

# KINGDOM BUILDER

Ein Spiel von Donald X. Vaccarino  
für 2-4 Personen ab 8 Jahren

## Spielziel

Jeder Spieler erschafft durch den geschickten Bau von Siedlungen sein eigenes Königreich mit dem Ziel, dafür am Ende das meiste Gold zu bekommen.

Die 3 Kingdom Builder-Karten zeigen die Bedingungen, für die es in der Schlusswertung das begehrte Gold gibt.

## Spielmaterial

- 8 verschiedene Quadranten



Vorderseite: Zeigt eine Landschaft aus 100 Geländefeldern.



Rückseite: Zeigt die Goldzählleiste für die Schlusswertung.

Jede Vorderseite besteht aus 9 unterschiedlichen Geländearten:

### 5 bebaubare Geländefelder



Gras

Canyon

Wüste

Blumen

Wald

### 4 nicht bebaubare Geländefelder



Burg

Wasser

Berg

8 verschiedene Orte

- 28 Ortsplättchen



2x Orakel



4x Farm



4x Taverne



4x Turm



2x Hafen



4x Koppel



4x Scheune



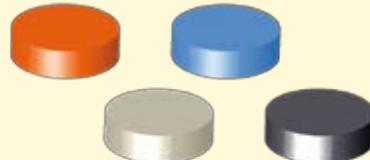
4x Oase

- 160 Siedlungen - 40 je Spielerfarbe



- 4 Gold-Marker

1 je Spielerfarbe



- 1 Startspielerplättchen



- 25 Geländekarten



5x Gras



5x Blumen



5x Wald



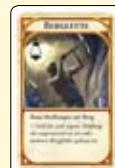
5x Canyon



5x Wüste

- 10 verschiedene Kingdom Builder-Karten

In jedem Spiel kommen 3 der 10 folgenden Karten zum Einsatz. Sie zeigen die Bedingungen, für die die Spieler Gold erhalten.



Eine detaillierte Übersicht der Kingdom Builder - Karten steht im Abschnitt „Kingdom Builder - Karten“ auf Seite 5 der Regeln.

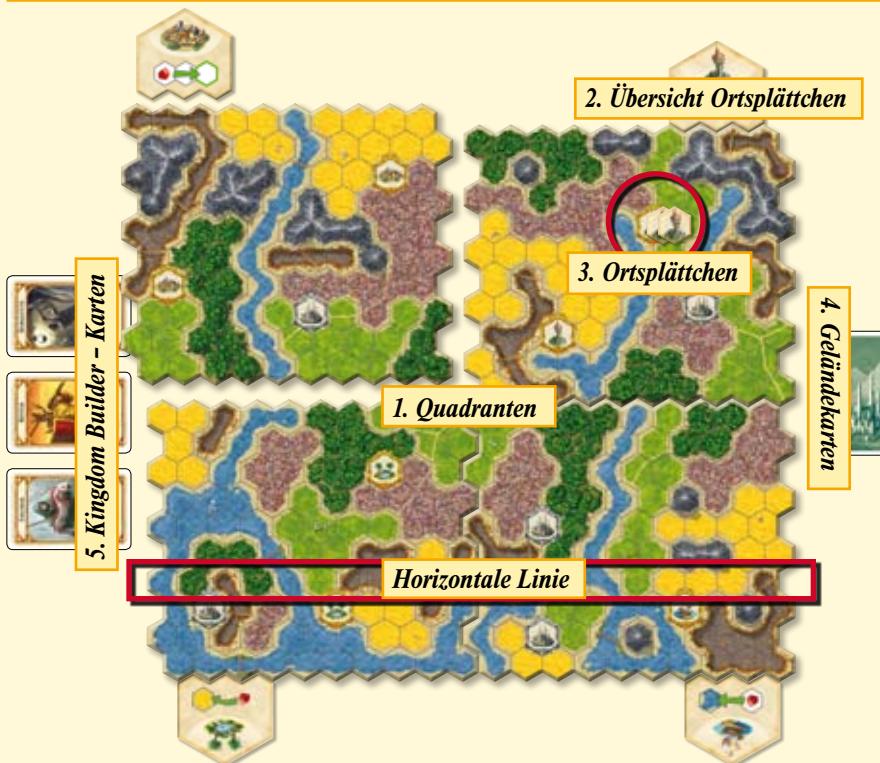
- 8 Übersichten Ortsplättchen - zeigen die Sonderaktion als Piktogramm.



