BIG BOX KINGDOM BUILDER

Spiel des Jahres 2012 KRITIKERPREIS

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

Für die erste Partie befindet sich ein empfohlener Spielaufbau auf Seite 7 der Regeln.

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 Basisspiel

- **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 kommen3 der 10 folgenden Karten zum Einsatz. Sie zeigen dieBedingungen, für die die Spieler Gold erhalten.

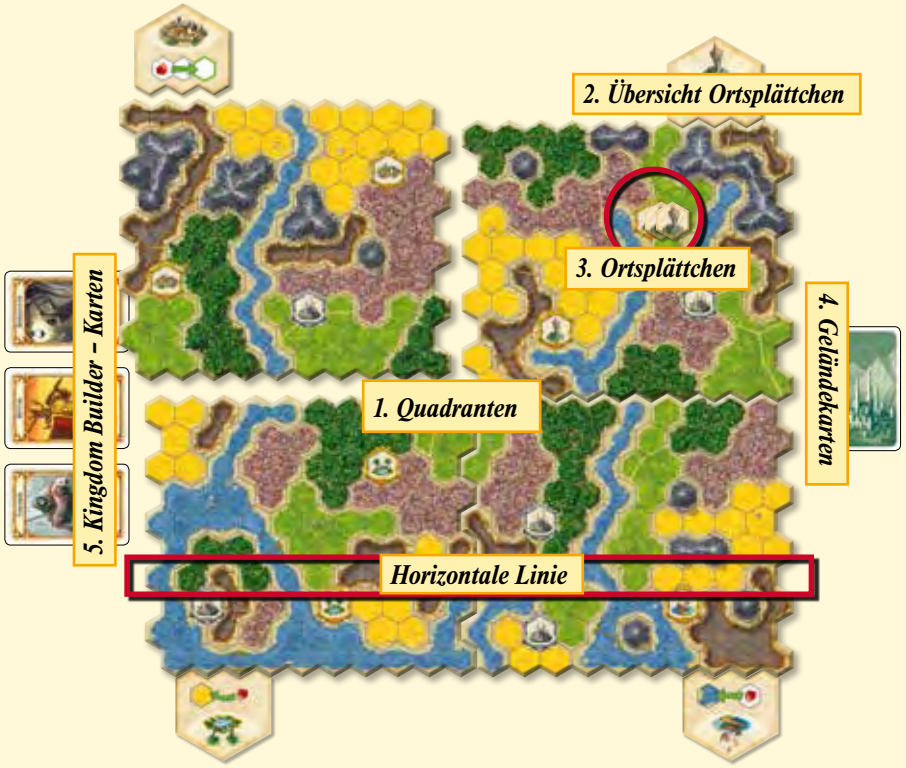
Eine detailierte Übersicht der Kingdom Builder – Karten steht im Abschnitt „Kingdom Builder – Karten“ auf Seite 5 der Regeln.

- **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.

1 Gold-Marker

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

Der **älteste Spieler** wird Startspieler und erhält das **Startspielerplättchen.**

Ein in diesem Aufbau **nicht verwendeter 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.) **3 Siedlungen** aus seinem Vorrat auf ein freies Feld der Geländeart bauen, welche die ausgespielte Geländekarte zeigt.

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.).

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.

Die Abbildung zeigt ein Beispiel für eine Pflichtaktion.

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

Um anzuzeigen, 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.

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.**

= 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.

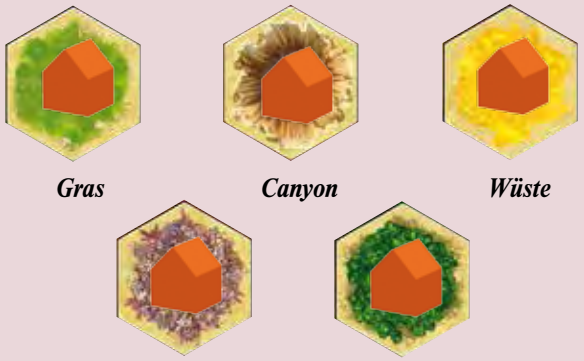
Auf **einem Geländefeld** darf **nur** genau **eine Siedlung** gebaut werden.

