KINGDOM BUILDER

Empire Edition

Ein Spiel von Donald X. Vaccarino | für 2-5 Spieler

KB Seite 1-6: Basisspiel
Seite 7: Empfohlener Spielaufbau
N Seite 8-11: Erweiterung 1 • Nomads
C Seite 12-15: Erweiterung 2 • Crossroads
M Seite 16-19: Erweiterung 3 • Marshlands
H Seite 20-23: Erweiterung 4 • Harvest
Q Seite 24: Queenie 1, 2 & 3

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 für das 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:

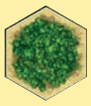
5 bebaubare Geländefelder

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

• **200 Siedlungen** - 40 je Spielerfarbe

• **5 Gold-Marker** • **7 Burgen** • **1 Startspielerplättchen**
1 je Spielerfarbe

• **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 dieBedingungen, für die die Spieler Gold erhalten.

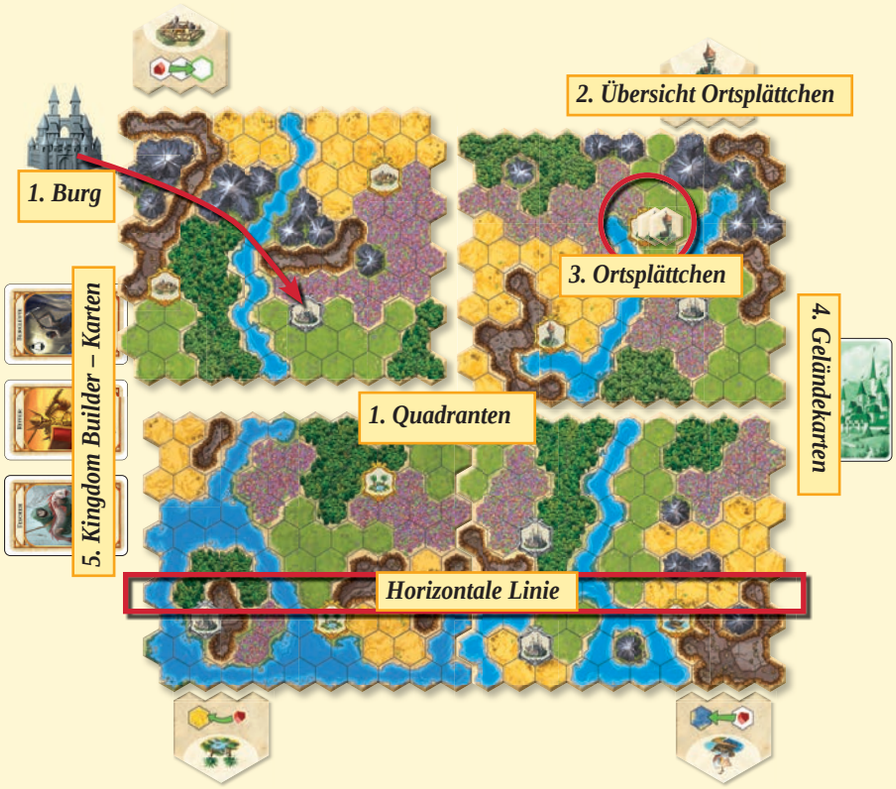
Eine detailierte Übersicht der Kingdom Builder – Karten steht im Abschnitt „Kingdom Builder – Karten“ auf Seite 5 der Regeln.

• **8 Übersichten Ortsplättchen** - zeigen die Sonderaktion als Piktogramm.

• **5 Spielertableaus** - 1 je Spielerfarbe

Spielaufbau

1. Von den **8 Quadranten** werden **4 beliebig gewählt** und wie im Beispiel dargestellt zu einem **rechteckigen Spielplan zusammengesetzt.** Auf jedes Burgfeld wird eine **Burg** gestellt.



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:

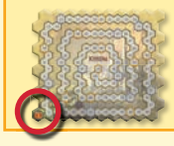
1 Spielertableau, das er vor sich ablegt.

Alle 40 Siedlungen, die auf das Spielertableau gelegt werden, 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.

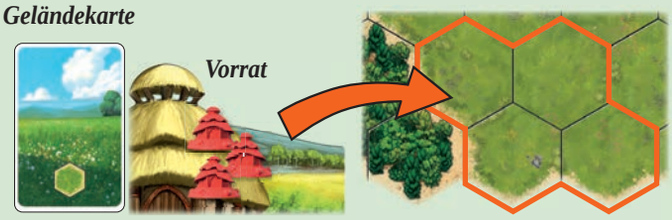
Spielablauf

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.



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.

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.).

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.

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.

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 auf ein freies Feld auf seinem Spielertableau 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.*

Gras

Canyon

Wüste

Blumen

Wald

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:

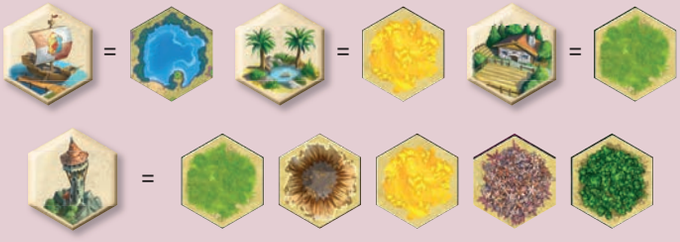
Die Abbildung zeigt ein Beispiel für eine Pflichtaktion in der nicht angrenzend gebaut werden kann.

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.

Pflichtaktion



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:

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

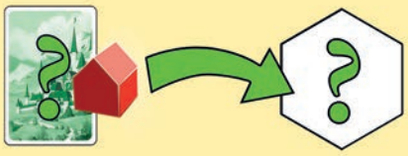
Anmerkung: Hat ein Spieler in zwei oder mehr Quadranten gleich wenig Siedlungen, so wird nur einer von diesen gewertet. Ein Spieler muss in jedem Quadranten mindestens eine Siedlung gebaut haben, sonst bekommt er für die Karte „Bauern“ kein Gold.

