



S P I E L R E G E L

Ein raffiniertes Machtspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

SPIELIDEE

Die Herrscherin des Reiches Saga, das aus sechs Ländern besteht, wurde von ihrem abtrünnigen Stellvertreter vertrieben. Die Spieler verkörpern verschiedene Fürstenhäuser, die sich nun daran machen, die Länder zurückzuerobern. Bei dem folgenden Verteilungskampf nehmen sie aufeinander wenig Rücksicht. So wechseln die Länder mehr als einmal ihre Besitzer. Dabei nutzen die Spieler geschickt die besonderen Eigenschaften der einzelnen Länder. Ruhm und Ehre wird demjenigen zuteil, der schließlich, wenn die Herrscherin nach Saga zurückkehrt, ein Land endgültig in Besitz hat.

SPIELZIEL

Sobald ein Spieler alle seine Ritterkarten ausgelegt hat, kehrt die Herrscherin zurück, und das Spiel endet. Jeder zählt nun die Werte seiner eroberten Länder und seine Ruhmespunkte, die er während des Spiels erhalten hat. Es gewinnt, wer jetzt die meisten Ruhmespunkte besitzt.

SPIELMATERIAL

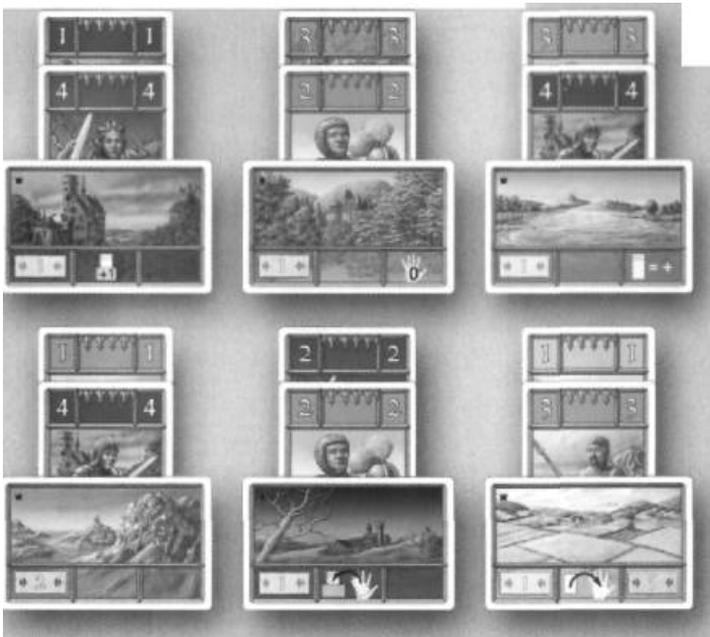
- 6 beidseitig bedruckte Länderkarten
- 60 Ritterkarten, insgesamt 5 Kartensets mit jeweils 12 Karten'
- 32 Ruhmes-Chips mit unterschiedlichen Ruhmespunkten

SPIELVORBEREITUNGEN

- Vor dem ersten Spiel werden die Ruhmes-Chips vorsichtig aus dem Nahmen gelöst.
- Die Länderkarten tragen verschiedene Symbole. Diese werden ausführlich am Ende der Regeln erklärt. Beim ersten Spiel werden die Länderkarten mit der Seite nach oben ausgelegt, die links oben eine kleine Krone zeigt. In weiteren Spielen können die Länderkarten mit der anderen Seite gespielt oder beliebig gemischt werden. Folgende Länder gibt es: Burgenland (rot), Waldland (grün), Seenland (blau), Goldland (orange), Schattenland (violett), Kornland (gelb). Die Länderkarten werden in zwei Reihen mit je 3 Karten in die Tischmitte gelegt. Zwischen den beiden Reihen muss genug Platz bleiben für die Ritterkarten.
- Die Ritterkarten werden nach ihren Rückseiten sortiert, so dass insgesamt 5 Sets mit jeweils 12 Ritterkarten gebildet werden. Jedes Set verfügt über die gleichen Kartenwerte, die Farben sind jedoch unterschiedlich verteilt. Jeder Mitspieler erhält ein Set als Handkarten. Ein beliebiges weiteres Set wird für die Tischauslage benötigt. Im Spiel zu zweit oder zu dritt bleiben Kartensets übrig. Diese nehmen am Spiel nicht teil und werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Das Kartenset für die Tischauslage wird nun den Landern zugeordnet. Die Karten werden einzeln aufgedeckt und offen als Verteidigungstrupp unter die Länderkarten geschoben. Folgende Regeln sind zu beachten:
 1. Jedem Land werden genau zwei Ritterkarten zugeordnet.
 2. Die erste Ritterkarte eines Landes muss die gleiche Farbe haben, wie das Land selbst.
 3. Die zweite Ritterkarte eines Landes wird auf die erste Ritterkarte etw; nach unten versetzt gelegt, so dass die Kartenwerte beider Karten sichtbar bleiben.
 4. Beide Ritterkarten unter einem Land müssen unterschiedliche Farben haben.