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.*



3.

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

Der Spieler hat seine ersten beiden Siedlungen (1./2.) der Pflichtaktion gesetzt und hat nun 2 Möglichkeiten, seine 3. Siedlung zu platzieren.

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:

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

a) Führt der Spieler die Pflichtaktion oder die Sonderaktion **Orakel** bzw. **Scheune** aus, muss er ein der **Geländekarte** entsprechendes Geländefeld wählen.

b) Führt der Spieler die Sonderaktion **Oase, Farm** oder **Hafen** durch, muss er ein Geländefeld der von der **Sonderaktion** angewiesenen Geländeart wählen.

c) Führt der Spieler die Sonderaktion **Turm** aus, darf er sich ein bebaubares Geländefeld am **Spielfeldrand** wählen.

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

1 Gold

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

4 Gold *4 Gold*

4 Gold *4 Gold* *0 Gold*

Horizontale Linie ——

1 Gold
1 Gold
1 Gold

1 Gold

1 Gold

Anmerkung: Siedlungsgebiet = Gruppe von miteinander verbundenen eigenen Siedlungen.

0 Gold

3 Gold

Anmerkung: Siedlungsgebiet = Gruppe von miteinander verbundenen eigenen Siedlungen.

1 Gold

1 Gold

0 Gold
1 Gold
1 Gold

Horizontale Linie ——

6 Gold
0 Gold
0 Gold

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

8x *12 Gold*
8x *12 Gold*
6x *6 Gold*
2x *0 Gold*

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.

Wertung für jeden einzelnen Spieler:

Orange hat im rechten unteren Quadranten die wenigsten eigenen Siedlungen. Somit erhält er 12 Gold. (4x3)

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

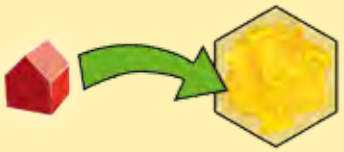
Eine Siedlung auf ein **Grasfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

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.

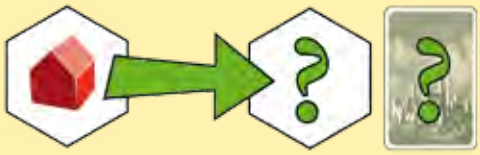
Taverne

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.

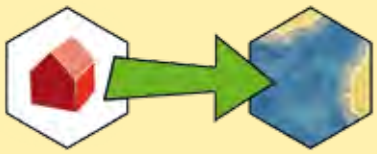
Scheune

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



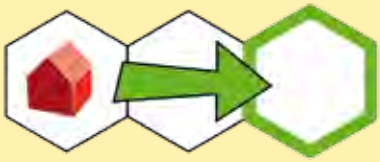
Hafen

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).



Empfohlener Spielaufbau für die erste Partie

1. Die 4 Quadranten mit den Ortsfeldern Taverne, Koppel, Oase und Farm werden wie in der Abbildung 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 3 Kingdom Builder-Karten **Fischer, Ritter** und **Händler** werden neben den Spielplan gelegt.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Tipps für den Bau der ersten Siedlungen

1. Die erste Siedlung sollte angrenzend an ein Ortsfeld gebaut werden.

Dadurch erhält der Spieler sofort ein Ortsplättchen, dessen Sonderaktion ihm ab dem nächsten Zug mehr Möglichkeiten bietet, seine Siedlungen auf den Spielplan zu bauen.

Je Geländekarte gibt es mehrere Ortsfelder, an die gebaut werden kann.

Beispiel: Mats hat die Geländekarte Blumen und hat nun beim empfohlenen Spielaufbau 5 Möglichkeiten, an ein Ortsfeld zu siedeln.

2. Die ersten 3 Siedlungen möglichst so bauen, dass sie an wenige andere Geländearten angrenzen.

Beispiel: Mats hat seine 3 Siedlungen so gebaut, dass sie an nur eine weitere Geländerart angrenzen. (Wald)

Somit erhöht sich die Chance, die nächste Siedlung nicht angrenzend bauen zu müssen und dadurch möglichst früh in andere Quadranten zu siedeln.

