



## ~ Die Erweiterung des Königreiches ~

Ein Spiel von Andrea Chiarvesio und Luca Iennaco  
für 2–5 Spieler – ab 10 Jahre

*Das Reich von Kingsburg selbst ist sicher, aber neue Länder wurden annektiert und die Expansion des Königreichs hat begonnen! An den Grenzen sammeln sich alte und neue Feinde und so muss König Tritus wieder einmal neue Gouverneure einsetzen, um die äußeren Provinzen des Reichs zu verteidigen und aufzubauen. Architekten und Ingenieure errichten neue Gebäude und die verbesserten und sichereren Straßen ermöglichen es den Gouverneuren, genauer einschätzen zu können, wie groß die Verstärkung sein wird, die ihnen der König schickt (da das Königreich nun größer ist, werden sich diese Truppen aber auch weiter verteilen). Neue Herausforderungen warten auf die Gouverneure und wieder einmal wurde nur ein Platz im Königlichen Rat für den Besten unter ihnen reserviert.*

**Um Kingsburg – Die Erweiterung des Königreiches spielen zu können,  
benötigt man das Basisspiel Kingsburg.**

Insgesamt befinden sich in „Kingsburg – Die Erweiterung des Königreiches“ fünf Erweiterungssets. Jedes Erweiterungsset kann einzeln mit dem Basisspiel benutzt werden, die Spieler können sich aber auch darauf einigen, gleich mit mehreren Erweiterungssets zu spielen.

Bei den Erweiterungssets handelt es sich um die Folgenden:

<b>Set 1: Neue erweiterte Provinzkarten</b>	<b>Seite 2</b>
<b>Set 2: Alternative Gebäudereihen</b>	<b>Seite 3</b>
<b>Set 3: Gouverneurskarten</b>	<b>Seite 4</b>
<b>Set 4: Schicksalskarten</b>	<b>Seite 6</b>
<b>Set 5: Soldatenmarker</b>	<b>Seite 6</b>

**! Anmerkung:**

Pro Erweiterungsset wird das Spiel 5-15 Minuten länger dauern. Ein Spiel mit allen fünf Erweiterungssets kann länger als 2 Stunden dauern.

## Inhalt

5 neue Provinzkarten, jede mit 2 zusätzlichen Gebäudereihen (die neuen Karten haben nun 7 Gebäudereihen).



14 alternative Gebäudereihen (zwei Sets zu je 7 Gebäudereihen).



24 Gouverneurskarten (plus 1 Blankokarte für eigene Ideen).



30 Soldatenmarker (5 Sets zu je 6 Markern – auf der einen Seite befindet sich die Provinzfarbe, auf der anderen ein Zahlenwert: 0, 1, 1, 2, 3, 4.)



29 Schicksalskarten (plus 1 Blankokarte für eigene Ideen).



## Set 1: Neue erweiterte Provinzkarten

Ersetze die Provinzkarten des Basisspiels durch die neuen Provinzkarten. Die Regeln für das Errichten von Gebäuden ändern sich nicht.

### ! Anmerkungen zu Set 1



#### Militärakademie und Soldatenmarker

Wird sowohl mit dem Erweiterungsset #1 als auch dem Set #5 gespielt, wird mit einem W3 (W6, geteilt durch 2, aufrunden) für die Militärakademie gewürfelt (nachdem der Soldatenmarker ausgewählt wurde).



#### Sägemühle, Steinbruch und Goldschmiede

Werden diese Gebäude benutzt, können sie nur einmal pro Jahreszeit verwendet werden (die Sägemühle kann 1 Holz in 2 Gold verwandeln, nicht aber 2 Holz in 4 Gold).



#### Ausbildungslager

Die Fähigkeit dieses Gebäudes kann vor Phase 7 (Rekrutieren der Soldaten) benutzt werden.



#### Provisorische Verteidigung

Die Fähigkeit der provisorischen Verteidigung kann gegen Feinde verwendet werden, deren Stärke (die auf der Karte aufgedruckte Stärke) bei 5 oder niedriger liegt. Andere Modifikatoren, zum Beispiel von Schicksalskarten, werden beim Einsatz der provisorischen Verteidigung nicht beachtet.

## Set 2: Alternative Gebäudereihen

Bevor das Spiel beginnt, werden alle 14 Gebäudereihen genommen und verdeckt ausgelegt. Jeder Spieler zieht dann zufällig 2 Reihen (wenn jemand zwei identische Gebäudereihen zieht, kann eine der beiden Reihen verdeckt zurückgelegt und eine andere als Ersatz gezogen werden). Nun kann sich jeder Spieler entscheiden, ob er beide, eine oder keine der gezogenen, alternativen Gebäudereihen im Spiel benutzen möchte.

Alternative Gebäudereihen werden über die auf den Provinzkarten abgebildeten „Originalreihen“ gelegt. Jede alternative Gebäudereihe gibt an, über welche „Originalreihe“ sie gelegt werden muss (siehe Farbe der Schriftrolle und deren Buchstabe). Nicht benutzte alternative Gebäudereihen werden einfach zurück in die Box gelegt.



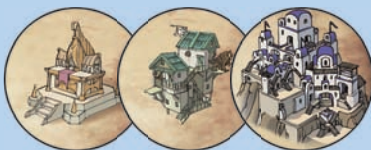
**!** Spielt ihr mit Set #2, aber nicht mit Set #1, entfernt vor dem Ziehen der alternativen Gebäudereihen jene alternativen Gebäudereihen, die zu den „Originalreihen“ A (oben) und G (unten) gehören.

**!** Spielt ihr mit Set #2 und Set #3, könnt ihr euch euren Gouverneur aussuchen, bevor ihr die alternativen Gebäudereihen zieht.

## Eine andere Möglichkeit, die alternativen Gebäudereihen auszuwählen

Statt die alternativen Gebäudereihen verdeckt zu ziehen, könnt ihr auch Folgendes machen, wenn alle Spieler damit einverstanden sind: Die 14 alternativen Gebäudereihen werden offen ausgelegt. Der erste Spieler (wird per Zufall ausgewählt) sucht sich eine Reihe aus, dann sucht der nächste Spieler im Uhrzeigersinn sich ebenfalls eine Reihe aus und so weiter. Wenn jeder Spieler sich eine Reihe ausgesucht hat, darf sich nun der Spieler, der zuvor als letzter eine Reihe auswählen durfte, eine alternative Gebäudereihe aussuchen. Danach geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler zwei alternative Gebäudereihen vor sich liegen hat. Nun kann jeder Spieler sich aussuchen, ob er beide, eine oder keine der Gebäudereihen verwenden möchte.

## ! Anmerkungen zu Set 2



### Altar, Greifenfarm, Universität

Weißer Würfel werden zu der Gesamtmenge an Würfeln eines Spielers hinzugezählt.



### Gilde der Architekten

Der zusätzliche SP wird nur für Gebäude verliehen, die nach der Gilde der Architekten gebaut wurden (und wird auch nicht für die Gilde der Architekten selbst verliehen). Diese zusätzlichen SP gehen niemals verloren, auch wenn ein Gebäude oder gar die Gilde der Architekten selbst zerstört wird (wird die Gilde der Architekten zerstört, kann der Bonus am Ende des Spiels nicht ausgezahlt werden). Die Gilde der Architekten vergibt keine zusätzlichen SP für die „freien Gebäude“, welche der Magier (Gouverneurskarte) bauen kann.



### Abtei

„+2“-Marker zählen nicht als Ware.



### Kleine Palisade

Wird zu Beginn von Phase 8 (Winter) benutzt. Ein Soldat, der während Phase 7 (Rekrutieren der Soldaten) rekrutiert wurde, zählt also auch, wenn es darum geht, die Kleine Palisade zu nutzen.



### Geheimversteck

Verlierst du einen Kampf, verlierst du keine SP (die anderen auf der Feindeskarte angegebenen Verluste betreffen dich aber immer noch).



### Schule

Wird am Ende von Phase 7 benutzt. Wird die Schule genutzt, zählen auch die in Phase 7 rekrutierten Soldaten mit.

## Set 3: Gouverneurskarten

Mische die Gouverneurskarten und gib jedem Spieler 3 zufällig bestimmte Karten (lege die restlichen Karten zurück in die Box).



Jeder Spieler sucht sich nun eine dieser drei Karten aus, legt diese verdeckt vor sich ab und die restlichen beiden Karten zurück in die Box.

Wenn alle Spieler sich eine Karte ausgesucht haben, werden die ausgewählten Karten aller Spieler gleichzeitig umgedreht. Jede Gouverneurskarte verleiht dem Spieler, der sie besitzt, besondere Möglichkeiten.

## Um Gouverneurskarten bieten

Statt die Gouverneurskarten wie oben angegeben zu verteilen, kann man stattdessen auch die folgende Methode anwenden: Mische die Gouverneurskarten und ziehe eine Anzahl Karten, die der Zahl der Spieler plus eins entspricht. Der erste Spieler (wird per Zufall bestimmt) sucht sich eine Karte aus und gibt ein Gebot in SP ab (der Spieler kann auch 0 SP bieten). Der Spieler zur Linken kann nun passen oder das Gebot erhöhen. Mache damit solange weiter, bis alle Spieler eine volle Runde lang gepasst haben. Der Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat, bezahlt die Menge an SP und nimmt sich die ersteigerte Karte. Dieser Spieler kann nun nicht mehr für die anderen Karten mitbieten. Handelte es sich bei dem Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat, nicht um den ersten Spieler, gibt der erste Spieler nun ein neues Gebot für eine andere Karte ab. Andernfalls ist der Spieler links vom ersten Spieler nun der neue erste Spieler. Es werden solange Gebote abgegeben, bis jeder Spieler eine Gouverneurskarte hat. Die restlichen Karten werden zurück in die Box gelegt.

### ! Anmerkungen zu Set 3



#### **Architekt**

Der Wurf wird in dem Moment gemacht, in dem der Spieler des Architekten an der Reihe ist, Gebäude zu errichten (basierend auf der derzeitigen Zugreihenfolge).



#### **Dieb**

Hat ein Spieler den Dieb ersteigert, muss er trotzdem noch die zusätzlichen SP zahlen, die auf der Karte des Diebs angegeben sind (hat der Spieler beispielsweise 2 SP gezahlt, um den Dieb zu ersteigern, beginnt er das Spiel mit -5 SP.)



#### **Hofsänger**

Die Fähigkeit des Hofsängers wird als letzte am Ende jedes Jahres benutzt, nachdem die Kriegsbeute und andere SP aufgrund der Architekten- oder der Paladinkarte, der Kathedrale und der Architektengilde oder der Soldatenmarker aus dem Erweiterungssset #5 (am Ende des 5. Jahres) ausgezahlt wurden.



#### **Minenvorarbeiter, Zimmermannsmeister, Bildhauer**

Erhalten die freien Waren auch am Ende des 5. Jahres (können verwendet werden, um zusätzliche SP von der Kathedrale zu erhalten).



#### **Philosoph**

Der Spieler des Philosophen kann dessen Fähigkeit vor oder nach den Effekten des Standbilds, der Kapelle oder des Altars benutzen, wenn die Voraussetzungen für die Benutzung dieser Gebäude erfüllt sind. Der SP wird nur aufgrund des letzten Würfelergebnisses verteilt, bevor die Fähigkeit des Philosophen benutzt wurde.



#### **Politiker**

Wenn du das Amt des Politikers innehast, kannst du deine Würfel auch auf diese Karte setzen, statt auf die königlichen Berater. Die Hilfe dieser zusätzlichen Berater erhältst du dann, wenn auch die „normalen“ Berater mit demselben Zahlenwert ihre Hilfen verteilen.



#### **Priester**

Erhält 1 SP, selbst wenn sein Spieler in dieser Runde kein Gebäude errichtet hat.



### Prinz

Ob die Fähigkeit des Prinzen verwendet werden darf, entscheidet die Summe der Augen aller Würfel, also auch der weißen. Wird die Fähigkeit verwendet, sind aber nur die farbigen Würfel betroffen (und die erwürfelten Ergebnisse werden in 3 – 4 – 6 verwandelt).



### Steuereintreiber

Erhält die Waren direkt nachdem die anderen Spieler ihre Gebäude errichtet haben, und kann sie somit in der laufenden Runde noch benutzen.

## Set 4: Schicksalskarten

Bevor das Spiel beginnt, mische die Schicksalskarten und lege diese in einen Stapel neben das Spielbrett.



Zu Beginn von Phase 1 eines Jahres drehe die oberste Karte des Stapels um. Der Effekt der Karte tritt sofort in Kraft und gilt bis zum Ende von Phase 8. Danach wird die Karte abgelegt.

## Set 5: Soldatenmarker

Zu Beginn des Spiels nimmt sich jeder Spieler das Set Soldatenmarker in seiner Farbe (jedes Set besitzt Marker mit den Zahlen 0, 1, 1, 2, 3, 4).



Während Phase 8 (Winter) wird NICHT der Königswürfel für Unterstützung gewürfelt. Stattdessen sucht sich jeder Spieler gleichzeitig und geheim einen seiner Marker aus.

Wenn alle Spieler damit fertig sind, werden die Marker umgedreht und jeder Spieler erhält so viele Truppen als Unterstützung, wie es die Zahl auf dem ausgewählten Marker angibt. Benutzte Marker werden in die Box gelegt und stehen dem jeweiligen Spieler in den folgenden Kämpfen nicht mehr zu Verfügung. Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler so viele SP, wie es die Zahl auf dem verbliebenen Soldatenmarker angibt.

### ! Anmerkungen zu 5



#### **Militärakademie und Soldatenmarker**

Wird sowohl mit dem Erweiterungsset #1 als auch dem Set #5 gespielt, wird mit einem W3 (W6, geteilt durch 2, aufrunden) für die Militärakademie gewürfelt (nachdem der Soldatenmarker ausgewählt wurde).



#### **Jeder Soldatenmarker kann nur einmal pro Spiel verwendet werden.**

Es ist nicht erlaubt, keinen Soldatenmarker auszuwählen. Am Ende eines Spiels muss also jeder Spieler noch genau einen Soldatenmarker übrig haben.

## Offizielle Regelklärungen

Im Folgenden werden einige Regeln des Basisspiels genauer erläutert, um Missverständnisse auszuräumen, sie helfen aber auch dabei, die Regeln der Erweiterung besser zu verstehen.

- Pro Jahreszeit kann von jedem Spieler nur ein „+2“-Marker eingesetzt werden, um Berater zu beeinflussen.
- Spieler können negative SP haben.
- Spieler können den Berater Nr. 14 beeinflussen, auch wenn sie negative SP haben.
- Die Menge an „+2“-Markern, die ein Spieler besitzen kann, ist unbegrenzt.
- Wenn ein „+2“-Marker verwendet wurde, wird er zurück in den Vorrat gelegt.
- Die Anzahl an weißen Würfeln, die ein Spieler in einer Jahreszeit würfeln darf, ist nicht begrenzt (hat ein Spieler den Bauernhof und erhält während Phase 1 einen weißen Würfel vom König, kann er im darauf folgenden Frühling zwei weiße Würfel benutzen).
- Für die weißen Würfel gelten dieselben Regeln wie für die farbigen, mit einer Ausnahme: sie können niemals „alleine“ benutzt werden (möchtest du also einen Berater beeinflussen, musst du dafür mindestens einen farbigen Würfel ausgeben, nicht nur weiße Würfel oder „+2“-Marker).
- Ein „+2“-Marker kann in Verbindung mit einem oder mehreren weißen Würfeln benutzt werden, es muss aber auch immer mindestens ein farbiger Würfel dabei mit eingesetzt werden.
- Gebäude, deren Effekte „am Ende einer Jahreszeit“ benutzt werden, können in der Jahreszeit eingesetzt werden, in der sie errichtet wurden (errichtet ein Spieler im Sommer eine Kneipe, erhält er den „+2“-Marker in derselben Jahreszeit).
- Die Effekte mancher Gebäude oder Gouverneure haben Voraussetzungen. Werden diese Voraussetzungen nicht erfüllt, kann auch der Effekt nicht benutzt werden.
- Wenn mehrere Effekte zur gleichen Zeit benutzt werden können, darf der Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge dies geschieht. Wenn das Benutzen eines Effekts dazu führt, dass die Voraussetzungen für einen anderen Effekt nicht mehr erfüllt werden können, kann dieser weitere Effekt auch nicht mehr genutzt werden.

Denkt daran, dass jedes Gebäude und jeder Gouverneur nur einmal pro Jahreszeit benutzt werden kann, solange nichts anderes angegeben ist.

*Ausnahme:* Gebäude und Gouverneure, deren Voraussetzungen mit dem „Würfelergebnis“ verbunden sind und deren Effekte keinen erneuten Würfelwurf gewähren, müssen *nach jedem anderen Effekt* genutzt werden. Es ist also nicht möglich, einen Soldaten zu erhalten, indem man die Greifenfarm benutzt und dann noch einen oder mehrere Würfel aufgrund des Standbilds, des Altars oder der Kapelle zu würfeln oder die Würfelergebnisse mit Hilfe des Prinzen zu verändern etc ...

- Die Zugreihenfolge wird erst ermittelt, *nachdem* jeder Spieler Fähigkeiten benutzt hat, die es ihm erlauben, Würfelergebnisse zu verändern (die Zugreihenfolge basiert also auf den „endgültigen“ Würfelergebnissen, die den Spielern dann auch zur Verfügung stehen, um Berater in der aktuellen Jahreszeit zu beeinflussen).

## Beispiele

**Beispiel 1:** Am Ende des Sommers kann ein Spieler, der sowohl die Kneipe als auch das Rathaus besitzt, die Kneipe benutzen und sich einen „+2“-Marker nehmen. Dann kann er das Rathaus nutzen und 1 SP erhalten, indem er den gerade erhaltenen „+2“-Marker wieder ausgibt.

**Beispiel 2:** Ein Spieler, der sowohl das Standbild als auch die Kapelle besitzt, würfelt am Anfang der Jahreszeit. Er würfelt folgendes Ergebnis: 3-3-3. Somit kann er nicht die Kapelle benutzen, wohl aber das Standbild. Tut er dies und würfelt eine 1, kann er nun die Kapelle nutzen und alle Würfel erneut würfeln, auch den, den er zuvor neu gewürfelt hat.

**Beispiel 3:** Ein Spieler, der sowohl die Kapelle als auch das Standbild besitzt, würfelt am Anfang der Jahreszeit. Er würfelt mit folgendem Ergebnis: 2-2-2. Er kann nun beide Gebäude benutzen. Benutzt er die Kapelle und erwürfelt nicht drei identische Zahlen, kann er das Standbild nicht nutzen. Benutzt der Spieler statt der Kapelle das Standbild, kann er die Kapelle nicht nutzen, wenn das neue Würfelergebnis über 7 liegt.

**Beispiel 4:** Ein Spieler hat die Gouverneurskarte des Philosophen und sowohl die Kapelle als auch das Standbild. Er würfelt zu Beginn einer Jahreszeit folgendes Ergebnis: 2-2-2. Er kann sich nun für einen der drei ihm zur Verfügung stehenden Effekte entscheiden. Wenn sein neues Würfelergebnis es ihm ermöglicht, einen der beiden anderen Effekte ebenfalls zu benutzen, kann er das tun. Wenn das neue Würfelergebnis dem Spieler ermöglicht, den einzigen ungenutzten Effekt auch noch zu benutzen, kann er dies tun. Nehmen wir an, der Spieler hat die Statue benutzt und würfelt eine 6. Mit diesem neuen Würfelergebnis kann er die Kapelle nicht mehr nutzen, den Philosophen aber noch benutzen. Er tut dies und würfelt mit folgendem Ergebnis: 1-1-5. Da 1-1-5 (7) niedriger als 2-2-6 (10) ist, kann der Spieler nun aufhören, 1 SP erhalten (dank des Philosophen) und 1-1-5 als sein endgültiges Würfelergebnis behalten. Nehmen wir aber an, der Spieler benutzt auch noch die Kapelle und würfelt 4-4-4. Da er das Standbild nicht noch einmal nutzen kann, muss er dieses neue Würfelergebnis behalten. Beim Ermitteln der Zugreihenfolge für die nächste Jahreszeit gilt die 12 als das endgültige Würfelergebnis dieses Spielers. Da er erneut gewürfelt hat, erhält er keinen SP aufgrund des Philosophen.

**Beispiel 5:** Ein Spieler besitzt sowohl die Kapelle als auch die Universität. Er würfelt am Anfang der Jahreszeit folgendes Ergebnis: 1-2-3. Die Effekte beider Gebäude hängen von dem Würfelergebnis ab, die Universität gewährt aber keinen erneuten Wurf und muss deswegen zuletzt benutzt werden. Der Spieler kann sich also entscheiden, die Kapelle nicht zu nutzen, sein Würfelergebnis zu behalten und zwei SP für die Benutzung der Universität zu erhalten. Oder der Spieler benutzt die Kapelle und würfelt erneut. In diesem Fall kann er die Universität nur nutzen, wenn sein neues Würfelergebnis bei 9 oder niedriger liegt.

**Beispiel 6:** Ein Spieler besitzt sowohl die Universität als auch die Greifenfarm. Er würfelt am Beginn der Jahreszeit folgendes Ergebnis: 1-2-3. Stehen ihm keine anderen Effekte zur Verfügung, mit denen er erneut würfeln kann, oder benutzt der Spieler diese nicht, erhält er sowohl die SP von der Universität als auch den Soldaten von der Greifenfarm.

### KINGSBURG – Die Erweiterung des Königreiches

Autoren: Andrea Chiarvesio und Luca Iennaco

Grafik und Illustrationen: Mad4Gamestyle

Produktion: Silvio Negri-Clementi

in Zusammenarbeit mit Federico Faenza

Unser Dank geht an die vielen Spieltester und ihre Spielrunden: Alessandro Prete und Alberto „slow“ Bertinetti, Fortunato „Tinuz“ Cappellieri und Bruno Bloodwolf, Walter Obert, Paolo Mori, Enrico Torazza, Davide Vietti, Chiara Steila und Andrea Senor, Andrea Bolognini, Matteo Borghi und Fabio Cambiaghi, Valeria Bottiglieri und Andrea Ligabue.

Counter Spieltester-Team: Carola Bambi, Michele Bernardi, Valeria Bottiglieri, Massimo Lizzori, Kelly Stocco.

Kingsburg – Die Erweiterung des Königreiches ist ein Spiel von Stratelibri. Italien.

Stratelibri © & ™ 2002–2011 ist die Buch- und Spielmarke von Giochi Uniti Italien.

Kingsburg – Die Erweiterung des Königreiches ist © & ™ 2011 Giochi Uniti, Italien. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe im exklusiven Vertrieb von Heidelberger Spieleverlag [www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung ist strikt untersagt.

Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.