

Marc André Majesty

deine Krone – dein Königreich



EINLEITUNG

In Majesty, deine Krone – dein Königreich, spielt ihr eine angehende Königin oder einen angehenden König, die versuchen viele wichtige Personen in ihr kleines Reich zu locken. Diese Personen bringen Reichtum und Erfolg. Welche der Personen ihr zu euch lockt und damit das meiste Gold bringt, solltet ihr euch gut überlegen! Denn nur wer am Ende den größten Schatz hat, wird gekrönt und gewinnt die Partie Majesty.

ÜBER DIESE REGELN

Wir haben die Regel in mehrere Teile aufgeteilt. Lass Dich nicht von der Seitenzahl abschrecken. Durch viele Bilder und klare Regeln solltet ihr das erste Spiel in wenigen Minuten starten können.

Im Anschluss folgen erst mal der **AUFBAU** und der allgemeine **ABLAUF**. Danach folgt das, was du in **DEINEM ZUG** machen musst.

Nachdem wir die **SONDERAKTIONEN** auf **SEITE 6** vorgestellt haben, findest du auf **SEITE 7** **DAS SPIELEND** mit den Schlusswertungen.

Auf **SEITE 8** schließlich gibt es noch eine **ZUSAMMENFASSUNG** und ein paar Antworten zu Kombinationsmöglichkeiten. Als letztes sei noch das **BEIBLATT** erwähnt, auf welchem die verschiedenen **GEBÄUDE** erklärt sind.

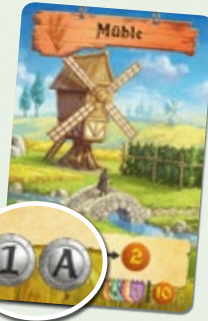
AUFBAU

1A

Zuerst verteilst du an jeden Spieler 8 Gebäudekarten (zum Beispiel die Mühle im Bild rechts). Bei 4 Spielern benötigt ihr alle 32 Stück.

Für den Anfang sind erst einmal 2 Informationen wichtig und diese findest du in der linken unteren Ecke. Hier gibt es eine Zahl und einen Buchstaben. Von jeder Zahl benötigt jeder Spieler genau eine 1, eine 2, eine 3, usw. bis zur 8.

Der Buchstabe sagt dir, mit welcher Version du spielst. Für den Anfang ist es sehr wichtig, dass ALLE Spieler ALLE Karten auf die A-Seite drehen.



1B

Nun legt jeder Spieler die Gebäudekarten von 1-8 mit der A-Seite so aus, dass eine zusammenhängende Landschaft entsteht. Achtet darauf, dass ihr unter den Gebäudekarten etwas Platz lasst. Dort kommen nämlich die Personen hin - und diese fühlen sich nicht wohl, wenn es zu beengt ist.



4

Bevor ihr nun loslegen könnt, fehlen noch die Personen, die ihr für euch gewinnen wollt. Diese haben 2 verschiedene Rückseiten.

Hier unterscheiden wir zwischen Stapel 1 (Grün, 33 Karten) und Stapel 2 (Rot, 27 Karten). Mische nun beide Stapel getrennt und sehr gründlich.

Als erstes lege den roten Stapel 2 in der Tischmitte bereit, so dass daneben noch genügend Platz für 6 Personen ist.

Für ein ausgeglichenes und übersichtliches Spiel musst du nun aus dem grünen Stapel 1 ein paar Karten weglegen (Tabelle rechts). Danach legst du den grünen Stapel auf den roten und hast damit den Nachziehstapel gebildet.

Wie viele Karten des grünen Stapels du weglegst ist abhängig davon, mit wie vielen Spielern ihr spielt.



2A

Im Anschluss nimmst du dir die Meeple-Karte (ausgesprochen „Miepel-Karte“) mit dem roten Rand und dem roten Ritter. Meeple sind kleine Spielfiguren und symbolisieren hier eure Helfer. Dann verteilst du an jeden Mitspieler eine der übrigen 3 Meeple Karten.



Diese legt jeder Spieler mit der farbigen Seite über seine Landschaftskarten und stellt 5 Meeple darauf.

2B

Die restlichen Meeple (es gibt insgesamt 30 Stück im Spiel) legst du an einen Platz, auf den jeder Spieler gut zugreifen kann.

**1A+1B****3**

In Majesty gibt es einen großen Schatz. Dieser wird durch viele Münz-Chips symbolisiert.

Es gibt die folgenden:



1er Münzen
(10x)



2er Münzen
(25x)



10er Münzen
(25x)



50er Münzen
(6x)



100er Prunkstücke (je 1x Dolch,
Kelch, Ring, Diadem)

Lege diese Chips so, dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann.