Beispiel: Mats muss in seinem 2. Zug auf Canyon siedeln. Da er im 1. Zug seine Siedlungen so gebaut hat, dass er nicht an Canyon angrenzt, darf er sich nun ein beliebiges Canyonfeld aussuchen. Er baut seine Siedlung direkt neben das Ortsfeld Oase.

KINGDOM BUILDER NOMADS

Die Nomaden ziehen durch das Königreich und bringen ihre speziellen Fähigkeiten mit.

4 neue Landschaften mit interessanten Orten ermöglichen noch mehr Abwechslung im Spielaufbau.
Die neuen Kingdom Builder-Karten erlauben es den Spielern, auch während des Spiels Gold zu erhalten und sorgen so für noch mehr Interaktion.

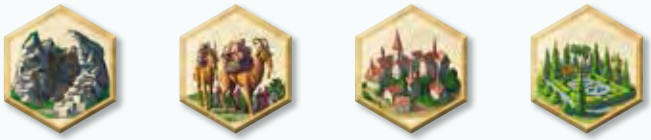
Spielmaterial

• **4 Quadranten -** Die Erweiterung führt eine neue, nicht bebaubare Geländeart ein – die Nomadenfelder. Diese ersetzen auf den neuen Quadranten die Burgfelder. Zusätzlich gibt es 4 neue Orte, je einen pro Quadranten.

Nomadenfeld

Ortsfelder

• **14 Ortsplättchen -** jeder Ort bietet eine neue Sonderaktion



2x Steinbruch *4x Karawane* *4x Dorf* *4x Garten*

• **15 Nomadenplättchen -** sie bieten zusätzlich Sonderaktionen, die nur ein einziges Mal im Spiel genutzt werden können.

7x Gabe *2x Umsiedlung* *2x Vorposten* *2x Schwert* *2x Schatz*

• **3 neue Kingdom Builder-Karten** – dieser neue Kartentyp ermöglicht es den Spielern, auch während des Spiels Gold zu erhalten.

1x Familien *1x Hirten* *1x Botschafter*

• **4 Übersichten Ortsplättchen**

• **25 Steinmauern -** sie werden durch die Sonderaktion Steinbruch ins Spiel gebracht und blockieren Geländefelder. Sie werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

• **40 Siedlungen und 1 Goldmarker -** für den 5. Spieler

• **1 Spielregel**

Änderungen im Spielaufbau

Der Aufbau bleibt bis auf folgende Änderungen unverändert zum Basisspiel:

• Die **4 neuen Quadranten** werden zu den 8 Quadranten des Basisspiels gelegt. Anschließend werden aus allen 12 Quadranten 4 beliebige gewählt und zu einem rechteckigen Spielplan zusammengesetzt.

• Die **15 Nomadenplättchen** werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt und gemischt. Dann wird für jedes Nomadenfeld auf dem Spielplan **1 Plättchen** zufällig gezogen und mit der Piktogrammseite nach oben auf die Felder verteilt.

• Die 3 **neuen Kingdom Builder-Karten** werden mit den 10 Karten des Basisspiels gemischt. Anschließend werden 3 Karten zufällig gezogen und offen neben den Spielplan gelegt.

Auch im Spiel zu fünft gelten die Regeln des Basisspiels inklusive der oben beschriebenen Änderungen.

Nomadenfelder und Nomadenplättchen

Jedes Nomadenplättchen erlaubt eine Sonderaktion, die **nur einmal** im Spiel genutzt werden kann.

Sobald ein Spieler eine Siedlung angrenzend an ein Nomadenfeld baut, nimmt er sich, solange vorhanden, das dort liegende Nomadenplättchen und legt es vor sich ab.

Die Sonderaktion des Plättchens **kann nur** in der **nächsten Runde** genutzt werden. Es geht am Ende der Runde aus dem Spiel auch wenn es nicht genutzt wurde.

Bild- und Piktogrammseite

Sonderaktionen der Nomadenplättchen – Es gelten die Bauregeln des Basisspiels

Gabe

3 zusätzliche Siedlungen aus dem Vorrat auf die Geländeart bauen, die das Nomadenplättchen zeigt. Diese Sonderaktion kann vor oder nach der Pflichtaktion genutzt werden.