Tipp: Nehmen Sie bei Ihrem ersten Spiel für die Tischauslage das Kartenset mit der Burg auf der Rückseite und legen Sie die 12 Karten einfach so aus, wie in der folgenden Abbildung,

So wird die Spielfläche aufgebaut:

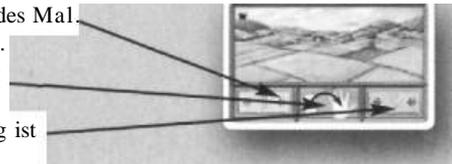


- Die Ruhmes-Chips bilden einen Vorrat neben den Länderkarten. Aus diesem Vorrat bedient sich jeder Spieler, wenn er Ruhmespunkte bekommt. Mit den Chips dieses Vorrats darf jederzeit gewechselt werden.
- Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, nach ihm verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Die Länderkarten

Auf den Länderkarten gibt es verschiedene Informationen, die für das Spielgeschehen von Bedeutung sind.

1. Die Farbe des Landes bestimmt, mit welcher Ritterkarte (Farbe) dieses Land angegriffen wird.
2. Die Infozeile am Fuß jeder Karte enthält drei Elemente:
 - a) Ruhmespunkte, die der Besitzer des Landes jedes Mal zu Beginn seines Zuges aus dem Vorrat erhält.
 - b) Eigenschaft, die während des Spiels einmalig oder auch wiederholt genutzt werden darf.
 - c) Eigenschaft, die bei Spielende von Bedeutung ist



SPIELVERLAUF

Der Spieler am Zug muss immer die Aktionen 1 und 2a ausführen und führt unter Umständen auch noch die Aktionen 2b und 3 aus:

1. Ruhmespunkte erhalten (wenn der Spieler rechtzeitig daran denkt)
- 2a. Eine Ritterkarte auslegen (muss!)
- 2b. Ein Land erobern (wenn durch das Auslegen der Ritterkarte der Angriffstrupp stärker ist, als der Verteidigungstrupp des zugehörigen Landes)
3. Einen „freien Ritter“ anwerben (freiwillig)

Reihenfolge beachten: Aktion 1 wird immer zuerst ausgeführt. Die Aktion 3 darf vor oder nach den Aktionen 2a bzw. 2b ausgeführt werden.

1. Ruhmespunkte erhalten

Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges eines oder mehrere Länder vor sich ausliegen hat, bekommt er dafür Ruhmespunkte (siehe linkes Feld der Infozeile). Die meisten Länder bringen 1 Ruhmespunkt pro Zug. Nur das Goldland (orange) bringt mehr Ruhmespunkte. Der Spieler errechnet die Summe seiner Ruhmespunkte und nimmt sich entsprechend Chips aus dem Vorrat, die er offen vor sich ablegt.

Wichtig: Sobald ein Spieler mit einer anderen Aktion begonnen hat, darf er in diesem Zug keine Ruhmespunkte mehr kassieren.

2a. Eine Ritterkarte auslegen

Wer am Zug ist, muss eine seiner Handkarten offen vor sich auslegen.

Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Mit der ersten Karte wird ein Angriffstrupp begonnen. Diese erste Karte bestimmt durch ihre Farbe, welches Land angegriffen werden soll.
Bsp.: Mit einer gelben Ritterkarte soll das gelbe Komland angegriffen werden.
- Mit einer weiteren Handkarte, die in einem späteren Zug gelegt wird, darf man einen neuen Angriffstrupp (auch einen in einer schon vorhandenen Farbe!) beginnen. *Bsp.: Der Spieler legt neben seine gelbe Ritterkarte eine blaue Ritterkarte und will damit das blaue Seenland angreifen.*



- Statt einen Angriffstrupp zu beginnen, darf man einen schon ausliegenden Angriffstrupp verstärken, indem eine neue Karte etwas nach unten versetzt darauf gelegt wird.

Bsp.: Der Angriffstrupp mit der gelben Ritterkarte gegen das Kornland wird durch das Auslegen der blauen Ritterkarte verstärkt.



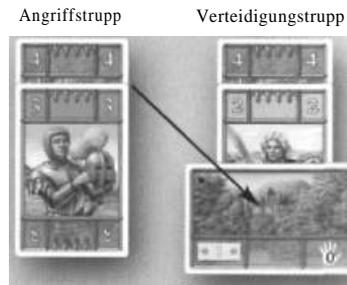
Ganz wichtig ist die Farb-Lege-Regel: In einem ausliegenden Angriffs- oder Verteidigungstrupp darf jede Farbe nur einmal vorkommen.

2h. Ein Land erobern

Sobald ein Spieler einen Angriffstrupp vor sich ausliegen hat, dessen Gesamtwert höher ist, als der des Verteidigungstrupps des entsprechenden Landes, erobert der Spieler mit dem höheren Wert dieses Land. Das hat folgende Auswirkungen:

- Der erobernde Spieler nimmt die gewonnene Länderkarte an sich und legt sie auf seinen Angriffstrupp, der das Land erobert hat. Dieser gilt nun als Verteidigungstrupp, auf den keine weiteren Ritterkarten mehr gelegt werden dürfen.
- Sollte das Land in der Tischmitte gelegen haben (was zu Spielbeginn der Fall ist), dann werden die beiden Ritterkarten als „freie Ritter“ offen auf dem Tisch bereitgelegt. Diese „freien Ritter“ können von den Spielern angeworben werden (siehe Seite 6).
- Wurde das Land einem Spieler weggenommen, muss dieser die Ritterkarten seines Verteidigungstrupps, die unter diesem Land auslagen, wieder auf die Hand zurücknehmen.

In der Tischmitte liegt das Waldland mit dem Verteidigungstrupp „Grün 4“ und „Gelb 2“ (= Verteidigungswert 6). Der Spieler am Zug hat nun seinen grünen Ritter mit dem Wert 4 (der schon auf dem Tisch lag) durch den Ritter „Blau 3“ zu einem Angriffstrupp mit dem Wert 7 ausgebaut. Dieser Trupp ist stärker als der verteidigende 6er-Trupp. Deshalb erhält der Spieler das Waldland und legt die Karte auf seinen Angriffstrupp. Dieser gilt nun als Verteidigungstrupp und darf nicht mehr ausgebaut werden. Die beiden verteidigenden Ritterkarten („Grün 4“ und „Gelb 2“), die nun ohne Land sind, verbleiben jetzt als „freie Ritter“ in der Tischmitte. Hätte das Land einem Mitspieler gehört, müsste dieser seine Ritter auf die Hand zurücknehmen.



3. Einen „freien Ritter“ anwerben

Ein Spieler darf während seines Zuges einen der „freien Ritter“ anwerben. Dazu legt er eine dem Wert der Ritterkarte entsprechende Anzahl an **Ruhmespunkten** in den Vorrat. Dann nimmt er die **aufgewählte Ritterkarte** auf die Hand.

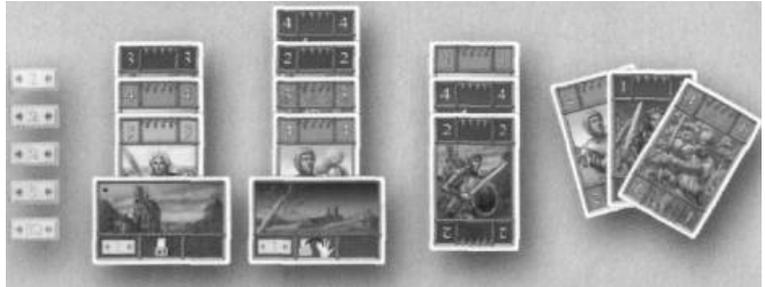
Es ist erlaubt, einen „freien Ritter“ anzuwerben und ihn sogleich als Aktion 2a auszulegen!

SPIELEND

Das Spiel endet sofort, nachdem ein Spieler seine letzte Handkarte ausgelegt hat. Sollte es dadurch noch zu einer Eroberung kommen, wird diese noch durchgeführt.
Jetzt werden die Ruhmespunkte zusammengezählt:

- Jeder Ruhmes-Chip zählt den aufgedruckten Wert.
- Jedes eigene Land zählt den Wert des Verteidigungstrupps, der darunter ausliegt.
- Jeder eigene Angriffstrupp (Ritter ohne Land) zählt nichts.
- Jede Ritterkarte auf der Hand zählt den aufgedruckten Wert minus.
- Einige Länder verändern diese Berechnungen oder bringen zusätzliche Ruhmespunkte (siehe rechtes Feld der Infozeile).

Wer die meisten Ruhmespunkte hat, gewinnt das Spiel.



Bsp.: Der Spieler erhält am Ende seines Zuges folgende Ruhmespunkte:

- *Ruhmespunkte auf den Ruhmes-Chips* = 20 Ruhmespunkte
 - *Verteidigungstrupp mit dem Wert 10* = 10 Ruhmespunkte
 - *Verteidigungstrupp mit dem Wert 13* = 13 Ruhmespunkte
 - *Angriffstrupp mit dem Wert 7 (Ritter ohne Land)* = 0 Ruhmespunkte
 - *3 Ritterkarten auf der Hand mit dem Gesamtwert 4* = 4 Minuspunkte
- Daraus errechnet sich eine Gesamtruhmespunktzahl von 39 (20 + 10 + 13 + 0 - 4).*

Die besonderen Eigenschaften der einzelnen Länder

Hinweis: Die Eigenschaften der Länderkarten, die im ersten Spiel eine Bedeutung haben, sind mit einer Krone (wie auf den Karten) markiert.

1. Eigenschaften während des Spiels (mittleres Feld in der Infozeile):



1 Karte hinzufügen:

Der Besitzer des Schattenlandes (violett) darf einmalig als Aktion 2a eine Ritterkarte zum Schattenland hinzufügen. Natürlich muss der Ritter den Farb-Lege-Regeln folgen. Als Kennzeichen, dass diese Eigenschaft genutzt wurde, wird das Schattenland auf den Kopf gedreht. Wird das Schattenland erobert, darf der neue Besitzer diese Eigenschaft wieder für sich nutzen.



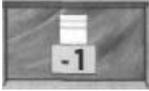
1 Karte zurücknehmen:

Der Besitzer des Kornlandes (gelb) darf eine eigene Karte aus der eigenen Auslage auf die Hand zurücknehmen. Das ist eine zusätzliche Aktion und darf jedes Mal, wenn der Spieler am Zug ist, getätigt werden. Wird die Karte aus einem Verteidigungstrupp mit Land zurückgenommen, kann es zu wechselnden Mehrheitsverhältnissen kommen. Der Spieler, der dann den stärksten Angriffstrupp in der entsprechenden Farbe ausliegen hat, bekommt sofort die Länderkarte. Haben mehrere Spieler einen gleich hohen Wert, bleibt die Länderkarte so lange beim alten Besitzer, bis sich die Mehrheitsverhältnisse eindeutig verändert haben. Nach dem Verlust eines Landes muss der Spieler seinen Verteidigungstrupp wieder auf die Hand nehmen.



Verteidigung plus 1:

Das Burgenland (rot) ist um eins stärker als der Gesamtwert seines Verteidigungstrupps. Wer dieses Land erobern will, muss daher einen Angriffstrupp ausliegen haben, dessen Gesamtwert mindestens um zwei höher ist, als der dort ausliegende Verteidigungstrupp.



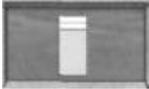
Verteidigung minus 1:

Das Goldland (orange) ist um eins schwächer als der Gesamtwert seines Verteidigungstrupps. Wer dieses Land erobern will, muss daher einen Angriffstrupp ausliegen haben, dessen Gesamtwert lediglich gleich hoch sein muss, wie der dort ausliegende Verteidigungstrupp.



1 „freier Ritter“ kostenlos:

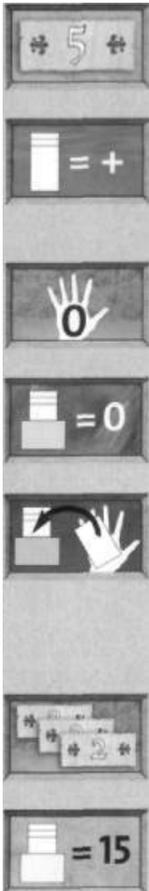
Wer das Burgenland (rot) erobert, darf sofort einen ausliegenden „freien Ritter“ kostenlos auf die Hand nehmen. Wird diese Eigenschaft nicht sofort genutzt, so darf der Spieler sie später nicht nachholen.



1 Karte verdeckt legen:

Der Besitzer des Seenlandes (blau) darf einmalig als Aktion 2a eine Ritterkarte verdeckt etwas nach unten versetzt auf einen seiner Angriffstrupps legen (Farb-Lege-Regel muss beachtet werden!). Solange die Karte verdeckt liegt, zählt sie „0“ (auch wenn sie am Spielende noch verdeckt liegt). Der Spieler darf diese Karte in einem seiner späteren Züge aufdecken. Er muss sie aber spätestens dann aufdecken, wenn er mit diesem Angriffstrupp ein Land erobert. Dann zählt sie zum Gesamtwert des Angriffstrupps dazu. Als Kennzeichen, dass diese Eigenschaft genutzt wurde, wird das Seenland auf den Kopf gedreht. Wird das Seenland erobert, darf der neue Besitzer diese Eigenschaft wieder für sich nutzen.

2. Eigenschaften bei Spielende (rechtes Feld in der Infozeile):



Zusätzliche Ruhmespunkte:

Der Spieler, der am Ende das Kornland (gelb) besitzt, erhält zusätzlich 5 Ruhmespunkte.

Ruhmespunkte für einen Angriffstrupp:

Der Spieler, der am Ende das Seenland (blau) besitzt, zählt für einen Angriffstrupp, der vor ihm liegt und kein Land erobert hat, den Gesamtwert der dort liegenden Ritterkarten als Ruhmespunkte.

Handkarten zählen „null“:

Der Spieler, der am Ende das Waldland (grün) besitzt, erhält für seine Handkarten keine Minuspunkte.

Verteidigungstrupp zählt „null“:

Der Spieler, der am Ende das Goldland (orange) besitzt, erhält für seine dort ausliegenden Ritterkarten keine Ruhmespunkte.

1 Karte hinzufügen:

Der Spieler, der am Ende das Schattenland (violett) besitzt, darf noch eine Ritterkarte aus der Hand an einen beliebigen seiner Angriffs- oder Verteidigungstrupps anlegen. Auf jeden Fall muss die Farb-Lege-Regel beachtet werden. Wird der Ritter auf einen Angriffstrupp gelegt, wird damit aber kein Land mehr erobert.

Ruhm von den Mitspielern:

Der Spieler, der am Ende das Waldland (grün) besitzt, erhält von jedem Mitspieler Ruhmes-Chips im Wert „2“.

Verteidigungstrupp zählt 15:

Der Spieler, der am Ende das Kornland (gelb) besitzt, erhält für seine dort ausliegenden Ritterkarten 15 Ruhmespunkte, unabhängig davon, wie hoch der Gesamtwert dieses Verteidigungstrupps tatsächlich ist.

Einige Hinweise vor dem ersten Spiel:

- L Wer früh ein Land erobert, erhält auch früh Ruhmespunkte. Allerdings muss man damit rechnen, dieses Land sehr schnell wieder zu verlieren.*
- 2. Wer mit einem Angriffsstrupp mit einem geringen Gesamtwert ein Land erobert, hat auch nur einen schwachen Verteidigungstrupp mit geringem Gesamtwert.*
- 3. Einen „freien Ritter“ anzuwerben lohnt sich umso mehr, je früher im Spiel dies geschieht. Vor allem in der ersten Spielhälfte lohnt es sich, einen 3er- oder 4er Ritter in einer Farbe anzuwerben, die in den eigenen Handkarten nicht so stark vertreten ist. Es kann aber auch sinnvoll sein, überhaupt keinen „freien Ritter“ anzuwerben, um das Spielende schneller herbeizuführen.*
- 4. Da man nach dem Verlust eines Landes seine Ritter wieder auf die Hand zurücknehmen muss, hat man manchmal den Eindruck, „das Spiel geht ja nie zu Ende“. Glauben Sie uns: Es geht zu Ende - und häufig schneller, als Ihnen lieb ist. Daher muss man auf Anfrage jederzeit den Mitspielern Auskunft geben, wie viele Karten man noch auf der Hand hat.*



Die Autoren: Wolfgang Krämer veröffentlicht bereits seit 30 Jahren Spiele und gehört mit mehr als 100 Spielen zu den erfolgreichsten und vielseitigsten Spieleautoren. Fünf „Spiele des Jahres“ tragen seinen Namen. Horst-Rainer Rösner ist ein erfahrener Spieleexperte, der seit vielen Jahren in der Spielebranche tätig ist und auch schon einige Spiele veröffentlicht hat. Das Spiel „Tycoon“, das er mit Wolfgang Kramer veröffentlichte, wurde in die „Auswahlliste Spiel des Jahres“ aufgenommen.

Redaktion: TM-Spiele, IlluUatimiun: Bernd Wagenfeld. Gestaltung: Fohl & Rick

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr: 690557

© 2004 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon:+49(0)711-2191-0
Fax:+49(0)711-2191-422
e-mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de

T.Nr. 2844760