

TUMULT Royal

Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Spielen ohne Regellesen
Mit KOSMOS Erklär-App

Möchtet ihr das Spiel lieber erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter. Die App bietet außerdem einen animierten Timer als Ersatz für die Sanduhr.



Spielidee und Spielziel

Ihr seid edle Adelige und habt nur eins im Sinn: Im ganzen Land lasst ihr Statuen von euch errichten, um das Volk mit eurem Abbild zu erfreuen. Das Bauen der Statuen kostet Waren, die ihr euren Untertanen – als Steuern deklariert – raubt. Bleiben nach dem Steuer-Raub zu wenige Waren übrig, führt das zu einem Tumult. Dann bestraft das Volk den gierigsten Adeligen. Vielleicht erweist ihr euch als weise und gütige Herrscher und findet das richtige Maß beim Eintreiben der Steuern. Dann ist euch das Volk freundlich gesinnt und ihr werdet für eure Gier nicht bestraft. Ob es euch dann aber gelingt, mehr Statuen als eure Mitspieler zu errichten, steht auf einem anderen Blatt ...
Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Statuen aufgestellt hat.

Spielmaterial

- 100 Statuen (je 25 in den vier Spielerfarben)
- 39 Warenplättchen mit jeweils 1–3 Brot-, Marmor- oder Werkzeugsymbolen
- 37 Plättchen „Gefolgsleute“ (25 x 1er, 8 x 5er, 4 x 10er)
- 10 Landschaftstafeln
- 6 Rahmenteile
- 4 Burgtafeln in den Spielerfarben
- 4 Adelskarten (Ränge 1–4) – eine Seite männlich, die andere weiblich
- 4 Gnadenkarten
- 1 Tumultscheibe mit Drehpfeil
- 1 Sanduhr



Spielvorbereitung

• Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Stanztableaus gelöst. Dann wird der Pfeil von oben auf der Tumultscheibe eingesetzt und mit dem Gegenstück auf der Unterseite zusammengesteckt.



Tumultscheibe

• Jeder Spieler wählt seine Spielfarbe und erhält in dieser Farbe **25 Statuen** sowie eine **Burgtafel**. Seine Statuen sortiert jeder in die ausgestanzten Leisten seiner Burgtafel.

• Jeder Spieler erhält eine **Gnadenkarte**, die er mit der Seite „Keine Gnade des Volkes“ links von seiner Burgtafel platziert.

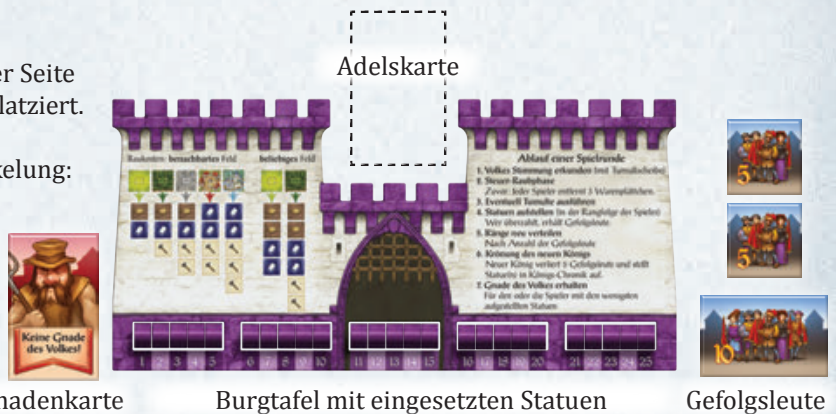
• Jeder Spieler erhält **Gefolgsleute** in beliebiger Stückelung: im Spiel **zu zweit 30, zu dritt 20 und zu viert 15**. Seine **Gefolgsleute** legt jeder rechts von seiner Burgtafel einzeln und für alle sichtbar ab.

• **Nur im Spiel zu viert wird mit allen Warenplättchen gespielt.**

Im Spiel zu dritt werden die 9 Warenplättchen mit schwarzem Rand aussortiert; **im Spiel zu zweit** werden außer den 9 Plättchen mit schwarzem Rand auch die 9 Plättchen mit grauem Rand aussortiert. Die aussortierten Warenplättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.

• Die verbliebenen Warenplättchen werden als „Waren des Volkes“ verdeckt und möglichst einzeln in der Tischmitte ausgelegt.

• Rechts davon werden die restlichen Gefolgsleute als Vorrat bereitgelegt.



Gnadenkarte

Burgtafel mit eingesetzten Statuen

Gefolgsleute



Warenplättchen

- **Nur im Spiel zu viert wird mit allen Adelskarten gespielt.**

Im Spiel zu dritt wird die Karte mit Rang 4 aussortiert und **im Spiel zu zweit** zusätzlich die Karte mit Rang 3.

Der König bzw. die Königin hat den höchsten Rang (1), der Graf bzw. die Gräfin hat den niedrigsten Rang (4). Der älteste Spieler mischt die Adelskarten unter dem Tisch und legt sie anschließend als Stapel auf den Tisch. Dann nimmt er sich die oberste Karte. Im Uhrzeigersinn nehmen sich die übrigen Spieler die danach jeweils oberste Adelskarte.

Jeder Spieler platziert seine Adelskarte wahlweise mit der weiblichen oder männlichen Seite zwischen den Türmen seiner Burgtafel.

Mit dem auf diese Weise zugewiesenen Adelsrang beginnt jeder das Spiel.

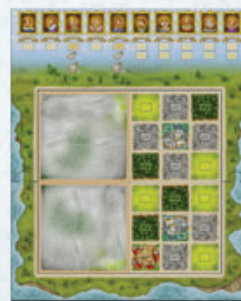


- Je nach Spielerzahl wird der **Rahmen** zusammengesteckt. Im Spiel zu zweit werden nur die beiden großen Rahmenteile benötigt, zu dritt kommen 2 Mittelstücke hinzu und zu viert alle 4 Mittelstücke.

- Der zusammengesteckte Rahmen wird neben den Waren des Volkes platziert. Er liegt somit nicht in der Tischmitte.

- Die **10 Landschaftstafeln** werden verdeckt gemischt. Wie abgebildet wird jeweils eine Hälfte der Landschaftstafeln verdeckt und die andere offen im Rahmen platziert. Die jeweils übrig gebliebenen Landschaftstafeln (im Spiel zu viert sind es 2, zu dritt 4 und zu zweit 6) werden für das aktuelle Spiel nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

Auslage für 2 Spieler



Auslage für 3 Spieler



Auslage für 4 Spieler



- Der Spieler mit dem höchsten Rang (König/Königin) erhält die **Sanduhr**. Sie hat eine Laufzeit von ca. 20 Sekunden.

- Außerdem legt er die **Tumultscheibe** neben sich aus.



Die erste Statue einsetzen

Jede Landschaftstafel besteht aus 9 Feldern.

Es gibt 5 verschiedene Feldarten: die unbewohnten Felder Wiese, Wald und Gebirge sowie die bewohnten Felder Dorf und Schloss.

Der Spieler mit dem **niedrigsten** Rang (im Spiel zu viert ist das Rang 4) **beginnt**.

Er entnimmt der Leiste auf seiner Burgtafel die Statue oberhalb der Zahl 1 und setzt sie auf ein beliebiges **freies Wiesenfeld**. Im Anschluss folgen in der Reihenfolge ihrer Ränge die übrigen Spieler. Der König setzt also die letzte Statue ein. Somit beginnt jeder Spieler mit einer eingesetzten Statue seiner Farbe.

Wichtig: Die erste Statue jedes Spielers darf **nur** auf einem Wiesenfeld eingesetzt werden.

Tipp: Setzt eure erste Statue möglichst auf ein Wiesenfeld in der Nähe von bewohnten Feldern (Dorf oder Schloss), da ihr auf diesen Feldern mehr Statuen aufstellen könnt.

Spielablauf

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 7 aufeinanderfolgenden Phasen:

1. Volkes Stimmung erkunden
2. Steuer-Raubphase
3. Eventuell Tumulte ausführen
4. Statuen aufstellen
5. Ränge neu verteilen
6. Krönung des neuen Königs
7. Gnade des Volkes erhalten

1. Volkes Stimmung erkunden

Es ist immer gut zu wissen, was das Volk wünscht. Ob ihr euch danach richtet, ist eine ganz andere Sache ...

Der König nimmt die Tumultscheibe und dreht den Pfeil. Die Zahl des Bereichs, in dem der Pfeil zur Ruhe kommt, gibt an, wie viele Waren von **jeder** Sorte dem Volk nach der Steuer-Raubphase verblieben sein müssen. Bleibt er z. B. im Bereich „3“ stehen, verlangt das Volk mindestens 3 Brote, 3 Marmor und 3 Werkzeuge.

Hinweis: Sollte der Pfeil genau zwischen zwei Bereichen stehenbleiben, gilt die kleinere Zahl.

2. Steuer-Raubphase

Da ihr die Statuen zum Wohle des Volkes aufstellt, bedient ihr euch dafür natürlich auch an dessen Waren.

(A) Zuerst einen Teil der Warenplättchen entfernen: Jeder Spieler sammelt von den Waren des Volkes in der Tischmitte **3 beliebige Warenplättchen** ein und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Rahmen mit den Landschaftstafeln ab. Diese Plättchen sind in dieser Runde nicht im Spiel. Die restlichen verdeckt ausliegenden Plättchen „Waren des Volkes“ sollten möglichst einzeln in der Tischmitte ausliegen, so dass sie von allen Spielern gleich gut erreicht werden können.

(B) Waren rauben: Um neue Statuen zu errichten, benötigt ihr bestimmte Waren. Welche Kombinationen von Brot, Marmor und Werkzeug ihr benötigt, ist auf der linken Seite der Burgtafel angegeben. Bevor der Steuer-Raub beginnt, solltet ihr euch genau überlegen, welche und wie viele Waren ihr rauben möchtet.

Der König fragt seine Mitspieler, ob sie bereit sind. Sind alle bereit, dreht der König die Sanduhr um und gibt das Kommando „Steuern rauben“. In der durch die Sanduhr vorgegebenen Zeit (ca. 20 Sekunden) haben alle Spieler gleichzeitig die Gelegenheit, beliebig viele Warenplättchen aus der Tischmitte (vom Volk) in ihre Burgen zu schaffen.

Dabei sind die folgenden Regeln zu beachten:

- Eine Hand bleibt unter dem Tisch. Mit seiner anderen Hand darf sich jeder Spieler 1 beliebiges Warenplättchen ansehen. Damit es schnell geht, genügt ein kurzes Anheben.
- Wer sich 1 Plättchen angesehen hat, legt es entweder verdeckt in die Tischmitte zurück oder er legt es verdeckt auf seine Burgtafel. Danach darf er beliebig viele weitere Plättchen anschauen und entweder wieder zurücklegen oder auf seine Burgtafel legen.

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist und ein Spieler „Stopp!“ ruft, darf kein neues Warenplättchen mehr in die Hand genommen werden. Hat ein Spieler zu diesem Zeitpunkt noch ein Plättchen in der Hand, legt er es entweder zurück oder er legt es verdeckt auf seine Burgtafel. Anschließend werden alle Warenplättchen (auf dem Tisch und auf den Burgtafeln) aufgedeckt.

Weiterhin gilt:

- Ein auf einer Burgtafel abgelegtes Warenplättchen darf nicht wieder in die Tischmitte zurückgelegt werden.
- Ein Spieler darf zu jedem Zeitpunkt nur genau 1 Warenplättchen in der Hand halten. Er darf also nicht mehrere Plättchen auf einmal aufnehmen und ansehen.
- Nur die Warenplättchen auf der Burgtafel sind sicher. Alle Warenplättchen, die außerhalb der Burgtafel liegen, dürfen von den Mitspielern angesehen und genommen werden.

3. Eventuell Tumulte ausführen

Nun wird geprüft, ob Tumulte stattfinden. Dazu werden nacheinander in jeder Sorte die Waren auf den Warenplättchen, die nicht von den Spielern geraubt wurden, also noch in der Tischmitte liegen, gezählt. Diese Waren sind dem Volk geblieben. Ist von einer Warensorte die Anzahl der auf den Plättchen abgebildeten Waren **gleich groß oder größer** als die zu Beginn der Runde vom König ermittelte Zahl auf der Tumultscheibe, gibt es **keinen Tumult**.

Ist die Anzahl der Waren einer Warensorte **kleiner** als die ermittelte Zahl auf der Tumultscheibe, ist das Volk unzufrieden und es gibt einen **Tumult**.

Ausführung eines Tumults

Ist eine Warensorte von einem Tumult betroffen, addiert jeder Spieler die Waren auf den Plättchen dieser Sorte, die er geraubt und auf seiner Burgtafel abgelegt hat.

Der gierigste Spieler: Der Spieler, der die meisten Waren einer Sorte geraubt hat, ist der gierigste Spieler. Gibt es mehrere Spieler, die gleich viele Waren dieser Sorte geraubt haben, ist der Spieler mit dem höheren Rang der gierigste Spieler.

Je höher der Rang eines Adeligen, umso unsympathischer ist er dem Volk.



Gnade des Volkes: Wer die Gnadenkarte mit der Seite „Gnade des Volkes“ vor sich liegen hat, darf bei der Ermittlung des gierigsten Spielers von **jeder** Sorte der von ihm geraubten Waren 1 Ware abziehen.

Hinweis: In der ersten Runde hat kein Spieler die „Gnade des Volkes“.

Die Folgen für den gierigsten Spieler:

- Er **verliert 3 Gefolgsleute** und muss sie zum Vorrat zurücklegen.
Mit solchem Gebaren wollen einige eurer Anhänger nun wirklich nichts zu tun haben.
- Er darf von der Warensorte, die von einem Tumult betroffen ist, nur jeweils das **Warenplättchen mit den wenigsten Waren behalten**. Die restlichen Warenplättchen dieser Sorte gibt er dem Volk zurück und legt sie offen in die Tischmitte.
Hinweis: Besitzt er nur 1 Warenplättchen der betroffenen Sorte, darf er es also behalten – selbst dann, wenn es ein Plättchen mit 3 Waren ist.

Da in jeder Warensorte ein Tumult möglich ist, können in einer Runde bis zu 3 Tumulte ausgeführt werden.

Beispiel: Der König hatte vor der Steuer-Raubphase den Pfeil der Tumultscheibe gedreht. Der Pfeil hatte „4“ angezeigt. Somit möchte das Volk mindestens 4 Brote, 4 Marmor und 4 Werkzeuge für sich.

Nach dem Rauben wird zunächst geschaut, ob es einen Tumult für Brot gibt (A).

Da die Spieler dem Volk nur 2 Brote gelassen haben, kommt es zum Brot-Tumult.

Die Herzogin (Spielerin Blau) hat 5 Brote geraubt. Da sie die „Gnade des Volkes“ besitzt, zählen aber nur 4 ihrer Brote als geraubt – genauso viele, wie der Fürst (Spieler Gelb) geraubt hat. Da der Fürst den niedrigeren Rang besitzt (und damit dem Volk näher steht), ist die Herzogin dennoch die gierigste Spielerin. Sie verliert 3 Gefolgsleute und muss die beiden mit roten Pfeilen markierten Brotplättchen abgeben.

Nun wird festgestellt, ob es für Marmor einen Tumult gibt (B).

Die Spieler haben dem Volk 4 Marmor gelassen. Damit ist das Volk zufrieden und es gibt keinen Marmor-Tumult.

Zum Schluss wird geschaut, ob es für Werkzeug einen Tumult gibt (C). Es kommt zu einem Tumult, da die Spieler dem Volk nur 3 Werkzeuge gelassen haben.

Die Herzogin und der Fürst haben je 4 Werkzeuge geraubt. Da die Herzogin auch diesmal von der „Gnade des Volkes“ profitiert, zählen bei ihr nur 3 Werkzeuge als geraubt und daher ist der Fürst der gierigste Spieler beim Werkzeug-Tumult. Auch er verliert 3 Gefolgsleute und muss sich von dem mit einem roten Pfeil markierten Werkzeugplättchen trennen.

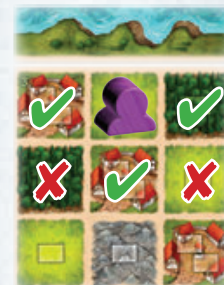


Tipp: Gönnst euch beim ersten Spiel einen Probelauf der Steuer-Raubphase. Danach weiß jeder, wie sie abläuft und bei der nachfolgenden, dann gültigen Raubphase gibt es weniger unliebsame Überraschungen.

4. Statuen aufstellen

Beginnend mit dem König stellen die Spieler in der Reihenfolge ihrer Ränge auf **einem** freien Landschaftsfeld je nach Art des Feldes 1, 2 oder 3 ihrer Statuen auf. Die Kosten dafür sind auf der linken Seite der Burgtafel angegeben. So kostet das Aufstellen einer Statue auf einem Wiesenfeld 1 Brot und 1 Marmor und das Aufstellen von 3 Statuen auf einem Schlossfeld 2 Marmor und 3 Werkzeuge.

- Ein Spieler darf Statuen nur auf einem **freien Feld** aufstellen, das direkt **waagrecht oder senkrecht** (nicht diagonal) an ein Feld angrenzt, auf dem er bereits 1 oder mehrere seiner Statuen aufgestellt hat (Ausnahme: „Beliebiges Aufstellen auf Wiese oder Wald“ – siehe Seite 5).
- Auf einem unbewohnten Landschaftsfeld (**Wiese, Wald, Gebirge**) stellt ein Spieler **1 Statue** auf; auf einem bewohnten Landschaftsfeld (Dorf, Schloss) stellt er auf dem **Dorffeld genau 2 Statuen** auf und auf einem **Schlossfeld genau 3 Statuen**.
- Wenn ein Spieler Statuen aufstellt, nimmt er jeweils die **vorderste** Statue (oberhalb der kleinsten Zahl) von seiner Burgtafel.
- Wer keine Statue aufstellen kann, da er nicht die benötigten Waren geraubt hat, muss passen.



Kosten bezahlen: Ein Spieler bezahlt die Kosten für das Aufstellen von Statuen, indem er Warenplättchen mit den jeweils geforderten Waren abgibt. Dabei gilt:

- **Aufteilung nicht erlaubt:** Es ist **nicht** erlaubt, die Waren eines Plättchens für das Aufstellen von Statuen auf mehrere Felder aufzuteilen, also z. B. von den 3 Marmor eines Marmorplättchens 1 Marmor für das Aufstellen einer Statue auf einem Wiesenfeld zu nutzen und später dann die restlichen 2 Marmor für das Aufstellen von 2 Statuen auf einem Dorffeld.
- **Gefolgsleute für überzahlte Waren:**
Wer sich als besonders verschwenderisch erweist, gewinnt neue Bewunderer.
Für jede überzahlte Ware auf einem Warenplättchen erhält ein Spieler 1 Gefolgsmann. Wer z. B. für das Aufstellen einer Statue auf einer Wiese 1 Warenplättchen mit 3 Marmor und 1 Warenplättchen mit 2 Broten abgibt, erhält 3 Gefolgsleute (2 für die beiden überzahlten Marmor und 1 für das überzahlte Brot).
- **Nicht mit mehr Plättchen als erforderlich zahlen:** Es ist nicht erlaubt, mit mehr Warenplättchen als erforderlich zu bezahlen, also z. B. für 1 Statue auf einer Wiese mit 1 Marmor und 2 Brotplättchen zu bezahlen, um mehr Gefolgsleute zu erhalten. Es ist jedoch erlaubt, die geforderte Menge von Waren einer Sorte mit mehreren Warenplättchen dieser Sorte zu bezahlen, bis die Kosten des Aufstellens einer oder mehrerer Statuen auf einem Feld gedeckt sind.

Beispiel: Ein Spieler möchte 1 Statue auf einem Gebirgsfeld aufstellen. Er muss mindestens 1 Brot, 1 Marmor und 2 Werkzeuge zahlen. Gibt er die unter „A“ abgebildeten Warenplättchen ab, erhält er für jede überzahlte Ware 1 Gefolgsmann – insgesamt also 5 Gefolgsleute. Zahlt er mit den unter „B“ angegebenen Plättchen, erhält er noch 2 Gefolgsleute. Das unter „C“ durchgestrichene Werkzeugplättchen wird nicht zur Deckung der Kosten benötigt und ist daher nicht erlaubt.



Weitere Aufstellerrunden: Hatte jeder Spieler die Gelegenheit, auf einem Feld eine oder mehrere Statuen aufzustellen oder zu passen und gibt es noch Spieler, die über genügend Waren für eine weitere Aufstellmöglichkeit verfügen, beginnt mit dem König eine zweite Aufstellerrunde und eventuell danach weitere.

Warenplättchen, die nicht für das Aufstellen einer Statue genutzt werden können, verfallen und werden in die Tischmitte zurückgelegt. **Wichtig:** Durch die Rückgabe erhalten die Spieler **keine** Gefolgsleute.

Beliebiges Aufstellen auf Wiese oder Wald: Ein Spieler darf eine Statue auf einer beliebigen freien **Wiese** oder einem beliebigen freien **Wald** aufstellen, auch wenn dieses Feld **nicht direkt** an ein Landschaftsfeld **angrenzt**, das schon mit 1 oder mehreren seiner Statuen besetzt ist. Dafür muss er jedoch die **doppelten Kosten** bezahlen, also z. B. je 2 Marmor, Brote und Werkzeuge für das Aufstellen einer Statue auf einem Waldfeld. Es ist beim beliebigen Aufstellen nicht erlaubt, Statuen auf einem bewohnten Feld (Dorf oder Stadt) oder auf einem Gebirge aufzustellen. Auch beim beliebigen Aufstellen gibt es bei Überzahlung Gefolgsleute.

Ein kleiner Trost: Kann ein Spieler in einer Runde **gar keine Statue aufstellen** (z. B. weil er die falschen Warenplättchen geraubt oder das Benötigte nicht gefunden hat), erhält er am Ende dieser Phase **2 Gefolgsleute**. Das gilt jedoch **nicht**, wenn er von einem Tumult betroffen war.

5. Ränge neu verteilen

Wer nach dem Aufstellen der Statuen die **meisten Gefolgsleute** besitzt, erhält (bzw. behält) die **Königskarte** und gibt seine Adelskarte dem ehemaligen König. Nach der Ermittlung des Königs wird ebenso mit dem Rang des Herzogs und danach mit dem Rang des Fürsten verfahren. Der Spieler mit den zweitmeisten Gefolgsleuten wird Herzog und tauscht mit dem bisherigen Herzog seine Adelskarte. Der Spieler mit den drittmeisten Gefolgsleuten wird Fürst. Der Spieler mit den wenigsten Gefolgsleuten wird Graf.

Bei Gleichstand gilt: Haben 2 oder mehrere Spieler gleich viele Gefolgsleute, so erhält derjenige die ranghöhere Adelskarte, dessen **bisheriger** Rang (der Rang vor dem Wechsel) höher war.

Wichtig: Jeder Spieler muss seine Plättchen mit den Gefolgsleuten so auslegen, dass seine Mitspieler jederzeit sehen können, wie viele Gefolgsleute er insgesamt besitzt.



Beispiel: (A) Königswahl: Spieler Blau hat 25 und damit die meisten Gefolgsleute. Er gibt Spieler Violett (21 Gefolgsleute) seine Herzogkarte und erhält dafür dessen Königskarte. Bei einem Gleichstand von Gefolgsleuten hätte Spieler Violett seinen Königstitel behalten.

(B) Wahl des Herzogs: Spieler Gelb hat mit 23 Gefolgsleuten die zweitmeisten Gefolgsleute und tauscht seine Fürstenkarte mit der Herzogkarte von Spieler Violett.

(C) Wahl des Fürsten: Spieler Violett und Spieler Grau haben beide gleich viele Gefolgsleute. Spieler Violett behält seinen Fürstentum, da dieser höher als der Rang des Grafen ist.

6. Krönung des neuen Königs

Der neue König



- muss **5 Gefolgsleute zurück** zum Vorrat legen.
So viel Macht ist manchen Anhängern dann doch zu viel.
- nimmt die vorderste Statue von seiner Burgtafel (oberhalb der kleinsten Zahl) und platziert sie, links beginnend, auf dem jeweils nächsten **freien Feld der Königs-Chronik**. **Wichtig:** Sind die ersten fünf Einzelfelder belegt, stellt ein neuer König ab der sechsten Runde auf den folgenden **Doppelfeldern** jeweils 2 Statuen auf.
- erhält die **Sanduhr** und die **Tumultscheibe**.



Beispiel: In der 2. Runde wurde Spieler Blau zum König gekrönt. Er setzt 1 blaue Statue ein.

7. Gnade des Volkes erhalten



Der oder die Spieler, die insgesamt die **wenigsten Statuen** aufgestellt haben, drehen ihre Gnadenkarte auf die Seite „Gnade des Volkes“. Alle anderen Spieler drehen sie auf die Seite „Keine Gnade des Volkes“ bzw. belassen sie auf dieser Seite. Haben alle Spieler gleich viele Statuen eingesetzt, muss bei jedem Spieler die Gnadenkarte mit der Seite „Keine Gnade des Volkes“ ausliegen.

Hinweis: Wie viele Statuen ein Spieler aufgestellt hat, lässt sich an der Zahlenleiste auf seiner Burgtafel ablesen.

Vorbereitung der nächsten Runde

Alle Warenplättchen – auch die jeweils 3 Plättchen, die vor Beginn der Steuer-Raubphase von jedem Spieler beiseitegelegt wurden – kommen verdeckt in die Tischmitte. Sie werden gemischt, indem sie durcheinandergeschoben werden. Danach entfernt jeder Spieler wieder 3 beliebige, verdeckte Warenplättchen und legt sie für die nächste Runde beiseite. Anschließend geht es mit der Phase 1 der nächsten Runde weiter (mit Tumultscheibe „Volkes Stimmung“ erkunden).

Die Besonderheiten der Königs-Chronik

Drittes und fünftes Feld: Neue Landschaftstafeln aufdecken

Setzt der König 1 seiner Statuen auf das dritte Feld der Königs-Chronik, deckt er im Spiel zu zweit und zu dritt 1 und im Spiel zu viert 2 verdeckt ausliegende Landschaftstafeln seiner Wahl auf. Setzt der König 1 seiner Statuen auf das fünfte Feld der Königs-Chronik, deckt er die noch verbliebenen, verdeckt ausliegenden Landschaftstafeln auf.

Wichtig: Der König darf die Landschaftstafeln vorher nicht ansehen, um sie in einer ihm genehmen Richtung auszuliegen. Er muss sie immer **in Richtung zu sich** aufdecken.

Auf den Feldern der neuen Landschaftstafeln dürfen in den folgenden Runden nach den oben beschriebenen Regeln Statuen aufgestellt werden.

Beispiel: In der 3. Runde wurde Spieler Gelb zum König gekrönt. Er setzt 1 gelbe Statue auf der Königs-Chronik ein und deckt je nach Spielerzahl 1 bzw. 2 neue Landschaftstafeln auf. Da zu dritt gespielt wird, deckt er 1 Landschaftstafel auf.



Die Doppelfelder: 2 Statuen aufstellen und Spielende ermitteln

Auf den Doppelfeldern stellt der neue König jeweils 2 Statuen auf. Außerdem wird **geprüft, ob das Spiel beendet ist**.

Spielende

Nach jedem Aufstellen von Statuen auf einem Doppelfeld kann das Spiel zu Ende sein. Dazu wird die Anzahl der aufgestellten Statuen des Spielers oder der Spieler, die am weitesten zurückliegen, von der Anzahl der aufgestellten Statuen des oder der führenden Spieler abgezogen.

Ist die **Differenz größer** als die Zahl unterhalb der auf der Königs-Chronik aktuell aufgestellten Statuen, **dann endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Statuen aufgestellt hat.** Bei einem Gleichstand gewinnt der ranghöhere Spieler.

Ist die **Differenz kleiner oder entspricht sie genau der Zahl** unterhalb der auf der Königs-Chronik aktuell aufgestellten Statuen, so wird das Spiel eine **weitere Runde** fortgeführt.



Beispiel: Spieler Blau wurde in der 7. Runde zum König gekrönt. Er stellt 2 blaue Statuen auf. Spieler Violett hat auf den Landschaftsfeldern und der Königs-Chronik insgesamt 15 Statuen aufgestellt, Spieler Gelb 19 und Spieler Blau 21. Die Differenz zwischen den aufgestellten Statuen von Spieler Blau und Spieler Violett beträgt 6 und ist damit größer als 5. Somit ist das Spiel sofort beendet und Spieler Blau hat gewonnen.

Nach dem Einsetzen zweier Statuen oberhalb der „0“, ist das Spiel aber in jedem Fall zu Ende.

Es gewinnt, wer die meisten Statuen aufgestellt hat. Bei einem Gleichstand gewinnt auch hier der ranghöhere Spieler. Sollte ein Spieler seine **25. Statue** aufgestellt haben, endet das Spiel **sofort**. Die Runde wird nicht zu Ende gespielt und dieser **Spieler hat gewonnen**.

Wichtige Tipps

Bitte lest die folgenden Tipps **nach der ersten Runde** allen Spielern laut vor.

- 1. Vor der Steuer-Raubphase** solltet ihr euch Zeit nehmen und genau überlegen, auf welchen Feldern ihr Statuen aufstellen wollt und welche und wie viele Waren ihr dafür benötigt.
- 2. Gefolgsleute** erhaltet ihr für die Überzahlung von Waren. Je mehr, desto besser. Denn damit werdet ihr König oder Königin.
- 3. Beim Aufstellen der Statuen** solltet ihr daran denken, dass ihr eine Statue auch auf einem beliebigen freien Wiesen- oder Waldfeld aufstellen dürft. Das kostet zwar doppelt so viel, kann euch aber den Zugang zu neuen, wertvollen Feldern mit Dörfern und Schlössern verschaffen.
- 4. Die Gnade des Volkes** solltet ihr nicht unterschätzen. Mit diesem Vorteil ist es etwas weniger riskant, viele Waren zu rauben.
- 5. Je mehr Runden das Spiel dauert**, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass es endet, da mit jeder Runde die Zahl für die Differenz zwischen der Anzahl der aufgestellten Statuen des führenden Spielers und derjenigen des am weitesten zurückliegenden Spielers kleiner wird.

Variante: Steuern rauben für Adelige, die gerne zocken

Wer gerne zockt, kann nach dieser Regel spielen: Statt vor der Steuer-Raubphase ermittelt der König erst **nach** der Steuer-Raubphase mit der Tumultscheibe für jede Sorte, wie viele Waren das Volk für sich beansprucht. Dabei dreht er den Pfeil nicht einmal für alle Warensorten, sondern für jede Warensorte einzeln in der Reihenfolge Brot, Marmor und Werkzeug. So kann es z. B. vorkommen, dass das Volk mit 2 Broten und 3 Marmor zufrieden ist, aber 5 Werkzeuge für sich beansprucht.

Was wäre wenn ...?

Vergessen, den Pfeil der Tumultscheibe zu drehen?

In der Hektik des Spiels kann das schon mal passieren. In diesem Falle gibt die in der vorausgegangenen Runde ermittelte Zahl an, wie viele Waren von jeder Sorte das Volk für sich beansprucht. Wird es in der ersten Runde vergessen, gilt die „3“.

Nichts geraubt und dennoch gierig?

Im Spiel zu zweit möchte das Volk 3 Brote. Es ist nicht genug Brot übrig. Es wird geschaut, welcher Adelige war der Gierigste, also wer hat die meisten Brote geraubt. Spieler Blau hat 1 Brot, Spieler Gelb (der König) hat kein Brot. Spieler Blau besitzt aber die „Gnade des Volkes“. Daher darf er 1 Brot abziehen. Somit zählt auch bei ihm kein Brot.

„Ohhh, keiner war gierig und hat Brot geraubt? Dann wird der König bestraft. Wer sonst könnte Schuld an der Misere des mangelnden Brotes haben?“

Nicht genug Gefolgsleute im Vorrat?

Sollte der seltene Fall eintreten, dass die Gefolgsleute im Vorrat nicht ausreichen, gibt jeder Spieler 5 Gefolgsleute in den Vorrat ab.

Nicht genug Gefolgsleute zum Abgeben?

Sollte ein Spieler die geforderte Anzahl Gefolgsleute nicht abgeben können, weil er davon zu wenig besitzt, erhält zunächst jeder Spieler 5 Gefolgsleute aus dem Vorrat. Anschließend muss der betroffene Spieler die geforderte Anzahl in den Vorrat abgeben.



Die Autoren:

Klaus Teuber, Jahrgang 1952, lebt in der Nähe von Darmstadt. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Vier seiner Spiele wurden als Spiel des Jahres ausgezeichnet. Darunter sein größter Erfolg Catan, **Benjamin Teuber**, Jahrgang 1984, lebt in Frankfurt. Aufgewachsen als Sohn eines Spieleentwicklers, hat er Brettspiele gespielt, seit er Karten in der Hand halten konnte. Nach dem Psychologie- und Betriebswirtschaftsstudium war er zunächst für verschiedene Firmen tätig, bevor es ihn 2010 in die Spielebranche zog. Mit dem turbulenten Spiel Tumult Royal legen Vater und Sohn nun ihr erstes gemeinsames Spiel vor.

Redaktion: Wolfgang Lüdtker

Redaktionelle Mitarbeit: Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Begleitung bei der Entwicklung: Claudia Teuber, Guido Teuber, Arnd Beenen

Illustration: Franz Vohwinkel

Grafik: Imelda und Franz Vohwinkel

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern: Ina Broß, Martina Blewonska, Kerstin und Detlef Kölln, Dominik Sarma, Amelie Latzko, Martine Frimpong, Peter Gustav Bartschat, Wilhelmine Konrad, Elke Konrad, Stefan Kobarschik, Dr. Reiner Düren und den Teilnehmern der Spielerevents in Bödefeld, Bad Homburg, Lieberhausen, Bergeustadt und Duisburg.

Lizenz: Catan GmbH © 2015 (catan.de/teubergames.de)

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr. 692483

Alle Rechte vorbehalten.