Anmerkung: Die 3 extra Siedlungen, die auf Wasser- bzw. Bergfelder gebaut werden, bringen kein Gold für die Kingdom Builder-Karten „Fischer“ bzw. „Bergleute“.

Spieler Orange setzt nach seiner Pflichtaktion 3 zusätzliche Siedlungen auf den Blumenfeldern ein.

Umsiedlung

1 bis 4 Siedlungen insgesamt 4 Felder weit verschieben. Siedlungen dürfen immer nur auf ein angrenzendes, freies, bebaubares Feld gezogen werden. Dabei müssen sie nicht mehr an ein Feld mit eigener Siedlung angrenzen. Diese Sonderaktion kann vor oder nach der Pflichtaktion genutzt werden.

Der Spieler zieht eine eigene Siedlung 3 Felder weit und darf sich nun das ausliegende Nomadenplättchen nehmen. Außerdem zieht er eine weitere Siedlung an ein Ortsfeld.

Vorposten

Der Vorposten darf zusätzlich beim Bau einer Siedlung eingesetzt werden, um nicht angrenzend bauen zu müssen.

Nutzbar beim Bau einer der 3 Siedlungen der Pflichtaktion oder bei einer Sonderaktion. Diese Siedlung muss auf die Geländeart gebaut werden, welche für die jeweilige Pflicht- bzw. Sonderaktion gilt.

Der Spieler setzt seine Siedlungen A und B angrenzend an ein Ortsfeld, die Siedlung C, mit Hilfe des Vorpostens, an ein Nomadenfeld.

Schwert

Eine Siedlung von jedem Mitspieler vom Spielplan entfernen und in dessen Vorrat zurücklegen. Diese Sonderaktion kann vor oder nach der Pflichtaktion genutzt werden.

Schatz

Beim Erhalt dieses Nomadenplättchens erhält der Spieler sofort 3 Gold und das Plättchen geht aus dem Spiel.

Kingdom Builder-Karten

Die Erweiterung führt einen neuen Kingdom Builder-Kartentyp ein (rote Farbe), welcher es den Spielern ermöglicht, auch während des Spiels Gold zu erhalten.

Der Spieler am Zug überprüft **nach jedem Bau einer neuen Siedlung**, ob die Bedingungen der Kingdom Builder-Karte erfüllt wurde. Ist dies der Fall, überträgt er das Gold direkt auf die Goldzählleiste.

Die neuen Kingdom Builder-Karten werden bei der **Schlusswertung nicht** berücksichtigt.

Die 3 neuen Kingdom Builder-Karten

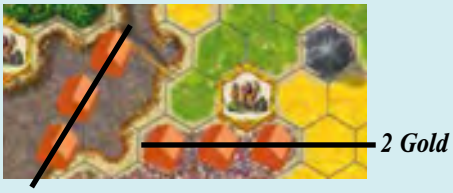
Familien

Baue Siedlungen in gerader Linie.

2 Gold, wenn alle 3 Siedlungen der Pflichtaktion **nebeneinander in einer** geraden Linie (horizontal oder diagonal) gebaut worden sind.

Das Gold wird direkt auf die Goldzählleiste übertragen.

Horizontale, Diagonale Linie ——



Diese Abbildung zeigt 2 Beispiele für den Bau einer geraden Linie während der Pflichtaktion.

Hirten

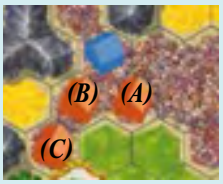
Vervollständige Geländeflächen.

2 Gold für jede eigene Siedlung, an die **kein weiteres leeres** Geländefeld der gleichen Art angrenzt, auf dem diese Siedlung gerade gebaut worden ist.

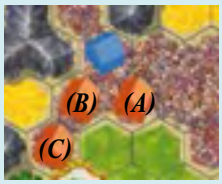
Das Gold wird direkt auf die Goldzählleiste übertragen.

*Anmerkung: Es wird **nach** dem Bau **jeder** Siedlung geprüft, ob die Bedingungen der Kingdom Builder-Karten erfüllt sind.*

Spieler Orange setzt seine dritte Siedlung C ein. Nach seinem Zug grenzt kein weiteres freies Blumenfeld an diese Siedlungen an. Er erhält 2 Gold.