- 1 Spielanleitung

## Spielaufbau

1. Von den 8 Quadranten werden 4 beliebig gewählt und wie im Beispiel dargestellt zu einem rechteckigen Spielplan zusammengesetzt.



2. Vier Übersichten Ortsplättchen werden passend zu den Ortsfeldern an die 4 Quadranten angelegt.



3. Auf jedes Ortsfeld werden zwei passende Ortsplättchen abgelegt.



4. Die Geländekarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.



5. Die Kingdom Builder - Karten werden gemischt, 3 Karten zufällig gezogen und offen neben dem Spielplan ausgelegt.



### Verteilung des Spielmaterials

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe:



Alle 40 Siedlungen,  
sie bilden seinen Vorrat.



Zusätzlich zieht jeder Spieler noch eine Geländekarte vom Nachziehstapel verdeckt auf die Hand.



1 Gold-Marker



Der älteste Spieler wird Startspieler und erhält das Startspielerplättchen.



Ein in diesem Aufbau nicht verwandelter Quadrant wird mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan gelegt. Anschließend stellt jeder Spieler für die Schlusswertung seinen Goldmarker auf das schwarz markierte Feld der Goldzählleiste.

Das übrige Spielmaterial wird nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

## Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn über mehrere Runden gespielt.  
Ein Spielzug wird wie folgt ausgeführt:

Der Spieler am Zug legt seine Geländekarte für jeden gut sichtbar offen vor sich ab und baut anschließend Siedlungen.



## Pflichtaktion

Der Spieler muss in jeder Runde unter Beachtung der Bauregeln (s.S. 4) 3 Siedlungen aus seinem Vorrat auf ein freies Feld der Geländeart bauen, welche die ausgespielte Geländekarte zeigt.

Geländekarte



Die Abbildung zeigt ein Beispiel für eine Pflichtaktion.

Anmerkung: Die Pflichtaktion muss jede Runde ausgeführt werden, dabei sind die 3 Siedlungen unmittelbar nacheinander zu bauen.

## Sonderaktion

Im Laufe des Spiels haben die Spieler die Möglichkeit Ortsplättchen zu erhalten.

Diese erlauben verschiedene Sonderaktionen, die in jeder Runde einmal genutzt werden dürfen.

Jede einzelne Sonderaktion kann entweder vor oder nach der Pflichtaktion verwendet werden.

Mit Hilfe der Sonderaktionen können zusätzliche Siedlungen gebaut oder bestehende Siedlungen versetzt werden (s.S. 6).

Wenn der Spieler seine Pflichtaktion ausgeführt hat und keine weiteren Sonderaktionen mehr spielen kann oder möchte, legt er seine Geländekarte auf den Ablagestapel und zieht verdeckt eine neue Karte auf die Hand.

Bildseite



Piktogrammseite



Um anzudecken, dass eine Ortsaktion verwendet wurde, wird das entsprechende Ortsplättchen auf die Bildseite gedreht. Am Ende des Zugs werden alle Ortsplättchen wieder auf die Piktogrammseite gedreht.



Anmerkung: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

## Ortsfeld und Ortsplättchen

Sobald ein Spieler eine Siedlung **angrenzend an ein Ortsfeld** baut, nimmt er sich, solange vorhanden, sofort ein dort liegendes Ortsplättchen und legt es mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Die Sonderaktion kann erst ab der **nächsten Runde** genutzt werden.

Pro Ortsfeld kann ein Spieler nur ein Ortsplättchen erhalten.

Ein erlangtes Ortsplättchen bleibt solange im Besitz des Spielers, wie **mindestens eine seiner Siedlungen** an das zugehörige Ortsfeld **angrenzt**. Versetzt er durch eine Sonderaktion die letzte Siedlung, sodass sie nicht mehr angrenzt, muss er das zugehörige Ortsplättchen ablegen. Es geht aus dem Spiel.