Sonderaktionen der Ortsplättchen – Es gelten alle Bauregeln

Sonderaktion: Eine zusätzliche Siedlung aus dem Vorrat bauen.

Orakel

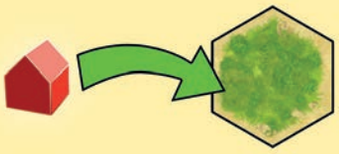
Eine Siedlung auf ein Feld der Geländeart bauen, welche die ausgespielte **Geländekarte** zeigt. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



Farm

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

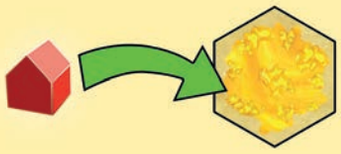
Existiert kein freies Grasfeld mehr auf dem Spielplan, entfällt die Aktion.



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.

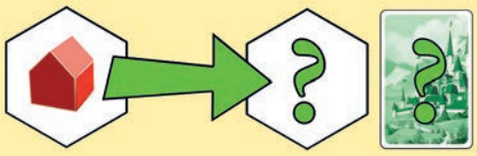
Taverne

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.

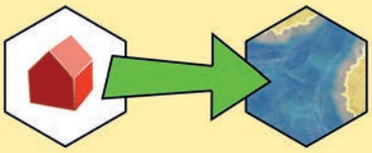
Scheune

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



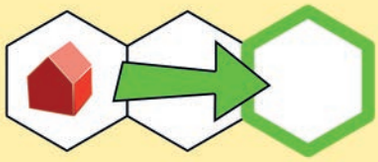
Hafen

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

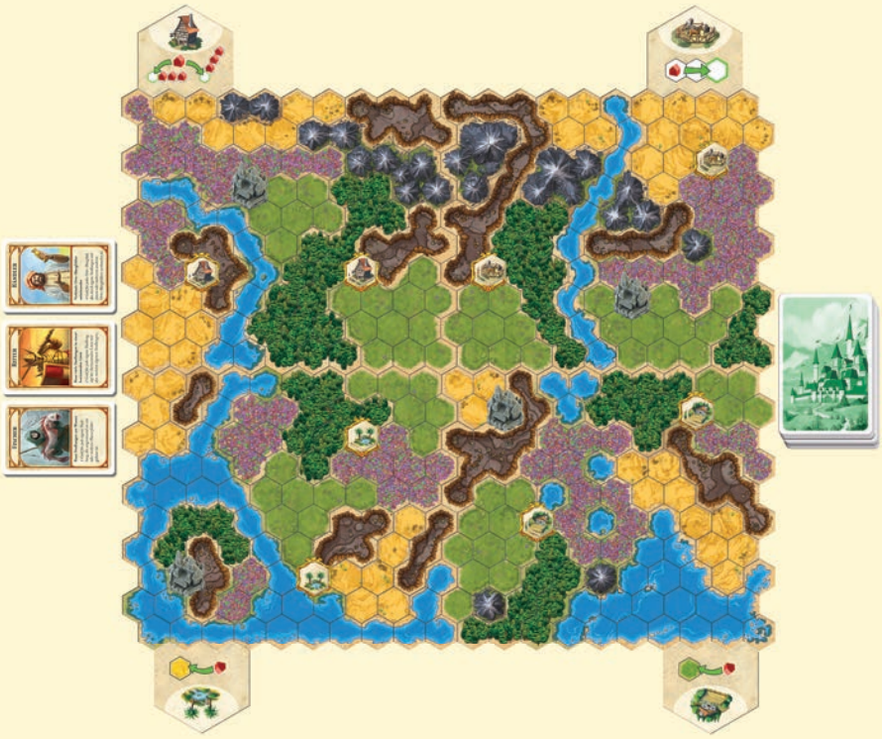
1. Die 4 Quadranten mit den Ortsfeldern Taverne , Koppel , Oase und Farm werden wie in der Abbildung dargestellt zu einem rechteckigen Spielplan zusammengesetzt.

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.

Die Erweiterungstableaus

- **5 Erweiterungstableaus**
  1 je Spielerfarbe

Das Erweiterungstableau wird als Ablage für verschiedene Materialien aus den Erweiterungen genutzt.

In den folgenden Erweiterungsregeln werden die Materialien, die auf das Tableau gehören, mit diesem Symbol gekennzeichnet:

Wird eine Partie mit einer oder mehreren Erweiterungen gespielt, welche das Erweiterungstableau brauchen, so nimmt sich jeder Spieler ein Tableau und legt es neben sein Spielertableau.

Das Erweiterungstableau dient nur als Ablage und ändert nicht die Regeln der jeweiligen Erweiterung. Es ist nur eine Organisationshilfe.

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 Sonder-aktion

2x Steinbruch

4x Karawane

4x Dorf

4x Garten

- **4 Übersichten Ortsplättchen**

- **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

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

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.

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 Rot 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

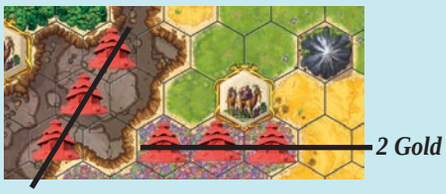
Familien

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

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

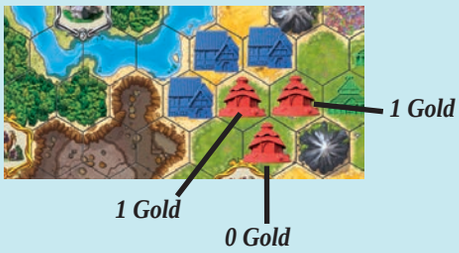
Hätte er die Siedlungen in der Reihenfolge C,B,A eingesetzt, hätte er kein Gold erhalten.