Spieler Orange hat seine Siedlungen in der Reihenfolge A,B,C eingesetzt. Er erhält für diesen Zug 2 Gold.



Hätte er die Siedlungen in der Reihenfolge C,B,A eingesetzt, hätte er kein Gold erhalten.

Botschafter

Baue angrenzend an fremde Siedlungen.

1 Gold für jede eigene Siedlung, die angrenzend an mindestens eine fremde Siedlung gebaut worden ist.

Das Gold wird direkt auf die Goldzählleiste übertragen.

Insgesamt erhält Spieler Orange in diesem Zug 2 Gold.

Neue Orte und ihre Sonderfunktionen

Die Erweiterung führt 4 neue Orte ein: Steinbruch, Karawane, Dorf und Garten.

Steinbruch

1 bis 2 Steinmauern auf freie bebaubare Geländefelder bauen, welche die gezogene Geländekarte zeigt. Die Steinmauern müssen auf Felder gebaut werden, die an mindestens ein Feld mit eigener Siedlung angrenzen.

Steinmauern gehören keinem Spieler und bringen auch kein Gold. Sie blockieren diese Felder für den Rest des Spiels.

Spieler Orange hat die Geländekarte Wüste gezogen und platziert in seinem Pflichtzug 3 Siedlungen. Außerdem platziert er 1 Steinmauer angrenzend an seine gerade errichteten Siedlungen. Eine weitere Steinmauer darf er nicht errichten, da diese nicht angrenzend an ein Feld mit eigener Siedlung gebaut werden kann.

Karawane

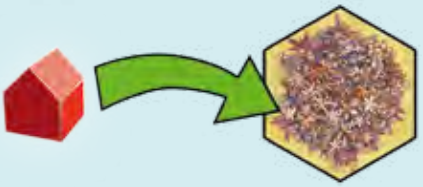
Eine eigene bestehende Siedlung in beliebiger Richtung (horizontal oder diagonal) in gerader Linie so weit verschieben, bis sie auf ein Hindernis trifft. Die Siedlung wird auf das freie bebaubare Geländefeld platziert, das unmittelbar vor dem Hindernis liegt.
Hindernisse sind: Wasser-, Berg-, Burg-, Ort- und Nomadenfelder sowie jedes mit einer Siedlung bebaute Geländefeld.

Spieler Orange möchte eine eigene Siedlung verschieben. Er hat dazu 4 Möglichkeiten. Weitere Möglichkeiten stehen ihm nicht zur Verfügung, weil dort Hindernisse seinen Weg blockieren.

Dorf

Eine zusätzliche Siedlung auf ein freies bebaubares Geländefeld bauen, das an mindestens 3 Geländefelder mit eigenen Siedlungen angrenzt.

Garten



Eine zusätzliche Siedlung auf ein Blumenfeld bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

KINGDOM BUILDER CROSSROADS

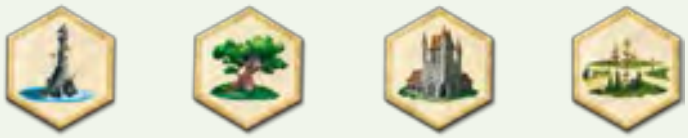
Neue Orte und Aufgaben braucht das Land!

4 Landschaften mit je 2 unterschiedlichen Ortsfeldern bringen neue Möglichkeiten, das Königreich zu gestalten. Die Aufgabenkarten fordern die Spieler auf, ihre Siedlungen auf bestimmte Art und Weise zu bauen, um am Ende noch mehr Gold zu bekommen.

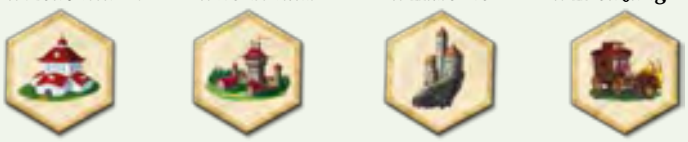
Spielmaterial

• **4 Quadranten** - Jeder Quadrant hat zwei unterschiedliche Ortsfelder sowie ein Burgfeld.

