startspieler erhält alle 6 Würfel

SPIELABLAUF

Reihum im Uhrzeigersinn, jeder Spielzug besteht aus 3 Phasen:

Phase 1: Würfeln

Alle 6 Würfel würfeln. Maximal zweimal mit beliebig vielen Würfeln nachwürfeln.

Phase 2: Würfelergebnis prüfen

Optional (mehrfach möglich)

Bürgerkarten einsetzen, um Würfelergebnis mit fiktivem Würfel zu erweitern:

- 2 identische Jokersymbole erzeugen entsprechenden Würfel
- 1 Jokersymbol + 1 Superjoker erzeugen entsprechenden Würfel des Jokersymbols
- 2 Superjoker erzeugen beliebigen Würfel

Kann Würfelbedingung einer Bürgerkarte in der Kartenauslage erfüllt werden?

Ja: Diese Bürgerkarte nehmen und offen in eigenen Spielbereich legen.

→ Weiter mit Phase 3a.

Nein: Beliebige Bürgerkarte nehmen und verdeckt in eigenen Spielbereich legen.

→ Weiter mit Phase 3b.

Phase 3a: Bürgerkarte nutzen

Effekte der neu erhaltenen Bürgerkarte ausführen:



Stapel 1: 1, 2 oder 3 Burgplättchen ziehen, eins davon platzieren. Falls * = 3: Edelstein aus Vorrat nehmen.



Stapel 2a: 2 Burgplättchen ziehen, eins davon platzieren. Eine offene Bürgerkarte von beliebigem Mitspieler stehlen.



Stapel 2b: Ein Burgplättchen ziehen und platzieren. Einen beliebigen Edelstein von beliebigem Mitspieler stehlen.



Stapel 3: Ein beliebiges Drachenfeuer durch eigenen Spielermarker ersetzen.



Stapel 4: Nächstgelegenen Spielermarker von Mitspieler durch eigenen Spielermarker ersetzen.



Stapel 5: 2 Burgplättchen ziehen und beide platzieren.

Phase 3b: Drachenalarm

Burgplättchen offen aus Vorrat ziehen und mit Drachenfeuer darauf platzieren

SPIELENDE

Spiel endet, sobald alle Burgplättchen aus Vorrat platziert sind. Spieler mit den meisten Punkten gewinnt:

- 3 Punkte pro Feld in größter zusammenhängender Fläche
- 1 Punkt pro Feld außerhalb dieser Fläche

- 4 Punkte für Spieler mit den meisten Drachenfeuern
- 3 Punkte für jeden goldenen Edelstein
- 2 Punkte für jeden weißen Edelstein