Vorrat



Liegt kein Ortsplättchen mehr auf dem Ortsfeld, bekommt der Spieler kein Ortsplättchen.

Anmerkung: Ein Spieler kann nur dann 2 gleiche Ortsplättchen besitzen, wenn er an beide gleichen Ortsfelder eines Quadranten eine eigene Siedlung angrenzend gebaut hat.



## Burgfeld

Für jedes Burgfeld, an das **mindestens eine eigene Siedlung** angrenzt, erhält der Spieler am Ende des Spiels **3 Gold**.



Auch wenn mehr als eine eigene Siedlung an ein Burgfeld angrenzt, erhält der Spieler nur 3 Gold.

## Bauregeln - Sie gelten für jede der 3 zu bauenden Siedlungen der Pflichtaktion sowie für alle Sonderaktionen

1.

Auf einem Geländefeld darf nur genau eine Siedlung gebaut werden.



Anmerkung: Ein Geländefeld entspricht genau einem Hexfeld im Quadranten.

2.

Siedlungen dürfen nur auf Felder folgender Geländearten gebaut werden: Gras, Canyon, Wüste, Blumen und Wald.

**Sonderfall:** Sollte der seltene Fall eintreten, dass zu Beginn oder während des Zugs eines Spielers kein bebaubares Feld vorhanden ist, das seiner ausgespielten Geländekarte entspricht, erhält der Spieler sofort eine neue Karte. Die alte Geländekarte geht aus dem Spiel. Es wird so lange neu gezogen bis der Spieler eine bebaubare Geländeart zieht.



Gras

Canyon

Wüste



Blumen

Wald

3.

Jede neue Siedlung muss immer, wenn möglich, **angrenzend** an eine bereits bestehende eigene Siedlung gebaut werden.

Ist dies **nicht möglich**, so muss (Pflichtaktion) bzw. darf (Sonderaktion) der Spieler ein **neues freies Geländefeld** auf dem Spielplan zum Bau der Siedlung wählen. Je nach genutzter Aktion bestehen folgende Möglichkeiten:

- Führt der Spieler die Pflichtaktion oder die Sonderaktion **Orakel** bzw. **Scheune** aus, muss er ein der Geländekarte entsprechendes Geländefeld wählen.
- Führt der Spieler die Sonderaktion **Oase**, **Farm** oder **Hafen** durch, muss er ein Geländefeld der von der Sonderaktion angewiesenen Geländeart wählen.
- Führt der Spieler die Sonderaktion **Turm** aus, darf er sich ein bebaubares Geländefeld am **Spielfeldrand** wählen.



Die Abbildung zeigt ein Beispiel für 2 Möglichkeiten, die neue Siedlung zu platzieren.



Die Abbildung zeigt ein Beispiel für eine Pflichtaktion in der nicht angrenzend gebaut werden kann.



## Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die letzte Siedlung aus seinem Vorrat gebaut hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, sie endet mit dem Spieler rechts vom Startspieler.

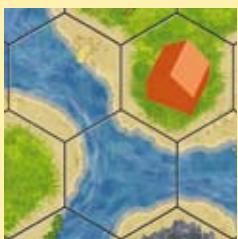
Anschließend wird für jeden Spieler die Goldmenge ermittelt und auf die Goldzählleiste übertragen.

- Die 3 Kingdom Builder-Karten werden der Reihe nach für jeden Spieler (beginnend mit dem Startspieler) ausgewertet.

- Außerdem werden für jeden Spieler noch die Gewinne durch die Burgfelder (3 Gold je Burgfeld) errechnet.

Gewonnen hat der Spieler mit dem **meisten Gold**. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

# Kingdom Builder-Karten



Anmerkung: Sonderaktion Hafen:  
Die Karte Fischer bringt kein Gold für Siedlungen auf Wasserfeldern.



4 Gold                  4 Gold                  0 Gold



Anmerkung: Hat ein Spieler auf zwei oder mehr horizontalen Linien gleich viele Siedlungen, so wird nur eine von diesen gewertet.



Anmerkung: Siedlungsgebiet = Gruppe von miteinander verbundenen eigenen Siedlungen.