4

Gib die ersten **7 Karten** ungesehen zurück in die Schachtel. Dann lege die ersten 6 Karten wie in unserem Beispiel in der Tischmitte aus.

3

Gib die ersten **19 Karten** ungesehen zurück und lege dann die ersten 6 Karten wie in unserem Beispiel in der Tischmitte aus.

2

Nimm nur die obersten **6 Karten** vom grünen Stapel, leg sie in der Tischmitte aus und packe dann den restlichen grünen Stapel ungesehen zurück in die Schachtel.

EINFÜHRUNG

In Majesty hast du vor dir dein kleines Königreich, bestehend aus verschiedenen Gebäuden. Außerdem gibt es immer eine Auslage von Personen, die bei dir oder deinen Mitspielern unterkommen wollen.

Dein Ziel ist es, diese Personen so geschickt in dein Königreich zu bringen, dass du damit am meisten Geld verdienst und so am Ende gewinnst.

Geld findet ihr in Majesty in Form der Münzen, die dem Spiel beiliegen. Wann immer ihr Münzen bekommt, nehmt ihr Münzen im angegebenen Gesamtwert aus der Bank/dem Vorrat (außer es ist anders vermerkt). Dabei kommt es häufiger vor, dass ihr wechseln müsst.

ABLAUF

Startspieler ist derjenige, der vor sich die Meeple-Karte mit dem roten Rand (und Ritter) liegen hat. Im ersten Spiel also du.



In folgenden Spielen könnt ihr die Meeplekarten verdeckt mischen und jedem Spieler eine zuteilen. Bei Majesty ist es nicht entscheidend wer das Spiel beginnt. Es gibt weder einen Vor- noch einen Nachteil.

In Majesty spielen wir immer reihum.

Wenn du an der Reihe bist, musst du immer eine Person nehmen und in dein Fürstentum legen. Wie genau das funktioniert, erklären wir gleich auf der nächsten Seite.

Nachdem du eine Person genommen hast, ist der nächste Spieler an der Reihe, nimmt sich auch eine Person, und so weiter. Dies geht so lange reihum, bis alle Spieler **genau 12 Karten** genommen haben.

Haben alle Spieler ihre 12 Karten, gibt es noch eine Schlusswertung und wer dann den größten Schatz angehäuft hat (das meiste Geld besitzt), wird zum König gekrönt und gewinnt das Spiel.

Und nun geht es los mit...

MEIN ZUG

Nimm eine Personenkarte

In der Mitte liegen immer 6 Personen offen aus. Wenn du an der Reihe bist, musst du eine davon nehmen.

Schauen wir uns dazu kurz die Auslage an:

Ganz links liegt die erste Karte und ganz rechts, neben dem Nachziehstapel, liegt die letzte (sechste) Karte.



Willst du die **erste Karte** nehmen, so ist diese **immer umsonst**, du kannst sie einfach nehmen.

Nun ist es manchmal so, dass du vielleicht gar nicht die erste Karte haben willst... In diesem Falle kannst du deine Meeple einsetzen. Dazu setzt du auf jede Karte, die du **nicht** willst - beginnend mit der ersten Karte - einen deiner Meeple. Dann nimmst du dir die Karte, die du „erreicht“ hast und legst sie in dein Fürstentum (wohin genau, erklären wir gleich unter **Personen anlegen**).



Die Hexe und die Müllerin willst du aus irgend-einem Grund gerade nicht. Daher setzt du auf beide Karten einen deiner Meeple und nimmst dir dann die Adlige.



Die Meeple, die du eingesetzt hast, bleiben auf den Karten.



Befinden sich auf der Karte, die du nimmst Meeple, so erhältst du diese.

Nachdem du eine Person genommen hast, werden die verbliebenen Personen (evtl. mit Meeple darauf) nach links zusammen geschoben und es wird wieder eine sechste Person vom Nachziehstapel ausgelegt. Somit hat zu Beginn seiner Runde jeder Spieler 6 Personen zu Auswahl.

Was passiert mit Meeple, die ich erhalte?

Es gibt mehrere Fälle, in denen du Meeple bekommen kannst. Wann immer dies der Fall ist, musst du diese zuerst auf freie Felder deiner Meeple-Karte stellen.

Solltest du nun noch weitere bekommen, sammelst du diese bis zum Ende deines Zuges (mehr dazu dazu auf S. 5 unten) neben der Meeple-Karte.