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 Rot in diesem Zug 2 Gold.

Neue Orte und ihre Sonderfunktionen

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

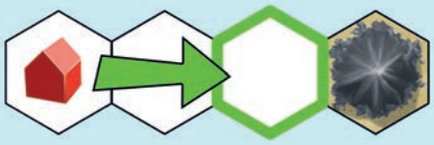
Steinbruch

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 Rot 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



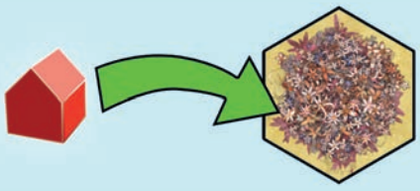
Eine eigene bestehende Siedlung in beliebiger Richtung (horizontal oder diagonal) in gerader Linie so weit verschieben, bis sie auf ein Hindernis trifft. Die Siedlung wird auf das freie bebaubare Geländefeld platziert, das unmittelbar vor dem Hindernis liegt.
Hindernisse sind: Wasser-, Berg-, Burg-,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

Spieler Rot 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

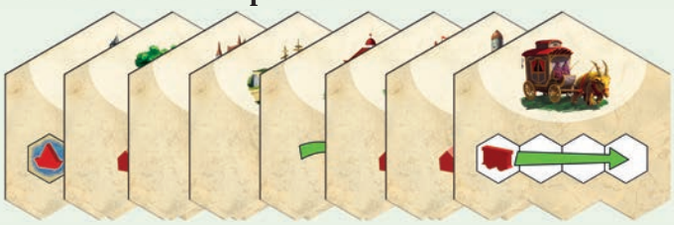
2x Rathaus

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.

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.

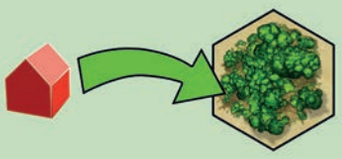
Sonderaktionen der neuen Ortsplättchen – Es gelten alle Bauregeln

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.

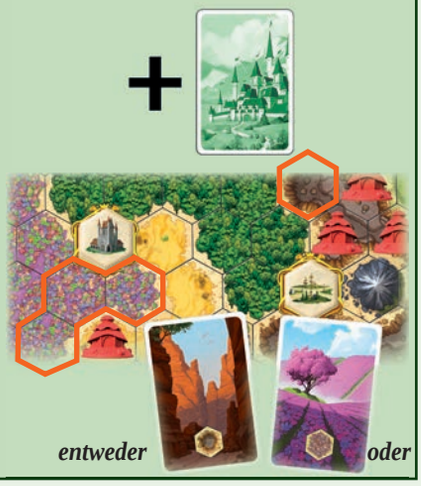
Sonderaktion: Eine zusätzliche Geländekarte.

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.

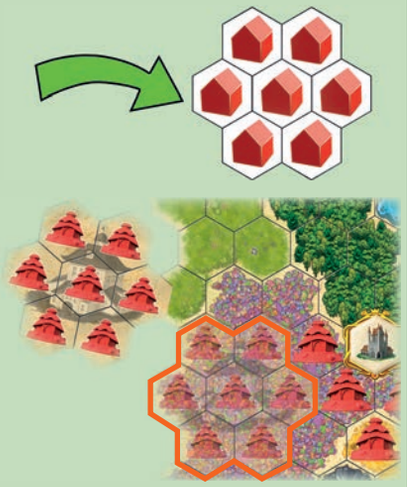


Sonderaktion: Hier kommen die Stadtplättchen ins Spiel.

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.



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.

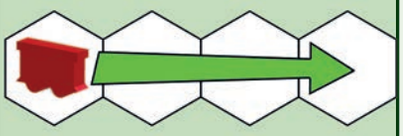
Oder

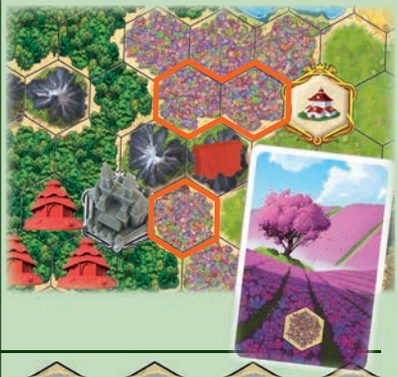
- seinen Planwagen auf dem Spielplan bis zu 3 Felder weit über jeweils angrenzende, leere und bebaubare Geländefelder oder Bergfelder bewegen. Diese Felder dürfen weder besiedelt sein noch darf sich dort ein anderer Planwagen oder eigener oder fremder Krieger befinden.

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.

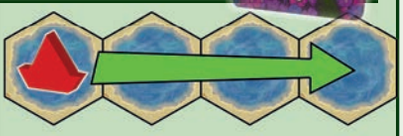
Oder

- 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.

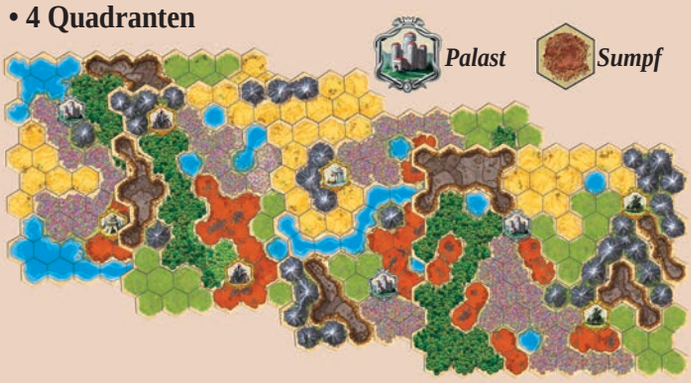
Eckfelder zählen für je zwei Spielplanränder.