• **16 Ortsplättchen** - Jedes Ortsplättchen bietet eine neue Sonderaktion



2x Leuchtturm *2x Forsthaus* *2x Kaserne* *2x Kreuzung*



2x Rathaus *2x Außenposten* *2x Kloster* *2x Planwagen*

• **8 Übersichten Ortsplättchen**

• **6 Aufgabenkarten** - Dieser neue Kartentyp ermöglicht den Spielern, zusätzlich zu den Kingdom Builder-Karten, weiteres Gold am Ende des Spiels zu erhalten.

Heimatland, Festung, Straße, Zufluchtsort, Vormarsch, Himmelsrichtungen

• **10 Krieger** - Je zwei pro Spielerfarbe

Ein Krieger wird über die Sonderaktion Kaserne ins Spiel gebracht und verhindert, dass auf angrenzenden Geländefeldern gebaut werden kann.

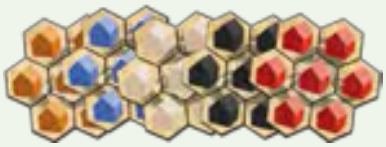
• **5 Planwagen** - Je einer pro Spielerfarbe

Ein Planwagen wird über die Sonderaktion Planwagen ins Spiel gebracht und kann sich über den Spielplan bewegen.

• **5 Schiffe** - Je eins pro Spielerfarbe

Ein Schiff wird über die Sonderaktion Leuchtturm ins Spiel gebracht und kann sich über Wasserfelder bewegen.

• **5 Stadtplättchen** - Je eins pro Spielerfarbe



Ein Stadtplättchen wird einmalig über die Sonderaktion Rathaus ins Spiel gebracht und zählt wie sieben Siedlungen.

• **1 Spielregel**

Änderungen im Spielaufbau

Der Aufbau bleibt bis auf folgende Änderungen unverändert zum Basisspiel:

• Die 4 neuen Quadranten werden zu den 8 Quadranten des Basisspiels und/oder der Erweiterung 1 gelegt. Anschließend werden aus allen 12 Quadranten 4 beliebige gewählt und zu einem rechteckigen Spielplan zusammengesetzt.

• Besteht der Spielplan aus einem oder mehreren Quadranten dieser Erweiterung, so werden je zwei passende Ortsübersichtsplättchen an diese Quadranten angelegt.

• Die Aufgabenkarten werden gemischt. Dann wird für jeden im Spiel befindlichen Quadranten dieser Erweiterung eine Karte zufällig gezogen und neben die 3 Kingdom Builder Karten gelegt.

Anmerkung: Eine Partie kann also 0 – 4 Aufgabenkarten enthalten, abhängig von den neuen Quadranten im Spiel. Die Quadranten lassen sich leicht erkennen, da an ihnen, im Gegensatz zu allen anderen Quadranten, zwei Ortsübersichtsplättchen anliegen.

• Zusätzlich erhält jeder Spieler in seiner Farbe: 1 Kutsche, 1 Schiff, 2 Krieger und 1 Stadtplättchen.

Sonderaktion: Hier kommen die Holzsteine (Schiff, Krieger und Planwagen) ins Spiel. Krieger, Planwagen und Schiffe zählen als Siedlungen.

Kaserne

In jedem Zug kann der Spieler **eine von zwei** Möglichkeiten nutzen. Er kann:

- einen eigenen Krieger auf ein **leeres bebaubares Geländefeld** platzieren. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

Oder

- einen eigenen Krieger vom Spielplan **zurück** zum eigenen **Vorrat** stellen. Er kann in den folgenden Runden wieder auf dem Spielplan platziert werden.

Die Krieger verhindern den Bau und das Versetzen von eigenen und fremden Siedlungen auf die an ihn **angrenzenden Felder.** Schon gebaute Siedlungen werden nicht durch das Platzieren eines Kriegers beeinflusst. Wird der Krieger vom Spielplan genommen, darf dort wieder gesiedelt werden.

Krieger können, genau wie andere Siedlungen, am Ende des Spiels Gold bringen.