Personenkarte anlegen

Nachdem du dir die Karte (und evtl. Meeple) genommen hast, musst du sie in dein Fürstentum legen. Dies bedeutet, dass du sie unterhalb einer deiner Gebäudekarten ablegst.

Jede Person hat ein Gebäude, welches für sie bestimmt ist. Dieses hat die selbe Farbe sowie das selbe Symbol der Person.

Du kannst so viele Personen von einem Typ ausliegen haben wie du willst. Wenn dir die Mitspieler diese übrig lassen, kannst du während des Spiels beispielsweise 8 Müllerinnen sammeln.



Gehen wir kurz die Personen und deren Gebäude durch.



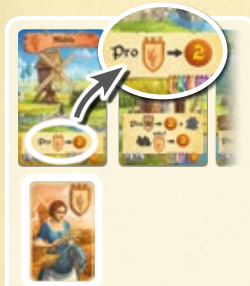
Darüber hinaus gibt es „Doppelkarten“. Diese zeigen auf jeder Hälfte eine Person. Wann immer du dir eine dieser Karten nimmst, musst du dich entscheiden, wie du sie in dein Königreich legst. Entweder als die eine, oder als die andere Person.

Wichtig: Jede Person hat ein Wappen mit einem Symbol darin. Diese Wappen sind auf den Gebäuden abgebildet. Leider ist es aus Platzgründen nicht möglich, alle Personen auf den Gebäuden abzubilden. Daher sind diese in Form der Wappen dargestellt. Wann immer die Wappen auftauchen, geht es um die Personen in deinem Königreich.

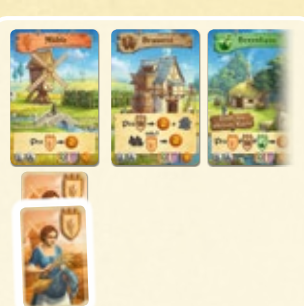


Personenkarten abhandeln

Nachdem du eine Personenkarte gelegt hast, musst du das dazugehörige Gebäude von OBEN NACH UNTEN werten. Dabei bekommst du immer Geld (wir nennen das „verdienen“ - die Person verdient etwas für dich) und evtl. ermöglichen sie auch noch Sonderaktionen. Eine weiterführende Erklärung aller Gebäude findet ihr auf dem Beiblatt.



Du legst eine Müllerin und erhältst dafür 2 Münzen.



Du legst in einem späteren Zug erneut eine Müllerin und bekommst nun 4 Münzen.



Legst du eine Hexe, führst du zuerst (so möglich) die Sonderaktion (Seite 6 unten) aus und bekommst dann für jede durch die 3 Wappen symbolisierte Person in deinem Königreich 2 Münzen - insgesamt in diesem Beispiel also 6 Münzen.

Wichtig: Alle Aktionen oder Verdienste erhältst du nur in dem Moment, in dem du eine Person ablegst. Du kannst im Nachhinein nicht eine Person und damit das Gebäude erneut „aktivieren“.

Ende deines Zugs

Nachdem du eine Person, bzw. ihr Gebäude abgehandelt hast, endet dein Zug. Solltest du nun noch (übrige) Meeple neben deiner Meeplekarte gesammelt haben, so gehen diese jetzt arbeiten und zahlen dir einen kleinen Obolus.

Dies bedeutet, dass du sie zurück in den allgemeinen Vorrat legst und dir für jeden Meeple 1 Münze nimmst. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und beginnt seinen Zug indem er eine Person aus der Auslage nimmt.



Du hast noch 2 Meeple übrig. Diese gibst du zurück in den Vorrat und nimmst Dir dafür 2 Münzen.

DIE 4 SONDERAKTIONEN

Auf 4 Gebäuden finden sich Sonderaktionen, die alle auf einem Wegweiser abgebildet sind.

1. Die Verteidigung

Fangen wir mit der Sonderaktion auf der Karte **Wachturm** an, die Verteidigung. Dies ist eine passive Eigenschaft. Sobald du Wachen an diesem Gebäude hast, ist diese Eigenschaft aktiv. Was genau das bedeutet, siehst du im nächsten Abschnitt.

Verteidigung

2. Der Angriff

Sobald du einen Soldaten an deine **Kaserne** legst, findet sofort ein Angriff statt. Dabei werden alle Mitspieler (alle außer Dir) angegriffen. Du kannst dich nicht entscheiden, jemanden in Frieden zu lassen.

Angriff

Nun prüfst du reihum bei jedem Mitspieler, ob dieser eine ausreichende Verteidigung besitzt.

