



version 1.0
© 2009 ONE DRAW

Gierige Reiche Spielregeln



■ Geschichte zum Spiel

Es waren einmal zwei benachbarte Königreiche. Die beiden Könige waren gierig und eingebildet und daher naturgemäß Rivalen.

"Ich bin berühmter als Du!"

"Nein ich bin zweifellos viel berühmter als Du! Und ich habe mehr Rückhalt in meiner Bevölkerung!"

Ihr Streit wäre endlos gewesen, hätte nicht eines Tages ein Reisender angemerkt:

"Ein Palast ist ein Zeichen der Macht. Wer immer schneller Paläste aufbauen kann ist der bessere König!"

Zufrieden mit diesem Vorschlag machten sie sich daran, den Vorschlag umzusetzen!

Spielidee

Du bist einer der Könige. Besiege das gegnerische Königreich in dem du Karten ausspielst und Ressourcen wie "Ehre", "Gold", "Nahrung" und "Land" gewinnst. Mit genügend Ressourcen kannst du einen Palast errichten. Baust du einen zweiten Palast bevor dein Gegner das tut, gewinnst du dieses Spiel!

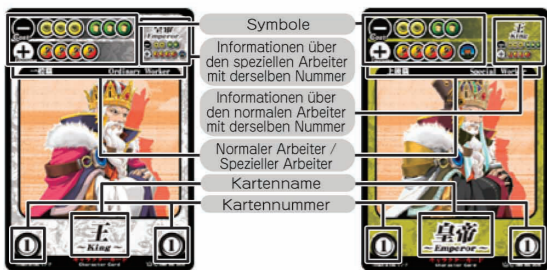
Spielmaterial

24 Charakterkarten (16 normale Arbeiter und 8 Spezielle Arbeiter), 16 Erweiterungskarten (7 Bürger und 9 Gebäude), 48 Ressourcen-Chips (Je 12x Ehre, Gold, Nahrung, und Land), 2 Regelhefte (japanisch und Englisch)

● Charakter Karten

Charakter Karten repräsentieren Charaktere für mit dem gegnerischen Königreich kämpfen. Es gibt [normale Arbeiter] und [spezielle Arbeiter], jeweils durchnummeriert von 1 bis 8.

- * Diese Karten heißen "Charaktere"
- * Die Karten der [normalen Arbeiter] sind weiß und die der [speziellen Arbeiter] sind gelb.



Normaler Arbeiter (Vorderseite)

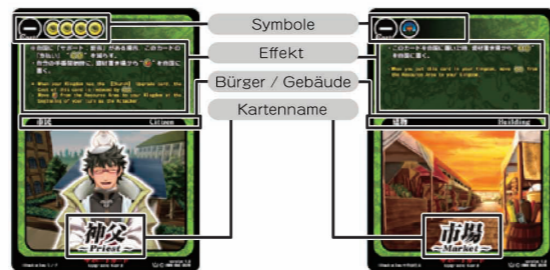
Spezieller Arbeiter (Vorderseite)

● Ausbaukarten

Ausbaukarten können verschiedene Effekte hervorrufen und entwickeln dein Königreich.

Es gibt zwei Arten: [Bürger] und [Gebäude]

- * Diese Karten heißen "Ausbaukarten"



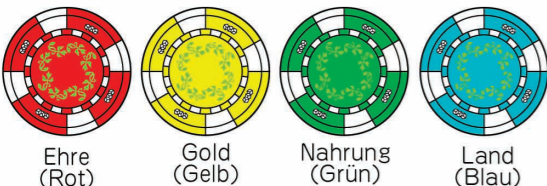
Bürger (Vorderseite)

Gebäude (Vorderseite)

● Ressourcen-Chips

Ressourcen-Chip stellen verschiedene Ressourcen dar, die zur Entwicklung des Königreichs benötigt werden. Es gibt [Ehre], [Gold], [Nahrung], und [Land]

- * Diese Chips heißen "Ressourcen"



Ehre (Rot)

Gold (Gelb)

Nahrung (Grün)

Land (Blau)