Planwagen

In jedem Zug kann der Spieler **eine von drei** Möglichkeiten nutzen. Er kann:

- seinen Planwagen auf ein leeres bebaubares Geländefeld oder Bergfeld platzieren. Wenn möglich, muss der Planwagen angrenzend an eine eigene Siedlung platziert werden.
  Dies ist nur möglich, wenn sich der Planwagen noch nicht auf dem Spielplan befindet.

Oder

- seinen Planwagen auf dem Spielplan bis zu 3 Felder weit über jeweils angrenzende, leere und bebaubare Geländefelder oder Bergfelder bewegen. Diese Felder dürfen weder besiedelt sein noch darf sich dort ein anderer Planwagen oder eigener oder fremder Krieger befinden.

Oder

- seinen Planwagen vom Spielplan wieder zurück zum eigenen Vorrat stellen. Er kann in den folgenden Runden wieder neu auf dem Spielplan platziert werden.

Baut der Spieler eine Siedlung auf ein Feld neben einem eigenen Planwagen, gilt dies als angrenzend an eine eigene Siedlung gebaut.

Planwagen können, genau wie andere Siedlungen, am Ende des Spiels Gold bringen.

Leuchtturm

In jedem Zug kann der Spieler **eine von drei** Möglichkeiten nutzen. Er kann:

- sein Schiff auf ein **leeres Wasserfeld** platzieren. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.
  Dies ist nur möglich, wenn sich das Schiff noch nicht auf dem Spielplan befindet.

Oder

- sein Schiff auf dem Spielplan **bis zu 3 Felder** weit über jeweils angrenzende Wasserfelder **bewegen.** Diese Felder dürfen nicht besiedelt sein und es darf sich dort kein anderes Schiff befinden.

Oder

- sein Schiff vom Spielplan wieder **zurück** zum eigenen **Vorrat** stellen. Es kann in den folgenden Runden wieder neu auf dem Spielplan platziert werden.

Baut der Spieler eine Siedlung auf ein Feld neben einem eigenen Schiff, gilt dies als angrenzend an eine eigene Siedlung.

Schiffe können, genau wie andere Siedlungen, am Ende des Spiels Gold bringen.

Aufgabenkarten

Die Aufgabenkarten bieten dem Spieler die Möglichkeit, zusätzlich zu den 3 Kingdom Builder Karten, am Ende des Spiels Gold zu bekommen.

Jede Karte hat eine **Bedingung**, die vom Spieler **erfüllt** werden muss, um die **festgelegte Anzahl Gold** zu erhalten Jeder Spieler, der die Bedingung der jeweiligen Aufgabenkarte am Ende des Spiels erfüllt, bekommt das Gold. **Eine Bedingung mehrfach zu erfüllen, bringt kein zusätzliches Gold.**

Heimatland:

5 Gold, wenn eine **Geländefläche vollständig** durch eigene Siedlungen **besiedelt** ist.

Es dürfen keine freien oder von Mitspielern besiedelten Felder auf dieser Geländefläche sein.

Festung:

6 Gold, wenn eine **eigene Siedlung** von **6** angrenzenden eigenen Siedlungen **umgeben** ist.

Straße:

7 Gold, wenn mindestens **7 eigene Siedlungen** eine **durchgehende diagonale Linie** auf dem Spielplan bilden.

Jede Siedlung muss mindestens an eine andere eigene Siedlung dieser Linie angrenzen. Eine horizontale Linie ist nicht gültig. Die Ausrichtung der diagonalen Linie spielt keine Rolle.

Zufluchtsort:

8 Gold, wenn ein **Orts-, Burg- oder Nomadenfeld** komplett von **6 eigenen Siedlungen** umgeben ist.

Vormarsch:

9 Gold, wenn mindestens **7 eigene Siedlungen** an **einem der 4 Spielplanränder** gebaut worden sind.

Eckfelder zählen für je zwei Spielplanränder. Die Siedlungen müssen nicht angrenzend gebaut sein.

Himmelsrichtungen:

10 Gold, wenn **mindestens 1** eigene Siedlung an **jedem der 4 Spielplanränder** gebaut worden ist.

Eckfelder zählen für je zwei Spielplanränder.