Ausreichend bedeutet, dass der Mitspieler mindestens genau so viele Wachen ausliegen hat, wie du Soldaten. Ist dies der Fall, missglückt dein Angriff und der Mitspieler ist verteidigt.



Ist ein Spieler **nicht ausreichend** verteidigt, so ist dein Angriff erfolgreich und du verwundest eine seiner Personen. Egal wie „stark“ dein Angriff ist, verwundest du **immer nur 1 Person**.



Verwundest du eine Person eines Mitspielers, so ist dies immer die 1. von links (aus Sicht des betroffenen Mitspielers, also in den meisten Fällen eine Müllerin oder ein Brauer).

Eine **verwundete Person** muss der Spieler umdrehen und verdeckt unter seinem Lazarett ablegen. Wird eine weitere Person verwundet, so legt der Mitspieler diese auf die bereits verwundete, usw. Verwundete Personen arbeiten nicht mehr für dich und können am Ende sogar eine kleine Strafe einbringen.



Dein Mitspieler muss eine Müllerin (die erste Person von links) umdrehen und ins Lazarett legen. Sie ist verwundet.

3. Die Heilung

Kommen wir zur Sonderaktion auf dem **Hexenhaus** - Heile die oberste Karte. Legst du eine Hexe in dein Fürstentum, so heilst du **zuerst** die oberste Person, die in deinem Lazarett liegt. Dies bedeutet, dass du die Person umdrehst und wieder unter das Gebäude legst, zu dem sie gehört.

Heile die oberste Karte

Danach fährst du fort und siehst nach, wie viel Geld die Hexe für dich verdient.



Du spielst eine Hexe. Als erstes nimmst du dir die Müllerin aus dem Lazarett und legst sie zurück unter die Mühle.



Du wertest nun die Hexe, welche für dich in diesem Beispiel 8 Münzen verdient.

Ausnahme: Ist die geheilte Person eine Doppelkarte, so musst du sofort neu entscheiden wo du diese hinlegst.

Wichtig: Eine wieder zurückgelegte Person löst **KEINE** Sonderaktion aus und wertet auch nicht das Gebäude.

4. Spielende (Die Sonderaktion)

Als letztes soll noch kurz das Zeichen Spielende erwähnt werden. Dies bedeutet nichts anderes, als dass das gesamte Gebäude erst am Ende des Spiels, in der Schlusswertung Verwendung findet.

Spielende

SPIELEND

Sobald jeder Spieler genau 12 Personen genommen hat, endet das Spiel. Dies ist auch der Moment, in dem keine Person mehr vom Nachziehstapel nachgelegt werden kann.

Nun finden noch 3 Wertungen statt.

1. Die verwundeten Personen im Lazarett

Für jede Person im Lazarett musst du 1 Münze abgeben und legst diese Personen dann zurück in die Tischmitte (doch Vorsicht, das kann noch schlimmer werden, falls ihr mal mit der B-Seite spielt).



2. Die Punkte für unterschiedliche Personen

Das kleine Symbol unten rechts auf den Gebäudekarten 1-7 soll die Spieler an diese Wertung erinnern. Jetzt müsst ihr zählen, wie viele **unterschiedliche** Personen ihr in eurem Königreich habt. Diese Zahl multipliziertst du mit sich selbst (z.B. $5 \times 5 = 25$) und bekommst entsprechend viele Münzen.



Beispiel 1: Du hast 4 **verschiedene** Personen (und viele mehrfach), das bedeutet, du erhältst in dieser Schlusswertung noch 16 (= 4×4) Münzen.



Beispiel 2: Du hast 6 **verschiedene** Personen und erhältst daher 36 (= 6×6) weitere Münzen.

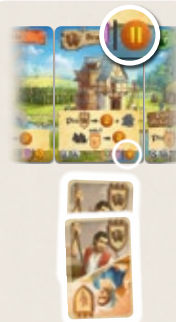
3. Die Mehrheitenwertung

Hier geht ihr **jedes** Gebäude von links nach rechts durch. Auf jedem Gebäude findest du rechts unten eine Münze, die angibt, wie viele Münzen du jeweils erhalten kannst. Dabei wird geprüft, welcher Spieler die meisten Personen unter diesem Gebäude liegen hat. Dieser erhält die angegebenen Münzen.

Sollte es passieren, dass mehrere Spieler gleich viele Personen an einem Gebäude liegen haben, so bekommen alle die volle Anzahl an Münzen.



Beispiel 1: Du hast die meisten Mül-
lerinnen und
erhältst dafür
10 Münzen.



