KINGDOM BUILDER
MARSHLANDS

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

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* *Hauptmänner* *Späher*

- **5 neue Geländekarten**

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

- **1 Spielanleitung**

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

Jenny (weiß) 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 expliziet 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.*

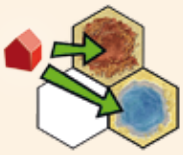
Beispiel: Ani (blau) hat angrenzend an den Hort gebaut und nimmt sich das letzte Ortsplättchen.

Jetzt kann Frank (orange) <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

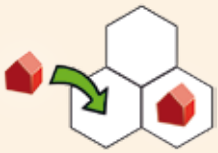
Eine Siedlung auf ein freies **Sumpf- oder Wasserfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden. Diese Aktion kann wie für Sonderaktionen üblich, vor oder nach der Pflichtaktion des eigenen Zuges ausgeführt werden.



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.



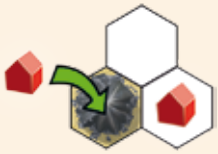
Beispiel: Frank (orange) möchte an das Palastfeld bauen um mit Jenny (weiß) gleich zu ziehen.

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.*

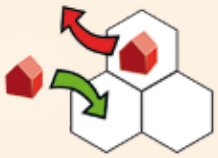


Sonderaktion: Eine bestehende eigene Siedlung für den nächsten Zug aufnehmen.

Tempel

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

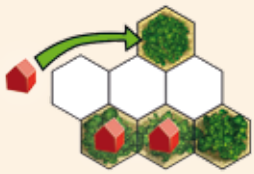
Hinweis: *Die vom Spielplan genommene Siedlung muss auf die Geländeart gebaut werden, die die Geländekarte in der nächsten Runde vorgibt.*



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 (orange) 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 (orange) 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 orange: 5 Gold
Spieler blau: 5 Gold
Spieler weiß: 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.*

QUEEN GAMES

© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.