KINGDOM BUILDER MARSHLANDS

Die dritte Kingdom Builder Erweiterung: Marshlands bietet neue Herausforderungen, die es zu meistern gilt. Die Bonusaktionen, die ein Spieler bekommt, sobald er zwei gleiche Ortsplättchen erhält, erlauben noch mehr Möglichkeiten sein Königreich Zug um Zug zu gestalten. Neue Wege beim Platzieren von Siedlungen, ermöglichen die Sümpfe, eine weitere bebaubare Geländeart und die dazugehörigen Geländekarten. Sechs neue Kingdom Builder Karten gestalten die Jagd nach dem Gold noch spannender und interessanter.

Spielmaterial

• 4 Quadranten

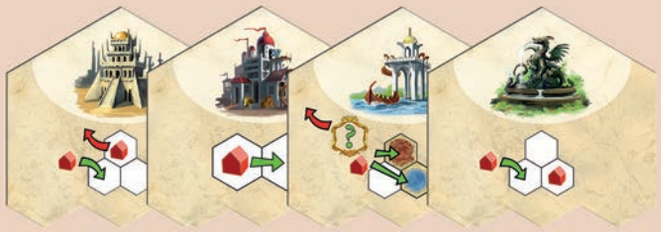


Die Erweiterung führt eine neue, bebaubare Geländeart ein, die auf allen 4 Quadranten zu finden ist, den Sumpf. Ebenso gibt es auf jedem Quadranten eine weitere, nicht bebaubare Geländeart, den Palast, welcher auf diesen die Burgfelder ersetzt. Zusätzlich gibt es 4 neue Orte, je einen pro Quadranten.

• 16 Ortsplättchen

4x Tempel *4x Hort* *4x Kanu* *4x Brunnen*

• 4 Übersichten Ortsplättchen



• 8 Bonusaktionsplättchen

2x Tempel *2x Hort* *2x Kanu* *2x Brunnen*

• 4 Übersichten Bonusaktionen

• 6 neue Kingdom Builder-Karten

Geologen *Boten* *Adel* *Vasallen* *Haupt-männer* *Späher*

• 5 neue Geländekarten

Sumpf/Gras *Sumpf/ Canyon* *Sumpf/ Wüste* *Sumpf/ Blumen* *Sumpf/ Wald*

Änderungen im Spielaufbau

Der Aufbau bleibt bis auf folgende Änderungen unverändert zum Basisspiel:

- Die 4 neuen Quadranten werden zu den Quadranten aus dem Basisspiel gelegt. Anschließend werden aus allen Quadranten 4 beliebige gewählt und zu einem rechteckigen Spielplan zusammengesetzt.
- Besteht der Spielplan aus einem oder mehreren Quadranten dieser Erweiterung, so werden die Übersichten für die entsprechende Ortsfelder und Bonusaktionen an diese Quadranten angelegt, die Ortsplättchen auf die Ortsfelder und die Bonusaktionsplättchen auf die entsprechenden Übersichten abgelegt.
- Die 6 neuen Kingdom Builder-Karten werden mit denen des Basisspiels gemischt. Anschließend werden 3 Karten zufällig gezogen und offen neben den Spielplan gelegt.
- Die 5 neuen Geländekarten werden mit den Geländekarten des Basisspiels gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Hinweis: *Alle Kingdom Builder-Erweiterungen können beliebig miteinander kombiniert werden. Die neuen Geländekarten können auch verwendet werden, wenn nicht mit dieser Erweiterung gespielt wird. Dann wird der Sumpf auf den Karten ignoriert.*

Änderungen im Spielablauf

Neue Geländekarten: Die Sümpfe

Zeigt die Geländekarte eines Spielers einen Sumpf und eine andere bebaubare Geländeart, muss der Spieler als Pflichtaktion entweder 2 Siedlungen aus seinem Vorrat auf freie Sumpffelder oder 3 Siedlungen auf freie Felder der anderen gezeigten Geländeart bauen.
In beiden Fällen gelten alle Bauregeln.
Hinweis: *Benutzt ein Spieler die Sonderaktion Orakel oder Scheune, muss er für die Pflicht- und Sonderaktion die gleiche Geländeart wählen.*

Beispiel: Frank (rot) hat eine Sumpf/Wüsten-Karte gezogen. Er hat nun die Wahl, entweder 2 Siedlungen auf Sumpf oder 3 auf Wüste zu setzen.

Palast

Auf den neuen Quadranten befinden sich Palastfelder anstelle von Burgfeldern.
Der Spieler, der die **meisten Siedlungen angrenzend** an den Palast am Ende des Spiels gebaut hat, **erhält 5 Gold.** Im Falle eines Gleichstandes erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler je 5 Gold.

Hinweis: *Die Paläste zählen auch für die Kingdom Builder-Karten „Arbeiter“ und „Händler“.*

Beispiel: Frank (rot) hat am Ende des Spiels die meisten Siedlungen angrenzend an den Palast gebaut und erhält 5 Gold.

Jenny (gelb) und Ani (blau) erhalten kein Gold.

Sonderaktionen und Bonusaktionen der neuen Orte – Es gelten alle Bauregeln

Zusätzlich zu den neuen Sonderaktionen, führt diese Erweiterung die **Bonusaktionen** ein. Diese erhält ein Spieler, wenn er in den Besitz von **zwei gleichen Ortsplättchen** kommt. Dann nimmt er sich zusätzlich zum zweiten Ortsplättchen, das entsprechende Bonusaktionsplättchen von der Übersicht.

Er kann jetzt nicht nur die entsprechende **Sonderaktion zwei Mal** pro Runde ausführen, sondern erhält noch **eine zusätzliche Bonusaktion.**

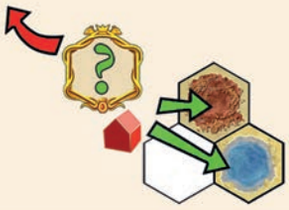
Bonusaktionen können wie Sonderaktionen, vor oder nach der Pflichtaktion genutzt werden. Auf Ausnahmen wird explizit hingewiesen.

Sonderaktion: Eine zusätzliche Siedlung aus dem Vorrat bauen.

Kanu

Eine Siedlung auf ein freies **Sumpf- oder Wasserfeld** bauen. Zunächst wählt der Spieler Sumpf oder Wasser. Dann muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden. Diese Sonderaktion kann nicht wie üblich, vor oder nach der Pflichtaktion eingesetzt werden, sondern darf immer dann ausgeführt werden, wenn ein Spieler das letzte Ortsplättchen von einem Ortsfeld nimmt. Der Zug des Spielers wird dafür unterbrochen. Sollten mehrere Spieler ein Kanuplättchen besitzen, werden die Kanu Sonderaktionen in Zugreihenfolge durchgeführt, beginnend mit dem linken Nachbarn des Spielers am Zug.

Anmerkung: *Ein Spieler kann Sumpf wählen, obwohl er Siedlungen angrenzend an Wasser besitzt und anders herum.*



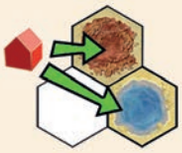
Beispiel: Ani (blau) hat angrenzend an den Hort gebaut und nimmt sich das letzte Ortsplättchen.

Jetzt kann Frank (rot) <u>sofort</u> eine eigene Siedlung auf ein Sumpf- oder Wasserfeld setzen. Er hat hier 7 Platzierungsoptionen.

Anmerkung: *Wird mit Erweiterung 1 gespielt, kann diese Aktion auch ausgeführt werden, wenn sich ein Spieler das Nomadenplättchen von einem Nomadenfeld nimmt.*

Kanu Bonusaktion

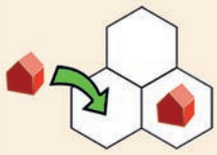
Eine Siedlung auf ein freies **Sumpf- oder Wasserfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden. Diese Aktion kann wie für Sonderaktionen üblich, vor oder nach der Pflichtaktion des eigenen Zuges ausgeführt werden.



Sonderaktion: Eine zusätzliche Siedlung aus dem Vorrat bauen.

Brunnen

Eine Siedlung angrenzend an **genau eine eigene** und **keine Siedlung eines Mitspielers** auf ein freies bebaubares Geländefeld bauen.



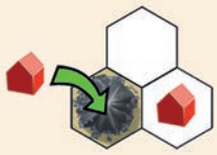
Beispiel: Frank (rot) möchte an das Palastfeld bauen um mit Jenny (gelb) gleich zu ziehen.

Dafür hat er hier allerdings nur eine Möglichkeit.

Brunnen Bonusaktion

Die Sonderaktion Brunnen **erlaubt jetzt auch** das Bauen auf **Bergfeldern.**

Wichtig: *Die Brunnen Bonusaktion erlaubt nicht das Bauen einer weiteren Siedlung, sondern verbessert nur die Beiden, zur Verfügung stehenden Sonderaktionen für Brunnen.*

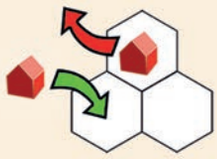


Sonderaktion: Eine bestehende eigene Siedlung für den nächsten Zug aufnehmen.

Tempel

Eine eigene Siedlung vom Spielplan nehmen, die in der nächsten Runde im Rahmen der Pflichtaktion gebaut werden muss.

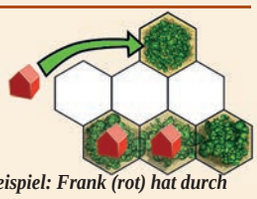
Hinweis: *Die vom Spielplan genommene Siedlung muss auf die Geländeart gebaut werden, die die Geländekarte in der nächsten Runde vorgibt.*



Tempel Bonusaktion

In jeder Runde muss **die erste Siedlung,** die während der Pflichtaktion gebaut wird, **nicht angrenzend** an eine eigene Siedlung gebaut werden.

Hinweis: *Stellt die vom Spielplan genommene Siedlung auf das Tempelplättchen als Erinnerung, dass es im nächsten Zug gebaut werden muss.*

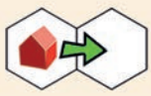


Beispiel: Frank (rot) hat durch seine beiden Tempel-Ortsplättchen 2 zusätzliche Siedlungen für diese Runde. Er setzt seine erste Siedlung an das Brunnen-Ortsfeld, um sich dort das letzte Plättchen zu nehmen. Die restlichen 4 Siedlungen muss er nun wieder angrenzend bauen.

Sonderaktion: Eine bestehende eigene Siedlung versetzen.

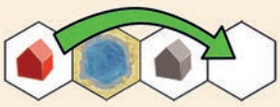
Hort

Eine beliebige eigene Siedlung auf ein angrenzendes bebaubares Geländefeld versetzen.



Hort Bonusaktion

Eine beliebige eigene Siedlung in gerader Linie auf das nächste freie bebaubare Geländefeld versetzen.



Beispiel: Frank (rot) kann durch die Hort Bonusaktion seine Siedlung über das Ortsfeld und die Siedlungen von Ani (blau) bis zum nächsten Ortsfeld versetzen. Somit erhält er auch sein zweites Tempel-Ortsplättchen und die entsprechende Bonusaktion.

Die 6 neuen Kingdom Builder-Karten

Anmerkung: *Ein Gebirge ist eine Gruppe aneinander grenzender Bergfelder und kann auch nur 1 Feld groß sein. Sind Gebirge auf mehreren Wegen miteinander verbunden, werden sie dennoch nur einmal gewertet.*

16 Gold

Hinweis: *Es zählt immer nur der kürzeste Weg zwischen den 2 gewählten Siedlungen. Ob der Weg über bebaubare oder unbebaubare Geländefelder, mit oder ohne eigener Siedlung führt, ist dabei nicht relevant.*

Spieler rot: 5 Gold
Spieler blau: 5 Gold
Spieler gelb: 15 Gold

Anmerkung: *Paläste werden nur einmal gewertet.*

6 Gold

Anmerkung: *Um die Auswertung zu erleichtern, kann man die Quadranten vorsichtig auseinanderziehen.*

3 Gold

7 Gold

Vor dem ersten Zug des Startspielers wird die erste Geländekarte aufgedeckt. Alle Geländekarten, die dieselbe **Geländeart** zeigen, werden **aus dem Spiel entfernt** und der Stapel neu gemischt. Sollte die gezogene Karte einen Sumpf zeigen wird die andere, ebenfalls dargestellte Geländeart entfernt.

In diesem Spiel kann auf der entfernten Geländeart nur mit Hilfe von Sonderaktionen gebaut werden.

Hinweis: *Wird mit der Sonderaktion Kreuzung aus der zweiten Erweiterung gespielt und ein Spieler zieht zweimal die gleiche Geländeart, darf er auch die entfernte Geländeart wählen.*

KINGDOM BUILDER HARVEST

Vier Quadranten mit je zwei neuen Orten bieten viele interessante Möglichkeiten, um seine Siedlungen zu bauen. Die sechs neuen Kingdom Builder Karten erweitern die Arten, auf denen die Spieler an das ersehnte Gold kommen.

Farmland wird als neue Geländeart eingeführt. Auf ihr darf jeder Spieler, einmal pro Runde, eine Siedlung zusätzlich errichten und dies egal, zu welchem Zeitpunkt.

Spielmaterial

• 4 Quadranten

Die Erweiterung führt eine neue, bebaubare Geländeart ein, die auf allen 4 Quadranten zu finden ist – das Farmland. Ebenso gibt es auf jedem Quadranten eine weitere, nicht bebaubare Geländeart, das Silo. Zusätzlich gibt es 8 neue Orte, je zwei pro Quadranten.

• 16 Ortsplättchen

2x Bazar

2x Wassermühle

2x Bergstation

2x Späherhütte

2x Dom

2x Wachtturm

2x Universität

2x Palisade

• 8 Übersichten Ortsplättchen

• 10 Siedlungsplättchen

2x 5er:

8x 1er:

• 2 Späherplättchen

• 6 neue Kingdom Builder-Karten

Wald-läufer

Bürger-meister

Wirt

Abenteurer

Landbe-sitzer

Vagabund

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 Quadranten 4 beliebige gewählt und zu einem rechteckigen Spielplan zusammengesetzt.
- Ist der Dom im Spiel, werden die Siedlungsplättchen neben das Spielfeld gelegt. Ist die Späherhütte im Spiel werden die Späherplättchen neben das Spielfeld gelegt.
- Die 6 neuen Kingdom Builder-Karten werden mit denen des Basisspiels gemischt. Anschließend werden 3 Karten zufällig gezogen und offen neben den Spielplan gelegt.

Hinweis: *Alle Kingdom Builder-Erweiterungen können beliebig miteinander kombiniert werden.*

Änderungen im Spielablauf

Neue bebaubare Geländeart: Farmland

Auf jedem Quadranten befindet sich die neue bebaubare Geländeart: Farmland.

Ein Spieler kann in jeder Runde einmal eine Farmaktion spielen, indem er eine Siedlung auf angrenzendem Farmland baut. Grenzen mehrere Farmlandfelder an die Siedlungen eines Spielers, so kann er sich entscheiden, auf welches der Farmlandfelder er seine Siedlung setzt.

Grenzt der Spieler mit keiner seiner Siedlungen an Farmland, kann er keine Farmaktion spielen. Die Farmaktion kann zu einem beliebigen Zeitpunkt vor oder nach der Pflichtaktion durchgeführt werden.

Hinweis: *Siedlungen können durch Koppeln auf dieses bewegt oder durch Tavernen und andere darauf gebaut werden.*

Beispiel: Spieler rot benutzt seine Farmaktion um eine Siedlung vor der Pflichtaktion auf Farmland zu bauen. Danach kann er seine 3 Siedlungen der Pflichtaktion auf Blumenfelder bauen, um am Ende angrenzend an dem Ortsfeld Palisade zu sein.

Silo

Auf jedem neuen Quadranten befindet sich ein Silo.

Am Ende des Spiels, bevor die Punkte verteilt werden, darf ein Spieler für jedes Silo, an dem eine oder mehrere seiner Siedlungen angrenzen, entweder bis zu drei seiner Siedlungen bauen oder drei seiner bisherigen Siedlungen versetzen. Die Spieler bauen oder versetzen ihre Siedlungen für jedes Silo in Spielerreihenfolge.

Diese müssen auf bebaubare Geländefelder an eigene, bereits vorhandene Siedlungen angrenzend platziert werden. Auch die Siedlungen neben den Silos dürfen versetzt werden, selbst wenn sie danach nicht mehr an einem Silo angrenzen.

Hinweis: *Ein Spieler kann nicht zwei Siedlungen bauen und eine versetzen oder umgekehrt.*

Beispiel: Spieler rot möchte für seine angrenzende Siedlung an das Silo 3 Siedlungen versetzen. Er wählt 3 beliebige Siedlungen aus und platziert diese so, dass er nun angrenzend an Wasserfelder und einem Burgfeld steht.

