

# KINGDOM BUILDER

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

## 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-Plättchen zeigen die Bedingungen, für die es in der Schlusswertung das begehrte Gold gibt.

## Spielmaterial

- 4 verschiedene Quadranten

Vorderseite:

Rückseite:



Vorder- und Rückseite zeigen eine Landschaft aus 100 Geländefeldern. Eine Seite ist mit A und die andere Seite mit B auf den Ortsfeldern gekennzeichnet.

Jede Seite besteht aus 9 unterschiedlichen Geländearten:

### 5 bebaubare Geländefelder



### 4 nicht bebaubare Geländefelder



- 1 Goldzählleiste



- 32 Ortsplättchen, 8 Auswahlplättchen & 2 Burgenplättchen



Für die Variante (S.8)

- 8 Übersichten Ortsplättchen



- 160 Siedlungen - 40 je Spielerfarbe

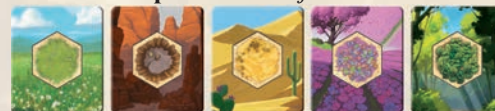


- 8 Gold-Marker - 2 je Spielerfarbe

- 1 Startspielerplättchen



- 25 Geländeplättchen - 5 je Geländeart



Rückseite:



- 10 verschiedene Kingdom Builder-Plättchen



Vorderseite: EN / Rückseite: DE, FR, NL

- 1 Spielanleitung



Est. 1989



# Spielaufbau

**1.** Nehmt die 4 **Quadranten** und entscheidet euch für eine **Seite A oder B**. Dreht alle Quadranten auf die entsprechende Seite. Dann setzt ihr die Quadranten beliebig und wie im Beispiel dargestellt zu einem **rechteckigen Spielplan** zusammen.

**2.** Mischt die 8 **Auswahlplättchen** verdeckt und zieht dann für jeden Quadranten 1 Plättchen und legt es offen neben den Quadranten.



Legt anschließend auf jedes Ortsfeld eines Quadranten 2 zum Auswahlplättchen passende **Ortsplättchen**.



**3.** Aus den **Übersichten Ortsplättchen** sucht ihr die 4 passenden aus und legt sie an die Quadranten an.

**4.** Die **Geländeplättchen** werden **gemischt** und als verdeckter Nachziehstapel **bereitgelegt**.

**5.** Die **Kingdom Builder – Plättchen** werden **gemischt**, 3 Plättchen **zufällig gezogen** und offen neben dem Spielplan **ausgelegt**.

**6.** **Verteilung des Spielmaterials** – Ihr erhaltet in eurer Farbe:



**Alle 40 Siedlungen**, sie bilden euren **Vorrat**.



**2 Gold-Marker**



Zusätzlich zieht jeder noch **ein Geländeplättchen** vom Nachziehstapel **verdeckt auf die Hand**.



Der **Älteste** wird **Startspieler** und erhält das **Startspielerplättchen**.

## Empfohlener Spielaufbau für die erste Partie

**Quadranten:** Nehmt Seite A und legt sie wie oben gezeigt zusammen.

**Ortsplättchen:** Taverne, Koppel, Oase und Farm (verteilt wie oben gezeigt).

**Kingdom-Builder-Plättchen:** Fischer, Ritter und Händler.



**7.** Legt die **Goldzählleiste** neben den Spielplan und platziert eure **Gold-Marker** daneben. Das Plättchen neben die Leiste in 10er Schritten und den Holzmarker neben die Leiste in 1er Schritten.

**Anmerkung:** Auf der Goldzählleiste lest ihr eure Goldmenge ab, indem ihr die Zahl auf dem euer Plättchen (obere Leiste) liest und die Zahl auf dem euer Holzmarker (untere Leiste) liest, addiert.



= 78 Gold

Alle Auswahlplättchen und 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 sein Geländeplättchen 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. 4) **3 Siedlungen** aus seinem Vorrat auf ein freies Feld der Geländeart bauen, welche das ausgespielte Geländeplättchen zeigt.

### Sonderaktion

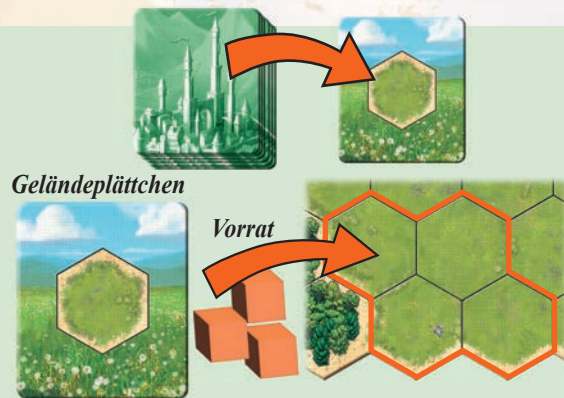
Im Laufe des Spiels haben die Spieler die Möglichkeit **Ortsplättchen** zu erhalten.