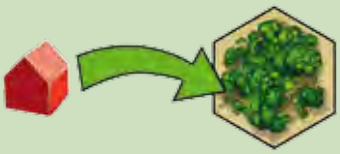
Sonderaktionen der neuen Ortsplättchen – Es gelten alle Bauregeln

Die „Erweiterung 2: Crossroads“ führt 8 neue Orte ein.

Sonderaktion: Eine zusätzliche Siedlung aus dem Vorrat bauen.

Forsthaus

Eine Siedlung auf ein **Waldfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.
Existiert kein freies Waldfeld mehr auf dem Spielplan, entfällt die Aktion.

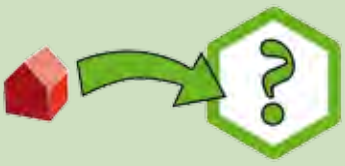


Kloster

Eine Siedlung auf ein **Canyonfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.
Existiert kein freies Canyonfeld mehr auf dem Spielplan, entfällt die Aktion.

Außenposten

Eine Geländekarte ziehen und **eine Siedlung** auf ein **Feld** bauen welches die gezogene Geländekarte zeigt. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



Sonderaktion: Eine zusätzliche Geländekarte.

Kreuzung

Es wird eine zusätzliche Geländekarte am Ende des Zuges gezogen.

Im nächsten Zug kann der Spieler eine der beiden Geländekarten aussuchen, die er in diesem Zug für seine Pflichtaktion und eventuelle Sonderaktionen, die sich auf die Geländekarte beziehen, nutzen möchte. Anschließend werden beide Geländekarten abgelegt.

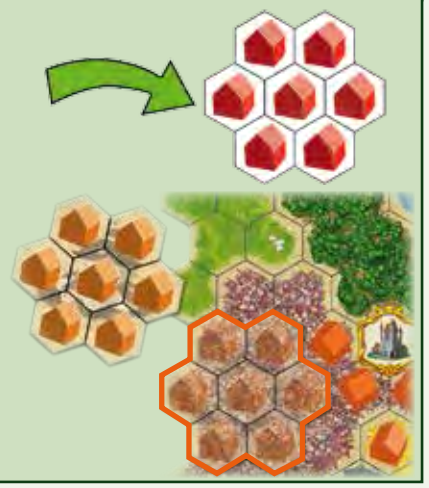
Die erste zusätzliche Geländekarte wird am Ende des Zuges genommen, in der das Ortsplättchen erhalten wurde.

Sonderaktion: Hier kommen die Stadtplättchen ins Spiel.

Rathaus

Der Spieler darf einmalig sein Stadtplättchen auf dem Spielfeld platzieren, sofern es noch nicht platziert wurde. Es muss angrenzend an eine eigene Siedlung, auf 7 leere bebaubare Geländefelder, platziert werden.

Ein Stadtplättchen gilt als 7 eigene, gebaute Siedlungen. Weitere eigene Siedlungen können angrenzend an das Stadtplättchen gebaut werden. Die Siedlungen zählen für jede Kingdom Builder Karte und jede Aufgabenkarte.



Queenie 1: Kapitol

Befindet sich der Quadrant mit dem Ortsfeld Hafen oder Orakel im Spiel, wird das Kapitol auf eines der zwei Burgfelder gelegt. Sind beide Quadranten im Spiel, können beide Kapitole verwendet werden.

Es gilt folgende Regel: 1 Gold bei Spielende für jede eigene Siedlung, die bis zu 2 Felder weit entfernd von dem Kapitol gebaut ist.

Beispiel: 4 Gold

Queenie 2: Höhlen

Je Quadrant wird **eine** Höhle auf ein beliebieges Bergfeld gelegt, welches mindestens zwei Felder Abstand zu einem Orts-, Burg- oder Nomadenfeld haben muss.

Eine Höhle zählt als Bergfeld.

Beispiel: 2 Möglichkeiten die Höhle zu platzieren.

Einmal pro Zug hat der Spieler die Möglichkeit, entweder vor oder nach seiner Pflichtaktion, eine seiner an der Höhle angrenzende Sieglung auf ein leeres bebaubares Geländefeld, angrenzend an eine beliebige Höhle *(auch an dieselbe)* zu versetzen.

© Copyright 2012 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved