

THE KING'S DILEMMA

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Dieses Spiel hat eine **fiktive** und oftmals grausame Fantasy-Welt als Schauplatz. Es wurde entwickelt, um euch vor **moralisch herausfordernde Situationen** und schwierige Entscheidungen zu stellen. Viele der Dilemmas, mit denen ihr konfrontiert werdet, beinhalten ethisch-moralische **Entscheidungen zu heiklen Themen**, auf die ihr (oder eure Mitspieler) möglicherweise sensibel reagiert, darunter etwa Ungerechtigkeit, Gewalt, Sklaverei und Diskriminierung. In diesem Spiel müsst ihr euch gelegentlich einer ungemütlichen Wahl stellen, zwischen dem, was ihr für richtig haltet, und dem, was am besten für euren Spielsieg ist. Vergesst nicht: **Dies ist ein Spiel**, und ihr spielt eine fiktive Figur. Auch wenn die Spielwelt sich an Elemente der realen Welt anlehnt, sollte nichts als echt angesehen werden.

Keine der Gräueltaten, die *The King's Dilemma*TM schildert, werden auf irgendeine Weise gutgeheißen, unterstützt oder auch nur als akzeptabel angesehen – weder durch den Verlag, noch durch die Autoren, die Vertriebsfirmen oder andere Beteiligte.



DILEMMA CARD SYSTEM

*The King's Dilemma*TM ist ein Spiel mit **Dilemma Card System**TM. Dieses von *Horrible Games* entwickelte Brettspielsystem ermöglicht interaktive, erzählerische Spielerfahrungen.

EIN LEGACY-ERLEBNIS

The King's Dilemma ist ein **einmaliges interaktives Erzählerlebnis** mit mehreren verflochtenen Handlungssträngen, die zu vielen möglichen Enden führen. Im Spielverlauf werdet ihr außerdem immer wieder Karten, Sticker und Spieler-Sichtschirme **beschriften** müssen; auch das Spielbrett wird im Verlauf der Spielereignisse unwiederbringlich verändert. Die Anzahl der Partien, die ihr spielen könnt, ist **begrenzt** und **variiert mit den Entscheidungen**, die ihr während eures Abenteuers trifft. Im Durchschnitt wird der gesamte Spielverlauf etwa 15 Stunden dauern, was ungefähr 15 Partien entspricht. Wenn die Geschichte ihr Ende erreicht, ist das Spiel vorbei und kann nicht wieder in den Ursprungszustand zurückgesetzt und von vorne gespielt werden.

*Hinweis: Um das Spielerlebnis von *The King's Dilemma* so intensiv wie möglich zu gestalten, empfehlen wir, es immer mit der gleichen Gruppe zu spielen. Allerdings ist es kein Problem, falls ein Spieler einige Partien aussetzt. Das Spiel bietet außerdem mehr Haus-Sichtschirme als für eine Einzelpartie benötigt werden, sodass neue Mitspieler in ein laufendes Spiel einsteigen können (bis zu insgesamt 12 Personen).*

SPIELMATERIAL



Diese Spielregel



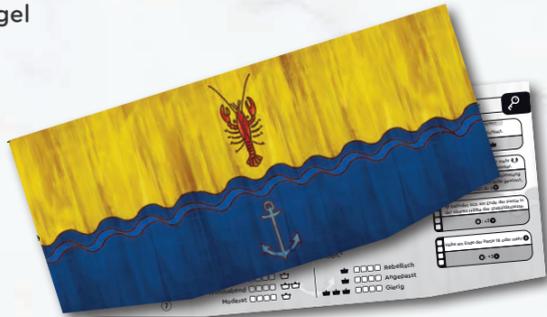
75 Umschläge mit Karten



15 Stimmkarten (5 Ja-Karten, 5 Passe-Karten, 5 Nein-Karten)



6 Geheime-Agenda-Karten



12 Haus-Sichtschirme



1 Landkarte (beidseitig bedruckt)



1 Abdeckkarte



3 Mysterium-Stickerbögen (mit je 4 Mysterium-Stickern)



1 Sticker-Heft (mit 177 Chronik-Stickern)



1 Stabilitätsmarker



5 Schwungmarker



5 positive Offene-Agenda-Marker



5 negative Offene-Agenda-Marker



72 Münzmarker



65 Machtmarker



5 Ressourcenmarker



12 Ergebnismarker



1 Anführermarker



1 Moderatormarker



Chronik-Bereich

Zeitleiste

Stabilitätsleiste

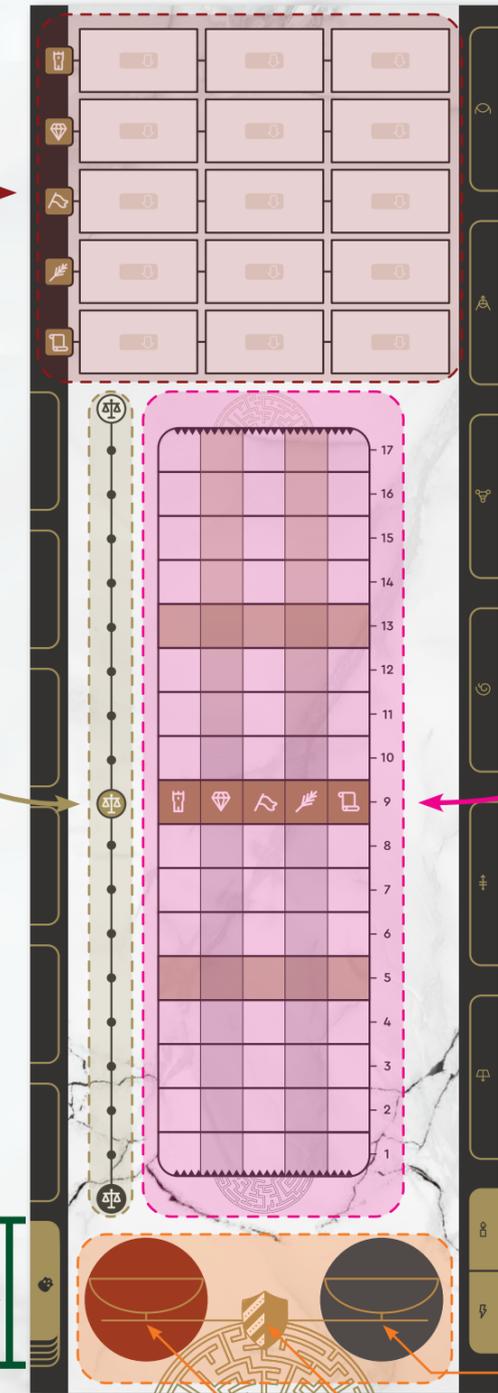
Tod des Königs

Felder für Geschichtenkarten

Ressourcenleiste

Ereignisbereich

Waagenbereich



Spielbrett

KARTENTYPEN

Geschichtenkarten



Endkarten sind oben rechts mit einem goldenen Banner gekennzeichnet.



Geschichtenkarten sind immer die ersten Karten ihres Umschlags. Sie können ein Spezialfähigkeit- und/oder ein Unterschriftfeld haben. Auf der Rückseite erzählen sie einen Abschnitt der Geschichte.

Endkarten sind spezielle Geschichtenkarten (siehe Seite 27).

Vorderseite (reguläre Geschichtenkarte)

Vorderseite (Endkarte)

Rückseite

Dilemmakarten



Dilemmakarten sind die häufigsten Karten im Spiel. Ihre Vorderseite zeigt ein Problem auf, stellt eine Frage und gibt eine Vorschau der zwei möglichen Ergebnisse (JA oder NEIN). Die Rückseite beschreibt die beiden Ergebnisse im Detail. Um euch für ein Ergebnis zu entscheiden, müsst ihr eine Abstimmung durchführen (siehe Seite 16).

Vorderseite

Rückseite

Ereigniskarten



Ereigniskarten stecken schließlich in Spezialumschlägen (siehe Seite 27). Sie werden in den Ereignisbereich des Spielbretts gelegt und beschreiben die Spezialregeln des entsprechenden Spielergebnisses. Diese Karten müssen eventuell zwischen den Partien aufbewahrt und wiederverwendet werden, bis das Ereignis abgeschlossen ist.

Auslösekarten



Auslösekarten stecken (mit ein paar Ausnahmen) meist in Spezialumschlägen (siehe Seite 27). Üblicherweise werden sie in den Dilemmastapel gemischt und lösen besondere Ereignisse aus, wenn sie gezogen werden. Sie müssen eventuell zwischen den Partien aufbewahrt und wiederverwendet werden, bis das Ereignis abgeschlossen ist.

SPIELÜBERSICHT

In *The King's Dilemma* sind die Spieler Vertreter verschiedener einflussreicher Familien („Häuser“ genannt). Als Mitglieder des königlichen Rates genießen sie seit jeher das absolute Vertrauen der Könige von Ankist, weshalb die wahre Macht auch in ihren Händen liegt: Sie sind die wahren Herrscher von Ankist.

In jeder Runde zieht ihr eine Karte von der Unterseite des Dilemmastapels und erlebt, wie sich die Geschichte des Spiels entwickelt. Jede Karte ist einmalig und stellt euch vor ein Problem („Dilemma“ genannt), das ihr im Namen des Königs lösen müsst. Ihr werdet diskutieren, verhandeln und Entscheidungen treffen, welche die Geschichte des Spiels beeinflussen werden, und so das Schicksal des Königreiches von Ankist prägen. Wann immer eine Dilemmakarte vollständig abgewickelt ist, wird sie dauerhaft aus dem Dilemmastapel entfernt. Gelegentlich führen eure Entscheidungen jedoch dazu, dass dem Stapel neue Karten hinzugefügt werden, um neue Ereignisse freizuschalten, die als Folge eurer Entscheidungen in der Zukunft eintreffen werden.

Ihr müsst das Königreich voranbringen und gleichzeitig Vorteile für euer Haus erringen; dieser Konflikt kann Krieg, Hunger und Aufstände auslösen oder aber zu Wohlstand und Zufriedenheit führen. Alles hängt von euren Entscheidungen ab! Und jede Entscheidung hat Konsequenzen: Was gut für das Königreich ist, kann schlecht für euer Haus sein. Handelt ihr im Sinne des großen Ganzen oder denkt ihr nur an euch selbst?

Nach jeder Partie werden Agendapunkte verteilt (🌿), mit denen der Sieger der Partie bestimmt wird. Außerdem führen – unabhängig von Sieg oder Niederlage – eure Platzierungen und die Umstände, die das Ende eingeleitet haben, zur Verteilung von Ansehens- (👑) und/oder Ambitionspunkten (👑), die ihr auf euren Haus-Sichtschirmen notiert. Beides sind „Endspiel-Punkte“, mit denen ihr das endgültige Schicksal Ankists und den Gesamtsieger eurer Kampagne bestimmt.

VOR DER ERSTEN PARTIE

1. Bereitet euren Start-Dilemmastapel vor

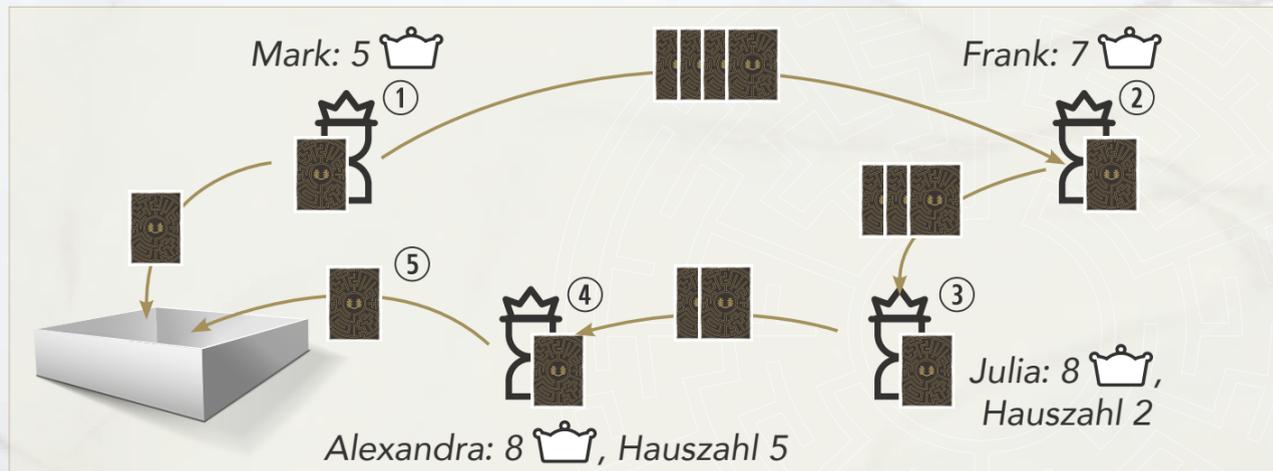
Öffnet Umschlag 00 (siehe Seite 26) und nehmt den Inhalt heraus (1). Lest die erste Karte vor (die Geschichtenkarte), dann legt sie an das Geschichtenkartenfeld des Spielbretts mit dem gleichen Symbol an (2). Danach mischt ihr die übrigen Dilemmakarten (3) und legt die Abdeckkarte darauf (4). Dies ist euer Start-Dilemmastapel; benutzt ihn, wenn ihr in Schritt 7 des Spielbaus (siehe Seite 9) aufgefordert werdet, den Dilemmastapel aus der Schachtel zu nehmen. Sorgt dafür, immer die Vorderseiten der Dilemmakarten oben zu halten und lest die Rückseite erst, wenn ihr ausdrücklich dazu aufgefordert werdet (siehe Seite 15)!



4 Stellt euren **Haus-Sichtschirm** vor euch auf. Dann nimmt jeder **1 JA-, 1 NEIN- und 1 PASSE-Karte** und legt sie aufgedeckt vor seinen Sichtschirm. Sie werden in der **Abstimmphase** gebraucht. Legt nicht benötigte Karten zurück in die Schachtel.

5 Jeder legt **8 Machtmarker** und **10 Münzen** hinter seinen Sichtschirm. Bedenkt, dass bei Kampagnenbeginn alle Häuser mit **derselben Menge** an Macht und Münzen starten. In späteren Partien können sich diese Anfangsmengen ändern, je nachdem, welche **Erfolge** ihr freischaltet und welche **weiteren Faktoren** zum Tragen kommen (für mehr Details siehe Seiten 13-14). Denkt daran, am Anfang jeder Partie zu prüfen, ob ihr **freigeschaltete Erfolge** nutzen könnt!

6 Der Spieler mit dem **niedrigsten Ansehen** (bei Gleichstand, z. B. bei Kampagnenbeginn, siehe Seite 6) mischt alle **Geheime-Agenda-Karten** und **entfernt zufällig 1** vom Stapel. Dann schaut er die verbleibenden Karten an und sucht sich **davon 1** aus. Danach gibt er den Stapel weiter an den Spieler mit dem **zweitniedrigsten Ansehen**, welcher sich nun eine Geheime-Agenda-Karte aussucht. So geht es weiter, bis jeder Spieler **1 Geheime-Agenda-Karte** gewählt hat. Diese Geheime-Agenda-Karte ist eure **Hauptquelle für Agendapunkte** am Ende der Partie (siehe Seite 30). Legt alle **nicht benötigten Karten** zurück in die Schachtel, **ohne sie anzuschauen**. Bis zur nächsten Partie werden sie nicht benötigt.