● Symbole

- Dieses Symbol steht für die "Kosten"
* Die Kosten zu bezahlen bedeutet, die entsprechenden Ressourcen aus dem Königreich zurück in den allgemeinen Vorrat zu legen
- Dieses Symbol steht für das "Einkommen"
* "Einkommen kassieren" bedeutet die entsprechende Ressource aus dem Vorrat in das eigene Königreich zu legen
- Dieses Symbol steht für einen "Ehren"-Chip (rot)
- Dieses Symbol steht für einen "Gold"-Chip (gelb)
- Dieses Symbol steht für einen "Nahrung"-Chip (grün)
- Dieses Symbol steht für einen "Land"-Chip (blau)

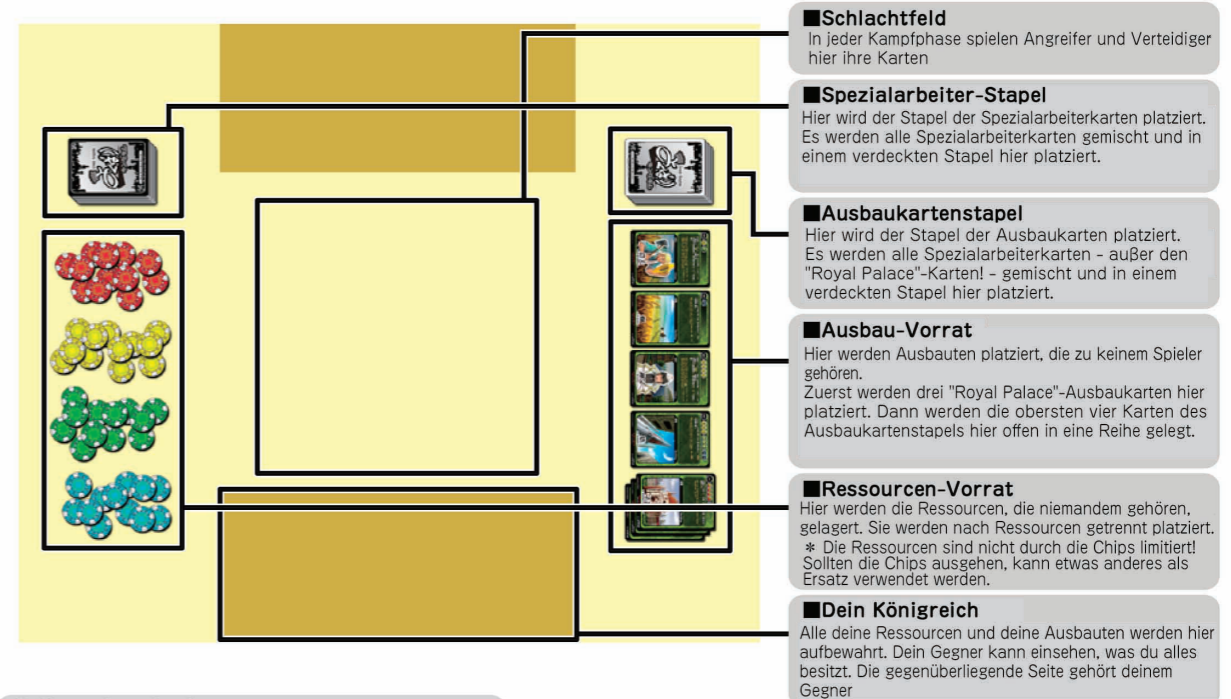
Spielidee

1 Ein Startspieler wird bestimmt

In diesem Spiel greifen sich die Spieler abwechselnd gegenseitig an. Spielt eine Runde "Schere, Stein, Papier"! Der Gewinner macht den ersten Zug als erster Angreifer und der Verlierer beginnt als erster Verteidiger. Beide Spieler bekommen acht normale Arbeiter - Karten auf die Hand (je 1-8). Die Handkarten sind stets verdeckt zu halten.

2 Bereitlegen des Materials

Alle Karten (außer die gerade ausgegebenen normalen Arbeiter) und Chips werden wie folgt bereits gelegt:



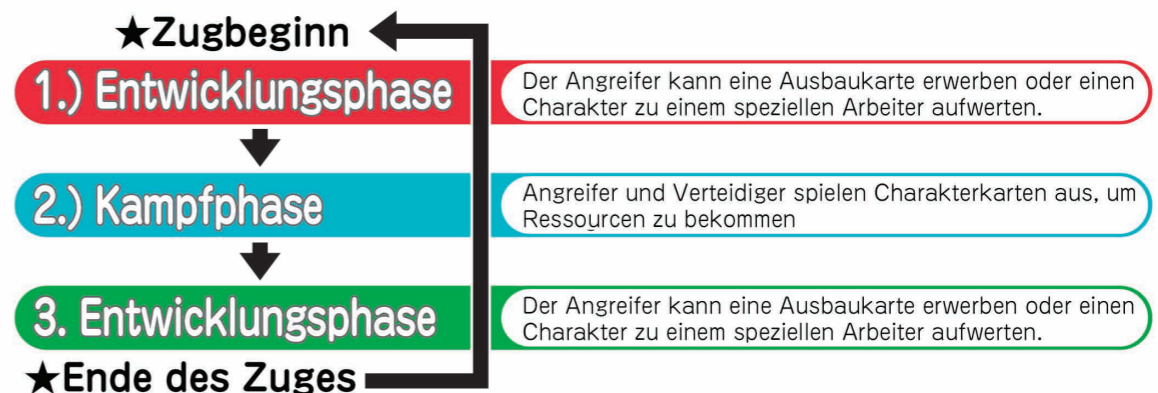
3 Startkapital

Der Verteidiger wählt eine der folgenden Ressourcen aus: Gold, Nahrung oder Land. Er nimmt sich eine entsprechende Ressource und legt sie in sein Königreich. Dann nimmt der Angreifer eine Ressource von den verbleibenden zwei Sorten. Schließlich bekommt der Verteidiger eine Ressource der nicht gewählten Sorte.

- * Wenn alles aufgebaut ist, kann es jetzt losgehen!

Spielverlauf - Überblick

Der Angriffsspieler führt einen kompletten Zug durch. Dieser Zug durchläuft die folgenden Phasen:



Spielende

Das Spiel endet sobald ein Spieler seine zweite "Royal Palace"-Karte gebaut hat.

Spielverlauf - Ausführlich

★ Zugbeginn (nur Angreifer)

- 1.) Der Angreifer kann nun alle Effekte seiner Ausbauten nutzen, die bei Zugbeginn greifen.
- 2.) Der Angreifer füllt den Ausbau-Vorrat wieder auf vier Karten auf (Entfällt, wenn der Ausbaukartenstapel leer ist)
- 3.) Der Angreifer nimmt sich entweder ein Gold oder ein Land oder eine Nahrung.

1 Entwicklungsphase (nur Angreifer)

Der Angreifer führt genau EINE der folgenden Aktionen einmalig aus:

● Einen Ausbau erwerben

Der Spieler wählt eine Ausbaukarte aus dem Vorrat, zahlt die Kosten und legt sie in sein Königreich

- * Die Kosten (in Form von Ressourcen) werden aus dem Königreich zurück in den Ressourcenvorrat gelegt.
- * Es ist möglich eine "Royal Palace" Karte zu nehmen.

● Einen Charakter befördern

Der Spieler legt zwei beliebige Ressourcen-Chips ab und zieht die oberste Karte vom "Spezielle-Arbeiter-Stapel" und nimmt sie auf die Hand. Dafür legt er die normale Arbeiter Karte mit demselben Wert offen neben sein Königreich.

- * Die beiden Ressourcen-Chips können völlig beliebig gewählt werden.

● Passen

Der Spieler tut nichts.

2 Kampfphase (Angreifer und Verteidiger)

Die Kampfphase läuft wie folgt ab. Neulingen empfehlen wir die Tipps auf Seite 4 zuerst zu lesen

(1) Karten spielen

* Sowohl Angreifer als auch Verteidiger spielen Karten

Angreifer und Verteidiger wählen jeweils drei ihrer Handkarten aus und legen diese verdeckt in das Schlachtfeld

(2) Karten aufdecken

* Angreifer und Verteidiger decken ihre Karten aus.

Beide Spieler decken die von ihnen gespielten Karten auf.

(3) Wirkung des Angriffes ermitteln

* Nur der Angreifer handelt (der Verteidiger tut nichts)

Haben Angreifer und Verteidiger Karten mit denselben Werten gespielt, so sind die entsprechenden Charaktere "gescheitert". Die anderen Charaktere waren mit ihrem Angriff erfolgreich. Der Angreifer bezahlt erst die gescheiterten Charaktere und dann die erfolgreichen.

Gescheiterte Charaktere

Der Angreifer bezahlt die Kosten jeden gescheiterten Charakters. Er muss die vollen Kosten bezahlen (oder so viel wie er bezahlen kann, wenn er nicht genug Ressourcen hat). Die gescheiterten Charaktere bringen kein Einkommen. Sind mehrere Charaktere gescheitert können die Kosten in beliebiger Reihenfolge bezahlt werden.

Erfolgreiche Charaktere

Der Angreifer zahlt die vollen Kosten eines erfolgreichen Charakters und erhält anschließend das Einkommen des Charakters. Anschließend bezahlt er ggf. den nächsten erfolgreichen Charakter und kassiert dessen Einkommen etc. Kann der Spieler nicht die vollen Kosten bezahlen, so muss er so viel zahlen wie möglich, bekommt aber kein Einkommen für diesen Charakter.

(4) Entfernen der Karten aus dem Schlachtfeld.

* Sowohl Angreifer als auch Verteidiger führen diesen Schritt durch.

Die Spieler nehmen ihre Karten zurück auf die Hand.

3 Entwicklungsphase (nur Angreifer)

Entspricht der ersten Entwicklungsphase (1)

★ Rundenende

Die beiden Spieler wechseln die Rollen (Verteidiger wird Angreifer und umgekehrt). Der neue Angreifer beginnt wieder mit "★ Zugbeginn".

■ Spielidee ■

■ Grundlegende Strategien für "Gierige Königreiche"

Die Siegbedingung verlangt zwei "Royal Palace" Karten zu erwerben.

Jede "Royal palace" Karte kostet 4 Ehren-Ressourcen und eine Land-Ressource. Folglich braucht man 8 Ehrenchips und zwei Landchips um zu gewinnen.

Es gibt mehrere Wege, um Ehre zu gewinnen, aber die anderen Ressourcen sind meistens Voraussetzung. Daher sollte man Gold, Nahrung und Land nicht außer acht lassen.

Hier einige Taktiken für effizientes Spiel:

Considering this, the following combination of tactics is recommended for efficient play:

Die Ersten Runden Konzentriere dich auf Gold, Nahrung und die anderen Ressourcen. Nimm Ausbauten, die dir helfen Gold, Nahrung und Land Ressourcen zu bekommen

Mittelspiel Befördere deine Arbeiter zu speziellen Arbeitern. Kaufe nun auch Ausbauten, die Ehre einbringen

Endspiel Verwende alles was du hast um Ehre zu bekommen und die Paläste zu bauen!

Soweit eine empfehlenswerte Strategie. Allerdings sind solche Standardstrategien schnell zu erkennen und ein erfahrener Gegner wird dagegen ansetzen. Entwickle also deine eigene Spielweise!

■ Charaktercombos

Der Schlüssel zum Sieg liegt in der richtigen Kombination der Charaktere

Ein Beispiel: Dein Ritter gibt dir die Ressource die du brauchen würdest, wenn du mit ihm gewinnen kannst. Aber du kannst seine Kosten nicht bezahlen. Wenn du geschickt spielst kann ein anderer (erfolgreicher) Charakter mit dessen Einkommen den Ritter bezahlen!

Wenn z.B. dein Koch ebenfalls seinen Kampf gewinnt, dann kann er die Nahrungskosten des Ritters bezahlen (ein Gold muss du aber schon besitzen). Dann kassiert dein Ritter sein Einkommen (2 Ehrenchips). Mit dieser Kombination könntest du den Ritter bezahlen, ohne vorher Nahrung gehabt haben zu müssen!

Die Reihenfolge in der die Charaktere abgewickelt werden ist frei (so lange die gescheiterten Charaktere zuerst an der Reihe sind) und kann wie eben gezeigt konstruktiv genutzt werden.

Dies war nur ein Beispiel für eine gelungene Kombination - Probiere weitere aus!