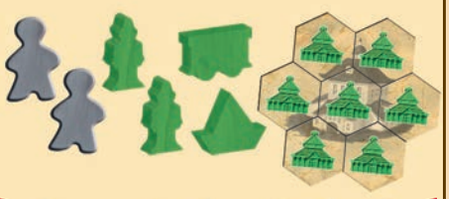
Sonderaktionen der neuen Ortsplättchen – Es gelten alle Bauregeln

Bazar

Eine der eigenen anderen Sonderaktionen eines Ortsplättchens kann ein zweites Mal im gleichen Zug verwendet werden.
Anmerkung: *Die Farmaktion kann nicht ein zweites Mal durch den Bazar verwendet werden.*

Hinweise im Spiel mit Erweiterungen:

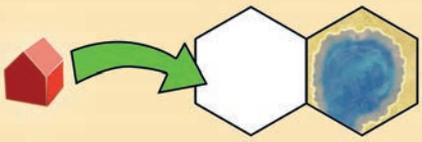
Durch den Bazar bekommt der Spieler keine zusätzlichen Sonderfiguren oder Plättchen wie Späherplättchen (Erweiterung 4) oder Krieger, Planwagen, Schiffe, Stadtplättchen (Erweiterung 2). Diese können allerdings durch diese Aktion innerhalb eines Zuges erneut platziert oder bewegt werden.



Der Bazar kann nur mit den Sonderaktionen der Ortsplättchen, nicht mit den Nomadenplättchen (Erweiterung 1) verwendet werden.

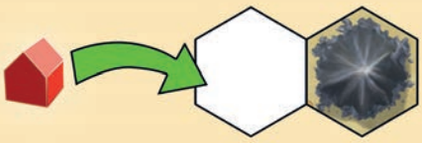
Wassermühle

Eine Siedlung auf einem an ein Wasserfeld angrenzendes, bebaubares Geländefeld bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



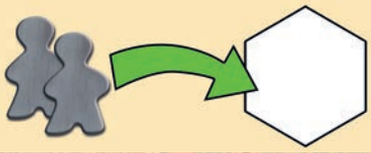
Bergstation

Eine Siedlung auf einem an einem an ein Bergfeld angrenzendes, bebaubares Geländefeld bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



Späherhütte

In seinem Zug kann ein Spieler die zwei Späherplättchen angrenzend an seine Siedlungen, auf bebaubare Gelände-, Wasser- oder Bergfelder platzieren.



Sie zählen während des Zuges als Siedlungen, an denen angrenzend gebaut werden darf. Späher, die angrenzend an ein Ortsfeld platziert werden, bringen dem Spieler keine Ortsplättchen. Am Ende eines jeden Zuges werden sie wieder vom Spielplan entfernt und können vom nächsten Spieler mit der Späherhütte genutzt werden.

Hinweis: *Die Späher bringen keine Punkte für folgende Kingdom Builder-Karten: Bürgermeister & Vagabund aus Erweiterung 4 und Botschafter, Familien & Hirten aus Erweiterung 1.*

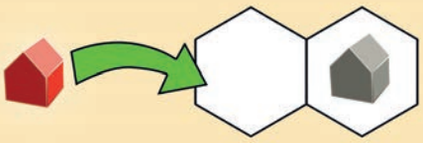
Beispiel: Spieler rot platziert erst die beiden Späherplättchen auf Bergfelder und dann anschließend seine 3 Siedlungen angrenzend an diese. Auf diese Weise kann er das Burgfeld schon in diesem Zug erreichen.

Dom

Für diese Sonderaktion werden die Siedlungsplättchen benötigt.
Jeden Zug kann der Spieler wählen, ein weiteres Plättchen zu nehmen oder eine beliebige Anzahl von Plättchen abzugeben, um die gleiche Anzahl an Siedlungen auf bebaubare Geländefelder, entsprechend der gezogenen Geländekarte zu bauen. Es muss wenn möglich angrenzend gebaut werden. Bekommt ein Spieler den Dom, erhält er ebenfalls ein Siedlungsplättchen mit dem Wert 1.

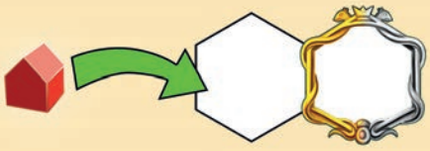
Wachtturm

Eine Siedlung angrenzend an die Siedlungen eines Mitspielers auf ein bebaubares Geländefeld bauen. Wenn möglich, muss angrenzend an die eigenen Siedlungen gebaut werden.



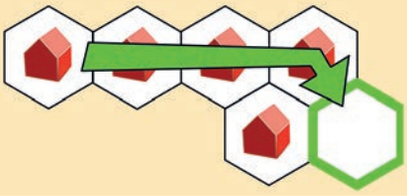
Universität

Eine Siedlung angrenzend zu einem Ortsfeld *(es gelten auch Burgen, Normadenfelder, Paläste und Silos)* auf ein bebaubares Geländefeld bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

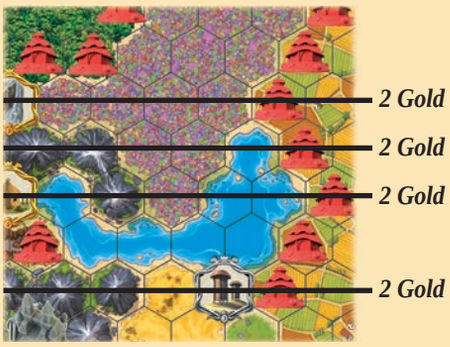


Palisade

Eine Siedlung auf ein bebaubares Geländefeld versetzen, welches angrenzend an das gleiche Siedlungsgebiet ist.



Die 6 neuen Kingdom Builder-Karten



Hinweis: *Es gilt nur der Rand des gesamten Spielfeldes, nicht der Quadranten und Eckpunkte zählen trotzdem nur für ein Gold.*

= 4 Gold

= 12 Gold

Wird eine Siedlung so gebaut oder versetzt, dass ein Spieler vier oder mehr Siedlungen in einer horizontalen Linie hat, markiert er diese mit einer Siedlung aus seinem Vorrat an der Seite des Spielplans an der entsprechenden Linie. Dies ist nur möglich, wenn sie nicht bereits von einem anderen Spieler markiert wurde. Die Siedlungen einer bereits markierten Linie können danach wieder versetzt werden. Am Ende des Spiels bekommt der Spieler für jede markierte Linie vier Gold.