1 Mit 5 hat Mark das niedrigste Ansehen, darum nimmt er die sechs Geheime-Agenda-Karten, entfernt zufällig 1 Karte, betrachtet den Rest und sucht sich die Karte „Moderat“ aus. 2 Als nächstes ist Frank (7) dran, sich aus dem Rest 1 Karte auszusuchen, 3 gefolgt von Julia (8, Hauszahl 2) und dann 4 Alexandra (8, Hauszahl 5). 5 Alle nicht benötigten Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.

DIE BEDEUTUNG EURER GEHEIME-AGENDA-KARTE

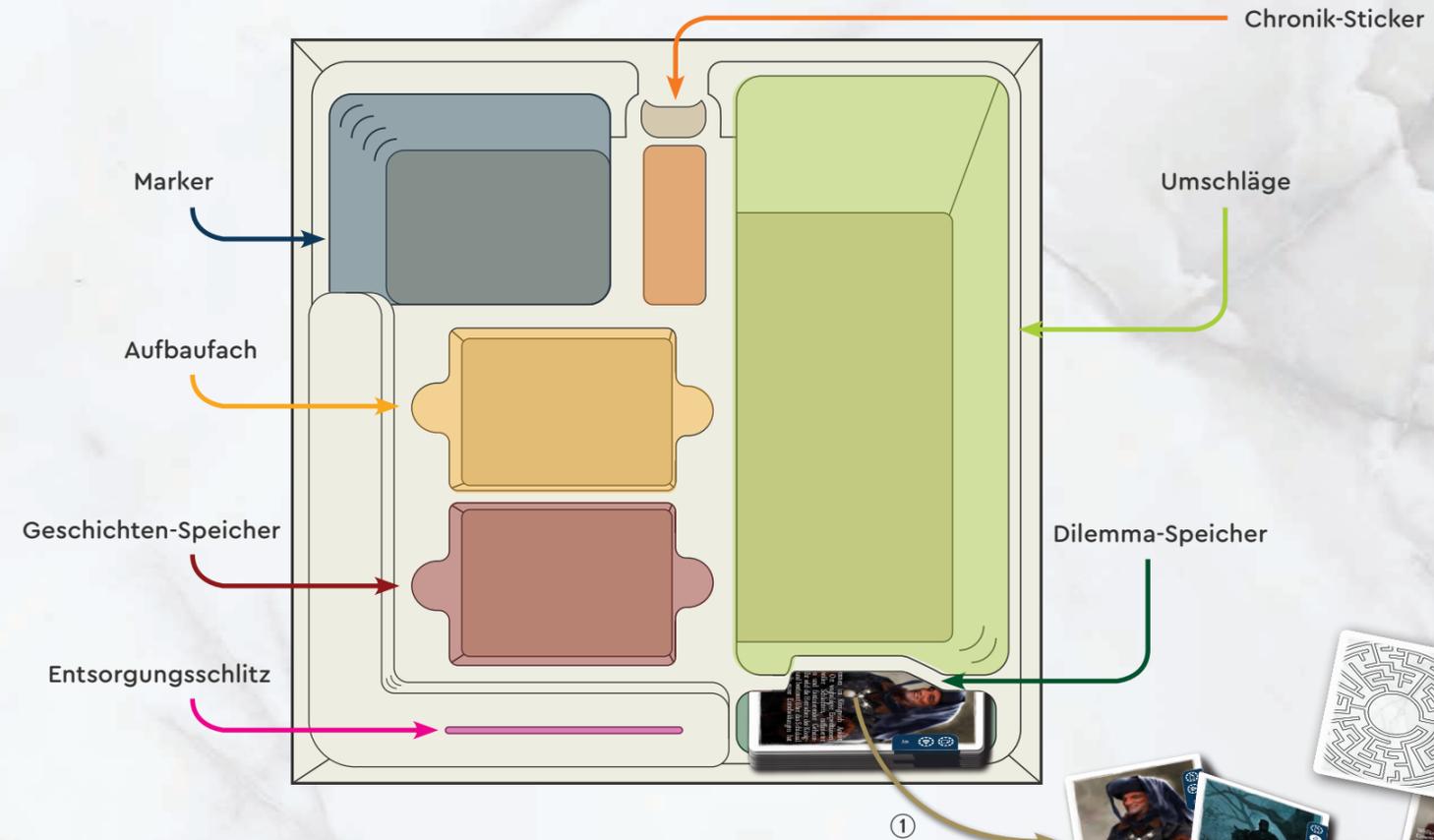
Euer Haus hat einige Langzeitziele. Es kann viele Partien dauern, sie zu erreichen (das heißt, dass in der Spielgeschichte Jahrzehnte oder gar Generationen vergangen sind), doch diese Ziele bleiben immer gleich. Ihr spielt immer einen Repräsentanten eurer Familie mit dem Interesse, das Ziel des Hauses zu erreichen. Doch in jeder Partie seid ihr eine andere Person mit eigenen Moralvorstellungen und Ideen. Diese werden durch die Geheime-Agenda-Karte dargestellt. In einer Partie seid ihr als „John Myllar der Erste“ vielleicht moderat, während beim nächsten Mal „John Myllar der Zweite“ radikal sein könnte.

AUSRICHTUNG DES HAUSES

Bedenkt bei der Wahl eurer Geheime-Agenda-Karte, dass ihr einen kleinen Bonus erhaltet, wenn ihr in mehreren Partien dieselbe Geheime-Agenda verwendet (siehe Seite 13). Jeder Haus-Sichtschirm zeigt außerdem die „Ausrichtung“ eures Hauses, also eurer beiden „bevorzugten“ Geheime-Agenda-Karten. Die passenden Erfolge freizuschalten, gibt euch vergleichsweise höhere Boni.

Radikal	□□□□	👑👑	Rebellisch	👑	□□□□
Wohlhabend	□□□□	👑	Angepasst	👑	□□□□
Moderat	□□□□	👑👑👑	Gierig	👑	□□□□

7 Nehmt den **Dilemmastapel** (bestehend aus **Dilemmakarten** und **Auslösekarten**) aus dem Dilemma-Speicher (1), mischt ihn (2) und legt die **Abdeckkarte** darauf (3), ohne ihn anzuschauen. Belastet die Karten im Dilemmastapel immer mit der **Vorderseite nach oben** und lest die **Rückseite erst**, wenn ihr ausdrücklich dazu **aufgefordert** werdet (siehe Seite 15)!



8 Der Spieler mit dem **höchsten Ansehen** (bei Gleichstand siehe Seite 6) nimmt sich den **Anführermarker**. Mit ihm wird bestimmt, wer in der Abstimmphase **die Runde beginnt** und am Ende der Phase den **Beschluss unterzeichnet**.



9 Der Spieler mit dem **niedrigsten Ansehen** (bei Gleichstand siehe Seite 6) nimmt sich den **Moderatormarker**. Damit kann er bei einer Abstimmung Gleichstände auflösen.

10 Falls dies **nicht eure erste Partie** ist, prüft nach, ob ihr einen oder mehrere **Legacy-Aufbaueffekte** anwenden müsst (mehr Details auf der nächsten Seite). Ansonsten ist der Aufbau an dieser Stelle abgeschlossen.

... Ihr könnt also loslegen!

DIE SPEICHERFÄCHER

Wenn ihr eure erste Partie **The King's Dilemma** beendet habt, verwendet ihr den Dilemma-Speicher in der Spielschachtel, um den Dilemmastapel in seinem aktuellen Zustand (einschließlich aller aktiven Auslösekarten) aufzubewahren. Im Geschichten-Speicher werden alle laufenden Ereigniskarten sowie alle freigeschalteten Geschichtenkarten aufbewahrt. So könnt ihr euer „Spiel speichern“, um beim nächsten Mal an der gleichen Stelle der Geschichte weiterzuspielen!

LEGACY-AUFBAUEFFEKTE

Geschichtenkarten und Ereigniskarten bereitmachen

Nehmt die **Ereigniskarten** und **Geschichtenkarten** aus dem Geschichten-Speicher der Spielschachtel (sofern dort schon vorhanden). Macht die Ereigniskarten bereit, indem ihr die darauf erklärten Regeln befolgt. Dann verteilt die Geschichtenkarten gemäß Erzählstrang (siehe Symbol oben rechts) nach Zahlen sortiert (höchste Zahl nach oben) auf einzelne Stapel und legt sie auf die Felder mit den entsprechenden Symbolen am Spielbrettrand.

Hinweis: Es kann hilfreich sein, alle verfügbaren Geschichtenkarten am Beginn der Partie vorzulesen, um allen das vergangene Geschehen im Königreich sowie die dafür Verantwortlichen ins Gedächtnis zu rufen. Falls neue Spieler in eine laufende Kampagne einsteigen, wird dringend dazu geraten!



Chronik-Sticker

Chronik-Sticker stehen für **anhaltende Langzeit-Ereignisse** als Folge eurer Entscheidungen. Sie können **positiv** (weißer Titelbalken) oder **negativ** (schwarzer Titelbalken) sein. Sie werden auf dem Spielbrett in die Reihe mit dem Ressourcensymbol geklebt, das auf dem jeweiligen Sticker oben links abgebildet ist, und sind Teil der Auswirkungen einiger Dilemmakarten. Sie haben jedoch keinen sofortigen Effekt. Falls sich Chronik-Sticker auf dem Spielbrett befinden, wendet vor Partiebeginn diese Legacy-Effekte an:

CHRONIK-VERJÄHRUNG

Markiert 1 Feld auf jedem Chronik-Sticker, der im Chronik-Bereich des Spielbretts klebt. Die Markierungen zeigen an, wie alt das Ereignis ist, das diese Chronik ausgelöst hat, und wie wahrscheinlich es ist, dass die Menschen es vergessen. (Sind bereits alle 3 Felder eines Stickers markiert, wird dieser bei der Chronik-Verjähung ignoriert.)



Vor Partiebeginn müsst ihr 1 Feld auf jedem Chronik-Sticker des Spielbretts markieren. Der ältere negative Sticker (links) hat nun 2 markierte Felder, während der neuere positive Sticker (rechts) nur 1 markiertes Feld hat.



LEGACY AUF RESSOURCEN ANWENDEN

Zählt für jede Ressource, wie viele **positive Chronik-Sticker** im Chronik-Bereich des Spielbretts in der **Reihe** mit dem entsprechenden Symbol kleben, und setzt den zugehörigen Ressourcenmarker **um diese Anzahl an Feldern** auf der Ressourcenleiste **nach oben**. Dann zählt, wie viele **negative Chronik-Sticker** auf dem Spielbrett kleben, und setzt den zugehörigen Ressourcenmarker **um diese Anzahl an Feldern** auf der Ressourcenleiste **nach unten**.

Hinweis: Der Stabilitätsmarker bleibt auf dem mittleren Feld seiner Leiste. Ressourcenmarker werden bei diesem Schritt nicht umgedreht!



Beispiel:

Bei Partiebeginn gibt es 3 Einfluss-Chronik-Sticker, 2 positive, 1 negativen. Der Einfluss-Ressourcenmarker muss auf der Ressourcenleiste 2 Felder nach oben und 1 Feld nach unten gerückt werden (oder einfach 1 Feld nach oben).

Es gibt 2 Vermögen-Chronik-Sticker, 1 positiven und 1 negativen – also bleibt der Vermögen-Marker, wo er ist.

Es gibt 2 negative Moral-Chronik-Sticker, der Moral-Ressourcenmarker muss also 2 Felder nach unten gerückt werden. (Er bleibt dabei auf der weißen Seite.)

LEGACY AUF MACHT ANWENDEN

Prüft die Unterschriften auf den Stickern im Chronik-Bereich des Spielbretts. Für jeden **Positiv-Sticker** nimmt sich der jeweilige Unterzeichner **1 Machtmarker** aus dem allgemeinen Vorrat und fügt ihn seinem persönlichen Vorrat **hinzu** (hinter seinem Sichtschirm); für jeden **Negativ-Sticker** nimmt der Unterzeichner **1 Machtmarker** aus seinem **persönlichen Vorrat** (hinter seinem Sichtschirm) und legt ihn stattdessen in den allgemeinen Vorrat **zurück** (es kann sogar sein, dass ein Spieler die Partie völlig **ohne Macht** beginnt).



Beispiel:

John, der Haus Myllar spielt, hat 3 positive und 1 negativen Chronik-Sticker unterzeichnet, also erhält er bei Partiebeginn 3 - 1 = 2 Macht zusätzlich.

Catherine hat nur 2 negative Chronik-Sticker unterzeichnet, sie muss also bei Partiebeginn 2 Macht aus ihrem Vorrat abgeben.

Legacy-Geschichte

Auf vielen Geschichtenkarten finden sich Spezialfähigkeiten, die jenen ähneln, die ihr durch Erfolge auf eurem Haus-Sichtschirm freischalten könnt. Es ist immer nur die Spezialfähigkeit aktiv, die jeweils ganz oben auf den Geschichtenkartenfeldern liegt: Immer wenn eine neue Geschichtenkarte eine alte verdeckt, wird die alte Spezialfähigkeit sofort deaktiviert.

So wie bei Haus-Erfolgen können auch Spezialfähigkeiten, die durch Geschichtenkarten entstehen, sofortige Einmal-Boni bieten, die Startwerte für **Macht** oder **Münzen** verändern oder persönliche Spezialfähigkeiten sein, die bei Bedarf aktiviert oder durch gewisse Spielbedingungen ausgelöst werden können. Im Kasten rechts findet ihr eine Übersicht über alle Arten von Spezialfähigkeiten, die auf eurem Haus-Sichtschirm oder den Geschichtenkarten auftauchen können.



★: DER UNTERZEICHNER DER KARTE ERHÄLT 2 Münzen.
! : ERHÄLTST DU 1 Münze FÜR DIE POSITIVE OFFENE AGENDA, BEKOMMST DU ZUSÄTZLICH 1 Münze.

Solange diese Karte die oberste ihres Stapels ist, erhält der Unterzeichner zu Beginn jeder Partie 2 Münzen. Auch wenn ein beliebiger Spieler (nicht nur der Unterzeichner) für die positive Offene Agenda für bekommt, erhält dieser zusätzlich 1 Münze (siehe Seite 30).

ERKLÄRUNG DER SPEZIALFÄHIGKEITEN

- ! : Diese Fähigkeit wird sofort ausgelöst, sobald der entsprechende Erfolg freigeschaltet wurde oder die entsprechende Geschichtenkarte auf das Spielbrett gelegt wird.
- ★ : Diese Fähigkeiten werden bei Beginn jeder Partie ausgelöst (Fähigkeiten auf Geschichtenkarten, die nicht als oberste auf ihrem Stapel liegen, werden ignoriert).
- ! : Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn eine bestimmte Bedingung in oder am Ende einer Partie erfüllt ist (Fähigkeiten auf Geschichtenkarten, die nicht als oberste auf ihrem Stapel liegen, werden ignoriert).
- ☐ : Fähigkeiten mit Markier-Feldern gibt es nur auf Geschichtenkarten. Wenn eine Spezialfähigkeit 1 oder mehrere solcher Felder hat, müsst ihr jedes Mal, wenn die Fähigkeit genutzt oder aktiviert wird, 1 Feld markieren. Wurden alle Felder markiert, kann die Fähigkeit nicht mehr eingesetzt werden.
- +X / : **Markiert sofort** die angezeigte Anzahl an Punkten für **Ansehen** / **Ambition** auf eurem Haus-Sichtschirm (betrifft bei Geschichtenkarten nur den Unterzeichner).
- +X : Nehmt die angezeigte Anzahl an **Münzen** aus dem allgemeinen Vorrat und fügt sie eurem persönlichen Vorrat hinzu (betrifft bei Geschichtenkarten nur den Unterzeichner).
- +X : Nehmt die angezeigte Anzahl an **Machtmarkern** aus dem allgemeinen Vorrat und fügt sie eurem persönlichen Vorrat hinzu (betrifft bei Geschichtenkarten nur den Unterzeichner).
- +X / : Diese Fähigkeiten findet man nur auf **Endkarten** (siehe Seite 27). Alle Werte für Einigkeit und Widerspruch auf den Endkarten werden im **Großen Finale** der Kampagne ausgezählt.



SO WIRD GESPIELT

Das Spiel wird in Runden gespielt, die in je 5 Phasen unterteilt sind:

1. **Zieht und lest eine Karte vom Dilemmastapel.**
2. **Legt die Ergebnismarker auf die Waage.**
3. **Abstimmung des Rates.**
4. **Stimmenauswertung.**
5. **Dilemma-Auswertung.**

Alle Phasen beziehen sich auf die Karte, die zu Beginn der Runde vom **Dilemmastapel** gezogen wird. Dies ist meistens eine **Dilemmakarte**, die ein Problem schildert, dem das Königreich ausgesetzt ist. Danach stellt sie euch eine **Frage**, die ihr durch eine Abstimmung (siehe Seite 16) einfach mit JA oder NEIN beantworten müsst. Dann wird die Karte umgedreht, wodurch die **Folgen** eurer getroffenen Entscheidung sichtbar werden (siehe Seite 23).

Am Ende der Runde wird die Karte auf die Zeitleiste gelegt, um die verstrichene Zeit anzuzeigen, dann wird durch das Ziehen einer neuen Karte die nächste Runde eingeleitet. Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- **Abdankung des Königs** falls ein Ende der Stabilitätsleiste erreicht (mehr über Stabilität auf Seite 24).
- **Tod des Königs** falls die Karte auf das letzte Feld der Zeitleiste gelegt wurde und bestimmte Bedingungen erfüllt sind (siehe Seite 29).

Der Punktestand jedes Spielers wird bestimmt durch seine **Geheime-Agenda**-Karten (siehe Seite 30) und seine **Offene-Agenda**-Marker (siehe Seite 32). Auch **Bonus-Agendapunkte** werden verteilt, und zwar an jene Spieler, die am Ende des Spiels die **meisten Machtmarker und/oder Münzen** in ihrem Vorrat übrig haben. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der **Gewinner**.

PHASEN DER RUNDE

1. Zieht und lest eine Karte vom Dilemmastapel

Dies ist in jeder Runde eure **erste Handlung**. Zieht 1 Dilemmakarte von der **Unterseite des Stapels** (sorgt immer dafür, dass ihr zuerst nur die Vorderseite seht und die Rückseite nicht versehentlich den anderen Spielern zeigt!) und lest sie so vor, dass alle Spieler es gut hören können. Es ist nicht wichtig, wer die Karte vorliest: Ihr könnt dem Besitzer des Anführermarkers diese Aufgabe übertragen, ihr könnt der Reihe nach vorlesen oder jemanden wählen, der aufgrund seiner herausragenden Vorlesefähigkeiten durchgehend der „Erzähler“ ist ... entscheidet so, wie es euch am liebsten ist!



2. Legt die Ergebnismarker auf die Waage

Nachdem die Dilemmakarte dieser Runde vorgelesen wurde, schaut auf die Symbole in den JA- und NEIN-Feldern der Karte und legt die entsprechenden Ergebnismarker auf die beiden Waagschalen der Waage (siehe Bild). Sie zeigen die offensichtlichsten Folgen eurer beiden möglichen Entscheidungen an und dienen allen Spielern als Erinnerung, auch wenn sie weiter entfernt von der Dilemmakarte sitzen und sie nicht sehen können. Die möglichen Ergebnisse, die hier angezeigt werden, sind zum einen steigende oder sinkende Ressourcenwerte (unmittelbare Folgen), zum anderen das Anbringen eines **Chronik-Stickers** (Langzeitfolgen).



Beispiel: Diese Karte zeigt an, dass die Befürwortung einer Steuersenkung für Brot während einer Hungersnot den Geldreserven schadet (JA-Ergebnis), doch sie abzulehnen könnte dem Wohlergehen des Volkes schaden und eine Langzeitfolge nach sich ziehen, was durch einen negativen Sticker dargestellt wird (NEIN-Ergebnis).

Die entsprechenden Ergebnismarker werden auf die beiden Schalen der Waage gelegt.

3. Abstimmung des Rates

Nachdem ihr die Dilemmakarte gelesen und besprochen habt, ist es Zeit für die **Abstimmphase**. Beginnend mit dem Anführer (dem Spieler mit dem Anführermarker) gebt ihr im Uhrzeigersinn eure Stimme ab: **JA, NEIN, PASSE UND ERHALTE MACHT** oder **PASSE UND WERDE MODERATOR**:

MIT JA STIMMEN

Du stimmst für die Unterstützung des Antrags auf der Dilemmakarte. Um dies zu tun, lege **1 oder mehr Machtmarker** auf die **JA-Karte** vor deinem Haus-Sichtschirm.

MIT NEIN STIMMEN

Du stimmst für die Ablehnung des Antrags auf der Dilemmakarte. Um dies zu tun, lege **1 oder mehr Machtmarker** auf die **NEIN-Karte** vor deinem Haus-Sichtschirm.

Um mit JA zu stimmen, lege 1 oder mehr Macht aus deinem Vorrat auf deine JA-Karte.



Um mit NEIN zu stimmen, lege 1 oder mehr Macht aus deinem Vorrat auf deine NEIN-Karte.



ERKLÄRUNG DER DILEMMA-ERGEBNISSE

Ressourcenergebnisse: Erscheint eins dieser Symbole in den JA/NEIN-Feldern der Kartenvorderseite, wird der Wert der entsprechenden Ressource steigen (positives Ergebnis) oder sinken (negatives Ergebnis), falls in der Abstimmphase dieses Ergebnis gewählt wird.



Positive Ergebnisse



Negative Ergebnisse

Chronik-Sticker: Erscheint eins dieser Symbole in den JA/NEIN-Feldern der Kartenvorderseite, wird ein **Chronik-Sticker** auf das Spielbrett geklebt, falls in der Abstimmphase dieses Ergebnis gewählt wird.



Positiver Chronik-Sticker



Negativer Chronik-Sticker

UNERWARTETE FOLGEN

Achtung! Nicht alle Folgen werden in den JA/NEIN-FELDERN der Kartenvorderseiten ausdrücklich genannt. Ihr solltet den Text jeder Dilemmakarte sorgsam analysieren, um mögliche unerwartete Ergebnisse vorzusehen.

PASSE UND ERHALTE MACHT

Weder unterstützt du den Antrag auf der Dilemmakarte, noch lehnt du ihn ab; stattdessen sammelst du Macht für kommende Abstimmungen. **Nimm dir 1 Münze** aus dem **allgemeinen Vorrat** und lege sie auf deine **PASSE-Karte**. Am Ende der Abstimmphase wirst du an der **Vergabe der Macht** aus dem **Mittelfeld der Waage** teilhaben. Diese Macht wird **gleichmäßig** auf alle verteilt, die **PASSE UND ERHALTE MACHT** gewählt haben (siehe Seite 21).

ALLGEMEINER VORRAT



1. Für **PASSE UND ERHALTE MACHT** nimm dir sofort 1 aus dem **allgemeinen Vorrat** und lege sie auf deine **PASSE-Karte**.

2. Am Ende der Abstimmphase nimmst du an der **Vergabe der Macht** aus dem **Mittelfeld der Waage** teil.

PASSE UND WERDE MODERATOR

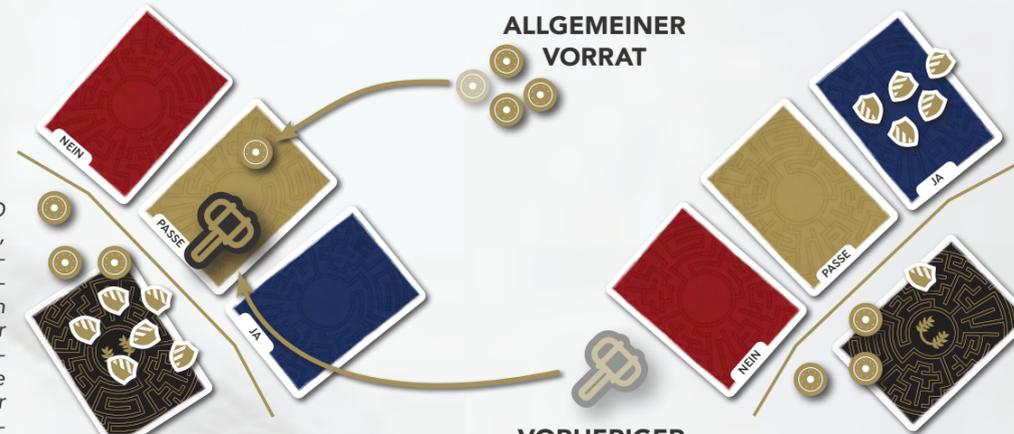
Weder unterstützt du den Antrag auf der Dilemmakarte, noch lehnt du ihn ab, außerdem verzichtest du darauf, am Phasenende mehr Macht zu erhalten; stattdessen wirst du **Moderator** (jener Spieler, der bei allen Abstimmungen Gleichstände auflöst). **Nimm dir den Moderatormarker** von seinem momentanen Besitzer (das kannst auch du selbst sein); **nimm dir außerdem 1 Münze** aus dem **allgemeinen Vorrat** und lege beides auf deine **PASSE-Karte**.

Du wirst **sofort neuer Moderator** (und kannst seinen Effekt direkt verwenden). In der restlichen Abstimmphase darf dir niemand den Moderatormarker abnehmen. Du nimmst am Phasenende jedoch nicht an der Vergabe der Macht teil.



Du kannst **PASSEN UND MODERATOR WERDEN**, wenn in dieser Abstimmphase noch kein Mitspieler dies getan hat. Wenn du dies tust, nimm dir sofort 1 aus dem **allgemeinen Vorrat** sowie den **Moderatormarker** und lege beides auf deine **PASSE-Karte**.

ALLGEMEINER VORRAT



VORHERIGER MODERATOR

Ist man nach seinem Abstimmvorgang jetzt der Spieler **mit der meisten Macht**  **auf seiner Stimmkarte** (egal, für welche Seite man gestimmt hat), nimmt man **sofort** den **Anführermarker**. Man nimmt ihn **nicht**, wenn man mit der Macht  des momentanen Höchstbietenden lediglich im Gleichstand ist. Die Position des Anführermarkers ist entscheidend dafür, wann die Abstimmphase endet.

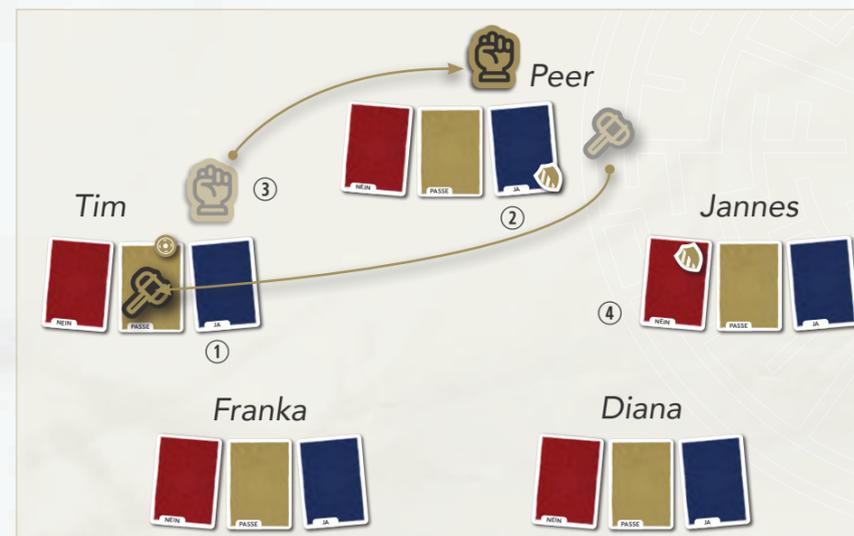
Die Abstimmphase endet mit dem Zugende des Spieler rechts vom Anführer. Da der Anführermarker jedoch während der Abstimmphase seinen Platz wechseln kann, ist denkbar, dass manche (oder alle) Spieler mehrfach am Zug sind. Denn ihr setzt die Züge im Uhrzeigersinn fort, bis die Phase endet, selbst wenn der Anführermarker den Besitzer wechselt. Denkt daran: *Man wird **sofort** zum **Anführer**, sobald man jener Spieler ist, der während dieser Abstimmphase bislang **am meisten Macht**  ausgespielt hat.*

Falls man erneut zum Zug kommt, darf man **seine Stimmkarte nicht mehr ändern** (hat man also im ersten Zug PASSE gewählt, darf man in einem späteren Zug dieser Runde nicht auf JA oder NEIN umschwenken, stattdessen tut man nichts). Alles, was ihr tun dürft, ist, eurer Stimmkarte **mehr Macht**  hinzuzufügen oder **abzuwarten und nichts zu tun**. Falls ihr abwartet, scheidet ihr nicht aus dem Abstimmvorgang aus, sondern könnt immer noch Macht  nachlegen, falls ihr erneut an die Reihe kommt. Die Abstimmphase dauert so viele Abstimmdurchgänge, wie erforderlich ist – bis zum Zugende des Spielers, der rechts vom Anführer sitzt.

VERHANDELN

Während der Abstimmphase dürfen die Spieler frei verhandeln und Vereinbarungen treffen. Ihr dürft Macht  niemals direkt miteinander tauschen oder den Besitz von Anführer- und Moderatormarker verkaufen, jedoch dürft ihr **Münzen**  vergeben oder annehmen als Gegenleistung für gewisse „Dienste“. Zum Beispiel könnt ihr einen Mitspieler bitten, sich eurer Wahl anzuschließen oder ihn sogar bitten zu PASSEN, anstatt sich anzuschließen – alles im Austausch gegen Münzen . Außerdem könnt ihr dem Anführer das Recht abkaufen, etwas zu unterzeichnen, oder ihr könnt den Moderator bezahlen, einen Gleichstand zu euren Gunsten aufzulösen.

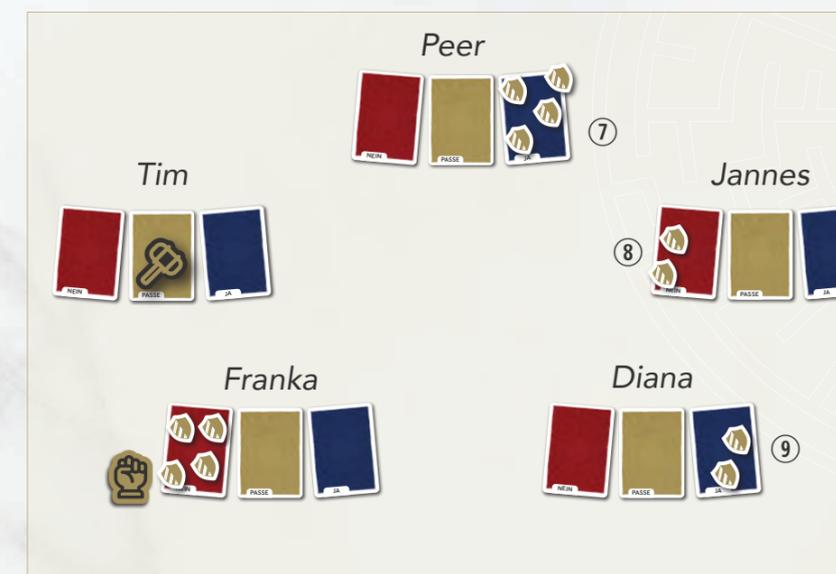
Beachtet: Sobald Spieler sich über eine Vereinbarung einig sind und diese durch den Austausch von Münzen  **bekräftigt haben, ist sie verbindlich**. Doch aufgepasst: Beiläufige Absichtsbekundungen ohne tatsächlichen Zahlungsverkehr könnten geblufft sein und sind nicht bindend!



Tim hat den Anführermarker, also macht er in der Abstimmphase den ersten Zug. Bei den Ergebnissen der aktuellen Dilemmakarte steht für ihn nichts auf dem Spiel, also wählt er PASSE UND WERDE MODERATOR (1), nimmt Peer den Moderatormarker ab und legt ihn auf seine PASSE-Karte. Niemand kann ihm die Moderatorfunktion in dieser Runde wegnehmen. Dann ist Peer dran, er stimmt mit JA (2), indem er 1 Macht  auf seine JA-Karte legt. Da er nun der Spieler mit der meisten Macht  auf seiner Stimme ist, erhält er von Tim (3) den Anführermarker. Jetzt ist Jannes dran. Er stimmt mit NEIN (4), legt aber nur 1 Macht  auf seine NEIN-Karte, sodass Peer den Anführermarker behält.



Dann ist Diana mit Abstimmen dran. Sie entscheidet sich für JA (4) und legt 1 Macht  auf ihre JA-Karte. Peer behält weiterhin den Anführermarker, doch die JA-Front führt nun mit 2 Macht  zu 1. Die Einzige, die noch fehlt, ist Franka, die mit NEIN (5) stimmt und gleich 4  auf ihre NEIN-Karte legt! Da sie nun diejenige mit der meisten Macht  auf ihrer Stimmkarte ist, wird sie zur Anführerin und erhält sofort den Anführermarker von Peer (6). NEIN liegt nun mit 5 zu 2 Macht  vorne, doch die Abstimmphase ist noch nicht vorbei.



Da Tim im ersten Durchgang gepasst hat, fällt er aus der Abstimmung heraus. Peer erhöht die Stärke seiner Stimme auf 4, indem er 3 weitere Macht  (7) dazulegt, was zwar die beiden Seiten in den Gleichstand 5 zu 5 bringt, aber ihn noch nicht dazu befähigt, Franka als Anführerin abzulösen. Jannes ist wieder dran. Bei ihm ist Macht  knapp, er legt dennoch 1 weitere Macht  zu seiner Stimme (8), womit NEIN wieder 6 zu 5 führt. Auch Diana hat nur noch 1 Macht  hinter ihrem Sichtschirm, sie kann daher nur noch den erneuten Gleichstand 6 zu 6 (9) herbeiführen. Da Franka Anführerin ist, endet die Abstimmphase mit Dianas abgeschlossenem Zug.

Der Gleichstand muss in der Phase der Stimmenausswertung gelöst werden.

4. Stimmenausrwertung

Die Abstimmphase endet, wenn der Spieler **rechts vom Anführer** seinen Zug beendet hat. Zählt jeweils die gesamte Macht auf allen JA-Karten und allen NEIN-Karten zusammen. Die Seite mit der meisten **Macht** gewinnt, und dies entscheidet über das Ergebnis der Dilemmakarte. Bei Gleichstand muss das Ergebnis vom Moderator bestimmt werden, der darüber entscheiden darf, welche Seite die Abstimmung gewinnt. Auch in dem Fall, dass **alle Spieler** sich für **PASSEN** entschieden haben, bestimmt der Moderator die Gewinnerseite; er übernimmt für diese Entscheidung auch die Verantwortung und erhält den Anführermarker.

Falls der Anführermarker im Besitz eines Spielers der Verliererseite ist, gibt dieser ihn sofort an jenen Spieler der Siegerseite, der auf seiner Stimmkarte am meisten **Macht** eingesetzt hat. Besteht unter Spielern der Gewinnerseite Gleichstand, muss der **Moderator** bestimmen, wer den Anführermarker erhält. Er kann mit den gleichstehenden Spielern über diese Zuweisung verhandeln, falls gewünscht (siehe Seite 18).

Da die Abstimmphase mit Gleichstand endete, fragt Diana Tim (den Moderator), ob er bereit ist, für 3 Münzen (1) den Gleichstand zu ihren Gunsten zu entscheiden. Tim ist dazu nur bereit, wenn er 5 Münzen bekommt. Diana kann den Einsatz nicht erhöhen, doch Peer springt ein und gibt 2 Münzen aus seinem Vorrat dazu, um auf die Summe von 5 zu kommen (2). Franka und Jannes können nicht mithalten, darum gilt der Handel! Tim ist jetzt verpflichtet, den Gleichstand im Sinne von Peer und Diana zu lösen.

Am Ende der Abstimmphase lag der Anführermarker noch bei Franka, die mit NEIN stimmte. Doch die JA-Fraktion gewann die Abstimmung. Diana investierte 2 Machtmarker, während Peer 4 investierte. Daher erhält Peer automatisch den Anführermarker und unterzeichnet nun alle Geschichtskarten und/oder Chronik-Sticker, die aus dieser Abstimmphase hervorgehen (3).

AUFRÄUMEN NACH DER ABSTIMMUNG

Falls in der Abstimmphase ein Spieler **PASSE UND WERDE MODERATOR** gewählt hat, dann achtet darauf, dass er den Moderatormarker von seiner PASSE-Karte herunternimmt und ihn vor seinem Haus-Sichtschirm auf den Tisch legt, damit alle Spieler ihn gut sehen können. Die Abstimmungsoption PASSE UND WERDE MODERATOR wird in der nächsten Abstimmphase wieder zur Verfügung stehen.

Alle Spieler, die **PASSE** gewählt haben, müssen **die Münze** von ihrer PASSE-Karte herunternehmen und sie in ihren eigenen Vorrat legen (hinter ihrem Haus-Sichtschirm).

Danach müssen – sofern aus vorherigen Runden vorhanden – alle Machtmarker aus dem Mittelfeld der Waage gleichmäßig auf alle Spieler verteilt werden, die PASSE UND ERHALTE MACHT **gewählt haben**. Sind dann noch Machtmarker übrig, bleiben diese auf der Waage.

Sowohl Rita als auch David wählten in der Abstimmphase PASSE UND ERHALTE MACHT. Auf dem Mittelfeld der Waage sind 5 Machtmarker ; am Ende der Abstimmphase erhalten Rita und David je 2 Machtmarker . Der übrige Machtmarker kann nicht aufgeteilt werden, darum bleibt er in der Mitte der Waage.



Abschließend nehmen alle Spieler, die für die Verliererseite gestimmt haben, die **Machtmarker** von ihren JA/NEIN-Karten und legen sie **zurück in ihren eigenen Vorrat** hinter ihrem Haus-Sichtschirm; alle Spieler, die für die Gewinnerseite gestimmt haben, müssen alle Machtmarker von ihren JA/NEIN-Karten nehmen und sie auf das **Mittelfeld der Waage** legen. Diese Marker werden in dieser Runde **nicht mehr** an die Spieler verteilt, die PASSE UND ERHALTE MACHT gewählt haben; sie stehen jenen Spielern zur Verfügung, die sich in der nächsten Abstimmphase für diese Option entscheiden.

*Hinweis: Wurde in einer Abstimmphase viel **Macht** eingesetzt, könnten in der nächsten Abstimmphase viele Spieler geneigt sein, **PASSE UND ERHALTE MACHT** zu wählen!*

In diesem Beispiel hat JA durch die Entscheidung des Moderators gewonnen.

Wer für die Gewinnerseite gestimmt hat, nimmt alle **Macht** von seiner entsprechenden Stimmkarte und legt sie auf das **Mittelfeld der Waage** (1).

Wer für die Verliererseite gestimmt hat, nimmt alle **Macht** von seiner entsprechenden Stimmkarte und legt sie zurück in seinen Vorrat hinter seinem Sichtschirm (2).

5. Dilemma-Auswertung

Sobald das Ergebnis der Abstimmung feststeht, müsst ihr das aktuelle Dilemma auswerten. Dieser Vorgang hat mehrere Teilschritte:

- Lest das Ergebnis** für die Siegerseite der Abstimmung (JA oder NEIN) auf der Rückseite der Dilemmakarte.
- Führt die Anpassungen von Ressourcen, Stabilität und Schwung** (siehe Seite 24) aus, die das Ergebnis fordert.
- Klebt einen Chronik-Sticker auf** (falls angegeben).
- Öffnet einen Umschlag** (falls angegeben).
- Legt die Dilemma-Karte an die Zeitleiste.**
- Ende der Runde** (prüft nach, ob der König abdankt oder stirbt, was das Ende der Partie auslösen würde).

A. ERGEBNIS LESEN UND AUSWIRKUNGEN DER DILEMMAKARTE AUSFÜHREN

Dreht die Dilemmakarte um (wie unten abgebildet), wobei ihr der Richtung folgt, die das Symbol der Gewinnerseite (JA/NEIN) anzeigt. Dann lest das Ergebnis der Entscheidung vor, die der Rat getroffen hat. Danach führt ihr seine Auswirkungen aus (siehe unten).

Falls mit JA abgestimmt wurde, dreht die Karte horizontal über die lange Kante mit dem JA-Feld. Falls mit NEIN abgestimmt wurde, dreht die Karte stattdessen vertikal über die kurze Kante mit dem NEIN-Feld.

Hier steht, was passiert, wenn ihr auf die Frage auf der Vorderseite dieser Dilemmakarte mit 'JA' abgestimmt habt. Auf dem roten Balken sind die Auswirkungen eurer Entscheidung abgebildet.

Hier steht, was passiert, wenn ihr auf die Frage auf der Vorderseite dieser Dilemmakarte mit 'NEIN' abgestimmt habt. Auf dem roten Balken sind die Auswirkungen eurer Entscheidung abgebildet.

Falls mit JA abgestimmt wurde, dreht die Karte horizontal über die lange Kante mit dem JA-Feld. Falls mit NEIN abgestimmt wurde, dreht die Karte stattdessen vertikal über die kurze Kante mit dem NEIN-Feld.

Falls mit JA abgestimmt wurde, dreht die Karte horizontal über die lange Kante mit dem JA-Feld. Falls mit NEIN abgestimmt wurde, dreht die Karte stattdessen vertikal über die kurze Kante mit dem NEIN-Feld.

B. RESSOURCEN- UND STABILITÄTSMARKER BEWEGEN UND SCHWUNG AKTUALISIEREN

Das Hauptergebnis einer Dilemmakarte ist **die Aufwärts-/Abwärtsbewegung der Ressourcenmarker**. Besagt eine Dilemmakarte zum Beispiel „+3“, dann müsst ihr den Einflussmarker 3 Felder nach oben rücken. Besagt sie „-3“, müsst ihr den Marker stattdessen 3 Felder nach unten rücken. Auswirkungen von Ergebnissen müssen eine nach der anderen abgewickelt werden und von links nach rechts, wie auf der Dilemmakarte angezeigt. Zusätzlich zu den Bewegungen, die durch das Ergebnis auf der Dilemmakarte vorgegeben werden, müsst ihr die Marker abhängig von ihrem Schwung eventuell **zusätzlich 1 oder 2 Felder** weiterrücken (siehe unten). Jedes Mal, wenn ihr einen Ressourcenmarker bewegt, prüft auch, ob ihr danach seinen Schwung aktualisieren müsst. Wann immer eine Ressource bewegt wird, muss auch der Stabilitätsmarker um die gleiche Anzahl an Feldern nach oben oder unten gerückt werden (**einschließlich** zusätzlicher Felder bedingt durch **Schwung**, siehe unten).

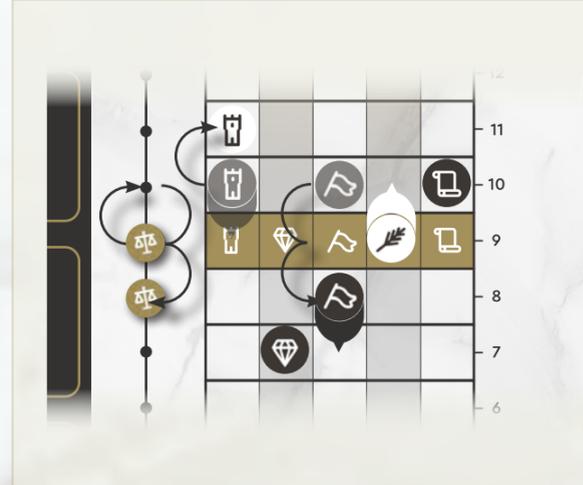
Achtung: Falls ein Ressourcenmarker ein Ende der Ressourcenleiste erreicht, endet seine Bewegung, aber der Stabilitätsmarker muss noch die vollständige Anzahl der Felder bewegt werden. Falls er dabei jedoch ein Ende der Stabilitätsleiste erreicht, dankt der König ab und am Ende dieser Runde wird dadurch das Ende der Partie ausgelöst (nachdem alle Phasen der laufenden Runde noch vollendet wurden, einschließlich Schritt F der Dilemma-Auswertung, siehe Seite 28). Der Stabilitätsmarker wird dann jedoch nicht noch weitergerückt, selbst wenn noch weitere Ressourcenmarker bewegt werden müssen.

SCHWUNG

Jede Ressource neigt entweder dazu, sich weiter nach oben zu bewegen, wenn sie ansteigt, oder weiter nach unten, wenn sie absinkt. Das nennt man **Schwung**. Er wird angezeigt durch die Farbe des Ressourcenmarkers: Liegt er mit der weißen Seite nach oben, hat er positiven Schwung, bewegt sich also weiter aufwärts. Liegt die schwarze Seite oben, hat er negativen Schwung, bewegt sich also weiter abwärts.

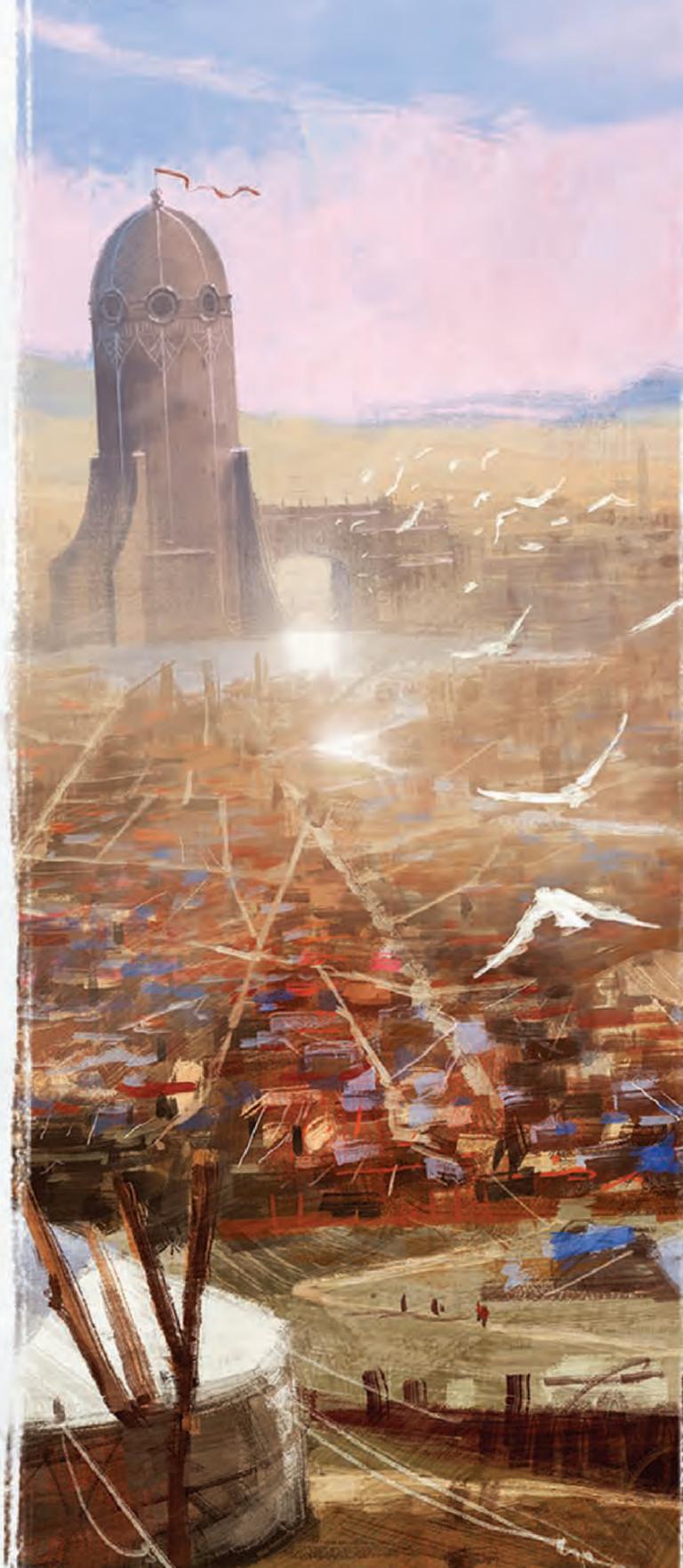
Rückt ein Ressourcenmarker in dieselbe Richtung wie sein Schwung (z. B. durch eine Dilemma-Auswirkung), dann bewegt er sich **1 zusätzliches Feld** und erhält einen **Schwungmarker derselben Farbe** (weiß = aufwärts, schwarz = abwärts). Solange er den Schwungmarker hat und sich erneut in dessen Richtung bewegt, wird er stattdessen **2 zusätzliche Felder weitergerückt**. Ein Ressourcenmarker kann nie mehr als 1 Schwungmarker haben.

Der Schwung geht jedoch verloren, sobald die Ressource ihre Richtung wechselt. Dreht dann den Ressourcenmarker auf seine andere Seite und entfernt den Schwungmarker. Ein Beispiel: Wenn sich eine Ressource mit positivem Schwung und einem Schwungmarker abwärts bewegt, wird der Ressourcenmarker auf seine schwarze Seite gedreht und der Schwungmarker **wird entfernt**.



Das Ergebnis einer Dilemmakarte bewirkt, dass Einfluss 1 Feld aufwärts und Moral 1 Feld abwärts rückt. Der Einfluss-Ressourcenmarker hat negativen Schwung (d.h. man sieht seine schwarze Seite) sowie einen schwarzen Schwungmarker. Er rückt daher 1 Feld nach oben, sein Schwungmarker wird entfernt, und der Ressourcenmarker wird auf seine weiße Seite gedreht, um seine Schwungänderung kenntlich zu machen. Der Stabilitätsmarker wird ebenfalls 1 Feld aufwärts bewegt.

Auch der Moral-Ressourcenmarker hat negativen Schwung, doch hat er keinen Schwungmarker. Also rückt der Moral-Ressourcenmarker als Auswirkung der Dilemmakarte ein Feld nach unten, um dann 1 weiteres Feld abwärts zu rücken, da er bereits negativen Schwung hatte. Zusätzlich muss nun ein schwarzer Schwungmarker an ihn gelegt werden: Sollte er das nächste Mal erneut abwärts rücken, bewegt er sich 2 zusätzliche Felder weiter (1 für seinen negativen Schwung, 1 für seinen schwarzen Schwungmarker). Nach der Bewegung des Moral-Ressourcenmarkers muss der Stabilitätsmarker 2 Felder gerückt werden.



In diesem Beispiel führt das Ergebnis einer Dilemmakarte dazu, dass der Moral-Ressourcenmarker um 2 absinkt, während Wissen um 1 steigt. Da der Moral-Ressourcenmarker negativen Schwung sowie einen schwarzen Schwungmarker hat, muss er insgesamt 4 Felder nach unten rücken. Auch der Stabilitätsmarker muss 4 Felder abwärts, was ihn auf dem untersten Feld der Stabilitätsleiste landen lässt. Das Ende der Partie ist eingeleitet. Der Dilemma-Effekt auf Wissen muss noch angewendet werden, doch der Stabilitätsmarker bewegt sich nicht mehr, weil der König bereits abgedankt hat.

C. CHRONIK-STICKER AUFKLEBEN

Zeigt das Ergebnis einer Karte das Symbol , müsst ihr einen Chronik-Sticker auf das Spielbrett kleben. Nehmt das Chronik-Stickerheft, sucht den Chronik-Sticker mit der Nummer, die auf der Dilemmakarte angegeben ist und lest den Text vor. Der momentane Anführer muss den Sticker unterzeichnen (siehe Kasten auf Seite 6) und übernimmt die Verantwortung für seine Auswirkungen (egal, ob diese positiv oder negativ für das Königreich waren).

Nachdem der Chronik-Sticker unterzeichnet wurde, klebt ihr ihn im Chronik-Bereich des Spielbretts in jene Zeile mit dem gleichen Symbol wie auf dem Sticker oben links. Ihr müsst ihn in dieser Zeile auf das erste freie Feld von links kleben. Falls in der Zeile keine Felder mehr frei sind, klebt ihr ihn auf den Sticker mit den meisten markierten Kästchen (also auf den ältesten Sticker der Zeile); bei Gleichstand klebt ihr ihn auf jenen daran beteiligten Sticker, der am weitesten links klebt.

Die Chronik-Sticker liefern euch Boni und Strafen auf **Macht**  und werden am Anfang der nächsten Partie festlegen, wie die verschiedenen **Offene-Agenda-Marker** zugewiesen werden, doch sie haben keine **unmittelbare Auswirkung** auf das laufende Spiel.

Hier steht, was passiert, wenn ihr auf die Frage auf der Vorderseite dieser Dilemmakarte mit „NEIN“ abgestimmt habt. Auf dem roten Balken sind die Auswirkungen eurer Entscheidung abgebildet.

Hier steht, was passiert, wenn ihr auf die Frage auf der Vorderseite dieser Dilemmakarte mit „JA“ abgestimmt habt. Auf dem blauen Balken sind die Auswirkungen eurer Entscheidung abgebildet.

Beispiel-Sticker 43

Dieser Chronik-Sticker erinnert an ein Ereignis in der Vergangenheit, das anhaltende Konsequenzen hat. Die Person, die diesen Sticker unterzeichnet, wird als verantwortlich für dieses Ereignis gelten.

Beispiel-Sticker 43

Dieser Chronik-Sticker erinnert an ein Ereignis in der Vergangenheit, das anhaltende Konsequenzen hat. Die Person, die diesen Sticker unterzeichnet, wird als verantwortlich für dieses Ereignis gelten.

D. UMSCHLAG ÖFFNEN

Zeigt das Ergebnis einer Karte das Symbol , müsst ihr in der Schachtel nach dem **Umschlag mit der passenden Zahl** suchen und ihn öffnen. Ein Standardumschlag enthält **1 Geschichtenkarte** und **3 Dilemmakarten**.



Wenn ihr einen **Standardumschlag** öffnet, müsst ihr nach diesen Schritten vorgehen:

- 1 **Lest die Geschichtenkarte.**
- 2 Der **Anführer** muss die **Geschichtenkarte unterzeichnen** (falls erforderlich).
- 3 **Legt die Geschichtenkarte** an das passende **Geschichtenkartenfeld** auf dem Spielbrett.
- 4 **Mischt die übrigen 3 Karten** aus dem gerade geöffneten Umschlag **in den Dilemmastapel**.



SPEZIALUMSCHLÄGE

Wenn ihr einen **Spezialumschlag** öffnet (erkennbar daran, dass die vorderste Karte mit dem Satz „Dies ist ein Spezialumschlag!“ beginnt), müsst ihr die **Anweisungen auf den Karten im Umschlag befolgen**, anstatt das Standardvorgehen (siehe vorige Seite) einzuhalten.



ENDKARTEN, GESCHICHTSFORTSCHRITTE UND BONI FÜR UNTERSCHRIFTENMEHRHEIT

Jeder Erzählstrang kann mit einer von mehreren verschiedenen **Endkarten** abgeschlossen werden. Ergänzend zu den **Spezialfähigkeiten** (1), die auf ihrer Vorderseite stehen (wie auf normalen Geschichtenkarten), können auf Endkarten auch weitere Besonderheiten zu finden sein:

- 2 **Einigkeit**  / **Widerspruch** : Falls oben rechts auf der Endkarte abgebildet, zählen die angegebenen Werte für **Einigkeit**  oder **Widerspruch**  im großen Finale der Kampagne (siehe Seite 35).
- 3 **Geschichtsereignis**: Falls auf der Kartenrückseite angegeben (gekennzeichnet durch ) , schaltet es einen **Geschichtsfortschritt** für eines der Häuser frei. Manchmal schließen diese Ereignisse einander aus: Schaltet ein anderer Spieler seinen Geschichtsfortschritt frei, kann man den eigenen möglicherweise niemals freischalten!
- 4 **Bonus für Unterschriftenmehrheit**: Wird eine Endkarte neu auf das Spielbrett gelegt, dann zählt ihr auf allen Geschichtenkarten dieses Erzählstrangs, welcher Spieler die meisten davon unterzeichnet hat (auch die Endkarte selbst): Er bekommt sofort den auf der Endkarte beschriebenen **Bonus für Unterschriftenmehrheit**. Bei Gleichstand erhalten ihn alle davon betroffenen Spieler.



Bonus für Unterschriftenmehrheit: +3

Lex hat nur 1 Karte des Erzählstrangs unterzeichnet, Angela dagegen 2. Mit 3 Unterschriften liegt John vorne. Er bekommt den auf der Karte angegebenen Bonus für Unterschriftenmehrheit und markiert sofort 3 auf seinem Haus-Sichtschirm.

E. DILEMMAKARTE AUF DIE ZEITLEISTE LEGEN

Sofern die Dilemmakarte nicht ausdrücklich etwas anderes verlangt, legt sie zur Hälfte unter den linken Rand des Spielbretts an das oberste freie Feld der Zeitleiste, mit der Rückseite nach oben. So bleibt das Ergebnis der Abstimmung noch sichtbar. (1).



1

2

3



4

Zwei Arten von besonderen Dilemmakarten werden **nie an die Zeitleiste gelegt**: **Ereigniskarten** (2) und **Auslösekarten** (3). Beide gehören stattdessen in den **Ereignisbereich** des Spielbretts. Befolgt die **Anweisungen** auf den Karten, wenn eine von ihnen ins Spiel kommt!

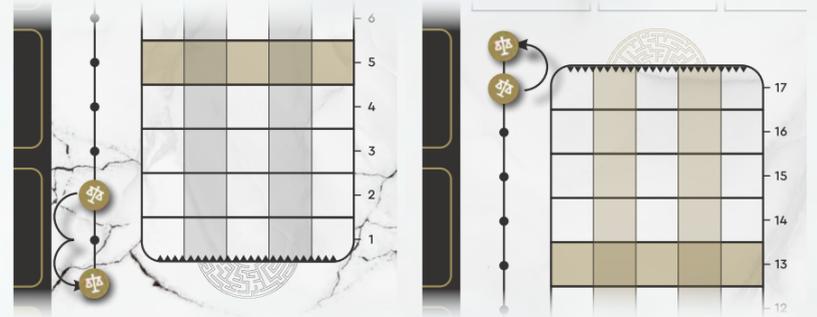
F. ENDE DER RUNDE

Während ihr die Auswirkungen des Ergebnisses einer Dilemmakarte ausführt, überprüft, ob der **König abdankt** (siehe Seite 29). Tut er dies nicht, aber die letzte Dilemmakarte wurde auf das Feld mit dem Symbol (crown) gelegt, dann prüft, ob der **König tot ist** (siehe Seite 29) (4). Ist keine dieser Bedingungen erfüllt, beginnt ihr eine neue Runde und zieht die nächste Karte von der Unterseite des Dilemmastapels.

DAS ENDE DER PARTIE AUSLÖSEN

Die Partie kann auf zwei Arten enden:

1 **Abdankung des Königs**: Erreicht der Stabilitätsmarker ein Ende der Stabilitätsleiste, während ihr ein Dilemmakartenergebnis abwickelt, dankt der König ab und **löst das Ende der Partie aus**. Weitere Anpassungen der Ressourcen müssen noch vorgenommen werden, der Stabilitätsmarker wird jedoch nicht mehr versetzt.

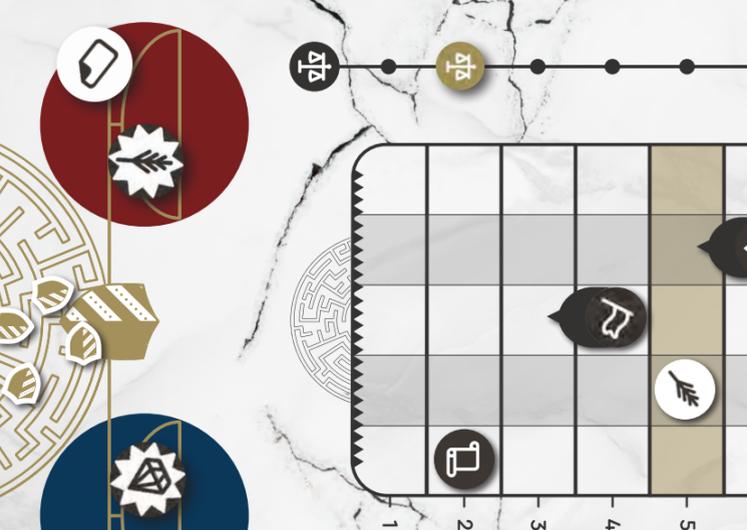


Selbst, wenn es dem Königreich gut geht, hat der Rat genug Macht, den König zum Abdanken zu zwingen, wenn die Macht ungleichmäßig unter den Gruppierungen des Königreichs verteilt ist. Doch dieser kann auch entscheiden (oder gezwungen werden) abzutreten, wenn es schlecht läuft, um durch einen Herrschaftswechsel das Schicksal des Königreichs zum Besseren zu wenden.

2 **Tod des Königs**: Wurde die letzte Dilemmakarte an das **Zeitleistenfeld** mit dem Symbol (crown) gelegt, dann prüft, ob sich in der Mitte der Dilemmakartenrückseite das Symbol (crown) befindet UND/ODER ob sie die fünfte Karte an diesem Feld ist. Beide Fälle bedeuten den Tod des Königs, wodurch das Ende der Partie eingeleitet wird. Falls die Karte, die an das Feld mit (crown) gelegt wurde, nicht zum Tod des Königs führt, werden für den Rest der Partie alle weiteren Dilemmakarten **diesem Feld hinzugefügt** (bis der Tod durch eine Karte mit (crown) bewirkt oder die fünfte Karte angelegt wird; die Partie kann immer noch durch Abdankung des Königs enden, siehe oben).

Hinweis: Ehe ihr zum Endspiel übergeht, müssen noch alle Auswirkungen, die durch die Dilemmakarte ausgelöst werden, ausgeführt werden. Ihr müsst also

- alle **freigeschalteten Chronik-Sticker** aufkleben;
 - alle **freigeschalteten Umschläge (Standard oder Spezial)** öffnen und korrekt behandeln (Geschichtenkarte vorlesen, andere Karten in den Dilemmastapel mischen);
 - alle ausgelösten **Ereignisse** abwickeln;
- bevor** ihr zum Endspiel übergeht.



ENDSPIEL

Diese Spielphase ist in 5 Schritte unterteilt:

1. **Punktstände ausrechnen.**
2. **Punktstände in die Chroniken des Königreichs eintragen.**
3. **Haus-Erfolge überprüfen.**
4. **Ausrichtung der Häuser aktualisieren.**
5. **Abschließendes Aufräumen.**

1. Punktstände ausrechnen

Der Punktstand jedes Spielers hängt ab von seinen Geheime-Agenda-Karten (A.) und seinen Offene-Agenda-Markern (B.). Auch **Bonus-Agendapunkte** werden noch verteilt, nämlich an die Spieler, die am Ende noch die Mehrheit der Machtmarker (C.) haben, also die meisten **Machtmarker** in ihrem Vorrat.

A. GEHEIME-AGENDA-KARTEN

Auf jeder Geheime-Agenda-Karte sind zwei verschiedene Bedingungen für Punkte angegeben: ein **Ressourcenziel**, das an die **Position des Ressourcenmarkers** bei Spielende geknüpft ist, und ein **Geldranglistenziel**, das davon abhängt, **wie viele Münzen** man im Verhältnis zu den anderen Spielern bei Spielende hat. Wie viele **Agendapunkte** man durch seine Geheime-Agenda-Karte erhält, hängt davon ab, wie gut man diese beiden Ziele umgesetzt hat.

RESSOURCENZIEL

Das Ressourcenziel belohnt euch, wenn ihr eine gewisse Anzahl von Ressourcenmarkern innerhalb bestimmter Bereiche der Ressourcenleiste gehalten habt. Die Interaktion zwischen den verschiedenen Interessen, welche diese Ziele erzeugen, wird euch dazu bringen, unterstützende oder konkurrierende Haltungen gegenüber Mitspielern einzunehmen, um die Ressourcenmarker in der Position zu halten, die ihr möchtet. So ist ein bestimmter Spieler vielleicht in der laufenden Abstimmphase euer Verbündeter, in der nächsten jedoch euer erbittertster Gegner – je nach den persönlichen Interessen in den einzelnen Situationen. Versucht die **Absichten zu erkennen**, die eure Mitspieler verfolgen, um Schlüsse über ihre Geheime-Agenda-Karte zu ziehen, damit ihr in den Abstimmphasen Vorteile erlangt.

GELDRANGLISTENZIEL

Unten auf den Geheime-Agenda-Karten steht außerdem, wie viele Agendapunkte ihr gewinnt, wenn ihr am Spielende die meisten, zweitmeisten oder drittmeisten **Münzen** besitzt. Die einzelnen Geheime-Agenda-Karten haben bezüglich Geld unterschiedliche Punktregeln; zum Beispiel bringt die Ausrichtung „Gierig“ über die Geldrangliste viele ein, weshalb man mit dieser Geheime-Agenda-Karte in Verhandlungen umso bereitwilliger Geld von Mitspielern annimmt. Umgekehrt bringt „Rebellisch“ in der Geldrangliste nur wenige , darum wird man dann eher Geld ausgeben , um Mitspieler zu „kaufen“ und zu „bestechen“. Bei Gleichstand erreichen alle Betroffenen den gleichen Rang (und erhalten dafür die auf ihrer Geheime-Agenda-Karte angegebenen Punkte).



- 1 Name der Agenda
- 2 Ressourcenziel-Diagramm
- 3 Ressourcenziel-Punkte
- 4 Geldranglistenziel-Punkte



The stability scale is a vertical grid from 1 to 17. At the bottom (position 9), King's cards are present. Player positions are: Martina (10), Tim (12), Valentine (13). Resource goal icons are shown for each player: Martina (10 leaf icons), Tim (4 coin icons), Valentine (4 coin icons).

10 Martina

4 Tim

4 Valentine

Diese 3-Spieler-Partie endete durch Abdankung des Königs (♠ erreichte das untere Ende der Stabilitätsleiste).

Valentine spielte „Moderat“. Der markierte Bereich auf ihrer Geheime-Agenda-Karte enthält 3 Ressourcenmarker, sie bekommt also 10 . Die 4 Münzen hinter ihrem Sichtschirm bringen ihr für die Münzanzahl nur den 3. Platz ein, dafür erhält sie zusätzlich 1 , insgesamt also 11 .

PUNKTGEWINN-STRATEGIEN IN SCHWIERIGEN LAGEN

Es kommt vor, dass keine der gezogenen **Dilemmakarten** die Ressourcen betrifft, an deren Bewegung ihr interessiert seid, und dass ihr die Lage nicht zu euren Gunsten beeinflussen könnt. Bedenkt in diesem Fall: **Je weniger** ihr erhaltet, umso eher werden Mitspieler für eure Seite stimmen. Ist die Lage aussichtslos und seid ihr sicher, kaum zu gewinnen, könnt ihr versuchen, die **Abdankung des Königs** herbeizuführen, um die Punkteabstände von **Ansehen** und **Ambition** zwischen den Spielern bei Spielende zu verringern (siehe Tabelle Seite 33).

Letzten Endes bedenkt: Was im Sinne der Gesamtkampagne zählt, ist nicht der Stand eurer einer Einzelpartie, sondern die Menge an **Ansehen** und **Ambition** , die ihr in mehreren Partien ansammelt. Denkt immer langfristig.



B. OFFENE-AGENDA-MARKER

Jeder Offene-Agenda-Marker steht für eine bestimmte **Ressource** (Wohlergehen, Moral, Einfluss, Wissen oder Vermögen) und ist entweder **positiv** oder **negativ**.

- Für jeden **positiven Offene-Agenda-Marker** in deinem Besitz erhältst du 🌿, falls der entsprechende Ressourcenmarker an **höchster (3 Punkte)** oder **zweithöchster (1 Punkt)** Position auf der Ressourcenleiste des Spielbretts ist. Bei Gleichstand liefern alle betroffenen Ressourcen denselben **Bonus**.
- Für jeden **negativen Offene-Agenda-Marker** in deinem Besitz **verlierst** du 🌿, falls der entsprechende Ressourcenmarker an **niedrigster (-3 Punkte)** oder **zweitniedrigster (-1 Punkt)** Position auf der Ressourcenleiste des Spielbretts ist. Bei Gleichstand bewirken alle betroffenen Ressourcen **dieselbe Strafe**.

Mit Blick auf den finalen Status der Ressourcenleiste und die zugewiesenen Offene-Agenda-Marker ist der positive Offene-Agenda-Marker für Einfluss 3 🌿 wert. Diejenigen für Moral und Wissen, sind jeweils 1 🌿 wert.

Auf der anderen Seite verliert der Spieler mit dem negativen Offene-Agenda-Marker für Wissen 1 🌿, obwohl der Wissen-Ressourcenmarker an 2. Position liegt, denn er ist gleichzeitig an zweitletzter Position! Schließlich verlieren die Spieler mit den negativen Offene-Agenda-Markern für Wohlergehen und Vermögen je 3 🌿, da sie gemeinsam an niedrigster Position liegen.

C. MEHRHEIT DER MACHTMARKER

Für den Spieler mit den **meisten Machtmarkern** 🏰 hinter dem Sichtschirm gibt es **2 zusätzliche Agendapunkte**. Für den Spieler mit den **zweitmeisten Machtmarkern** 🏰 hinter dem Sichtschirm gibt es **1 zusätzlichen Agendapunkt**. Bei Gleichstand erhalten beide Spieler den Bonus für den gemeinsamen Platz.

Valentine hatte bei Spielende die meisten Machtmarker hinter ihrem Sichtschirm übrig, also bekommt sie 2 zusätzliche 🌿. Jannes und Tim liegen im Gleichstand auf dem 2. Platz und bekommen je 1 zusätzlichen 🌿.

2. Punktestände in die Chroniken des Königsreiches eintragen

Verwendet die jeweils erste unbenutzte Punktetabelle im Abschnitt **„Chroniken des Königsreiches“** dieser Spielregel (siehe Seite 44), notiert alle Agendapunkte 🌿, die ihr in dieser Partie gesammelt habt und addiert sie. Der Spieler mit den **meisten** 🌿 **ist der Gewinner!** Der Erbe/die Erbin seines Hauses hat die Ehre, die Erbin/den Erben des Königs zu heiraten; sein Blut wird durch die Adern des neuen Königs fließen. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt und der Moderator bestimmt, wer von den Betroffenen das Privileg erhält, in die königliche Linie einzuheiraten.

🏰 König Harald V.				Datum 08.04		
#	Haus	Offene Agenda	Ressourcen	🏰-Rang	Macht 🏰	Summe
4.	Valentine	-1	+5	+1	+2	7
1.	Martina	+1	+7	+3	0	11
4.	Jannes	+3	+3	0	+1	7
3.	Peer	-3	+12	0	0	9
2.	Tim	+1	+7	+1	+1	10

Diese Rangliste ermittelt nicht nur den Sieger der laufenden Partie, sondern auch, wie viele Punkte Ansehen 🏰 und Ambition 🏰 jeder Spieler in seinem Haus-Sichtschirm eintragen muss.

ANSEHENSPUNKTE UND AMBITIONSPUNKTE

Obwohl Ambitionspunkte 🏰 von Spielern erworben werden, die eine Partie als Rangletzte beenden, sind sie keine „Minuspunkte“. Sowohl Ansehen 🏰 als auch Ambition 🏰 zählen positiv für den Siegeskampf am Ende der Kampagne.

Ansehen 🏰 repräsentiert das, was ihr getan habt, um Ansehen und Wohlstand des Königsreiches zu erhöhen, sowie den Ruhm, den euer Haus infolgedessen erlangt hat. Ambition 🏰 repräsentiert hingegen das „Machtstreben“ eures Hauses. Mit ihm verbunden sind eigennützige Taten zum Wohl eures Hauses oder Rachegefühle – nachdem ihr im jahrzehntelangen Machtgerangel bewiesen habt, dass euer Einfluss geringer ist als jener der anderen Häuser.

Zusammen repräsentieren diese beiden Punktearten die Macht eures Hauses und ihr benötigt beide, um zu siegen. Abhängig von euren Entscheidungen werden sie am Kampagnenende verschiedene Werte haben. Falls das Königreich durch Fortschritt und gute Zusammenarbeit floriert, wird ein höheres Ansehen 🏰 eures Hauses euch einen höheren Bonus einbringen. Falls das Königreich sich sozialer Ungerechtigkeit, Hass und Chaos zuneigt, wird euer Bonus stattdessen von der Ambition 🏰 eures Hauses abhängen.

Alle Spieler dieser Partie müssen gemäß folgender Tabelle auf der Rückseite ihres Haus-Sichtschirmes ihre **Kampagnenpunkte erfassen**:

Rangfolge in dieser Partie	Tod des Königs		Abdankung des Königs			
	Ansehen	Ambition	🏰 am oberen Ende der Leiste		🏰 am unteren Ende der Leiste	
			Ansehen	Ambition	Ansehen	Ambition
1.	🏰🏰	-	🏰🏰	-	-	🏰🏰
2.	🏰🏰	-	🏰🏰	-	-	🏰
3. (nur bei 4-5 Spielern)	🏰🏰	🏰	🏰	-	-	🏰
4. (nur bei 5 Spielern)	🏰🏰	🏰	🏰	-	-	🏰
Letzter	-	🏰🏰	-	🏰🏰	🏰🏰	-

Bei einem Gleichstand an 🌿 erhalten alle betroffenen Spieler dieselben Punkte für 🏰 **und/oder** 🏰. Hinzu kommt, dass es immer einen Spieler auf dem „letzten Platz“ gibt, unabhängig von der Spielerzahl. Ein Beispiel: Wenn sich in einer 5-Spieler-Partie 2 Spieler den 4. Platz wegen Gleichstand teilen (also niemand hinter ihnen liegt), werden sie beide als „Letzte“ angesehen (in diesem Fall erhalten sie je 2 🏰 für den letzten Platz anstatt der Punkte für den 4. Platz). Mittels dieser Punkte, die am Ende jeder Partie erfasst werden, wird der Gesamtsieger ermittelt, wenn ihr am Ende der Kampagne das Finale erreicht! Je nach euren Entscheidungen während des Spiels werden die Punkte für **Ansehen** 🏰 und **Ambition** 🏰, die ihr während der Kampagne sammelt, unterschiedliche Werte haben (siehe Kasten oben).

Zu guter Letzt darf der Sieger der Partie den Namen des Königs benennen, der beim nächsten Mal regieren wird. Schreibt diesen Namen in das 🏰-Feld der Punktetabelle, die ihr dann verwenden werdet (z. B. „König John der Erste, aus dem Hause Myllar“). Wieder einmal dürft ihr euren wahren Namen nutzen oder einen erfundenen – aber nutzt immer den Hausnamen, den ihr auf euren Sichtschirm geschrieben habt).

3. Haus-Erfolge überprüfen

Prüft, ob die Bedingungen für die Erfolge erfüllt sind, die auf eurem Haus-Sichtschirm aufgeführt sind – falls ja, markiert ihr 1 Feld bei jedem dieser Erfolge (siehe Seite 13). Viele Erfolge hängen von der Position der Ressourcen am Ende der Partie ab; bei Gleichstand gilt für alle betroffenen Ressourcen die gleiche Position. Wird eine Spezialfähigkeit freigeschaltet, muss sie eventuell sofort angewendet werden (siehe Seite 14).

4. Ausrichtung der Häuser aktualisieren

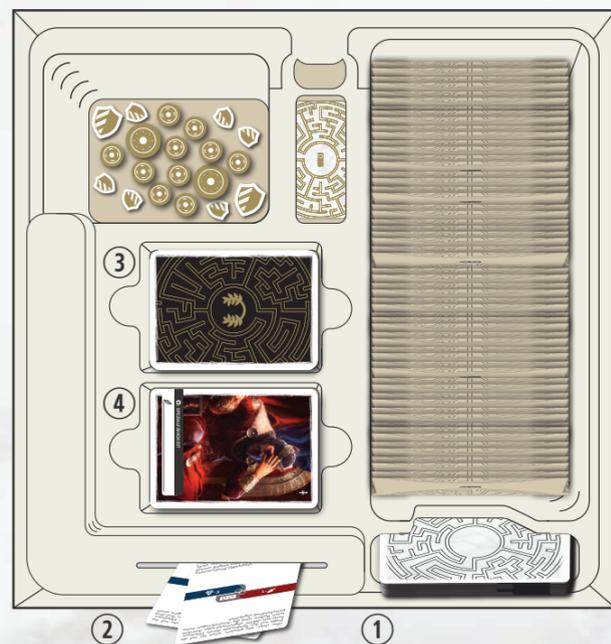
Auf eurem Sichtschirm markiert ihr im Bereich der Haus-Ausrichtungen 1 Feld bei jener Ausrichtung, die eurer Geheime-Agenda-Karte der Partie entspricht. Ist der zugehörige Erfolg bereits freigeschaltet, markiert ihr kein Feld.

Radikal		
Wohlhabend		
Moderat		
		Rebellisch
		Angepasst
		Gierig

Catherine hat „Wohlhabend“ gespielt. Sie markiert das letzte Feld des zugehörigen Erfolges und schaltet damit 2 frei, die sie sofort auf ihrem Sichtschirm einträgt. Beachtet: Da sie den Erfolg für „Gierig“ bereits freigeschaltet hat, dürfte sie kein Feld markieren, wenn sie noch einmal mit der entsprechenden Geheime-Agenda-Karte spielen würde.

5. Abschließendes Aufräumen: Speichert euer Spiel!

Am Ende jeder Partie **The King's Dilemma** müsst ihr ein paar Schritte befolgen, um das Spiel aufzuräumen und seinen Spielstand zu speichern, damit ihr eure Geschichte an genau derselben Stelle fortsetzen könnt, an der ihr sie verlassen habt. Folgt dieser Vorgehensweise, bevor ihr das Spiel wieder in die Schachtel packt:



- 1 Nehmt (sofern vorhanden) die Auslösekarten , die in dieser Partie in den Ereignisbereich gelegt wurden, und mischt sie wieder in den **Dilemmastapel**. Dann legt ihr den gesamten Dilemmastapel samt Abdeckkarte in das Fach **Dilemma-Speicher** der Spielschachtel und „speichert euer Spiel“ bis ihr es wieder spielt.
- 2 Nehmt alle bereits abgewickelten **Dilemmakarten** der Partie von der Zeitleiste und entfernt sie, indem ihr sie **durch den Entsorgungsschlitz** in der Spielschachtel steckt. Diese Dilemmas gehören der Vergangenheit eures Königreiches an und werden niemals wieder gebraucht!
- 3 Legt alle **Geheime-Agenda-Karten** und **Stimmkarten** in das **Aufbaufach**.
- 4 Legt alle freigeschalteten **Geschichtenkarten** und laufenden **Ereigniskarten** in den **Geschichten-Speicher**.

DAS ENDE DER KAMPAGNE AUSLÖSEN

Gelegentlich wird eine Karte vom Dilemmastapel euch bitten, einen **Mysterium-Sticker aufzukleben**. Diese sind in „Dossiers“ enthalten und hinter Türen verborgen, die mit Buchstaben von A bis L gekennzeichnet sind. Wenn ihr aufgefordert werdet, einen Mysterium-Sticker aufzukleben, öffnet die zugehörige Tür, indem ihr sie mithilfe der vorgestanzten Ecke aufreißt und entfernt. Dann klebt ihr den dahinter verborgenen Sticker in den Mysterium-Sticker-Abschnitt dieser Spielregel ab Seite 42, und zwar auf das Feld mit dem entsprechenden Erzählstrang-Symbol. Während eurer Kampagne werdet ihr genau **6 Mysterium-Sticker aufkleben**.

Sobald der 6. Mysterium-Sticker aufgeklebt wurde – und nachdem ihr die Dilemmakarte vollständig abgewickelt habt, die euch dazu aufgefordert hat – müsst ihr sofort Umschlag 70 öffnen, der die Ereignisse des großen Finales von **The King's Dilemma** enthält. Nach dem Ende des Finales ermittelt ihr den Gesamtsieger eurer Kampagne.

Sowohl die Ansehenspunkte als auch die Ambitionspunkte , die ihr im Laufe der Partien auf eurem Haus-Sichtschirm eingetragen habt, werden entscheidend sein; auch die Werte für **Einigkeit** und **Widerspruch** die auf den Endkarten als Folge eurer Entscheidungen angegeben wurden, beeinflussen das Endergebnis der Kampagne.

Um „Spoiler“ zur Kampagne zu vermeiden, wird die genaue Bedeutung all dieser „Endspielpunkte“ erst während des großen Finales enthüllt!



DIE WELT VON THE KING'S DILEMMA

Der Rat

Ihr seid Mitglieder des **Rates**, eines herrschaftlichen Gremiums, das im Namen des Königs regiert und seinen Sitz in **Lybra** hat, der Hauptstadt des **Königreichs von Ankist**. Ihr repräsentiert je eine der **zwölf Adelsfamilien**, die über die **Herzogtümer** und **Marken** herrschen, in die das Königreich unterteilt ist. Euer augenscheinliches Hauptinteresse ist es, **Ankist zur Blüte zu verhelfen**; allerdings versucht ihr auch, **Macht und Ansehen eurer eigenen Familie** über jene der anderen hinauswachsen zu lassen. Die Spielkampagne überspannt **Jahrzehnte** und **Generationen**, darum werdet ihr in jeder Partie die Rolle eines **anderen Repräsentanten** eures Hauses übernehmen – im Laufe mehrerer Partien seid ihr nie dieselbe Person.

Das Königreich Ankist

Ankist ist eines der ältesten Länder Lywiks, doch nicht das einzige. Ankist selbst entstand durch die Vereinigung vieler **ehemals unabhängiger Königreiche**, die in Kriegen erobert oder diplomatisch zusammengeführt wurden und die man über die Jahrhunderte in **Herzogtümern** und **Marken** vereinigte. Der Norden und Süden Ankists haben **unsichere Grenzen**: Das unbeanspruchte Grenzland steckt voller Räuber, Halsabschneider und gefährlicher Nomadenstämme.

Das Königreich ist **feudal** strukturiert. Die Herzogtümer und Marken werden von ihren **Herrschaftshäusern** verwaltet, vertreten durch die Spieler; sie alle stehen loyal zum König, haben aber auch treu ergebene **Grafen** und **Barone** unter sich. Die Häuser sind dafür zuständig, die Armee aufzustellen, Steuern einzutreiben und ihr **Territorium im Namen des Königs** zu verwalten. Dem König steht der **Kammerherr** zur Seite, der mit dem Rat über allgemeine Angelegenheiten verhandelt. Auch auf den **Königlichen Schatzmeister** kann der Rat zählen – dieser soll die **Finanzen** und die **Wirtschaft** des Königreiches im Auge behalten.

Ankist wird von einer komplexen und lebhaften Gesellschaft mit fünf sozialen Klassen bewohnt:

Die Kaufleute: Als Unternehmer betreiben sie Handel und finanzieren Geschäftsexpeditionen. Meistens haben sie ein hohes Einkommen oder Vermögen. Um ihre Interessen zu vertreten, schließen sie sich zu lokalen Gilden zusammen. Meist agieren diese wegen abweichender Ziele nicht als Einheit, doch sie wählen regelmäßig **Gildenmeister oder -meisterinnen**, die als neutral angesehen werden und für sie mit dem Rat sprechen.



DER KAMMERHERR



DER KÖNIGLICHE SCHATZMEISTER



DIE GILDENMEISTERIN



DER REKTOR



DIE BIBLIOTHEKSKANZLERIN

Die Gelehrten: Die klügsten Köpfe des Königreichs ermutigt man, eine **Universität** zu besuchen, um sich dort der Suche nach neuem Wissen zu widmen und die wichtigsten Theorien zu diskutieren. Unter ihnen herrscht keine wirkliche Rangordnung – nur jene, die ihnen durch ihren Ruf verliehen wird sowie durch die Gelder, die sie von den Reichen und Noblen erbitten, um ihre Forschung zu betreiben. Dennoch weilt unter ihnen eine Art „Oberhaupt“: der **Rektor**. Dieses lebenslange Ehrenamt, welches dem **bedeutendsten Gelehrten seiner Zeit** per Wahl verliehen wird, verfolgt das Ziel, den Blick des Rates auf kulturelle Themen zu lenken. Der Rektor wiederum ernennt die **Bibliothekskanzlerin**, die dem Rat bei Entscheidungen in Sachen Wissenschaft zur Seite steht und auch als „Hofmedizinerin“ tätig ist.



DER OBERSTE FELDHERR



DER KÖNIGLICHE MARSCHALL

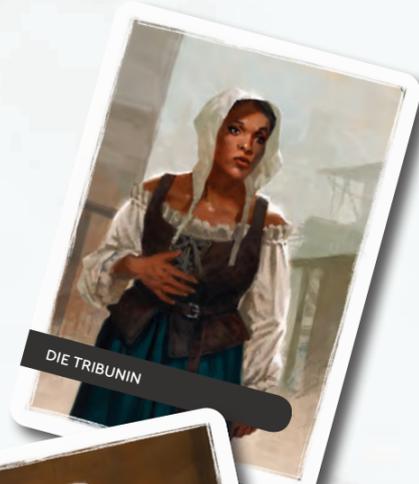
Die Armee: Sie wahrt Frieden und Ordnung im Königreich und wird von den Herzogen und Markgrafen rekrutiert, untersteht jedoch dem unmittelbaren Befehl des Rates. Dessen strategische Order wird von zwei Generälen ausgeführt: dem **Obersten Feldherrn**, der dem Rat auf direktem Weg von **externen Bedrohungen** berichtet und im Krieg die Armee befehligt, sowie vom **Königlichen Marschall**, der den **Königlichen Wachen** vorsteht und bei **Aufständen** und anderen **internen Unruhen** eingreift. Nur die wenigsten im Militär sind Berufssoldaten: Die Mehrheit bilden **Rekruten** – Männer und Frauen, die in Notzeiten einberufen werden und in Friedenszeiten zurück nach Hause geschickt werden.

Das gemeine Volk: Aufgrund ihrer Anzahl und ihrer Widerstandskraft bilden sie das Rückgrat des Königreiches. Die meisten üben einen bescheidenen Beruf aus als Bauern, Holzfäller, Schneider oder Minenarbeiter. Sie sind nicht nennenswert vermögend, sondern leben von der Hand in den Mund. Ihre Bedürfnisse werden vertreten durch die **Tribunin**, die auf zehn Jahre gewählt wird und dem Rat die **Probleme des gemeinen Volkes** unterbreitet.

Der Kult: Die einflussreichsten Hohepriesterinnen des Kultes sitzen im Zirkel der Geweihten. Aus ihren Reihen wird durch ein besonderes Ritual eine **Äbtissin** zum Oberhaupt des Kultes auserwählt: Es heißt, die Mutter selbst leitet diese Entscheidung. Auch wenn die Äbtissin nicht als heilig gilt, so setzt sie sich mit Glaubensfragen auseinander und wird als die **Stimme der Mutter** in unserer Welt angesehen. Eine weitere außerordentlich wichtige Figur im Zirkel der Geweihten ist die **Heilige Wächterin**, die sich um **materielle Belange** des Kultes kümmert und häufig dem Rat beisitzt, um von Angelegenheiten des Kultes zu berichten.

JUSTIZ

Aus der Überzeugung, dass auf jedes Fehlverhalten eine gleichwertige Gegenreaktion erfolgen muss, **um die Balance wiederherzustellen**, beruht die Justiz im Königreich von Ankist gemeinhin auf dem **Gesetz der Vergeltung**: Je schwerer das Vergehen, umso härter die Bestrafung. Mit den gewöhnlichen Verbrechen befassen sich **örtliche Richter**, auch wenn der Herzog, der Markgraf oder gar der König zu Rate gezogen werden kann, um ihn um Gnade zu bitten. Die zweifelhaftesten Fälle werden jedoch dem **Obersten Richter** vorgestellt, einem Erfahrenen und Weisen des Rechts, der an der Spitze des Gerichtshofes von Lybra steht. Er untersucht diese Angelegenheiten und erteilt dem Rat Auskunft.



DIE TRIBUNIN



DIE HEILIGE WÄCHTERIN



DIE ÄBTISSIN



DER OBERSTE RICHTER



Der Rest der bekannten Welt

Auch wenn Ankist eines der einflussreichsten und mächtigsten Königreiche der Welt ist, so ist es nicht das einzige. In Ankist kennt man zwei Kontinente: den **Nordkontinent von Lywik**, wo auch das Königreich von Ankist liegt, und den weitgehend **unentdeckten Südkontinent**, lediglich bekannt für seine wilde **Elfenbeinwüste** sowie für die **Sagen** und **Legenden**, welche die wenigen fremden Reisenden erzählen, die unsere Lande aufsuchen.

DAS KÖNIGREICH MHUIR

Im Nordwesten grenzt Ankist an **Mhuir**. Bis vor einigen Jahrzehnten waren die beiden Königreiche beinahe gleich groß, doch jetzt ist Mhuir **viel kleiner**, nachdem es im Jahr 143 einen Krieg gegen Ankist verlor. Dennoch ist es **kulturell und technologisch** weiter fortgeschritten.

DAS KÖNIGREICH CIDLADA

Das kleine und arme Königreich **Cidlada**, im Süden von Ankist gelegen, hat nicht viel zu bieten. Obwohl es über keine nennenswerte Armee verfügt, wurde es nie von einem seiner Nachbarn erobert; denn so einfach seine **kargen Landstriche** auch zu besetzen wären, so beschwerlich wäre es, sie zu verwalten.

DIE REPUBLIK KAUPPIA

Obwohl die **Republik Kauppia** nordöstlich des Königsreiches von Ankist über kalte und felsige Gebiete herrscht, ist sie unfassbar geschäftstüchtig, was die Rauheit ihres Landes mehr als wettmacht. Ihr Anführer, der **Doge**, wird alle fünf Jahre aus den begabtesten Kaufleuten erwählt. Auch wenn seine Macht begrenzt ist, so **befiehlt er das Söldnerheer** und – was das Wichtigste ist – kann Einspruch erheben gegen die Entschlüsse der **Bank der Karten**, einer der einflussreichsten Banken der ganzen Welt.

DAS KAISERREICH KASUK

Jenseits der Cheilischen See erstreckt sich das **Kaiserreich Kasuk** über endlose Meilen bis in den entlegenen Osten. Die meisten seiner Gebiete sind **dürre Steppen**, die unmöglich zu bewirtschaften und im Winter zugefroren sind, darum lebt die Mehrheit der Bevölkerung an der Küste der Cheilischen See, vor allem am Golf der Ruhe. Der **Kaiser**, stets in Begleitung seiner persönlichen Wachen, die aus den besten Kämpfern des Nordens bestehen, lebt **in Opulenz und Luxus**, genau wie seine Amtsträger und Adligen, während sein **Volk** nur **Elend und Unterdrückung** erfährt.

DER SÜDKONTINENT

Abgesehen von den Stadtstaaten an der Küste ist der **Südkontinent kaum erforscht**. Das Festland ist fast gänzlich von der riesigen **Elfenbeinwüste** bedeckt, wo niemand leben kann. Das hochragende **Nebelgebirge** durchzieht die Wüste von Norden nach Süden und teilt sie in zwei Hälften.



Der Kult der Mutter

Der Kult der Mutter ist die einzige Religion im Königreich von Ankist und in den meisten anderen bekannten Ländern. Die Mutter wird als **einzig wahre Göttin** gesehen und mit ihren acht **Heiligen Töchtern** als gütiges Wesen verehrt. Dennoch ist auch das Heidentum noch verbreitet, vor allem in entlegenen Orten. Der Kult betrachtet es als **Aberglaube** und sagt, die heidnischen Götter seien wohl Fehlinterpretationen der Heiligen Töchter.

GLAUBENSLEHRE

Die Religion des Kultes fußt auf der Tatsache, dass alles **von der Mutter erschaffen** und **neugebildet** wird. Stirbt man, so kehrt man in den **Schoß der Mutter** zurück, wo man **neu entsteht**, um dann **wiedergeboren zu werden**. Geburt und Tod sind **gleichermaßen wichtig**: Geburt darf in keiner Weise verhindert werden und Leichname müssen beerdigt werden, damit sie zur Mutter zurückkehren können. Der Kult sagt, die Mutter sei einst **in menschlicher Form** auf Erden gewandelt, um die Menschheit über das Tier zu erheben, doch sie war **kein Mensch**.

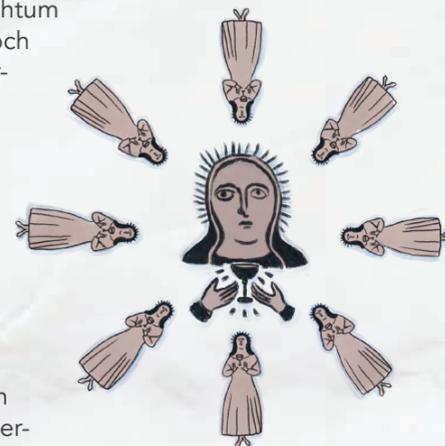
Diese dogmatische Wahrheit wurde in der Vergangenheit von einigen ketzerischen Theorien angezweifelt. Eine berühmte Ketzerei unterstellte die Existenz einer „**Neunten Tochter**“ und erklärte, die Mutter sei keine unsterbliche Göttin, sondern die Herrscherin einer uralten Zivilisation und Teil einer Dynastie mit mütterlicher Linie, aus welcher die neunte Tochter die Herrschaft beerben würde. Eine andere Ketzerei behauptet, die Heiligen Töchter seien **ebenso göttlich wie die Mutter**: Tatsächlich seien sie ihre Schwestern und die Mutter selbst sei die erwähnte neunte. Andere wiederum sagen, dass die Heiligen Töchter in Wahrheit die uralten **Heidengötter** seien, welche die Mutter besiegt und ihrem Willen unterworfen habe. All diese Ketzereien werden vom Kult **entschieden abgelehnt**.

DIE ACHT HEILIGEN TÖCHTER DER MUTTER

Der Kult verehrt die **Mutter** und ihre **Heiligen Töchter** als **Einheit**, während die Laien je nach ihren Bedürfnissen gelegentlich um die Gunst einer bestimmten Tochter bitten. Die Heiligen Töchter sind von **doppelter Natur**: Jede vertritt eine **Tugend**, die sie der Welt schenkte, und die **Vermeidung eines Lasters**, das durch ein **Übermaß** derselben Tugend hervorgebracht werden kann. In diesem Sinne stehen die Heiligen Töchter für **Harmonie** und **Balance**. Wer Courage ohne Rücksichtslosigkeit sucht, betet zu **Tilde**. Wer Stärke und Kraft ohne Gewalt sucht, betet zu **Orsal**. Wer zu **Aegna** betet, gewinnt Weisheit und vermeidet Torheit. Wer sich nach Schöpfungskraft, Kunst und Spiel sehnt, betet zu **Lyria**, die ihm sagt, wie weit die Verspieltheit reichen darf. **Aire** ist die Patronin der Liebe, doch sie ist achtsam und meidet die Eifersucht. Wer florierenden Handel erwartet, bittet **Raela** zu vermitteln und wird mit Reichtum belohnt, solange er großzügig ist. **Caerthas** bringt Gerechtigkeit, doch stets mit Gnade. Wer Ruhe sucht oder nach Mühsal ein Festmahl zu verdienen glaubt, betet zu **Myhir** und wird nicht in Faulheit versinken.

STRUKTUR DES KULTES

Der Kult der Mutter duldet in seinen Reihen ausschließlich **Frauen**. Die Priesterinnen nennen sich „**Schwestern**“, wobei dies kein offizieller Titel ist, und leben in **Klöstern**. Priesterinnen dürfen Liebesbeziehungen eingehen und Kinder bekommen, doch üblicherweise **heiraten sie nicht**, obwohl es ihnen strenggenommen nicht verboten ist. Ihre **Töchter** dürfen sie **bis zur Pubertät** im Kloster großziehen, danach müssen die Mädchen entweder selbst Priesterinnen werden oder fortgehen. Bringt eine Priesterin einen **Sohn** zur Welt, muss er außerhalb des Klosters **von seinem Vater** aufgezogen werden.



Die **Klöster** sind von unterschiedlicher Größe und Form. Jedoch haben sie alle – vom kleinsten Dorfkloster mit nur zwei Zimmern bis zu den Großbauten, die bis zu hundert Priesterinnen beherbergen – einen **öffentlichen Raum**, in dem sich alle Gläubigen versammeln und Ritualen beiwohnen können, sowie einen **Rückzugsraum**, wo die Priesterinnen leben und besondere Rituale zelebrieren. Diesen dürfen nur Priesterinnen betreten; doch während Laienfrauen gelegentlich als Gäste empfangen werden, haben **Männer niemals** Zutritt. Die größten Klöster werden von einer gewählten **Hohepriesterin** geleitet.

Geschichte der Welt

Gegenwärtig ist **Ankist eines der stärksten und größten Königreiche der Welt** und kann auf mehrere **Jahrzehnte des Friedens** zurückblicken. Doch vor weniger als zwei Jahrhunderten noch war es unterteilt in viele kleine Königreiche und Räuberstämme. Nur wenig ist darüber bekannt, was vor dieser **Ära der Zersplitterung** geschah, doch was wir sicher wissen, ist, dass die Ländereien des jetzigen Königreichs von Ankist – wie auch die meisten anderen bekannten Lande – für lange Zeit von mehreren **untergegangenen Zivilisationen** beherrscht wurden. Die **monumentalen Überreste**, die sie hinterlassen haben, sind in den meisten Städten des Königreiches für jedermann zu erkennen.

DIE SALAAN-VEREINIGUNG (VOR RUND 800 JAHREN)

Alles, was von dieser großartigen Zivilisation übrig ist, sind ein paar Ruinen an den **Küsten** des Ozeans von Siar und der Cheilischen See, wie zerfallene **riesige Leuchttürme** oder **Werften**, die in einigen Städten des Königreiches neu errichtet wurden und immer noch in Gebrauch sind. Manche sagen, die Herrschaft der Vereinigung habe in uralten Zeiten **die ganze Welt** umspannt.

DIE SABBYANISCHEN REICHE (VOR RUND 1100 JAHREN)

Noch ältere Ruinen findet man im **Süden von Ankist**. Viele Marktplätze der Südstädte wurden um die Steine herum gebaut und einige **Obeliske aus behauenen Sandstein** überdauerten die Zeit. Die Flachrelief-Szenen auf ihnen zeigen oft geschäftiges Treiben, was nahelegt, dass Handel der Hauptantrieb dieser Zivilisation war.

DER ERSTE KÖNIG (VOR RUND 1400 JAHREN)

Historiker sind sich einig, dass die allerältesten und verfallensten Klöster in unserem Königreich (und darüber hinaus) von **Ommad**, dem legendären **Ersten König**, erbaut wurden, einer historischen, wenn auch fast mythischen Persönlichkeit. Es heißt, seine Herrschaft umspannte **die ganze Welt**, und obwohl sie schon Jahrhunderte vor der Entstehung unseres Königreiches endete, behauptet unsere **Königliche Familie, in direkter Linie** von ihm abzustammen. Gegenwärtig lobpreist man ihn weniger für seine beachtlichen Militärerfolge und umso mehr dafür, dass er den **Kult der Mutter** auf unseren Kontinent brachte und die Heidenvölker des Nordens bekehrte. Er ist derart berühmt, dass jedes Reich vorgibt, es sei sein Geburtsland.

MYTHISCHE GESCHICHTE

Manche Historiker glauben, dass ein anderes **vergessenes Imperium** die eigentliche **Wiege der Zivilisation** war. Die Annahme gründet auf zahlreichen unechten Exemplaren eines legendären Artefakts, das seit Jahrhunderten verschollen ist: die **Goldene Landkarte**. Seit **Jahrzehnten** suchen wir vergebens nach diesem Objekt.

MYSTERIUM-STICKER

Sobald ihr einen Sticker auf das letzte freie Feld klebt – und nachdem ihr die Dilemmakarte vollständig abgewickelt habt, die euch dazu aufgefordert hat – müsst ihr sofort Umschlag 70 öffnen, der die Ereignisse des großen Finales von **The King's Dilemma** enthält. Bald ist es an der Zeit zu bestimmen, wessen Haus der **Gesamtsieger** eurer Kampagne ist!





König						Datum
#	Haus	Offene Agenda	Ressourcen	☉-Rang	Macht	Summe

König						Datum
#	Haus	Offene Agenda	Ressourcen	☉-Rang	Macht	Summe

König						Datum
#	Haus	Offene Agenda	Ressourcen	☉-Rang	Macht	Summe

König						Datum
#	Haus	Offene Agenda	Ressourcen	☉-Rang	Macht	Summe

König						Datum
#	Haus	Offene Agenda	Ressourcen	☉-Rang	Macht	Summe

König						Datum
#	Haus	Offene Agenda	Ressourcen	☉-Rang	Macht	Summe

König						Datum
#	Haus	Offene Agenda	Ressourcen	☉-Rang	Macht	Summe

König						Datum
#	Haus	Offene Agenda	Ressourcen	☉-Rang	Macht	Summe



INDEX

Abstimmen	16	Geschichte, Geschichte der Welt	41	Legacy-Geschichte	14
Abstimmen, Stimmenauswertung	20	Geschichte, Mythische Geschichte	41	Macht, Punkte durch Marker-Mehrheit	32
Abstimmen, Aufräumen	21	Geschichte, Salaan-Vereinigung	41	Mysterium-Sticker	42
Abstimmen, Ja / Nein	16	Gleichstand, Ansehen	6	Offene-Agendas, Wertung	32
Abstimmung, abschließendes Aufräumen	21	Gleichstand, Chronik-Sticker	25	Offene-Agendas, Zuweisen	12
Ansehen, Gleichstand lösen	6	Gleichstand, Geldranglistenziel	30	Rat	36
Ansehens- und Ambitionspunkte	33	Gleichstand, Macht	32	Republik Kauppia	39
Chroniken des Königreiches	44	Gleichstand, Offene-Agendas werten	32	Ressourcen, Bewegen der Marker	24
Chronik-Sticker	10	Gleichstand, Offene-Agenda zuweisen	12	Ressourcen, Einfluss des Schwungs	24
Chronik-Sticker, Aufkleben	25	Gleichstand, Ressourcen für Erfolge	34	Runde, Ende	28
Chronik-Sticker, Einfluss auf Macht	11	Gleichstand, Stimmenauswertung	20	Runde, Phasen	15
Chronik-Sticker, Einfluss auf Ressourcen	11	Gleichstand, Unterschriftenmehrheit	27	Passen und Macht erhalten	17
Chronik-Sticker, Verjährung	10	Gleichstand, Wertung	33	Passen und Moderator werden	17
Einigkeit	27, 35	Haus-Ausrichtung	8	Schwung	24
Ende der Kampagne, Auslösen	35	Haus-Ausrichtung, Aktualisieren	34	Speicher	9
Ende der Partie, Auslösen	29	Haus-Sichtschirm, Auswahl	6	Speichern des Spiels	34
Ende der Partie, Speichern	34	Justiz	38	Spezialfähigkeiten, Geschichtenkarten	14
Ende der Partie, Wertung	30	Kaiserreich von Kasuk	39	Spezialfähigkeiten, Haus-Sichtschirme	13
Ende der Runde	28	Karten, Auslösekarten	4	Spielaufbau, Das erste Spiel	7
Endspiel/Ende der Partie, Ablauf	30	Karten, Dilemmakarten	4	Spielaufbau, Geschichten- & Ereignisarten	10
Erfolge, Geschichtsfortschritte	27	Karten, Dilemma-Auswertung	23	Spielaufbau, Legacy-Aufbaueffekte	10
Erfolge, Haus-Erfolge	13	Karten, Endkarten	27	Spielmaterial	2
Erfolge, Haus-Erfolge überprüfen	34	Karten, Ereigniskarten	4	Stabilitätsmarker, Bewegen	24
Ergebnis, Auswirkungen	23	Karten, Geheime-Agenda, Spieaufbau	8	Südkontinent	39
Ergebnis, Ergebnismarker platzieren	16	Karten, Geheime-Agenda, Wertung	30	Umschläge, Spezialumschläge	27
Ergebnis, Lesen	23	Karten, Geschichtenkarten	4	Umschläge, Umschlag öffnen	26
Ergebnis, Symbole	16	Karten, Ziehen vom Dilemmastapel	15	Unterschriftenmehrheit, Bonus	27
Geschichte, Die Heiligen Töchter	40	Königreich Ankist	36	Unterzeichnen	6
Geschichte, Die Sabbyanischen Reiche	41	Königreich Cidlada	39	Verhandeln	18
Geschichte, Die Welt von T.K.D.	36	Königreich Mhuir	39	Widerspruch	27, 35
Geschichte, Erster König	41	Kult der Mutter	40	Zeitleiste	28

THE KING'S DILEMMA ERSTE-HILFE-TOOL

Hat euer Dilemmastapel keine Karten mehr? Wenn ihr nicht wisst, wie es weitergehen soll, habt ihr vielleicht eine Anweisung auf den bereits gespielten Karten ausgelassen. Doch keine Sorge, wir kümmern uns um euch!

Scannt den QR-Code für euren Zugang zu unserem Erste-Hilfe-Tool und wir bringen euch unverzüglich wieder auf den richtigen Weg!



CREDITS

Autoren: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Illustrationen: Giorgio Baroni

Zusätzliche Illustrationen: Giulia Ghigini

Artdirector: Lorenzo Silva

Grafikdesign: Noa Vassalli, Rita Ottolini

Spielgeschichte: Carlo Burelli, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Spielwelt: Giuseppe Lapadula, Carlo Burelli, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Kartentexte: Carlo Burelli

Zusätzliche Kartentexte: Alessandro Pra'

Spielregel: Alessandro Pra'

Redaktion: Alessandro Pra', Flavio Mortarino, Laura Severino

Lektorat und Korrektur: William Niebling

Projektmanager: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

Produktionsmanager: Flavio Mortarino, Alessandro Pra'

Spieltester: Valentina Salimbeni, Pietro Righi Riva, Paolo Tajé, Renato Sasdelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Federico Corbetta, Nicola Bocchetta, Alessio Lana, Fabio Leva, Karim Khadiri, Alessio „Valhalla“ Vallese, Mauro Marinetti, Michele Marotta, Dunwich Buyers Club und viele mehr!

Besonderer Dank an: Valentina Adduci, Armin Silva, Francesca Cerutti, Teodor Francesco Maria Hach, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Alexandra Zanasi, Heiko Eller-Bilz, Charlie Cleveland, David Preti, Andrea Marinetti, Lucaricci,

Franchino Barone, Giuliano Acquati, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari und viele mehr!

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE

Übersetzung: Matthias Webel

Zusätzliche Übersetzungen: Peer Lagerpusch

Redaktion: Sabine Machaczek

Layout: Annika Brüning, Marina Fahrenbach

Produktionsmanagement und ausführender

Produzent: Heiko Eller-Bilz

Besonderer Dank an: Pierre Dierks, Roland Goslar, Ferdinand Köther, Birger Krämer, Peer Lagerpusch, Tim Leuftink, Jannes Rupf, Thomas Wahrlich, Christoph Warzecha, Matthias Webel



WWW.HORRIBLEGUILD.DE

Bei Fragen oder Beanstandungen
zu diesem Spiel wendet euch bitte an:
help@heidelbaer.de