Anmerkung: Haben mehrere Spieler die größte Anzahl Siedlungen, bekommt jeder von ihnen 12 Gold. Entsprechend bekommen mehrere Spieler, welche die zweitgrößte Anzahl an Siedlungen haben 6 Gold.



Anmerkung: Siedlungsgebiet = Gruppe von miteinander verbundenen eigenen Siedlungen.



Anmerkung: Hat ein Spieler in zwei oder mehr Quadranten gleich wenig Siedlungen, so wird nur einer von diesen gewertet. Ein Spieler muss in jedem Quadranten mindestens eine Siedlung gebaut haben, sonst bekommt er für die Karte „Bauern“ kein Gold.

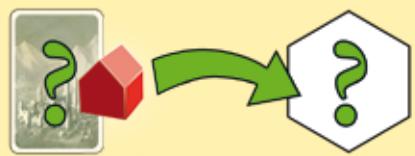
## Sonderaktionen der Ortsplättchen - Es gelten alle Bauregeln

### Sonderaktion: Eine zusätzliche Siedlung aus dem Vorrat bauen.



#### Orakel

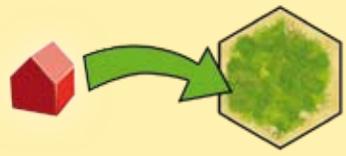
Eine Siedlung auf ein Feld der Geländeart bauen, welche die ausgespielte Geländekarte zeigt. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



#### Farm

Eine Siedlung auf ein **Grasfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

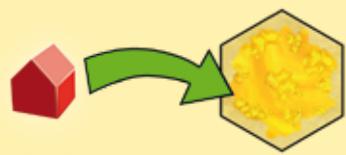
*Existiert kein freies Grasfeld mehr auf dem Spielplan, entfällt die Aktion.*



#### Oase

Eine Siedlung auf ein **Wüstenfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

*Existiert kein freies Wüstenfeld mehr auf dem Spielplan, entfällt die Aktion.*



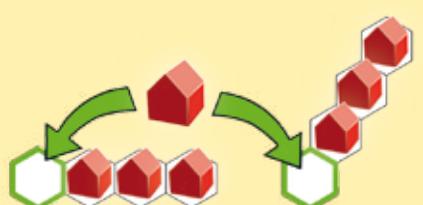
#### Turm

Eine Siedlung am **Rand des Spielplans** bauen. Es darf jede der 5 bebaubaren Geländearten gewählt werden. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



#### Taverne

Eine Siedlung an eines der beiden Enden einer eigenen zusammenhängenden **Siedlungskette** bauen, die aus mindestens 3 Siedlungen besteht. Die Richtung (horizontal oder diagonal) ist ohne Bedeutung. Die Siedlung darf nur auf ein bebaubares Geländefeld gebaut werden.

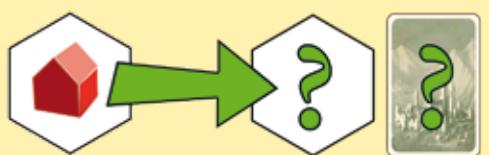


### Sonderaktion: Eine bestehende eigene Siedlung versetzen.



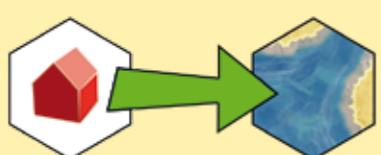
#### Scheune

Eine beliebige Siedlung auf ein Feld der Geländeart versetzen, welche die ausgespielte Geländekarte zeigt. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



#### Hafen

Eine beliebige Siedlung auf ein **Wasserfeld** versetzen. In diesem Fall darf auf einem Wasserfeld platziert werden. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



#### Koppel

Eine beliebige Siedlung in beliebiger Richtung (horizontal oder diagonal) zwei Felder weiter in gerader Linie auf ein bebaubares Geländefeld versetzen. Dabei darf jedes Geländefeld, auch Wasser, Berg, Burg und Ort sowie eigene und fremde Siedlungen übersprungen werden. Die Siedlung muss nicht angrenzend gebaut werden (Bauregel 3 gilt hier nicht).