Beispiel 2: Dein Mitspieler
hat die meisten
Braucher und
erhält daher
11 Münzen.

Zum Schluss...

... zählt nun jeder seine Münzen und wer den größten Schatz aufweisen kann, gewinnt! Sollten mehrere Spieler gleich viele Münzen haben, werden mehrere zum König oder zur Königin gekrönt.

Anmerkung: Übrige Meeple können zur Ermittlung bei einem Gleichstand genutzt werden, bringen aber eigentlich nichts mehr.

ZUSAMMENFASSUNG

Fassen wir noch einmal kurz zusammen, was du bei Majesty machen musst:

1. Du musst immer eine der ausliegenden Personen nehmen und an das zugehörige Gebäude deines Königreichs legen.
2. Diese Person löst eventuell eine Sonderaktion aus, und bringt dir immer ein paar Münzen.
3. Das Ganze macht ihr reihum so lange bis jeder Spieler 12 Personen in seinem Königreich liegen hat.
4. Ihr geht die Schlusswertung Stück für Stück durch.
5. Der Gewinner darf sich eine Krone aufsetzen.

WAS KANN ICH DENN NOCH SO ALLES MIT DEM SPIEL ANSTELLEN?

Lies diesen Text am besten, nachdem du das Spiel bereits 3-5x mit der A-Seite gespielt hast. Dann bist du bereit für die B-Seite. Dazu dreht ihr einfach alle Gebäude auf die andere Seite. Wichtig ist hier auch, dass ALLE Spieler ALLE Gebäude auf der gleichen Seite liegen haben. Die besonderen Gebäude erklären wir auch auf dem Beiblatt.

Du hast auch die B-Seite schon ein paar mal gespielt?

Dann ist dir bestimmt schon der Gedanke gekommen, die Gebäude zu mischen, also A und B Seiten kombiniert zu spielen. Natürlich kannst du das ausprobieren. Hierbei kann es jedoch zu unausgewogenen Verhältnissen kommen. Trotzdem ist es auch hier wichtig, dass ALLE Spieler ALLE Gebäude auf der gleichen Seite haben.

Die Personenstapel 1 und 2 mischen?

Gerade im 2er Spiel, könnte dies für eine lustige Abwechslung sorgen. So erscheinen die Karten noch zufälliger. Doch Vorsicht dadurch kann es auch passieren, dass ein sehr aggressives Spiel (durch viele Soldaten) oder ein langweiliges Spiels (7x die gleiche Person hintereinander) entsteht.

Es gibt immer wieder mal jemanden der „aus versehen“ vergisst anzusagen, dass andere auch Münzen bekommen. Dann könnt ihr die Regel einführen, dass der Spieler, der dies vergisst, die Münzen aus dem eigenen Vorrat zahlen muss.

Leider können wir keine Regelfragen zu Sonderfällen beantworten, die durch „wilde“ Kombinationen entstehen.


Danksagungen

Marc André

Entwickelt im Jahr 2014, hat Majesty einen langen Prozess der Kreativität durchgemacht. Auf diesem Weg haben mich viele Menschen begleitet, von denen ich ein paar hier erwähnen will.

Besonders danken möchte ich: **Sébastien Pauchon** für seine guten Ratschläge und dass er mich überzeugt hat, das ursprüngliche Spielbrett zu entfernen! **Gaetan Beaujannot** für dessen unermüdliche Unterstützung bis zur finalen Version sowie dem Hans im Glück-Team für die hoch qualitative Arbeit und ihr Vertrauen in mein Spiel.

Der Verlag

Auch wir wollen uns ganz herzlich bei **Marc André** und **Gaetan Beaujannot** (Forgenext  **forgeneht**) für das entgegengebrachte Vertrauen bedanken. Es ist eine große Freude, mit Euch zu arbeiten, und wir freuen uns schon jetzt auf weitere Titel!

Außerdem wollen wir allen fleißigen Testspielern, Promotern, Korrekturlesern und Übersetzern/Partnern danken, die dieses Projekt mit uns gestaltet haben. Danke, ohne Euer Feedback (bewusst oder unbewusst) ginge gar nichts!

Ein besonderer Dank geht an die Illustratorin Anne Heidsieck, den Grafiker Andreas Resch sowie das Team von Zman. Außerdem an die Tester Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel und Klaus Knechtskern.



© 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH

Regellektorat: Gregor Abraham

Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreibt uns an:

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15, 80809 München

Einen Ersatzteilservice, tolle Mini-Erweiterungen und vieles mehr, findet ihr auf: **www.cundco.de**

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de bzw. www.cundco.de