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. 7).

Wenn der Spieler seine **Pflichtaktion ausgeführt** hat und **keine weiteren Sonderaktionen** mehr spielen kann oder möchte, legt er sein Geländeplättchen auf den Ablagestapel und zieht verdeckt **ein neues Plättchen** auf die Hand.



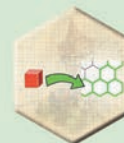
*Die Abbildung zeigt ein Beispiel für eine Pflichtaktion.*

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

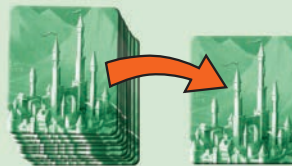
*Bildseite*



*Piktogrammseite*



*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.*

# Bauregeln – Sie gelten für jede der 3 zu bauenden Siedlungen der Pflichtaktion sowie für alle Sonderaktionen

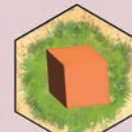
**1.** Auf einem **Geländefeld** darf **nur** genau **eine Siedlung** gebaut werden.



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.

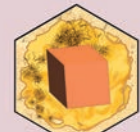
***Sonderfall:** Sollte der seltene Fall eintreten, dass zu Beginn oder während des Zugs eines Spielers kein bebaubares Feld vorhanden ist, das seinem ausgespielten Geländeplättchen entspricht, erhält der Spieler sofort ein neues Plättchen. Das alte Geländeplättchen geht aus dem Spiel. Es wird so lange neu gezogen bis der Spieler eine bebaubare Geländeart zieht.*



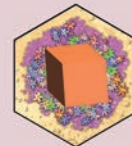
Gras



Canyon



Wüste



Blumen



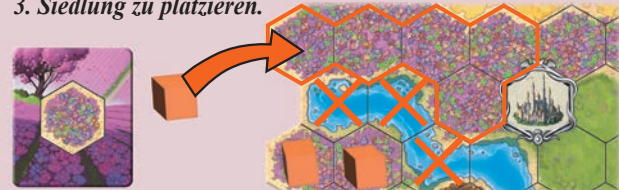
Wald

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

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:



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



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 dem **Geländeplättchen** 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 **Spiefeldrand** wählen.



## 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.



*Anmerkung: 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.*

## 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-Plättchen** 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-Plättchen



**FISHERMEN**  
Build settlements on the waterfront  
1 gold for each of your own settlements built adjacent to one or more water hexes.

Anmerkung: Sonderaktion  
Hafen: Das Plättchen  
Fischer bringt kein  
Gold für Siedlungen auf  
Wasserfeldern.



1 Gold



**MERCHANTS**  
Connect location and castle hexes  
4 gold for each location and/or castle hex linked sequentially by your own settlements in either location and/or castle hexes.

4 Gold 4 Gold 0 Gold



4 Gold 4 Gold



**DISCOVERERS**  
Build settlements on many horizontal lines  
1 gold for each horizontal line on which you have built at least one of your own settlements.

Horizontale Linie



1 Gold

1 Gold

1 Gold



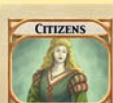
**HERMITS**  
Create many settlement areas  
1 gold for each of your own separate settlement and for each separate settlement area.

1 Gold



1 Gold

Anmerkung: Siedlungsgebiet = Gruppe von miteinander verbundenen eigenen Siedlungen.



**CITIZENS**  
Create a large settlement area  
1 gold for every 2 of your own settlements in your largest own settlement area.

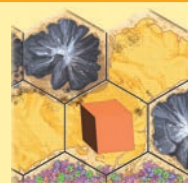


0 Gold 3 Gold

Anmerkung: Siedlungsgebiet = Gruppe von miteinander verbundenen eigenen Siedlungen.



**MINERS**  
Build settlements next to a mountain  
1 gold for each of your own settlements built adjacent to one or more mountain hexes.



1 Gold



**WORKERS**  
Build settlements next to locations or castle hexes  
1 gold for each of your own settlements built adjacent to a location or castle hex.

1 Gold



0 Gold

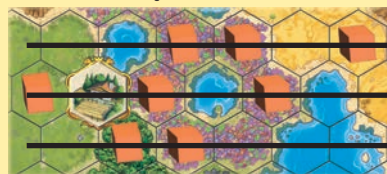
1 Gold

1 Gold



**KNIGHTS**  
Build many settlements on one horizontal line  
2 gold for each of your own settlements built on that horizontal line with the most of your own settlements.

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.



**LORDS**  
Build the most settlements in each sector  
Each sector: 12 gold for the maximum number of settlements there; 6 gold for the next highest number of settlements.



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.



**FARMERS**  
Build settlements in all sectors  
1 gold for each of your own settlements in that sector with the fewest of your own settlements.

Wertung für jeden einzelnen Spieler:



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

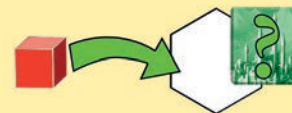
Anmerkung: Hat ein Spieler in zwei oder mehr Quadranten gleich wenig Siedlungen, so wird nur einer von diesen gewertet. Ein Spieler muss in jedem Quadranten mindestens eine Siedlung gebaut haben, sonst bekommt er für das Plättchen „Bauern“ kein Gold.

## 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 das ausgespielte **Geländeplättchen** 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.*



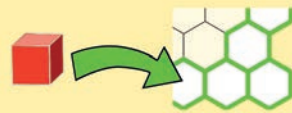
**Oase:** Eine Siedlung auf ein **Wüstenfeld** bauen. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



*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.



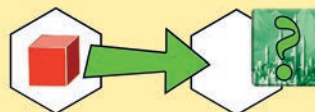
**Taverne:** Eine Siedlung an **eines der beiden Enden** einer eigenen zusammenhängenden **Siedlungskette** bauen, die aus mindestens 3 Siedlungen besteht. Die Richtung (*horizontal oder diagonal*) ist ohne Bedeutung. Die Siedlung darf nur auf ein bebaubares Geländefeld gebaut werden.



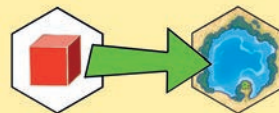
### Sonderaktion: Eine bestehende eigene Siedlung versetzen.



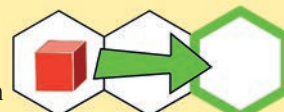
**Scheune:** Eine beliebige Siedlung auf ein Feld der Geländeart versetzen, welche das ausgespielte **Geländeplättchen** zeigt. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.



**Hafen:** Eine beliebige Siedlung auf ein **Wasserfeld** versetzen. In diesem Fall darf auf einem Wasserfeld platziert werden. Es muss, wenn möglich, angrenzend gebaut werden.

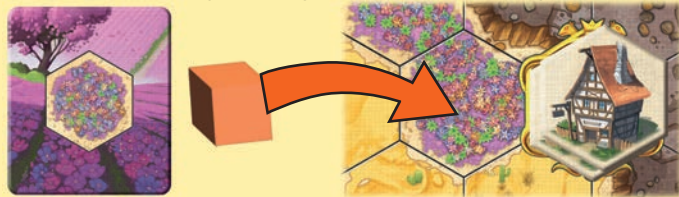


**Koppel:** Eine beliebige Siedlung in beliebiger Richtung (*horizontal oder diagonal*) **zwei Felder weiter in gerader Linie** auf ein bebaubares Geländefeld **versetzen**. Dabei darf jedes Geländefeld, auch Wasser, Berg, Burg und Ort sowie eigene und fremde Siedlungen übersprungen werden. Die Siedlung muss nicht angrenzend gebaut werden (*Bauregel 3 gilt hier nicht*).



## 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 Geländeplättchen gibt es mehrere Ortsfelder, an die gebaut werden kann.



*Beispiel: Mats hat das Geländeplättchen 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 Geländeart angrenzen. (Wald)*

Somit erhöht sich die Chance, die nächste Siedlung nicht angrenzend bauen zu müssen und dadurch möglichst früh in anderen 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.*

## Variante: Schöne Burgen

### Änderungen im Spielaufbau

Bevor die Auswahlplättchen gemischt werden, bestimmen die Spieler 2 Quadranten, auf denen sie jeweils 1 Ortsfeld mit einem Burgplättchen belegen. Auf diese Ortsfelder werden im Anschluss keine Ortsplättchen gelegt. Auf das freie Ortsfeld werden 2 Ortsplättchen platziert, die anderen beiden kommen zurück in die Schachtel.



### Änderungen im Spielablauf und Schlusswertung

Die Burgplättchen sind Burgfelder und die Spieler erhalten in der Schlusswertung ebenfalls 3 Gold, wenn sie mindestens eine Siedlung angrenzend an ein Burgplättchen gebaut haben.