Beispiel: Spieler rot setzt 3 Siedlungen auf Wüstenfelder und bekommt somit 4 Siedlungen auf einer horizontalen Linie. Er setzt jetzt noch eine Siedlung neben den Spielplan, um diese zu markieren.

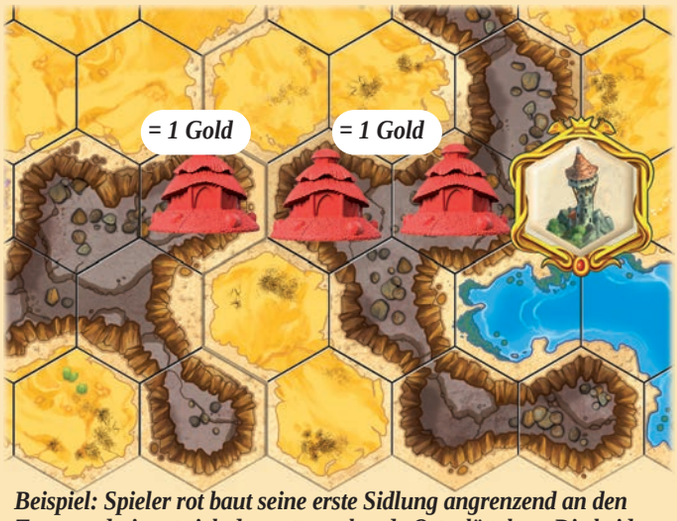
= 8 Gold für Spieler grün

= 12 Gold für Spieler rot

= 4 Gold für Spieler blau

Für den Vagabunden erhalten Spieler schon **während des Spiels Gold.**

Der Spieler am Zug überprüft nach jedem Bau einer neuen Siedlung, ob die Bedingung der Karte erfüllt wurde. Ist dies der Fall, überträgt er das Gold direkt auf die Goldzählleiste. Der Vagabund wird bei der Schlusswertung ***nicht*** *beachtet.*



Beispiel: Spieler rot baut seine erste Sidlung angrenzend an den Turm und nimmt sich das entsprechende Ortsplättchen. Die beiden weiteren Siedlungen baut er nach links, sodass die dritte Siedlung auf dem anderen Quadranten steht. Er hat in dieser Runde also auf zwei Quadranten gebaut und erhält somit 2 Gold, die er direkt auf der Goldzählleiste abträgt.

Queenie 1: Kapitol

• **2 Kapitole**

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

• **4 Höhlen**

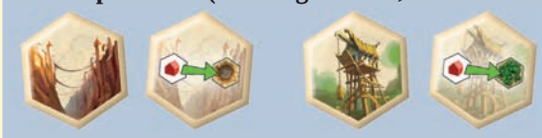
Je Quadrant wird **eine** Höhle auf ein beliebieges Bergfeld gelegt, welches mindestens zwei Felder Abstand zu einem Orts-, Burg- oder Nomadenfeld haben muss. *Eine Höhle zählt als Bergfeld.* **Einmal pro** Zug hat der Spieler die Möglichkeit, entweder vor oder nach seiner Pflichtaktion, eine seiner an der Höhle angrenzende Sieglung auf ein leeres bebaubares Geländefeld, angrenzend an eine beliebige Höhle *(auch an dieselbe)* zu versetzen.

Beispiel: 2 Möglichkeiten die Höhle zu platzieren.

Queenie 3: Insel

• **1 Insel (doppelseitig)** • **2 Übersichten Ortsplättchen**

• **4 Ortsplättchen (2x Hängebrücke, 2x Baumhaus)**



Die Insel wird mit einer beliebigen Seite neben den Spielplan gelegt. Auf das Ortsfeld werden die 2 passenden Ortsplättchen abgelegt. Die passende Übersicht Ortsplättchen, wird an die Insel angelegt. Das übrige Spielmaterial wird nicht benötigt.

Kann ein Spieler nicht angrenzend bauen und darf sich ein neues freies Geländefeld zum Bau seiner Siedlung wählen, kann er statt einem Feld auf dem Spielplan auch ein passendes Geländefeld auf der Insel wählen.

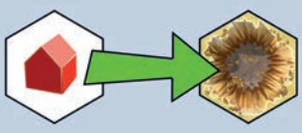
Wichtig: *Die Insel zählt nicht als eigener Quadrant. Sie gibt keine Punkte für die Kingdom Builder Karte* ***„Lords“*** *und wird auch nicht bei den* ***„Bauern“*** *und dem* ***„Ritter“*** *berücksichtigt. Bei den* ***„Entdeckern“*** *können aber 5 zusätzliche Gold erzielt werden. Alle übrigen Kingdom Builder Karten gelten ohne Einschränkung auch für die Inselfelder.*

Beispiel: Frank (rot) setzt seine drei Siedlungen der Pflichtaktion auf die gezogene Geländeart: Wüste (1). Mit seiner Sonderaktion (Oase) kann er nun eine weitere Siedlung auf Wüste setzen. Da er nun nicht mehr an ein freies Wüstenfeld angrenzt, kann er die Insel besiedlen (2). Durch seine zweite Sonderaktion (Farm) setzt er nun noch eine Siedlung auf ein Grasfeld der Insel (3).

Sonderaktionen der neuen Ortsplättchen – Es gelten die Bauregeln des Basisspiels

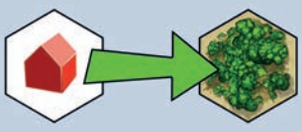
Hängebrücke

Eine beliebige eigene Siedlung auf ein Canyonfeld versetzen, es muss wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



Baumhaus

Eine beliebige eigene Siedlung auf ein Waldfeld versetzen, es muss wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



QUEEN GAMES

© Copyright 2017/2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved