

KINGDOM BUILDER



NOMADS

Ein Spiel von Donald X. Vaccarino
für 2-5 Personen ab 8 Jahren

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.



- **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

Eine detaillierte Übersicht der neuen Kingdom Builder – Karten befindet sich im Abschnitt „Kingdom Builder – Karten“ auf Seite 3 der Spielregel.

- **2 Austauschkarten**



Die Karten „Arbeiter“ und „Händler“ des Basis-spiels müssen permanent durch die beiliegenden neuen Karten „Arbeiter“ und „Händler“ ersetzt werden.

- **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.

Bild- und Piktogrammseite

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.



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 Karten „Arbeiter“ und „Händler“ des Basisspiels müssen **permanent** durch die beiliegenden neuen Karten „Arbeiter“ und „Händler“ ersetzt werden.
Sie werden auch für das Spiel ohne Erweiterung genutzt.

Die 3 neuen Kingdom Builder-Karten



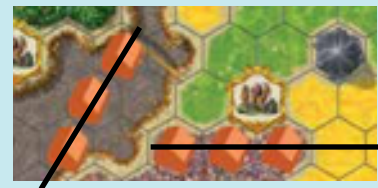
Familien

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 ———



2 Gold

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.



1 Gold

1 Gold

0 Gold

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.

