



Der König ist tot – es lebe der König! Doch wer hat das Zeug zum Nachfolger? Nutzt den Einfluss wichtiger Persönlichkeiten am Hof für euer Ränkespiel und bringt so Land und Leute in euren Besitz. Auch Untertanen, die ihr auf eure Seite ziehen könnt, werden euch auf dem Weg zum Thron sehr nützlich sein. Konflikte mit euren Rivalen sind dabei allerdings unausweichlich. Wer schafft es an die Spitze des Reiches?

Ein Spiel für
2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

INHALT



8 Wappen



12 Charakterkarten



32 Gebäudekarten



30 Konfliktmarker



32 Untertanenkarten

SPIELÜBERSICHT

Wer die meisten Siegpunkte sammelt, gewinnt. Dazu gilt es, die Mitglieder des Hofes sowie Untertanen geschickt einzusetzen, um möglichst viele von 4 verschiedenen Aktionen ausführen zu können (Konfliktmarker abgeben, Geldstapel nehmen, Untertan anwerben und Gebäude erwerben). Aktionen erhalten die Spieler, indem sie gleichzeitig je eine Charakterkarte (Mitglieder des Hofes) ausspielen und dann ihre ausgespielten Karten in Rangfolge (A-F) nutzen. Die zuletzt erworbene Untertanenkarte ermöglicht ihrem Besitzer eine zusätzliche Aktion pro Runde. Wer die besten Kombinationen aus Gebäuden und Untertanen erwirbt und am Spielende möglichst wenig Konfliktmarker vor sich liegen hat, hat gute Chancen auf den Sieg.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die 32 **Gebäudekarten** und zählt dann zweimal 8 Karten ab, die ihr als offene Stapel in die Tischmitte legt. Verfährt ebenso mit den 32 **Untertanenkarten**.

Die übrigen Gebäude- und Untertanenkarten nutzt ihr im Spiel als **Geld**. Die Rückseiten zeigen stets 1 oder 2 Münzen. Legt von diesen Münzkarten jeweils eine mit dem Wert 2 vor jeden der 4 Stapel.



Außerdem erhält jeder Spieler eine Münzkarte im Wert von 2 und drei Münzkarten im Wert von 1. Ihr startet also mit einem Guthaben von 5 Münzen. Die übrigen Münzkarten werden als Vorrat bereitgelegt (Münzseite nach oben, getrennt nach 1er- und 2er-Münzen). Außerdem nimmt sich jeder von euch 2 gleichfarbige **Wappen** und **1 Konfliktmarker**. Die übrigen Konfliktmarker bilden den Vorrat. Mischt nun verdeckt die 12 **Charakterkarten** und gebt jedem Spieler 3 Karten auf die Hand. Im Spiel zu dritt bleiben 3 Karten übrig, die in der aktuellen Runde nicht benötigt werden. Sie werden unbesehen beiseitegelegt und erst wieder in der nächsten Runde benötigt.

Im Spiel zu zweit bleiben pro Runde jeweils 6 Charakterkarten übrig. Diese werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Nach Ausspielen der Charakterkarten wird eine davon aufgedeckt (siehe unten).

Pro Runde spielt ihr 2 Durchgänge, d.h. ihr nutzt insgesamt 2 der 3 Charakterkarten auf eurer Hand – eine im ersten Durchgang, eine im zweiten. Danach werden **alle Charakterkarten** eingesammelt und neu gemischt. Die nächste Runde beginnt ihr wieder mit 3 Karten auf der Hand.

SPIELABLAUF

Jeder Durchgang besteht aus den folgenden Phasen:

1. Charakterkarte ausspielen (alle Spieler gleichzeitig)
2. Konflikte austragen (sofern vorhanden; nacheinander vom ranghöchsten zum rangniedrigsten Charakter)
3. Aktionsphase (nacheinander vom ranghöchsten zum rangniedrigsten Charakter)

Zudem habt ihr jeweils einmal in eurem Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt die Möglichkeit, die Funktion eures aktuell aktiven Untertanen auszuführen (siehe Untertanen).

1. Charakterkarte ausspielen

Es gibt 12 verschiedene Charakterkarten. Jeder Charakter hat einen Rang (A, B, C, D, E, F) und eine oder mehrere Aktionsmöglichkeiten. Die Charaktere (außer F) haben zudem die Fähigkeit, bestimmten rangniederen Charakteren eine Aktion zu stehlen. Höhere Ränge haben weniger Aktionsmöglichkeiten, sind dafür aber früher am Zug. Die Charaktere mit Rang A und B können nicht bestohlen werden.

Zu Beginn jedes Durchgangs wählt ihr einen der Charaktere, die ihr auf der Hand habt, und legt ihn verdeckt vor euch ab. Sobald alle eine Karte gelegt haben, dreht ihr sie gleichzeitig um.



Im Spiel zu zweit wird jetzt die oberste Karte vom Charakterkartenstapel aufgedeckt. Sie spielt nur in Phase 2 (Konflikte austragen) eine Rolle.

2. Konflikte austragen

Nun schaut ihr, ob es zwischen den ausgespielten Charakteren zu Konflikten kommt. Dabei geraten sowohl ranghöhere mit rangniederen Charakteren in Konflikt als auch gleichrangige Charaktere miteinander. Zuerst werden die Konflikte unter gleichrangigen Charakteren ausgetragen. Anschließend wird bei den übrigen Charakteren geprüft, ob Konflikte zwischen nicht-gleichrangigen Charakteren bestehen. Gibt es in einem Durchgang keine Konflikte, beginnt der Charakter mit dem höchsten Rang damit, seine Aktionen auszuführen.

Im Spiel zu zweit schaut ihr euch an, ob der vom Stapel aufgedeckte Charakter mit einem von euch ausgespielten Charakter im Konflikt liegt (gleichrangig oder höherrangig). Dieser Spieler erhält dann einen Konfliktmarker. Mehr passiert nicht. Die aufgedeckte Karte ist nur dazu da, Konfliktmarker zu verteilen.

Konflikt zwischen gleichrangigen Charakteren:

Haben zwei Spieler Charaktere mit demselben Rang ausgespielt, geraten diese miteinander in Konflikt. In diesem Fall erhalten beide Spieler einen Konfliktmarker aus dem Vorrat. Sie dürfen dann von anderen Spielern ausgespielte rangniedere Charaktere **nicht bestehlen**. Außerdem dürfen sie jeder nur noch **eine einzige Aktion** ihrer Charakterkarte ausführen. Welche Aktion sie jeweils spielen wollen, entscheiden sie selbst.

Beispiel: Die zwei Händler (Rang F) wurden ausgespielt und liegen miteinander in Konflikt. Beide Spieler erhalten einen Konfliktmarker. Beide dürfen, wenn sie an der Reihe sind, nur noch 1 der 4 angegebenen Aktionen durchführen.

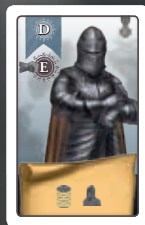
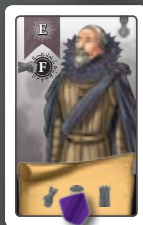
Es kann auch passieren, dass zwei gleichrangige Charaktere, die bereits miteinander in Konflikt liegen, auch noch zusätzlich von einem ranghöheren Charakter bestohlen werden. Da dieser ohnehin eher am Zug ist, wählt er bei den beiden rangniederen Charakteren je eine Aktion aus, die er stehlen möchte, und deckt diese jeweils mit einem seiner beiden Wappen ab. Diese Aktion steht den Bestohlenen also nicht mehr zur Wahl, wenn sie an der Reihe sind. Sie dürfen dann nur aus den verbliebenen Aktionen eine wählen und durchführen. In diesem Fall erhalten sie insgesamt 2 Konfliktmarker – einen durch den Konflikt mit dem ranghöheren Charakter und einen durch den Konflikt mit dem gleichrangigen Charakter.

Hinweis: Das größte Risiko besteht beim Ausspielen des Händlers, da F sowohl mit dem gleichrangigen zweiten F, als auch mit den höherrangigen C und E in Konflikt geraten kann. Im Spiel zu viert kann es also im Extremfall passieren, dass Spieler 3 Konfliktmarker auf einmal bekommen.

Zugreihenfolge bei gleichrangigen Charakteren: Der Spieler, der weniger Konfliktmarker vor sich liegen hat, ist zuerst am Zug und führt seine **eine** Aktion aus. Haben beide Spieler gleich viele Konfliktmarker, spielt derjenige zuerst, der die Karte mit dem -Symbol besitzt.

Rangniederer Charakter im Konflikt mit ranghöherem Charakter:

Hat beispielsweise einer von euch den Ritter ausgespielt (Rang D) und ein anderer den Diplomaten (Rang E), nimmt der Ranghöhere dem Rangniedereren eine Aktion weg, sobald er am Zug ist. Ist der Ritter der ranghöchste Charakter in diesem Durchgang, ist er als Erster an der Reihe. **Bevor** er die Aktionen seiner eigenen Charakterkarte durchführt, stiehlt er eine Aktion vom Diplomaten. Dazu nimmt der Spieler eines seiner Wappen und legt es beim Diplomaten auf die Aktion,



die er dem Rivalen wegnehmen möchte. Er wählt beispielsweise die Münzaktion, markiert dies mit dem Wappen und **führt die Aktion sofort durch**. Das Wappen erinnert den Diplomaten daran, dass er, wenn er am Zug ist, die Münzaktion nicht durchführen darf.

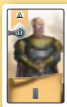
Wer in einem Konflikt den niedrigeren Rang hat, erhält stets einen Konfliktmarker aus dem Vorrat. Ein Charakter kann gewöhnlich nur von **einem** höherrangigen Charakter bestohlen werden. Ausnahme ist der Händler mit Rang F, der von C und E bestohlen werden kann. Er kann jedoch durch Diebstahl maximal 2 Aktionen verlieren, da gleichrangige Charaktere bereits miteinander im Konflikt liegen: Würde also z.B. zweimal C ausgespielt, hätten diese beiden Charaktere zuerst einen Konflikt miteinander; der Konflikt würde dann nicht mehr beim Händler ankommen. In diesem Fall können also rangniedere Charaktere nicht mehr bestohlen werden (siehe oben).

Sobald der rangniedere Charakter am Zug ist, darf er **alle verbliebenen Aktionen** (also die, die nicht von einem fremden Wappen auf seiner Karte verdeckt sind) der Reihe nach ausführen.

Übersicht über die Charakterkarten und ihre Aktionen

(Erklärung der Aktionen – siehe unten)

Rang A besteht Personen mit Rang D (Schatzmeister und Ritter)



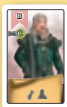
Reichsverweser
Gebäude kaufen



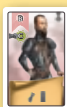
Königin
Untertan anwerben



Rang B besteht Personen mit Rang C (Höfling und Priester)



Herzog
Konflikt lösen
+ Untertan anwerben



Graf
Konflikt lösen
+ Gebäude kaufen



Rang C besteht Personen mit Rang F (Händler)



Höfling
Konfliktmarker an Rivalen geben
+ Geld nehmen



Priester
Konfliktmarker an Rivalen geben
+ Geld nehmen

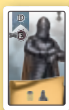


Rang D bestiehlt Personen mit Rang E (Kontesse und Diplomat)



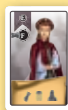
Schatzmeister

Geld nehmen
+ Gebäude kaufen

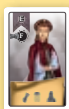


Ritter

Geld nehmen
+ Untertan anwerben



Rang E bestiehlt Personen mit Rang F (Händler)



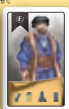
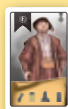
Kontesse

Konflikt lösen
+ Geld nehmen
+ Untertan anwerben

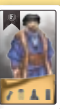
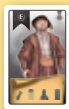


Diplomat

Konflikt lösen
+ Geld nehmen
+ Gebäude kaufen



Rang F bestiehlt niemanden



Händler

Konflikt lösen
+ Geld nehmen
+ Untertan anwerben
+ Gebäude kaufen

3. Aktionsphase



Die Charakterkarten ermöglichen 1 bis 4 Aktionen, die stets in der vorgegebenen Reihenfolge von links nach rechts durchgeführt werden müssen (man darf also z.B. nicht zuerst eine *Gebäudeaktion* durchführen und dann *Geld nehmen*).

Es gibt folgende Aktionen im Spiel:



Aktion Konflikt lösen: Lege einen deiner Konfliktmarker zurück in den Vorrat.



Aktion Konflikt weitergeben: Charaktere mit dem Rang C dürfen einen ihrer Konfliktmarker einem beliebigen Mitspieler geben.

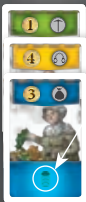


Aktion Geld nehmen: Nimm das gesamte Geld, das vor einem der 4 Stapel liegt. Es ist nicht gestattet, die Karten durchzuschauen, um zu sehen, wo das meiste Geld liegt (welches sich dort durch die Aktionen *Untertan anwerben* und *Gebäude kaufen* sammeln kann – siehe unten).

Achtung: Sind einmal alle 4 Geldstapel leer, wenn einer von euch eine Aktion *Geld nehmen* auszuführen hat, legt ihr pro Stapel Münzkarten im Wert von 2 aus dem Vorrat nach (solange der Vorrat reicht). Solange der Geldvorrat reicht, darf auch Geld gewechselt werden, um nicht überzubahlen.



Aktion Untertan anwerben: Erwirb die Dienste eines Untertanen. Bezahle den angegebenen Preis, indem du die entsprechende Summe vor den entsprechenden Untertanenstapel legst (ggf. auf dort bereits vorhandenes Geld; Münzsymbols-Seite nach oben) und nimm die Karte an dich. Die neue Untertanenkarte legst du ans untere Ende des Stapels der von dir bereits gesammelten Untertanenkarten. Diese Karte ist jetzt die **aktive Untertanenkarte**. Jeder Untertan hat eine spezielle Funktion. In jedem Durchgang darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt einmal die Funktion der in diesem Moment aktiven Untertanenkarte nutzen (Ausnahme: Gärtner und Wächter – siehe unten).

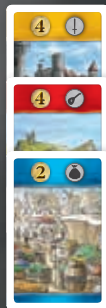
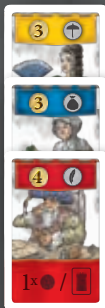


Beispiel: Die Funktion „Führe eine Aktion *Geld nehmen* aus.“ darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges einsetzen – bevor, nachdem oder während du deine Aktionen durchführst.



Aktion Gebäude kaufen: Erwirb ein Gebäude. Bezahle den angegebenen Preis, indem du die entsprechende Summe vor den entsprechenden Gebäudestapel legst (ggf. auf dort bereits vorhandenes Geld; Münzsymbols-Seite nach oben) und nimm die Karte an dich. Die neue Gebäudekarte legst du ans untere Ende der von dir bereits gesammelten Gebäudekarten. Gebäude haben keine Sonderfunktion. Sie ergeben jedoch am Ende des Spiels durch die Kombination mit den Untertanen Punkte.

Untertanen- und Gebäudekarten legt man in 2 Stapeln übereinander vor sich aus, so dass jeweils die unterste (neueste) Karte ganz zu sehen ist.



Je nachdem, wie die Karten zu Beginn des Spiels gemischt wurden, kommen manche Untertanen und Gebäude zweimal im Spiel vor, andere nur einmal oder gar nicht.

Hinweis: Die auf den Gebäude- und Untertanenkarten abgebildeten Zahlen geben nicht nur an, was die jeweilige Karte kostet, sondern zeigen zugleich auch ihren möglichen Punktwert.



Kombinationen aus Untertanen und Gebäuden

Gebäude ohne Untertanen, die sich um sie kümmern, bringen ebenso wenige Punkte wie Untertanen, die keinen Ort haben, an dem sie beschäftigt sind. Euer Ziel ist es daher, möglichst gute Kombinationen aus Gebäuden und Untertanen zu sammeln. Gut ist es, wenn ihr am Spielende farblich zusammenpassende Gebäude- und Untertanenkarten vor euch liegen habt. Noch besser ist es, wenn sich perfekte Paare ergeben, d.h. wenn ihr einen Untertan mit passendem Beruf zu einem entsprechenden Gebäude habt. Welche Untertanen zu welchen Gebäuden gehören, erkennt ihr am Symbol oben auf der Karte.

Beispiel: Bergmann und Bergwerk zeigen dasselbe Symbol und bilden somit ein perfektes Paar



Hinweis: Ein perfekt zusammenpassendes Paar (z.B. Bergmann und Bergwerk) darf durch die Untertanenkarten Bischof und Hofdame (siehe unten) nicht mehr auseinandergerissen werden.

Gelbe Karten symbolisieren die Nähe zum Hof, rote beziehen sich auf das Stadtleben. Sie bringen tendenziell mehr Punkte als blaue oder grüne Karten, die das Dorfleben abbilden bzw. im ländlichen Bereich angesiedelt sind. Diese sind dafür jedoch preisgünstiger.

Eine Runde endet nach 2 Durchgängen. Alle Charakterkarten werden neu gemischt, und jeder erhält wieder 3 Karten auf die Hand.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald einer der 4 Stapel in der Tischmitte leer ist. Der Durchgang wird noch zu Ende gespielt. Danach zählt ihr die Punkte.

WERTUNG

Sortiert eure Karten zunächst nach perfekt zusammenpassenden Paaren. Schaut dann, ob ihr noch farblich zueinanderpassende Paare aus Gebäude und Untertan bilden könnt. Dafür gibt es folgende Punkte:

- Perfekt zusammenpassende Paare bringen den vollen Punktwert beider Karten.
- Farblich zusammenpassende Paare bringen nur die Punkte der **höheren** der beiden Karten.

- Einzelne Karten (Gebäude oder Untertanen) bringen pro Karte 1 Punkt.
- Außerdem gibt es für je 3 Münzen 1 Punkt.
- Konfliktmarker, die ihr bei Spielende noch vor euch liegen habt, bringen jeweils 2 Minuspunkte.

Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Beispiel: Markus hat 8 Karten gesammelt. Darunter sind zwei perfekte Paare: Weinberg und Winzer sowie Garten und Gärtner. Dafür bekommt er $3 + 1 = 4$ Punkte und $4 + 3 = 7$ Punkte. Markus hat noch zwei blaue Karten: Wirt und Schmiede. Dafür erhält er 3 Punkte. Außerdem hat er noch eine weitere gelbe Karte (das Gefängnis) und eine rote (der Matrose). Für diese beiden Karten erhält er je 1 Punkt. Das heißt, aus seinen Karten gewinnt Markus insgesamt 16 Punkte. Vor ihm liegen bei Spielende zudem noch 4 Münzen, für die er noch 1 Punkt bekommt, und 3 Konfliktmarker, für die ihm 6 Punkte abgezogen werden. Als Endergebnis hat Markus also 11 Punkte.

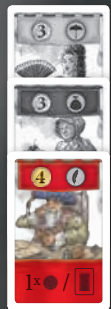


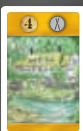
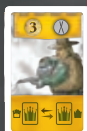
Option: Eine Partie Rival Kings kann mitunter – gerade im Spiel zu viert – recht schnell zu Ende sein. Ihr habt daher auch die Möglichkeit, mehrere Partien hintereinander zu spielen und jeweils am Ende eure Punkte aufzuschreiben. Legt zu Spielbeginn fest, ob ihr eine bestimmte Anzahl an Partien spielen möchtet oder bis zu einer bestimmten Punktzahl.

DIE UNTERTANEN UND IHRE FUNKTION

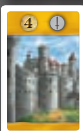
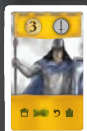
Jeder Untertan verfügt über eine spezielle Fähigkeit. Der Untertan, der unten in eurer Reihe offen ausliegt, ist der aktive Untertan. Seine Fähigkeit dürft ihr einmal pro Durchgang zu einem beliebigen Zeitpunkt kostenlos nutzen – nur Gärtner und Wächter können ausschließlich zu Beginn des Durchgangs zum Einsatz kommen (vor bzw. bei der Konfliktauswertung).

Achtung: Pro Durchgang darf die Fähigkeit nur eines Untertanen genutzt werden. Wenn ihr in eurem Zug einen neuen Untertanen erwerbt, müsst ihr euch überlegen, ob ihr vorher noch einmal die Fähigkeit des alten Untertanen nutzen möchtet oder nach dem Kauf lieber die des neuen.

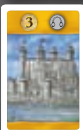
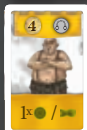




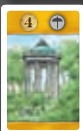
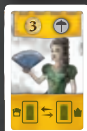
Gärtner (Garten) – Tausche nach dem Aufdecken der Charaktere deine Charakterkarte mit der eines Mitspielers, bevor die Konflikte ausgewertet werden.



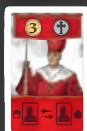
Wächter (Burgmauer) – Im Konflikt mit einem höherrangigen Charakter erhält dieser den Konfliktmarker. Konfliktmarker, die man durch den Kräuterkundigen erhält, kann der Wächter nicht abwehren.



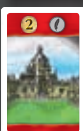
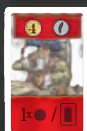
Kerkermeister (Gefängnis) – Nimm aus dem Vorrat 1 Münze pro Konfliktmarker in deinem Besitz (solange der Vorrat reicht).



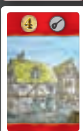
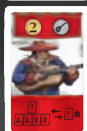
Hofdame (Pavillon) – Tausche eines deiner Gebäude gegen ein Gebäude eines Mitspielers, egal an welcher Position in seinem Stapel es sich befindet.
Achtung: Hat ein Spieler bereits ein perfektes Paar gesammelt, darf die dazugehörige Gebäudekarte nicht genommen werden.



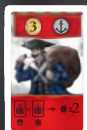
Bischof (Kathedrale) – Tausche einen deiner Untertanen gegen einen Untertanen eines Mitspielers, egal an welcher Position in seinem Stapel er sich befindet. Lege beide jeweils ans untere Ende der Reihe (die beiden getauschten Untertanen sind aktiv). **Achtung:** Hat ein Spieler bereits ein perfektes Paar gesammelt, darf die dazugehörige Untertanenkarte nicht genommen werden.



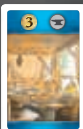
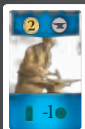
Gelehrter (Universität) – Nimm aus dem Vorrat 1 Münze pro Gebäude in deinem Besitz (solange der Vorrat reicht).



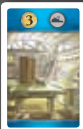
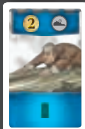
Troubadour (Taverne) – Tausche 1 deiner Karten gegen 1 der in der Mitte offen ausliegenden Karten. Es darf auch ein Gebäude gegen einen Untertan und umgekehrt getauscht werden.



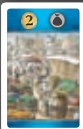
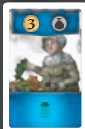
Matrose (Hafen) – Wenn du einen Charakter mit demselben Rang wie ein Rivale spielst, führe die Aktion, die du wählst, zweimal aus.



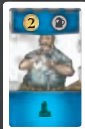
Schmied (Schmiede) – Wenn du ein Gebäude erwirbst, kostet es 1 Münze weniger als angegeben.



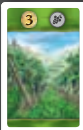
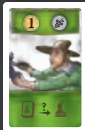
Tischler (Tischlerei) – Führe eine Aktion *Gebäude kaufen* aus.



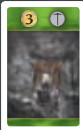
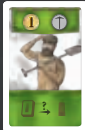
Marktfrau (Markt) – Führe eine Aktion *Geld nehmen* aus.



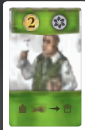
Wirt (Gasthaus) – Führe eine Aktion *Untertan anwerben* aus.



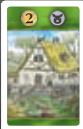
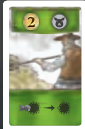
Winzer (Weinberg) – Wähle 1 Untertan aus **einem** der Stapel in der Mitte und bezahle ihn. Du darfst dir dazu alle Karten des Stapels ansehen.



Bergmann (Bergwerk) – Wähle 1 Gebäude aus **einem** der Stapel in der Mitte und bezahle es. Du darfst dir dazu alle Karten des Stapels ansehen.



Kräuterkundiger (Kräuterwiese) – Gib 1 deiner Konfliktmarker an einen Mitspieler.



Bauer (Bauernhof) – Führe 1 Aktion aus, die dir gestohlen wurde.

Erklärung der Symbole auf den Karten

	Ich		Untertanenkarte
	Ein beliebiger Mitspieler		Untertanenstapel in der Tischmitte
	Konfliktmarker		Münze
	Konfliktlösung		Münzaktion
	Konfliktweitergabe		Tauschen
	Charakterkarte		Gestohlene Aktion
	Gebäudeaktion		Auslage in der Tischmitte
	Gebäudekarte		Abwehren
	Gebäudestapel in der Tischmitte		Auswählen
	Untertanenaktion		



Autor: Adrian Adamescu
 Illustration: Oliver Schoon,
 fiore-gmbh.de
 Design: Sabine Kondirolli,
 HUCH! & friends
 Redaktion: Britta Stöckmann

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren; Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

HUCH! & friends

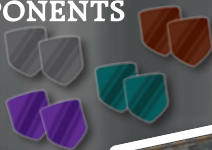


The king is dead – long live the king! But who has what it takes to become his successor? Make use of the influence of important personalities at the court for your intrigue in order to bring the country and its people into your possession. Subjects who you are able to win over to your side will also be very useful on your way to the throne. However, conflicts with your rivals are inevitable. Who will manage to become the leader of the empire?

A game for 2 to 4 players,
8 years and up

GAME COMPONENTS

8 crests



12 Character cards



32 Building cards



30 Conflict markers



32 Subject cards



SUMMARY

The player who accumulates the most victory points wins. To this end, you have to cleverly use as many of 4 different actions as you can (give away Conflict markers, take money, recruit a subject, buy a building). Players receive actions by simultaneously playing character cards (members of the court) and using those cards in rank order (A-F). The latest addition to your subjects usually allows you to carry out an extra action. Whoever acquires the best combinations of buildings and subjects and have as few Conflict markers as possible lying in front of him at the end of the game, has a good chance of victory.

SET-UP

Shuffle the 32 **Building cards**; then count out two piles of 8 cards each and place the piles face up in the middle of the table. Do the same with the 32 **Subject cards**.

The remaining Building cards and Subject cards will be used as money during the game. The card backs always show 1 or 2 coins. Put one of these coin cards with the value of 2 below each of the four piles.



Besides this, each player gets one coin card worth 2 and three coin cards worth 1; that means your seed capital is 5 coins. Put out the remaining coin cards as a supply (divided into 1-coin cards and 2-coin cards with the coin side facing up). In addition, each player takes 2 **crests** of one color and 1 **Conflict marker**. The remaining Conflict markers form a supply.

Now shuffle the 12 **Character cards**, face down, and deal 3 cards to each player as his hand.

In the three-player game, 3 cards are left over. They are not needed in the current round; therefore, they are put aside unseen and not used before the next round.

In the two-player game, 6 Character cards are left over per round. These cards are put in the middle of the table as a face-down pile. After playing the Character cards, reveal one of the cards from this pile (see below).

Each round, you go through 2 cycles; that means, you use 2 of the 3 Character cards from your hand per round – one in the first cycle, one in the second. After that, **all Character cards** are collected and reshuffled. Then you begin the next round with 3 hand cards again.

COURSE OF THE GAME

Each cycle consists of the following phases:

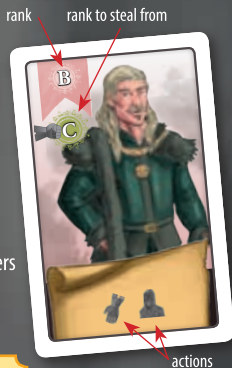
1. Playing Character cards (all players simultaneously)
2. Resolving conflicts (if applicable; one after the other, from the highest-ranking character to the lowest-ranking)
3. Carrying out actions (one after the other, from the highest-ranking character to the lowest-ranking)

Additionally, once per round, you have the possibility at any time during your turn to use the ability of your currently active subject (see “The Subjects and Their Abilities” below).

1. Playing Character cards

There are 12 different Character cards. Each character has a rank (A, B, C, D, E, F) and one or more possibilities of action. In addition, the characters (except for F) have the ability to steal an action from certain lower-ranking characters. Higher ranks have fewer possibilities of action, but have their turn earlier. You can't steal from characters of the ranks A or B.

At the beginning of each cycle, each player chooses one of the characters from his hand and places it face down in front of him. Once all players have laid out a card, they turn them over simultaneously.



In the two-player game, now reveal the top Character card from the pile. It plays a role only in phase 2 (“Resolving conflicts”).

2. Resolving conflicts

Now players check whether any conflicts occur among the characters played. A higher-ranking character comes into conflict with one of lower rank, but characters of equal rank do as well. First, the conflicts between equal-ranking characters are resolved. After that, the other characters are checked as to whether there are conflicts between characters of different ranks.

If there are no conflicts in a cycle, the character with the highest rank begins carrying out his actions.

In the two-player game, you check whether the character revealed from the pile is in conflict with one of the characters played (equal or higher rank). The respective player gets a Conflict marker. That's all that happens. The revealed card serves only for the allocation of Conflict markers


Conflict between equal-ranking characters:

If two players have played characters of the same rank, these characters come into conflict. In this case, each of the players involved gets a Conflict marker from the supply. They may no longer steal from any lower-ranking characters that other players might have played. And both players may carry out only **one action** of their Character card. They are free to decide what action they want to play.

Example: *The two Traders (rank F) have been played and are now in conflict. Each of the two players involved gets a Conflict marker. On their turn, both may carry out only one of the 4 given actions.*

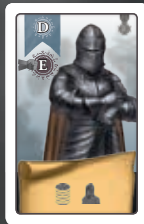
However, it can also happen that two equal-ranking characters that are already in conflict with each other additionally are deprived of an action by a higher-ranking character. Since the higher-ranking character has his turn earlier, he chooses one action from each of the two lower-ranking characters that he wants to steal, and covers each of these actions with one of his two crests. Consequently, these actions are no longer available to the lower-ranking characters on their turn; they may select and carry out only one of the remaining actions. In this case, they get 2 Conflict markers overall – one due to the conflict with the higher-ranking character and the other due to the conflict with the equal-ranking character.

Note: The biggest potential risk can occur when you play the Trader, since F can come into conflict with the equal-ranking second F as well as with the higher-ranking C and E. In the four-player game, it can happen in an extreme case that players get 3 Conflict markers at once.

Turn order for equal-ranking characters: The player who has fewer Conflict markers in front of him goes first and carries out his one action. If both players have the same number of Conflict markers, the player who has the card with the  symbol takes the first turn.

A lower-ranking character in conflict with a higher-ranking character:

If, for example, one of the players has played the Knight (rank D) and another one has played the Diplomat (rank E), the higher rank takes one action from the lower rank, as soon as the higher-ranked character has his turn. If the Knight is the highest-ranking character in this cycle, he is the first to have his turn. **Before** carrying out the actions of his own Character card, he steals one action from the Diplomat. To this end, he takes one of his crests and covers the action on the Diplomat card that he wants to steal from his rival. For example, he chooses the *Take money* action, marks it with the crest and **immediately carries out this action**. The crest is a reminder for the Diplomat that he may not carry out the respective action on his turn.



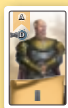
The character that has the lower rank in a conflict always gets a Conflict marker from the supply. Usually, a character can be deprived of an action by no more than one higher-ranking character. An exception is the Trader (rank F): C and E can steal from him. However, he can lose a maximum of 2 actions through theft, since equal-ranking characters are already in conflict with each other. So, if two characters of rank C were played, these characters would primarily have a conflict with each other and the conflict would not reach the Trader. In this case, lower-ranking characters can't be deprived of an action any more (see above).

As soon as the lower-ranking character has his next turn, he may carry out all remaining actions (i.e., all those that are not covered on his card by another player's crest), one after another.

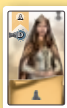
Overview of the Character cards and their actions

(explanation of the actions see below)

Rank A steals from characters of rank D (Bursar and Knight)



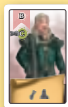
Lord Protector
buy a building



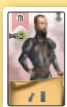
Queen
recruit subject



Rank B steals from characters of rank C (Courtier and Priest)



Duke
settle conflict
+ recruit subject



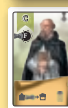
Count
settle conflict
+ buy a building



Rank C steals from characters of rank F (Trader)



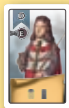
Courtier
give Conflict marker to rival
+ take money



Priest
give Conflict marker to rival
+ take money

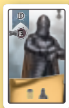


Rank D steals from characters of rank E (Countess and Diplomat)



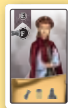
Bursar

take money
+ buy a building

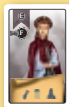


Knight

take money
+ recruit subject



Rank E steals from characters of rank F (Trader)



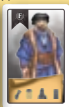
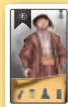
Countess

settle conflict
+ take money
+ recruit subject



Diplomat

settle conflict
+ take money
+ buy a building



Rank F doesn't steal from anybody



Trader

settle conflict
+ take money
+ recruit subject
+ buy a building

3. Carrying out actions



The Character cards allow you to carry out 1 to 4 actions. They always have to be executed in the preset order from left to right. That means, for instance, that you may not first carry out a Buy a building action and then a Take money action (that means, for instance, that you may not first carry out a Buy a building action and then a Take money action).

These are the actions:



Settle conflict action: Return one of your Conflict markers to the supply.



Pass on conflict action: Characters of rank C may give one of their Conflict markers to any rival.



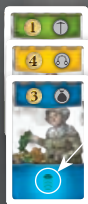
Take money action: Take the money that is lying below one of the 4 piles. You are not allowed to look through the cards in order to see where the most money is (which can be accumulated there due to the *Recruit subject* and *Buy a building* actions – see below).

Note: If all 4 money piles are depleted when a player has to carry out a *Take money* action, refill the piles with coin cards worth 2 from the supply (as long as supplies last).

As long as there are enough coins left, you may also change money in order not to overpay.



Recruit subject action: Acquire a subject's services. Pay the price indicated by putting the applicable amount below the respective Subject card pile (if needed, on top of money that is already lying there, with the coin symbol facing up) and take the card. Add the new Subject card at the bottom end of the row of Subject cards you have already collected. This card is now the active Subject card. Each subject has a special ability. Once per cycle, you may use the ability of your currently active Subject card at any time (exceptions: Gardener and Watchman – see below).

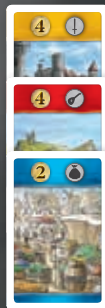
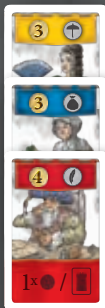


Example: You may use the “Carry out a *Take money* action” ability at any time during your turn – before, after or during your actions.



Buy a building action: Acquire a building. Pay the price indicated by putting the applicable amount below the respective Building card pile (if needed, on top of money that is already lying there, with the coin symbol facing up) and take the card. Add the new Building card at the bottom end of the row of Building cards you have already collected. Buildings do not have a special function; but in the end, you can score points for them in combination with subjects.

Keep the Subject cards and the Building cards you have collected in 2 separate piles in front of you; the cards of each pile, from top to bottom, should overlap slightly so that the last one (at the bottom end of the row) is fully visible but you can also still see a part of the other cards.



Depending on how the cards were shuffled at the beginning of the game, some subjects and buildings might come up twice in the game, others only once or not at all.

Note: The numbers shown on the Building cards and Subject cards not only indicate the costs of the respective card but also their potential point value.



Combinations of subjects and buildings

Buildings without subjects to look after them score as few points as subjects who don't have a location where they can work. Therefore, you try to collect the best possible combinations of buildings and subjects. It is good if you have color-matching Building cards and Subject cards in front of you by the end of the game. It is even better if you have collected perfect pairs, i.e., if you have a subject with a suitable profession for a corresponding building. What subjects belong to which buildings can be recognized by the symbol at the top of the card.

Example: *The Miner and the Mine show the same symbol; therefore, they form a perfect pair.*



Note: A perfectly matching pair (e.g., Miner and Mine) may not be split up anymore by the Bishop and Court Lady Subject cards (see below).

Yellow cards symbolize an affinity to the court; red ones refer to the life in town. They tend to score more points than blue or green cards that represent village life or are at least set in the rural area; but on the other hand, the latter cards are cheaper.

A round ends after 2 cycles. All Character cards are reshuffled and each player takes 3 news cards into his hand.

END OF THE GAME

The game ends as soon as one of the 4 piles in the middle of the table has been depleted. The current cycle is still completed. After that, players tally their points.

SCORING

First sort your cards of perfectly matching pairs. Then check whether you can form color-matching pairs of a building and a subject. The pairs are scored as follows:

- Perfectly matching pairs give you the full point value of both cards.
- Color-matching pairs give you points according to the value of the **higher** one of the two cards.

- Single cards (buildings or subjects) give you 1 point per card.
- Every 3 coins give you 1 point.
- Each Conflict marker that you have left in front of you at the end of the game gives you 2 minus points.

The player with the most points wins the game.

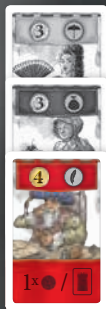
Example: Mark has collected 8 cards; among them, two perfect pairs: Vineyard and Vintner, plus Garden and Gardener. For these pairs, he scores $3 + 1 = 4$ points and $4 + 3 = 7$ points. Besides this, Mark has two blue cards: Innkeeper and Forge; for these, he earns 3 points. And he has one yellow card (Prison) and one red card (Sailor); for these two cards, he gets 1 point each. So, all in all, Mark scores 16 points for his cards. In addition, he has 4 coins lying in front of him at the end of the game, for which he earns 1 point, and 3 Conflict markers, for which 6 points are deducted from his score. In the end, Mark has achieved a total of 11 points.

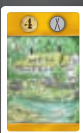
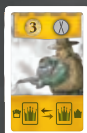
Option: A game of Rival Kings sometimes – especially with four players – can be over pretty quickly. Therefore, you have the option to also play several games in a row and write down your scores at the end of each game. Decide in the beginning whether you want to play a specific number of games or play to a specific number of points.

THE SUBJECTS AND THEIR ABILITIES

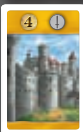
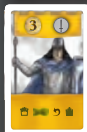
Each subject has a special ability. The subject on display at the bottom end of your row of Subject cards is your active subject. Once per cycle, you may use his ability at any time during your turn for free – except for the Gardener and the Watchman: They can be used only at the beginning of the cycle (prior to or during the resolution of conflicts).

Note: Each cycle, you may use the ability of only one subject. If you recruit a new subject on your turn, you need to decide whether you want to use the ability of the old subject one more time or – after you have paid the price – the ability of the new one instead.

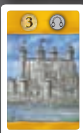
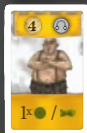




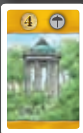
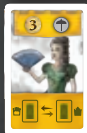
Gardener (Garden) – After the characters have been revealed, exchange your Character card with another player’s Character card, before the conflicts are resolved.



Watchman (Castle wall) – In a conflict with a higher-ranking character, the latter gets the Conflict marker. The Watchman can’t fend off Conflict markers that you get from the Herbalist.

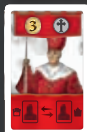


Jailer (Prison) – Take 1 coin from the supply for each Conflict marker you have (as long as there are coins left in the supply).



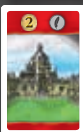
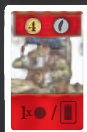
Court Lady (Pavilion) – Exchange one of your buildings with another player’s building, regardless of the position of this card in his pile.

Attention: If a player has already collected a perfect pair, nobody may take the Building card of such a pair.

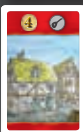
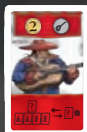


Bishop (Cathedral) – Exchange one of your subjects with another player’s subject, regardless of the position of this card in his pile. Place both subjects at the bottom end of the respective rows (the two exchanged subjects are active).

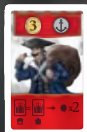
Attention: If a player has already collected a perfect pair, nobody may take the Subject card of such a pair.



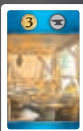
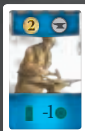
Scholar (University) – Take 1 coin from the supply for each building in your possession (as long as there are coins left in the supply).



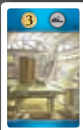
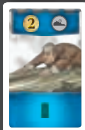
Troubadour (Tavern) – Exchange one of your cards with one of the cards that are on display in the middle of the table. You may also exchange a building for a subject or vice versa.



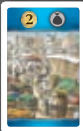
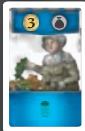
Sailor (Harbor) – If you play a character of the same rank as a rival, you may do the action you have chosen twice.



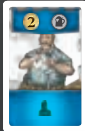
Blacksmith (Forge) – When you buy a building, you pay 1 coin less than indicated.



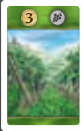
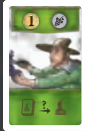
Carpenter (Carpentry) – Carry out a *Buy a building* action.



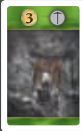
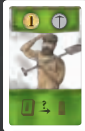
Market Woman (Market) – Carry out a *Take money* action.



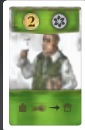
Innkeeper (Inn) – Carry out a *Recruit subject* action.



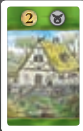
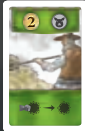
Vintner (Vineyard) – Pick 1 subject from one of the piles in the middle of the table and pay for him. To do this, you may take a look at all the cards of that pile.



Miner (Mine) – Pick 1 building from one of the piles in the middle of table and pay for it. To do this, you may take a look at all the cards of that pile.






Herbalist (Herb meadow) – Give 1 of your Conflict markers to another player.



Farmer (Farm) – Carry out 1 action that was stolen from you.

Explanation of the card symbols

	Me		Subject card
	Any other player		Pile of Subject cards in the middle of the table
	Conflict marker		Coin
	Settle conflict		Take money action
	Pass on conflict		Exchange
	Character card		Stolen action
	Buy a building action		Display in the middle of the table
	Building card		Fend off
	Pile of Building cards in the middle of the table		Choose
	Recruit a subject action		



Author: Adrian Adamescu
 Illustration: Oliver Schoon,
 fiore-gmbh.de
 Design: Sabine Kondirolli,
 HUCH! & friends

Editor: Britta Stöckmann
 Translation:
 Sybille and Bruce Whitehill
 © 2016 HUCH! & friends
 www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 89312 Günzburg, GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



Le roi est mort, vive le roi ! Mais qui a assez d'étoffe pour devenir son successeur ? Appuyez-vous sur l'influence des personnalités importantes de la cour pour intriguer et prendre le contrôle du pays et de ses habitants. Les sujets que vous parviendrez à rallier à votre cause vous seront très utiles pour accéder au trône. Mais des conflits éclateront inévitablement avec vos rivaux. Lequel d'entre vous réussira à faire main basse sur l'empire ?

Un jeu pour 2 à 4 joueurs,
à partir de 8 ans

CONTENU



8 blasons



12 cartes personnage



32 cartes bâtiment



32 cartes sujet



30 marqueurs de conflit

BUT DU JEU

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire gagne la partie. Pour cela, chacun doit utiliser au mieux les sujets et les membres de la cour afin de pouvoir effectuer le plus d'actions possible. Le joueur qui aura les meilleures chances de l'emporter sera celui qui s'adjugera les meilleures combinaisons de bâtiments et de sujets, et qui aura récupéré le moins possible de marqueurs de conflit devant lui à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

Mélangez les 32 **cartes bâtiment**, puis constituez deux piles de 8 cartes chacune et placez-les, face visible, au centre de la table. Faites la même chose avec les 32 **cartes sujet**.

Le reste des cartes bâtiment et des cartes sujet servira de monnaie pendant la partie. Au verso de chaque carte sont représentées 1 ou 2 pièces. Placez une de ces cartes argent d'une valeur de 2 devant chacune des quatre piles.



Ensuite, chaque joueur reçoit une carte argent de valeur 2 et trois cartes argent de valeur 1, autrement dit, un capital de départ de 5 pièces. Le reste des cartes argent servira de réserve (constituez une pile avec les versos de valeur 1 visibles et une pile avec les versos de valeur 2 visibles). Puis chaque joueur prend deux **blasons** d'une même couleur et un **marqueur de conflit**. Le reste des marqueurs de conflit constitue une réserve. A présent, on mélange les 12 **cartes personnage**, face cachée, et on en distribue 3 à chaque joueur pour constituer sa main.

Dans une partie à 3 joueurs, 3 cartes ne sont pas distribuées. Elles ne seront pas utilisées lors de cette manche. Elles sont donc écartées, sans être montrées, et ne serviront pas avant la manche suivante.

Dans une partie à 2 joueurs, à chaque manche, 6 cartes ne sont pas distribuées. Ces cartes forment une pile, face cachée, placée au centre la table. Après avoir joué les cartes personnage, une des cartes de cette pile est révélée (voir plus bas).

Chaque manche est constituée de 2 cycles. Chaque joueur utilisera 2 des 3 cartes personnage de sa main : une lors du premier cycle, puis une autre lors du second. Ensuite, **toutes les cartes personnage** sont défaussées et à nouveau mélangées. Puis on distribue une nouvelle main de 3 cartes à chaque joueur pour entamer une nouvelle manche de deux cycles.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque cycle se compose des phases suivantes :

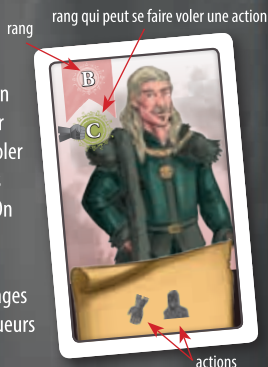
1. Jouer des cartes personnage (de façon simultanée)
2. Résoudre les conflits (si besoin, l'un après l'autre, du personnage de rang le plus haut au personnage de rang le plus bas)
3. Effectuer des actions (l'une après l'autre, du personnage de rang le plus haut au personnage de rang le plus bas)

En plus, une fois par manche, un joueur a la possibilité, à n'importe quel moment durant son tour, d'utiliser la capacité de son sujet actif.

1. Jouer des cartes personnage

Il y a 12 cartes personnage différentes. Chaque personnage possède un rang (A, B, C, D, E, F) ainsi qu'une ou plusieurs possibilités d'action. Par ailleurs, les personnages (à l'exception du rang F) ont la capacité de voler une action à certains personnages de rang inférieur. Les rangs les plus élevés offrent moins de possibilités d'action, mais ils jouent plus tôt. On ne peut pas voler d'action aux personnages de rang A ou B.

Au début de chaque cycle, chacun des joueurs choisit un des personnages de sa main et le pose, face cachée, devant lui. Une fois que tous les joueurs ont posé leur carte, elles sont révélées simultanément.



Dans une partie à 2 joueurs, on révèle à présent la première carte personnage de la pile. Elle ne jouera un rôle que dans la phase 2 ("Résoudre les conflits").

2. Résoudre les conflits

A présent, les joueurs regardent si des conflits ont lieu entre les personnages révélés. Un personnage de rang plus élevé entre en conflit avec un personnage de rang inférieur, mais c'est aussi le cas avec les personnages de même rang. On résout d'abord les conflits entre personnages de même rang. Ensuite, on regarde les autres personnages pour voir s'il n'y a pas de conflits entre des personnages de rangs différents. S'il n'y a pas de conflit au cours d'un cycle, le personnage possédant le rang le plus haut commence à effectuer ses actions.

Dans une partie à deux joueurs, on regarde si la carte personnage piochée dans la pile entre en conflit avec un des personnages posés par les joueurs (de rang égal ou supérieur). Le joueur concerné reçoit un marqueur de conflit. Cette carte piochée n'a aucun autre rôle : elle ne sert qu'à attribuer des marqueurs de conflit.


Conflit entre personnages de même rang :

Si deux joueurs ont posé des personnages de même rang, ces personnages entrent en conflit. Dans ce cas, chacun des joueurs concernés reçoit un marqueur de conflit de la réserve. Il leur est désormais interdit de voler des personnages de rang inférieur posés par les autres joueurs. De plus, chaque joueur concerné ne peut plus effectuer **qu'une seule action** de sa carte personnage. Mais il peut néanmoins choisir l'action qu'il souhaite effectuer.

Exemple : Les deux Marchands (rang F) ont été joués et entrent donc en conflit. Chacun des deux joueurs concernés reçoit un marqueur de conflit. A leur tour, ils ne pourront effectuer qu'une seule des 4 actions de leur carte.

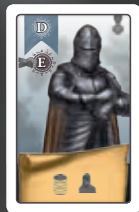
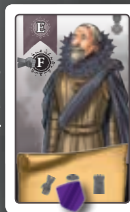
Cependant, il peut aussi arriver que deux personnages de même rang, qui sont déjà en conflit entre eux, soient en plus privés d'une action par un personnage de rang plus élevé. Puisque le personnage de rang plus élevé joue son tour plus tôt, il choisit une action à voler chez chacun des deux personnages de rang inférieur à lui et recouvre chacune de ces actions avec un de ses deux blasons. Par conséquent, ces actions ne sont plus disponibles durant ce tour pour ces personnages de rang inférieur, et ils ne peuvent choisir et effectuer qu'une seule des actions restantes. Dans ce cas, ils reçoivent en tout 2 marqueurs de conflit : un pour le conflit avec le personnage de rang plus élevé et l'autre pour le conflit avec le personnage de même rang.

Note : Le risque qu'une telle situation se présente existe surtout avec le Marchand, car F peut à la fois entrer en conflit avec le deuxième F de même rang et avec les personnages de rang plus élevé C et E. Dans une partie à 4 joueurs, peut même se présenter le cas extrême de joueurs recevant 3 marqueurs de conflit d'un coup.

Ordre du tour avec des personnages de même rang : Le joueur qui possède le moins de marqueurs de conflit devant lui joue en premier et effectue son unique action. Si les deux joueurs possèdent le même nombre de marqueurs de conflit, c'est le joueur qui possède la carte avec le symbole  qui joue en premier.

Un personnage de rang inférieur en conflit avec un personnage de rang supérieur :

Si, par exemple, un des joueurs a posé le Chevalier (rang D) et un autre a posé le Diplomate (rang E), le rang le plus élevé vole une action du rang inférieur dès que le personnage de rang plus élevé joue son tour. Si le Chevalier est le personnage de plus haut rang du cycle en cours, il est le premier à jouer son tour. **Avant** d'effectuer les actions de sa propre carte personnage, il vole une action du Diplomate. Pour le signaler, il prend un de ses blasons et recouvre



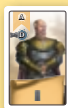
sur la carte du Diplomate l'action qu'il souhaite voler à son rival. Par exemple, il choisit l'action *Prendre de l'argent*, la recouvre avec un de ses blasons **et effectue immédiatement cette action**. Le blason est là pour rappeler au Diplomate qu'il n'a plus le droit d'effectuer l'action correspondante à son tour. Le personnage qui possède le rang le plus bas dans un conflit reçoit toujours un marqueur de conflit de la réserve.

En temps normal, un personnage ne peut se faire voler une action que par un seul personnage de rang supérieur. La seule exception est le Marchand (rang F) : C et E peuvent le voler. Cependant, il ne peut se faire voler qu'un maximum de 2 actions, puisque des personnages de même rang seront déjà en conflit l'un avec l'autre. Donc, si deux personnages de rang C sont joués, ces personnages seront automatiquement en conflit l'un avec l'autre, et le conflit ne touchera pas le Marchand. Car dans ce cas, les personnages de rang inférieur ne peuvent plus se faire voler une action (voir plus haut).

Quand le personnage de rang inférieur joue son tour, il peut effectuer **toutes les actions restantes** (c'est-à-dire toutes celles de sa carte qui ne sont pas recouvertes par le blason d'un autre joueur), l'une après l'autre.

Description des cartes personnage et de leurs actions (pour l'explication des actions, voir plus bas)

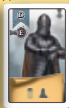
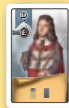
Rang A vole les personnages de rang D (Intendant et Chevalier)



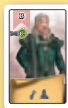
Régent
acheter un bâtiment



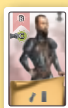
Reine
recruter un sujet



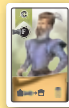
Rang B vole les personnages de rang C (Courtisan et Prêtre)



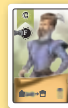
Duc
neutraliser un conflit
+ recruter un sujet



Comte
neutraliser un conflit
+ acheter un bâtiment



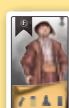
Rang C vole les personnages de rang F (Marchand)



Courtisan
poser un marqueur de conflit sur un rival
+ prendre de l'argent



Prêtre
poser un marqueur de conflit sur un rival
+ prendre de l'argent

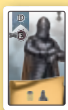


Rang D vole les personnages de rang E (Comtesse et Diplomate)



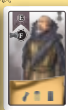
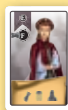
Intendant

prendre de l'argent
+ acheter un bâtiment

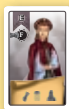


Chevalier

prendre de l'argent
+ recruter un sujet



Rang E vole les personnages de rang F (Marchand)



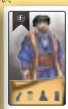
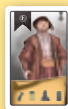
Comtesse

neutraliser un conflit
+ prendre de l'argent
+ recruter un sujet

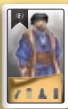


Diplomate

neutraliser un conflit
+ prendre de l'argent
+ acheter un bâtiment



Rang F ne peut voler personne



Marchand

neutraliser un conflit
+ prendre de l'argent
+ recruter un sujet
+ acheter un bâtiment

3. Effectuer des actions



Les cartes personnage permettent aux joueurs d'effectuer 1 à 4 actions. Celles-ci doivent être exécutées dans l'ordre imposé, de gauche à droite (il n'est donc par exemple pas possible d'effectuer d'abord une action *Acheter un bâtiment* puis une action *Prendre de l'argent*).

Voici les actions possibles:



Action Neutraliser un conflit : défaussez un de vos marqueurs de conflit dans la réserve.



Action Transmettre un conflit : les personnages de rang C peuvent poser un de leurs marqueurs conflit sur n'importe lequel de leurs rivaux.

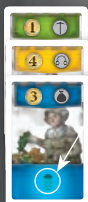


Action Prendre de l'argent : prenez tout l'argent qui se trouve devant une des 4 piles. Il est interdit de passer en revue les cartes pour voir dans quelle pile se trouve la plus grosse somme d'argent (plusieurs cartes argent ont pu s'accumuler dans ces piles, suite à des actions *Recruter un sujet* ou *Acheter un bâtiment*, comme expliqué plus bas).

Note : Si les 4 piles sont toutes épuisées quand un joueur veut effectuer l'action *Prendre de l'argent*, constituez à nouveau 4 piles avec des cartes argent de valeur 2 (jusqu'à épuisement de la réserve de cartes). Tant qu'il reste suffisamment de pièces, vous pouvez faire de la monnaie pour ne pas payer davantage que la somme que vous devez.



Action Recruter un sujet : profitez des services d'un sujet. Payez le prix indiqué en posant la somme demandée devant la pile de la carte sujet correspondante (le cas échéant, sur les autres cartes argent qui s'y trouvent déjà, avec le symbole argent visible) et prenez la carte. Ajoutez cette nouvelle carte sujet à l'extrémité de la file de cartes sujet que vous avez déjà achetées. Cette carte devient votre carte sujet active. Chaque sujet possède une capacité spéciale. Une fois par cycle, vous pouvez utiliser à tout moment la capacité de votre carte sujet active (à l'exception du Jardinier et du Garde, voir plus bas). Votre carte sujet active est toujours celle qui se trouve actuellement au bout de votre file de cartes sujet.

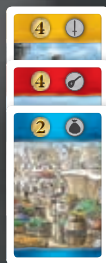
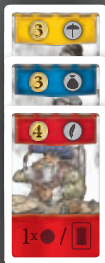


Exemple : Vous pouvez utiliser la capacité "Effectuez une action Prendre de l'argent" à tout moment au cours de votre tour, avant, pendant ou après vos actions.



Action Acheter un bâtiment : faites l'acquisition d'un bâtiment. Payez le prix indiqué en posant la somme demandée devant la pile de la carte bâtiment correspondante (le cas échéant, sur les autres cartes argent qui s'y trouvent déjà, avec le symbole argent visible) et prenez la carte. Ajoutez cette nouvelle carte bâtiment à l'extrémité de la file de cartes bâtiment que vous avez déjà achetées. Les bâtiments ne possèdent pas de fonction particulière, mais en fin de partie, ils vous rapporteront des points, pour eux-mêmes ou en combinaison avec vos sujets.

Placez les cartes sujet et les cartes bâtiment que vous achetez devant vous en deux piles séparées. Les cartes de chaque pile doivent être empilées en se chevauchant légèrement pour que la dernière carte posée (à l'extrémité de la file) soit entièrement visible, mais que vous puissiez encore voir une partie des autres cartes.



Suivant le mélange initial des cartes, certains sujets et bâtiments sont susceptibles d'apparaître à deux reprises au cours de la partie, d'autres une seule fois ou pas du tout.

Note : Les chiffres présents sur les cartes bâtiment et les cartes sujet indiquent le coût respectif de ces cartes, mais aussi les points potentiels qu'elles rapportent.



Combinaisons des sujets et des bâtiments

Un bâtiment sans sujet pour l'entretenir ou un sujet sans bâtiment dans lequel travailler rapportera moins de points. Dès lors, chaque joueur doit essayer de constituer les meilleures combinaisons possibles de bâtiments et de sujets. Il est intéressant de posséder devant soi en fin de partie des cartes bâtiment et des cartes sujet de même couleur. Mais l'idéal est de constituer des paires parfaites, à savoir un sujet dont la profession correspond exactement à un bâtiment. L'adéquation entre un sujet et un bâtiment est identifiable grâce au symbole présent en haut des cartes.

Exemple : *Le Mineur et la Mine portent le même symbole. Ils forment donc une paire parfaite.*

Note : Une paire parfaite (par exemple, le Mineur et la Mine) ne peut plus être rompue par les cartes sujet Evêque et Dame de la cour (voir plus bas).



Les cartes jaunes indiquent une proximité avec la cour et les cartes rouges sont liées à la vie citadine. Ces deux couleurs rapportent en général plus de points que les cartes bleues et vertes, qui symbolisent la vie dans les villages ou, plus généralement, à la campagne. Mais l'avantage de ces dernières cartes, c'est qu'elles sont moins chères.

Une manche se termine après deux cycles. Toutes les cartes personnage sont à nouveau mélangées et chaque joueur reçoit une nouvelle main de 3 cartes.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'une des 4 piles au centre de la table est épuisée. Néanmoins, on termine le cycle en cours. Ensuite, les joueurs comptent leurs points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Commencez par classer vos cartes par paires parfaites. Puis regardez ensuite si vous pouvez encore former des paires de même couleur regroupant un bâtiment et un sujet. Les paires rapportent des points de la façon suivante :

- Une paire parfaite rapporte le total de points des deux cartes.
- Une paire de même couleur rapporte autant de points que la valeur de sa carte **la plus haute**.

- Les cartes isolées (bâtiment ou sujet) rapportent chacune 1 point.
- Chaque ensemble de 3 pièces rapporte 1 point.
- Chaque marqueur de conflit encore devant vous à la fin de la partie vous fait perdre 2 points.

Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie.

Exemple : Marc a acheté 8 cartes. Parmi elles, il possède deux paires parfaites : le Vignoble et le Vigneron, ainsi que le Jardin et le Jardinier. Pour ces deux paires, il marque $3 + 1 = 4$ points et $4 + 3 = 7$ points. Par ailleurs, Marc possède deux cartes bleues : l'Aubergiste et la Forge. Ces cartes-là lui rapportent 3 points. Il a aussi une carte jaune (la Prison) et une carte rouge (Le Marin). Il reçoit 1 point pour chacune de ces deux cartes. Donc, au total, Marc marque 16 points avec ses cartes. En plus, il lui reste 4 pièces devant lui à la fin de la partie, qui lui rapportent 1 point. Ainsi que 3 marqueurs de conflit, pour lesquels il doit déduire 6 points de son score. Marc atteint donc un total final de 11 points.

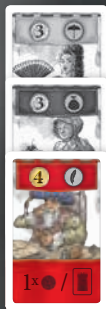


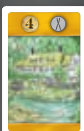
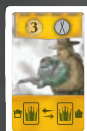
Option : Une partie de Rival Kings peut parfois, en particulier à 4 joueurs, se terminer assez rapidement. Vous pouvez donc décider d'enchaîner plusieurs parties en notant les scores à la fin de chaque partie. Avant de commencer, les joueurs devront se mettre d'accord sur le nombre de parties à jouer ou bien sur un total de points à atteindre.

LES SUJETS ET LEURS CAPACITÉS

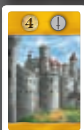
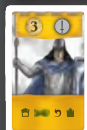
Chaque sujet possède une capacité spéciale. Le sujet visible à l'extrémité de votre file de cartes est votre sujet actif. Une fois par cycle, vous pouvez gratuitement utiliser sa capacité à tout moment au cours de votre tour, à l'exception de celles du Jardinier et du Garde, qui ne peuvent être utilisées qu'au début du cycle (avant ou pendant la résolution des conflits).

Note : A chaque cycle, vous ne pouvez utiliser la capacité que d'un seul sujet. Si à votre tour vous recrutez un nouveau sujet, vous devez décider si vous souhaitez utiliser une dernière fois la capacité de votre ancien sujet actif ou, après avoir en avoir payé le prix, la capacité de votre nouveau sujet.

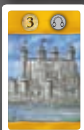
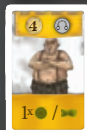




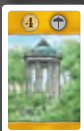
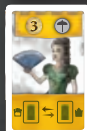
Le jardinier (Jardin) – Après la révélation des personnages, échangez votre carte personnage avec la carte personnage d'un autre joueur, avant la résolution des conflits.



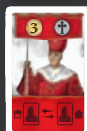
Le garde (Reparts du château) – Lors d'un conflit avec un personnage de rang supérieur, c'est ce dernier qui reçoit le marqueur de conflit. Mais le Garde ne peut pas éviter les marqueurs de conflit qu'il reçoit de l'Herboriste.



Le geôlier (Prison) – Prenez 1 pièce dans la réserve pour chaque marqueur de conflit en votre possession (jusqu'à épuisement de la réserve de cartes).

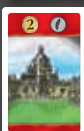
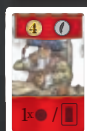


La Dame de la cour (Pavillon) – Echangez un de vos bâtiments avec le bâtiment d'un autre joueur, où qu'il se trouve dans la file de cet autre joueur.
Attention : à partir du moment où un joueur a déjà constitué une paire parfaite, personne n'a plus le droit de lui prendre une carte bâtiment qui compose cette paire.

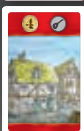
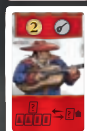


L'Évêque (Cathédrale) – Echangez un de vos sujets avec le sujet d'un autre joueur, où qu'il se trouve dans la file de cet autre joueur. Placez ces deux sujets à l'extrémité des files respectives des deux joueurs (les deux sujets échangés sont donc désormais actifs).

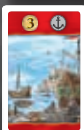
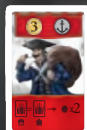
Attention : à partir du moment où un joueur a déjà constitué une paire parfaite, personne n'a plus le droit de lui prendre une carte sujet qui compose cette paire.



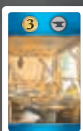
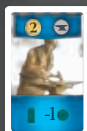
L'Érudit (Université) – Prenez 1 pièce de la réserve pour chaque bâtiment en votre possession (jusqu'à épuisement de la réserve de cartes).



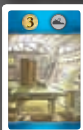
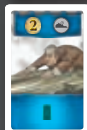
Le Troubadour (Taverne) – Echangez une de vos cartes avec une des cartes disponibles au centre de la table. Vous pouvez même échanger un bâtiment contre un sujet, ou l'inverse.



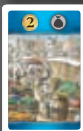
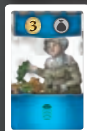
Le Marin (Port) – Si vous jouez un personnage de même rang qu'un rival, vous dupliquez l'action que vous avez choisie.



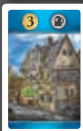
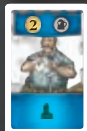
Le Forgeron (Forge) – Quand vous achetez un bâtiment, vous le payez 1 pièce de moins que la somme indiquée.



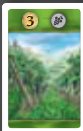
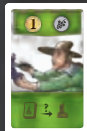
Le Charpentier (Menuiserie) – Effectuez une action *Acheter un bâtiment*.



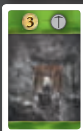
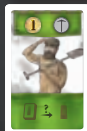
La Vendeuse de marché (Marché) – Effectuez une action *Prendre de l'argent*.



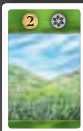
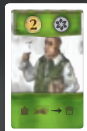
L'Aubergiste (Auberge) – Effectuez une action *Recruter un sujet*.



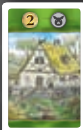
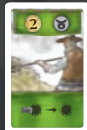
Le Vigneron (Vignoble) – Prenez 1 sujet dans une des piles au centre de la table et payez son coût. Pour le choisir, vous pouvez passer en revue toutes les cartes de la pile.



Le Mineur (Mine) – Prenez 1 bâtiment dans une des piles au centre de la table et payez son coût. Pour le choisir, vous pouvez passer en revue toutes les cartes de la pile.




L'Herboriste (Prairie) – Donnez un de vos marqueurs de conflit à un autre joueur.



Le Fermier (Ferme) – Effectuez 1 action qui vous a été volée.

Explication des symboles :

	Moi		Carte sujet
	N'importe quel autre joueur		Pile de cartes sujet au centre de la table
	Marqueur de conflit		Pièce
	Neutraliser un conflit		Action Prendre de l'argent
	Transmettre un conflit		Echange
	Carte personnage		Action volée
	Action Acheter un bâtiment		Cartes disponibles au centre de la table
	Carte bâtiment		Eviter
	Pile de cartes bâtiment au centre de la table		Choisir
	Action Recruter un sujet		



Auteur : Adrian Adamescu
 Illustration : Oliver Schoon,
 fiore-gmbh.de
 Design : Sabine Kondirolli,
 HUCH! & friends

Rédaction : Britta Stöckmann
 Traduction : Sylvain Gourgeon
 © 2016 HUCH! & friends
 www.hutter-trade.com

Fabrication + distribution :
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



De koning is dood, leve de koning! Maar wie wordt straks i de opvolger? Gebruik voor je intriges je netwerk van belangrijke personen aan het hof en verwerf daarmee land en volk. Ook onderdanen die jouw kant kiezen, kunnen op weg naar de troon heel nuttig zijn. Conflicten met je rivalen kun je daarbij helaas niet vermeiden. Wie laat zich tot koning kronen?

Een spel voor
2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar

INHOUD



8 wapenschilden



12 karakterkaarten



32 gebouwenkaarten



32 onderdanenkaarten



30 conflictmarkers

DOEL VAN HET SPEL

Wie de meeste punten verzamelt wint. Daarvoor moet je de leden van de hofhouding en je onderdanen goed inzetten, om zoveel mogelijk acties uit te kunnen voeren. Wie de beste combinatie van gebouwen en onderdanen verzamelt - en aan het eind van het spel de minste conflictmarkers voor zich heeft liggen - heeft een goede kans om te winnen.

SPELVOORBEREIDING

Schudt de 32 **gebouwenkaarten** en neem er dan tweemaal 8 kaarten af, die je als open stapels midden op tafel legt. Doe het net zo met de 32 **onderdanenkaarten**.

De overige gebouwen- en onderdanenkaarten worden in het spel als geld gebruikt. Op de rugkant staan 1 of 2 munten. Leg van deze muntkaarten er steeds eentje met de waarde van 2 voor elk van de 4 stapels.



Bovendien krijgt elke speler één muntkaart met de waarde van 2 en drie muntkaarten met de waarde van 1. Je begint dus met 5 munten in kas. De overige muntkaarten worden als voorraad weggelegd (met de muntkant naar boven en gesplitst in stapels van 1 en 2 munten). Daarna pakt elke speler twee **wapenschilden** van dezelfde kleur en een **conflictmarker**. De overige conflictmarkers komen in de voorraad. Schud nu verdekt de 12 **karakterkaarten** en geef er elke speler 3 in de hand.

Als je met 3 spelers bent, blijven er 3 kaarten over die in deze ronde niet meedoen. Ze worden blind opzij gelegd en zijn pas bij de volgende ronde weer nodig.

Als er maar 2 personen spelen blijven er per ronde steeds 6 kaarten over. Die worden als gedekte stapel midden op tafel gelegd. Als er een karakterkaart wordt uitgespeeld, wordt de bovenste kaart van de stapel omgedraaid (zie verderop).

In elke ronde doorloop je 2 cycli, per ronde gebruikt je 2 van de 3 karakterkaarten – één in de eerste cyclus, daarna een andere in de tweede cyclus. Daarna worden **alle karakterkaarten** verzameld en geschud. In de volgende ronde begin je weer met 3 nieuwe kaarten.

SPELVERLOOP

Elke cyclus heeft de volgende fasen:

1. Karakterkaarten uitspelen (allemaal tegelijk)
2. Conflicten uitspelen (als er conflicten zijn; op volgorde van de hoogste in rang tot het laagste karakter)
3. Actiefase (op volgorde van de hoogste in rang tot het laagste karakter)

Bovendien heb je eenmaal per beurt, op een zelfgekozen moment, de mogelijkheid om een functie uit te voeren van jouw op dat moment actieve onderdaan (zie bij onderdanen).

1. Karakterkaarten uitspelen

Er zijn 12 verschillende karakterkaarten. Elk karakter heeft een rang (A, B, C, D, E, F) en één of meer actiemogelijkheden. De karakters (behalve F) hebben bovendien de mogelijkheid om van bepaalde lagere karakters een actie te stelen. Hogere rangen hebben minder actiemogelijkheden, maar zijn eerder aan de beurt. De karakters met rang A en B kunnen niet bestolen worden.

Aan het begin van een cyclus kies je een karakter uit de kaarten die je in de hand hebt, en legt die verdeckt voor je op tafel. Als alle spelers een kaart hebben liggen, draai je ze tegelijk om.



Als je met twee spelers bent, draai je nu de bovenste karakterkaart van de stapel om. Die speelt pas in de 2^e fase (conflicten uitspelen) een rol.

2. Conflicten uitspelen

Je kijkt nu of er tussen de uitgespeelde karakters conflicten zijn. Karakters van een hogere rang kunnen met die van een lagere rang in conflict komen, maar ook met een gelijke in rang. Eerst worden de conflicten tussen karakters van dezelfde rang uitgespeeld. Daarna wordt bekeken of er bij de overige karakters van ongelijke rang conflicten zijn.

Als er in een cyclus geen conflicten zijn, begint het karakter met de hoogste rang zijn acties uit te voeren.

Als je met z'n tweeën speelt, controleer je of de kaart die je van de stapel haalt in conflict is met de al op tafel liggende karakters (gelijk of hoger in rang). Die speler krijgt een conflictmarker. Meer gebeurt er niet. De nieuwe kaart diende dus alleen om conflictmarkers te plaatsen.

Conflict tussen karakters van dezelfde rang:

Als twee spelers een karakter met dezelfde rang voor zich op tafel hebben gelegd, hebben die twee een conflict. In dit geval krijgen beide spelers een conflictmarker uit de voorrad. Ze mogen dan niet een eventueel door een andere speler op tafel gelegd karakter van een lagere rang bestelen. Bovendien mogen ze beide nog slechts **één enkele actie** van hun karakterkaart uitvoeren. Ze mogen zelf kiezen welke actie ze uitvoeren.

Voorbeeld: De twee handelaars (rang F) worden op tafel gelegd en hebben dus samen een conflict. Beide spelers krijgen een conflictmarker. Beide mogen, als ze aan de beurt zijn, maar één van de 4 aangegeven acties uitvoeren.

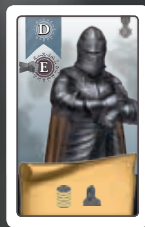
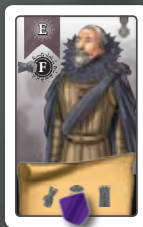
Het kan natuurlijk gebeuren, dat van twee karakters met dezelfde rang, die samen een conflict hebben, ook nog eens een actie gestolen wordt door een karakter met een hogere rang. Omdat die hogere toch eerder aan de beurt is, kiest hij bij de beide lagere karakters elk een actie uit om te stelen en dekt die met zijn wapenschild af. Die actie kunnen de bestolenen dus niet meer gebruiken als ze aan de beurt zijn. Ze mogen dan uit de overgebleven acties er maar eentje kiezen om uit te voeren. In dit geval krijgen ze dus beide 2 conflictmarkers – eentje door het conflict met de hogere in rang en eentje door hun onderlinge conflict.

Aanwijzing: Het uitspelen van de handelaar geeft het grootste risico, omdat F zowel met de tweede F, alsook met de hogere rangen C en E in conflict kan komen. Als je met vier spelers bent, kan het dus zelfs gebeuren dat een speler in een keer 3 conflictmarkers krijgt.

Beurtvolgorde voor spelers met karakters van dezelfde rang: De speler die de minste conflictmarkers heeft, is van de twee het eerste aan de beurt en voert zijn ene actie uit. Als beide spelers evenveel conflictmarkers hebben, mag als eerste de speler die de kaart heeft met het -symbool.

Karakter met een lagere rang, in conflict met een hogere rang:

Als bijvoorbeeld een speler de ridder heeft uitgespeeld (rang D) en een ander de diplomaat (rang E), dan steelt de hogere in rang, zodra hij aan de beurt is, een actie van de lagere. Is de ridder het hoogste karakter in deze cyclus, dan is hij als eerste aan de beurt. **Voordat** hij de acties van zijn eigen karakter uitvoert, steelt hij een actie van de diplomaat. De speler legt dus één van zijn wapenschilden bij de diplomaat op de actie die hij van hem wil stelen. Hij kiest bijvoorbeeld de geldactie, legt zijn wapenschild daar op **en voert die actie meteen uit**. Het wapenschild herinnert de diplomaat



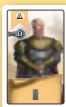
er aan, dat wanneer hij aan de beurt is, hij de geldactie niet mag uitvoeren. Wie bij een conflict de laagste in rang is, krijgt altijd een conflictmarker uit de voorraad. Meestal kan een karakter slechts door één hogere in rang bestolen worden. Een uitzondering is dat de handelaar met rang F, door C en E bestolen kan worden. Maar er kunnen maximaal twee acties van hem gestolen worden, omdat karakters van dezelfde rang samen een conflict hebben: als er bijvoorbeeld twee karakters van rang C uitgespeeld worden hebben die eerst samen een conflict, zodat ze dan niet meer een conflict met de handelaar kunnen hebben. In dit geval kunnen ook karakters met een lagere rang niet meer bestolen worden (zie hier boven).

Zodra het karakter met de lagere rang zijn volgende beurt heeft, mag hij achtereenvolgens **alle overblijvende acties** uitvoeren (dus alle acties die op zijn kaart niet door het wapenschild van een andere speler zijn bedekt).

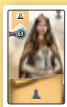
Overzicht van de karakters en hun acties

(een uitleg van hun acties volgt daarna)

Rang A bestaat personen met rang D (schatmeester en ridder)



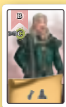
rijksbestuurder
gebouw kopen



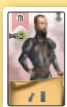
koningin
onderdaan in dienst nemen



Rang B bestaat personen met rang C (hoveling en priester)



hertog
conflict oplossen
+ onderdaan in dienst nemen



graaf
conflict oplossen
+ gebouw kopen



Rang C bestaat personen met rang F (handelaar)



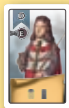
hoveling
conflictmarker aan een rivaal geven
+ geld pakken



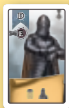
priester
conflictmarker aan een rivaal geven
+ geld pakken



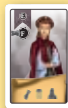
Rang D bestaat personen met rang E (freule en diplomaat)



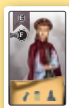
schatmeester
geld pakken
+ gebouw kopen



ridder
geld pakken
+ onderdaan in dienst nemen



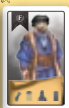
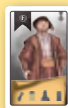
Rang E bestaat personen met rang F (handelaar)



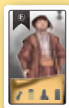
freule
conflict oplossen
+ geld pakken
+ onderdaan in dienst nemen



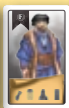
diplomaat
conflict oplossen
+ geld pakken
+ gebouw kopen



Rang F bestelt niemand



handelaar
conflict oplossen
+ geld pakken
+ onderdaan in dienst nemen
+ gebouw kopen



3. Actiefase



De karakterkaarten geven steeds 1 a 4 mogelijke acties, die steeds op volgorde van links naar rechts moeten worden uitgevoerd (je mag dus niet eerst een *gebouw kopen* en dan pas *geld pakken*).

De volgende acties zijn in dit spel mogelijk:



Actie conflict oplossen: Leg één van je conflictmarkers terug in de voorraad.



Actie geef het conflict aan een ander: Karakters met de rang C mogen één van hun conflictmarkers aan een andere speler geven.



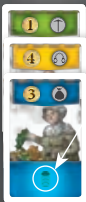
Actie geld pakken: Pak het geld, dat voor één van de 4 stapels ligt. Je mag de kaarten NIET doorkijken om te zien waar het meeste geld ligt (dat er door de acties een *onderdaan in dienst nemen* en *gebouw kopen* terecht kan zijn gekomen, zie onder).

Let op: Als er bij géén van de 4 stapels geld ligt op het moment dat een speler de actie *geld pakken* wil uitvoeren, dan moet je voor elke stapel muntkaart(en) met totale waarde van 2 neerleggen (zolang de voorraad strekt).

Zolang er genoeg munten over zijn, mag je ook geld wisselen, zodat je niet teveel betaalt.



Actie onderdaan in dienst nemen: Betaal de aangegeven prijs om een onderdaan in dienst te kunnen nemen. Leg het benodigde geld vóór de stapel met onderdanen (eventueel óp het geld dat daar al ligt) met het muntsymbool naar boven, en pak de kaart. De nieuwe onderdanenkaart leg je onderaan jouw rij onderdanenkaarten. Dit is nu de actieve onderdanenkaart. Elke onderdaan heeft een speciale functie. In elke cyclus mag je op een moment naar keuze, één keer de functie van de op dat moment **actieve onderdaan** inzetten. (Behalve: tuinman en wachter – zie onder). De actieve onderdaan is altijd degene die onderaan de rij met onderdaankaarten ligt.

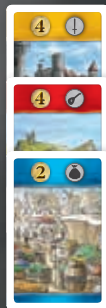
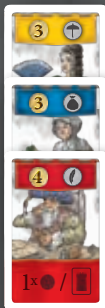


Voorbeeld: De Functie „Voer een actie geld pakken uit“ mag je op een moment naar keuze tijdens je beurt uitvoeren – vóór, tijdens of nadat je je eigen acties uitvoert.



Actie gebouw kopen: Schaf een gebouw aan. Betaal de aangegeven prijs, door het benodigde geld vóór de stapel met gebouwen te leggen (eventueel óp het geld dat daar al ligt) met het muntsymbool naar boven, en pak de kaart. De nieuwe gebouwenkaart leg je onderaan je rij gebouwenkaarten. Gebouwen hebben geen speciale functie. Ze leveren aan het einde van het spel punten op, in combinatie met onderdaankaarten.

Onderdanen- en gebouwenkaarten leg je dus in twee rijen voor je neer; de kaarten mogen elkaar overlappen, als er maar een stuk van elke kaart zichtbaar blijft; de onderste is helemaal te zien.



Afhankelijk van het schudden van de kaarten aan het begin van het spel, komen sommige onderdanen en gebouwen tweemaal in het spel voor, andere naar één keer of helemaal niet.

Aanwijzing: De op de gebouwen- en onderdanenkaarten aangegeven getallen, geven niet alleen hun aankoopprijs aan, maar ook hun waarde bij de puntentelling.



Combinaties van onderdanen en gebouwen

Gebouwen zonder onderdanen die er voor zorgen, brengen net zo weinig punten op als onderdanen, die geen plek hebben om te werken. Daarom verzamel je dus zo goed mogelijke combinaties van gebouwen en onderdanen. Het is prima als je aan het eind van spel onderdanen- en gebouwenkaarten bij elkaar hebt liggen met dezelfde kleur. Het is nog beter om perfect bij elkaar passende paren te hebben, dus met een onderdaan die echt kan werken in een gebouw. Welke onderdaan bij welk gebouw past kun je zien aan het symbool boven aan de kaart.

Voorbeeld: De mijnwerker en de mijn zijn een perfect paar; dus op hun kaarten staat hetzelfde symbool.



Aanwijzing: Een perfect passend paar (bv. mijnwerker en mijn) mag door de onderdanenkaarten bisschop en hofdame niet meer uit elkaar gehaald worden (zie onder).

Gele kaarten staan voor het koninklijke hof, rode staan voor het stadsleven. Ze leveren meer punten op dan de blauwe en groene kaarten, die in het dorpsleven en op het platteland spelen. Die laatste kaarten zijn echter goedkoper.

Een ronde is voorbij na twee cycli. Alle karakterkaarten worden geschud en elke speler krijgt 3 nieuwe kaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt als één van de 4 stapels op tafel op is. De cyclus wordt dan nog uitgespeeld. Daarna tel je de punten.

PUNTENTELLING

Zoek eerst de perfect passende paren kaarten er uit. Kijk dan of er nog op kleur passende paren van gebouw en onderdaan zijn. Je krijgt dan onderstaande punten:

- Perfect passende paren leveren de volledige puntenwaarde van die kaarten op.
- Op kleur passende paren leveren zoveel punten op als de **hoogste** van de twee kaarten aangeeft.

- Enkele kaarten (gebouwen of onderdanen) leveren 1 punt per kaart op.
- Per 3 munten krijg je 1 punt.
- Voor elke conflictmarker die je voor je hebt liggen, moet je 2 punten aftrekken.

Met de meeste punten ben je de winnaar.

Voorbeeld: Mark heeft 8 kaarten. Er zijn twee perfecte paren: wijngaard en wijnboer net als tuin en tuinman. Daarvoor krijgt hij $3 + 1 = 4$ punten, en $4 + 3 = 7$ punten. Mark heeft nog twee blauwe kaarten: waard en smid. Daarvoor krijgt hij 3 punten. Bovendien heeft hij nog een gele kaart (gevangenis) en een rode (matroos). Voor elk van deze kaarten krijgt hij 1 punt. Dus met zijn kaarten heeft Mark in totaal 16 punten. Hij heeft ook nog 4 munten, waarvoor hij 1 punt krijgt, en 3 conflictmarkers, waardoor er weer 6 punten afgetrokken worden. Totaal heeft Mark dus 11 punten.

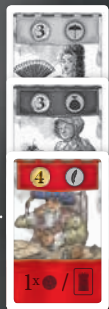


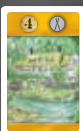
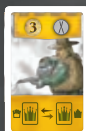
Mogelijkheid: Een spelletje Rival Kings kan nog wel eens snel gaan, vooral als je met z'n vieren speelt. Je kunt dan ook een aantal spelletjes achter elkaar spelen en je punten optellen. Bepaal dan wel van te voren hoeveel spelletjes je speelt of tot welk aantal punten.

DE ONDERDANEN EN HUN FUNCTIE

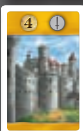
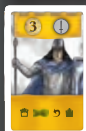
Elke onderdaan heeft bepaalde mogelijkheden. De onderdaan die onderaan je rij goed zichtbaar ligt, is de actieve onderdaan. Diens mogelijkheden mag je één keer per cyclus kosteloos benutten, de tuinman en de wachter kunnen echter alleen maar aan het begin van de cyclus ingezet worden (vóór op tijdens het uitspelen van een conflict).

Let op: Per cyclus mogen de mogelijkheden van slechts één onderdaan uitgevoerd worden. ronde van plan bent een nieuwe onderdaan in dienst te nemen, moet je tevoren goed bedenken, of je eerst nog de mogelijkheden van de oude onderdaan inzet, of na de koop die van de nieuwe.

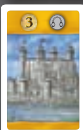
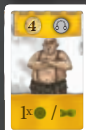




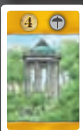
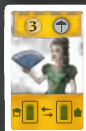
Tuinman (tuin) – Ruil na het openleggen van dit karakter, jouw karakterkaart met die van een medespeler, vóórdat de conflicten worden uitgespeeld.



Wachter (kasteelmuur) – In conflict met een karakter van een hogere rang, krijgt die hogere de conflictmarker. De wachter kan een conflictmarker die hij krijgt van de kruidkundige niet afweren.

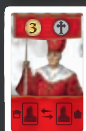


Kerkermeester (gevangenis) – Pak uit de voorraad 1 munt per eigen conflictmarker (zolang de voorraad strekt).



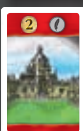
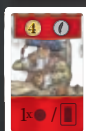
Hofdame (paviljoen) – Ruil één van je gebouwen met die van een medespeler. Het doet er niet toe waar dat gebouw in de rij van je medespeler ligt.

Let op: Als een medespeler een perfect paar heeft, mag de gebouwenkaart daarvan niet door jou weggenomen worden.

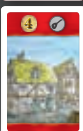
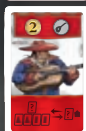


Bisschop (kathedraal) – Ruil één van je onderdanen met die van een medespeler. Het doet er niet toe waar die onderdaan in de rij van je medespeler ligt. Leg beide kaarten onderaan de rij (de twee geruilde onderdanen zijn nu dus de actieve onderdanen).

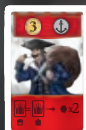
Let op: Als een medespeler een perfect paar heeft, mag de onderdanenkaart daarvan niet door jou weggenomen worden.



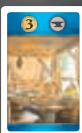
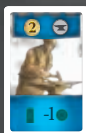
Geleerde (universiteit) – Pak uit de voorraad 1 munt per gebouw in je bezit (zolang de voorraad strekt).



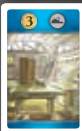
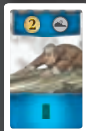
Troubadour (taveerne) – Ruil 1 van je kaarten met 1 van de in het midden open liggende kaarten. Je mag ook een onderdaan tegen een gebouw ruilen, of omgekeerd.



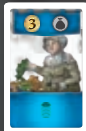
Matroos (haven) – Als je een karakter speelt met dezelfde rang als je rivaal, verdubbelt de actie die je kiest.



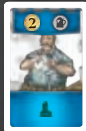
Smid (smederij) – Als je een gebouw koopt, kost het 1 munt minder dan aangegeven.



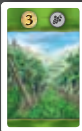
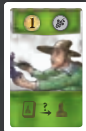
Meubelmaker (meubelmakerij) – Voer de actie *gebouw kopen* uit.



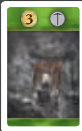
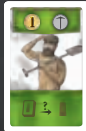
Marktvrouw (markt) – Voer de actie *geld pakken* uit.



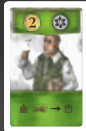
Waard (hotel) – Voer de actie *onderdaan in dienst nemen* uit.



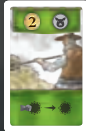
Wijnboer (wijngaard) – Kies 1 onderdaan van een stapel in het midden en betaal er voor. Je mag daarvoor die stapel doorzoeken.



Mijnwerker (mijn) – Kies 1 gebouw van een stapel in het midden en betaal er voor. Je mag daarvoor die stapel doorzoeken.



Kruidkundige (bloemenweide) – Geef 1 van je conflictmarkers aan een medespeler.



Boer (boerderij) – Voer een actie uit die van jou gestolen werd.

Uitleg van de symbolen:



Ik zelf



Een andere speler



Conflictmarker



Conflict oplossen



Conflict doorgeven



Karakterkaart



Actie: koop een gebouw



Gebouwenkaart



Stapel gebouwenkaarten midden op tafel



Actie: neem een onderdaan in dienst



Onderdanenkaart



Stapel onderdanenkaarten midden op tafel



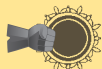
Munten



Actie: geld pakken



Geld wisselen



Actie: stelen



Uitstalling midden op tafel



Afweren



Kiezen



Auteur: Adrian Adamescu
Illustratie: Oliver Schoon,
fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends

Redactie: Britta Stöckmann
Vertaling: Geert Bekkering

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH! & friends



El rey ha muerto... ¡viva el rey! Pero, ¿quién tiene lo que hay que tener para ser su sucesor? Usa la influencia de personajes importantes de la corte para tus planes: poseer al reino y a sus gentes. Los súbditos que consigas convencer para tu causa serán muy útiles para conseguir el trono. Sin embargo, los conflictos con los rivales serán inevitables. ¿Quién conseguirá ser el líder del reino?

**Un juego para de 2 a 4 jugadores,
de 8 años en adelante**

COMPONENTES



8 blasones



12 cartas de personaje



32 cartas de edificio



32 cartas de súbdito



30 marcadores de conflicto

OBJETIVO DEL JUEGO

Gana el jugador que acumule más puntos de victoria. Para conseguirlo, debes usar a los miembros de la corte y a los súbditos para hacer acciones. Si consigues las mejores combinaciones de edificios y súbditos, evitando tener demasiados marcadores de conflicto delante de ti a final de juego, tienes muchas posibilidades de ganar.

PREPARACIÓN

Mezcla las 32 **cartas de edificio**; luego separa dos pilas de 8 cartas y colócalas en el centro de la mesa boca arriba. Haz lo mismo con las 32 **cartas de súbdito**.

El resto de cartas de edificio y de súbdito se usaran como dinero durante el juego. Los reversos de las cartas tienen dibujada 1 o 2 monedas. Coloca una de esas cartas con valor 2 debajo de cada una de las cuatro pilas.



Además, cada jugador recibe una carta de 2 monedas y tres de 1 moneda; eso quiere decir que tu capital inicial es de 5 monedas. Coloca el resto de cartas de moneda en la reserva (ordenadas por el número de monedas). Finalmente, cada jugador recibe 2 **blasones** de su color, y un **marcador de conflicto**. El resto de marcadores de conflicto van a la reserva.

Ahora mezcla las 12 **cartas de personaje**, boca abajo, y reparte 3 a cada jugador formando su mano. En el juego para 3 jugadores, las 3 cartas sobrantes se dejan aparte. No se utilizaran en esta ronda y por tanto se dejan en la mesa boca abajo sin mirarlas hasta la siguiente.

En el juego para 2 jugadores, se dejan sin jugar 6 cartas. Éstas se dejan boca abajo en el centro de la mesa. Una vez se hayan jugado las cartas de personaje, se sacará una carta adicional de esta pila (ver más adelante).

Cada ronda se juegan dos vueltas; eso significa que se podrán usar 2 de tus 3 cartas de personaje por ronda (una en la primera vuelta y otra en la segunda). Después de eso, se recogen **todas las cartas de personaje** y se mezclan de nuevo. Entonces se empieza otra ronda repartiendo 3 cartas de nuevo.

DESARROLLO DEL JUEGO

En cada vuelta se juegan las fases siguientes:

1. Jugar cartas de personaje (todos los jugadores simultáneamente)
2. Resolver conflictos (si hay; uno después de otro, del personaje de mayor rango al de menor rango)
3. Realizar acciones (una después de otra, del personaje de mayor rango al de menor rango)

Adicionalmente, una vez por turno, tienes la posibilidad en cualquier momento de tu turno de usar la habilidad de tu súbdito activo actual (ver “Los súbditos y sus habilidades” más adelante).

1. Jugar cartas de personaje

Hay 12 cartas de personaje diferentes en el juego. Cada personaje tiene un rango (A, B, C, D, E, F) y una o varias posibles acciones. Además, los personajes (excepto los de rango F) tienen la habilidad de robar una acción de ciertos personajes de rango inferior. Los rangos superiores tienen menos acciones, pero actúan antes en el turno. No se puede robar de los personajes de rango A o B.

Al principio de cada vuelta, cada jugador elige uno de los personajes que tenga en la mano y lo coloca boca abajo en la mesa. Cuando todos los jugadores hayan jugado una carta, se descubrirán simultáneamente.



En el juego para dos jugadores, en este momento se revela la primera carta de la pila de personajes que se ha dejado aparte. Sólo se usará en la fase 2 (“Resolver conflictos”).

2. Resolver conflictos

Ahora los jugadores comprueban si hay conflictos entre los personajes que se han jugado. Los personajes de rango superior entran en conflicto con los de rango inferior, pero también con los del mismo rango. Se resuelven primero los conflictos entre jugadores de rango idéntico. Una vez hecho esto se comprueba si hay conflictos entre personajes de rangos diferentes.

Si no hay conflictos en esta vuelta, el personaje con el rango superior empieza con sus acciones.

En el juego para dos jugadores, también se debe mirar si el personaje de la pila de personajes sin usar que se ha revelado entra en conflicto con alguno de los que se han jugado (si es de rango igual o superior). Si es así, el jugador afectado robará un marcador de conflicto. No pasará nada más. La carta revelada sólo sirve para dar marcadores de conflicto.

Conflictos entre personajes del mismo rango:

Si dos jugadores han jugado personajes con el mismo rango, estos entran en conflicto. En este caso, ambos jugadores reciben un marcador de conflicto de la reserva. Además, no podrán robar de los jugadores de rango inferior y sólo podrán llevar a cabo **una acción** de su carta de personaje, que podrán elegir libremente.

Ejemplo: Dos jugadores han jugado los Comerciantes (rango F) y estos entran en conflicto. Los jugadores implicados reciben un marcador de conflicto. En su turno, sólo podrán hacer una de las 4 acciones que hay en su carta.

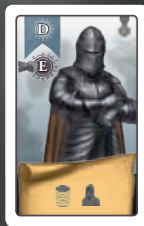
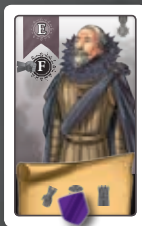
Puede ocurrir que dos personajes de idéntico rango bajo entren en conflicto y que además hayan sido robados por un personaje de rango superior en el mismo turno. Como el personaje de rango superior hará su turno primero, robará una acción de cada una de las cartas de los personajes de rango inferior y las cubrirá con sus blasones. Estas acciones no estarán disponibles para los jugadores de rango inferior en su turno, por tanto sólo podrán elegir una de las acciones restantes. En ese caso recibirán dos marcadores de conflicto: uno por el conflicto con el personaje de rango superior y otro por el conflicto con el personaje del mismo rango.

Nota: El mayor riesgo potencial ocurre cuando juegas el Comerciante, ya que el rango F puede entrar en conflicto con el otro comerciante de rango F, además de con el rango C y E. En el juego de 4 jugadores, se podría llegar al caso extremo de tener que robar 3 marcadores de conflicto en una sola jugada.

Orden de juego para personajes del mismo rango: El jugador que tenga menos marcadores de conflicto empezará haciendo sus acciones. Si ambos jugadores tienen el mismo número de marcadores, empezará el jugador que tenga la carta con el símbolo .

Un personaje de rango inferior entra en conflicto con uno de rango superior:

Si, por ejemplo, uno de los personajes ha jugado el Caballero (rango D) y otro ha jugado el Diplomático (rango E), el rango superior roba una acción al rango inferior en el momento en que le toque jugar su turno. Si el Caballero es el personaje con el rango más alto esta vuelta, será el primero en actuar. **Antes** de hacer las acciones que aparecen en su carta de personaje, robará una acción del Diplomático. Para ello, cogerá uno de sus blasones y cubrirá con él la acción de la carta del Diplomático que quiere robar. Por ejemplo, elige la acción *Coger dinero*, la marca con su blasón **y la ejecuta inmediatamente**. El blasón es un recordatorio para el Diplomático de que no podrá utilizar esa acción durante su turno.



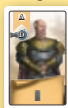
El personaje de rango inferior en un conflicto siempre recibe un marcador de conflicto de la reserva. De forma habitual, los personajes de rango inferior no pueden ser robados por más de un personaje de rango superior. Una excepción es el Comerciante (rango F): ya que C y E le pueden robar. De todas formas, sólo podrá perder 2 acciones por robo, ya que los personajes del mismo rango entran en conflicto entre sí. Por tanto, si se jugaran 2 personajes de rango C, éstos interferirían el uno con el otro y el conflicto no llegaría hasta el Comerciante. En este caso de los personajes de rango inferior no pierden acciones (ver más arriba).

Tan pronto como sea el turno del personaje de rango más bajo éste podrá realizar **todas las acciones que le queden** (todas las que no estén cubiertas por blasones) una después de otra.

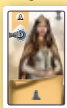
Resumen de los personajes y sus acciones

(las acciones se explican más adelante)

Rango A roba a los personajes de rango D (Tesorero y Caballero)



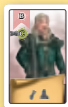
Lord Protector
comprar un edificio



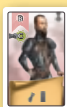
Reina
reclutar súbdito



Rango B roba a los personajes de rango C (Cortesano y Sacerdote)



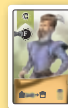
Duque
resolver conflicto
+ reclutar súbdito



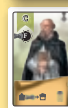
Conde
resolver conflicto
+ comprar un edificio



Rango C roba a los personajes de rango F (Comerciantes)



Cortesano
deshacerse de conflicto
+ coger dinero



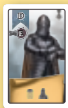
Sacerdote
deshacerse de conflicto
+ coger dinero



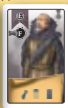
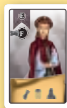
Rango D roba a los personajes de rango E (Condesa y Diplomático)



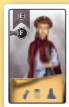
Tesorero
coger dinero
+ comprar un edificio



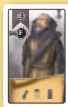
Caballero
coger dinero
+ reclutar súbdito



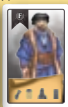
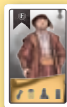
Rango E roba a los personajes de rango F (Comerciantes)



Condesa
resolver conflicto
+ coger dinero
+ reclutar súbdito



Diplomático
resolver conflicto
+ coger dinero
+ comprar un edificio



Rango F no roba a nadie



Comerciante
resolver conflicto
+ coger dinero
+ reclutar súbdito
+ comprar un edificio

3. Realizar acciones



Las cartas de personaje te permiten realizar de 1 a 4 acciones. Siempre se tienen que hacer en el orden predeterminado en la carta, es decir de izquierda a derecha. Eso significa que no puedes hacer la acción de *Comprar edificio* primero y luego *Coger dinero*.

Estas son las acciones:



Resolver conflicto: Devuelve uno de tus marcadores de conflicto a la reserva.



Deshacerse de conflicto: Los personajes de rango C pueden dar uno de sus marcadores de conflicto a cualquier oponente.



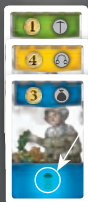
Coger dinero: Coge el dinero que está debajo de una de las 4 pilas. No puedes mirar las cartas para saber en qué montón hay más (ya que se puede haber acumulado ahí debido a las acciones de *Reclutar súbdito* y *Comprar un edificio*, ver más adelante).

Nota: Si las 4 pilas de dinero se han agotado y un jugador quiere hacer la acción *Coger dinero*, se deberán reponer con cartas de moneda por valor de 2 de la reserva (mientras haya disponibles).

Mientras haya monedas disponibles, también puedes descambiar para no tener que pagar de más.



Reclutar súbdito: Consigue los servicios de un súbdito. Paga el precio indicado poniendo la cantidad que corresponda en la pila de dinero debajo la carta de súbdito que quieres comprar (si es necesario, encima del dinero que ya esté allí, con cara de la moneda hacia arriba) y coge la carta. Añade la carta de súbdito al final de la fila de súbditos que ya tengas. Esta carta es ahora tu carta de súbdito activa. Cada súbdito tiene una habilidad especial. Una vez por vuelta puedes usar la habilidad de tu súbdito activo en cualquier momento (excepciones: *Jardinero* y *Vigía*, ver más adelante). La carta de súbdito activa será siempre la que esté en la parte superior de la fila de tus cartas de súbdito.

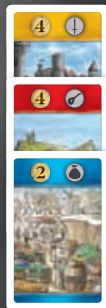
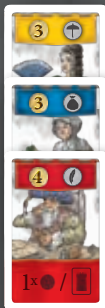


Ejemplo: Puedes usar la habilidad "Realizar una acción de *Coger dinero*" en cualquier momento durante tu turno, antes después o durante tus acciones.



Comprar un edificio: Adquiere un edificio. Paga el precio indicado poniendo la cantidad que corresponda debajo la carta de edificio (si es necesario, encima del dinero que ya esté allí, con cara de la moneda hacia arriba) y coge la carta. Añade la nueva carta de edificio al final de la fila de edificios que ya tengas. Los edificios no tienen una función durante el juego, pero al final puedes ganar puntos si los combinas con los súbditos adecuados.

Mantén las cartas de edificios y súbditos separadas en filas delante de ti. Las cartas de cada fila, de arriba abajo, deberían solaparse ligeramente, de manera que la última (la que está encima) sea visible pero que permita ver parte de las otras cartas.



Dependiendo de cómo se hayan mezclado las cartas al principio de la partida, puede que algunos súbditos y edificios aparezcan hasta dos veces, una o ninguna.

Nota: Los números que aparecen en las cartas de edificio y súbdito indican tanto el coste de la carta como su valor potencial en puntos.



Combinaciones de súbditos y edificios

Los edificios sin súbditos que los cuiden puntúan tan poco como los súbditos sin un lugar donde trabajar. Por tanto, tienes que intentar conseguir las mejores combinaciones de edificios y súbditos. Es bueno tener parejas del mismo color de edificios y súbditos al final del juego. Aún mejor si tienes parejas perfectas, es decir, el súbdito con la profesión que corresponde exactamente al edificio. Para saber a qué súbdito pertenece cada edificio se puede mirar el símbolo en la parte superior de la carta.

Ejemplo: El Minero y la Mina tienen el mismo símbolo por tanto forman una pareja perfecta.

Nota: Una pareja perfecta (por ejemplo el Minero y la Mina) nunca podrá ser dividida por los poderes del Obispo o de la Cortesana (ver más abajo).

Las cartas amarillas simbolizan la afinidad a la corte; las rojas a la vida en la ciudad. Tienden a dar más puntos que no las cartas azules y verdes, que representan la vida en el pueblo o en el área rural. Aunque por supuesto, estas últimas serán más baratas.



La ronda acaba tras dos vueltas. Todas las cartas de personaje se devuelven al mazo, se mezclan y cada jugador roba de nuevo 3 cartas.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba tan pronto se agote una de las 4 pilas del centro de la mesa. Se sigue jugando la vuelta actual hasta el final. Una vez finalizada la vuelta, los jugadores cuentan puntos.

PUNTUACIÓN

Primero ordena tus cartas por parejas perfectas. Después comprueba si puedes formar alguna pareja de edificio y súbdito del mismo color. Las parejas puntúan así:

- Las parejas perfectas te dan el valor total de ambas cartas.
- Las parejas que sólo comparten el color te darán el valor más alto de las dos cartas.

- Las cartas sueltas (súbditos o edificios) te dan 1 punto cada una.
- Cada 3 monedas te dan 1 punto.
- Cada marcador de conflicto que tengas a final del juego te resta 2 puntos.

El jugador con más puntos gana el juego.

Ejemplo: *Lluc ha conseguido 8 cartas. Entre ellas hay dos parejas perfectas: Viticultor y Viñedo, además de Jardinero y Jardín. Por esas parejas puntúa $3 + 1 = 4$ puntos y $4 + 3 = 7$ puntos. A parte de eso, Lluc tiene dos cartas azules, el Posadero y la Forja. Por éstas gana 3 puntos. También tiene una carta amarilla (Prisión) y una roja (Marino). Éstas le dan un punto cada una. En total, Lluc consigue 16 puntos por sus cartas. Además le quedan 4 monedas, por lo que gana un punto adicional, y 3 marcadores de conflicto que le restan 6. Finalmente, la puntuación de Lluc es 11 puntos.*

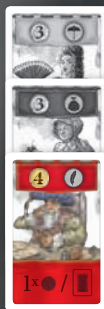


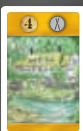
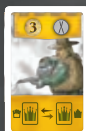
Regla opcional: Una partida de Rival Kings puede ser (sobre todo con 4 jugadores) muy rápida. Por tanto es una buena idea de jugar varias partidas seguidas e ir llevando la puntuación. Decidid antes de empezar si jugareis un número específico de partidas o jugareis a un número de puntos determinado.

LOS SÚBDITOS Y SUS HABILIDADES

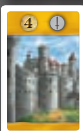
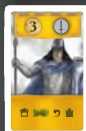
Cada súbdito tiene una habilidad especial. El súbdito que está al final de la fila de súbditos será el activo. Una vez por vuelta puedes usar su habilidad en cualquier momento de tu turno (gratis). Esto es así para todos excepto para el Jardinero y el Vigía: sólo se pueden usar al principio de cada vuelta (antes o durante la resolución de conflictos).

Nota: Cada vuelta puedes usar la habilidad de un solo súbdito. Si reclutas un nuevo súbdito durante tu turno, debes decidir si quieres usar la habilidad de tu súbdito antiguo una última vez o sí (después de haber pagado el precio) usas la del nuevo.

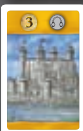
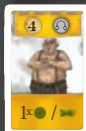




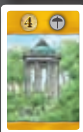
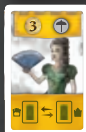
Jardinero (Jardín) – Una vez se hayan revelado los personajes, cambia tu personaje por el de otro jugador antes de que se resuelvan los conflictos.



Vigía (Muro del castillo) – Si hay un conflicto con un personaje de rango superior, será éste el que robe el marcador de conflicto. El Vigía no se puede librar de los marcadores de conflicto que reciba por la habilidad del Herborista.

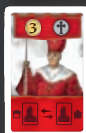


Carcelero (Prisión) – Roba una moneda de la reserva por cada marcador de conflicto que tengas (mientras haya monedas disponibles).



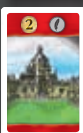
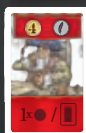
Cortesana (Pabellón) – Cambia uno de tus edificios por un edificio de otro jugador, ignorando la posición de éste en su fila.

Atención: Si un jugador ha conseguido una pareja perfecta, nadie puede robarle el edificio correspondiente.

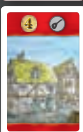
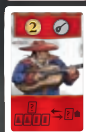


Obispo (Catedral) – Cambia uno de tus súbditos por un súbdito de otro jugador, ignorando la posición de éste en su fila. Coloca ambos súbditos al final de sus respectivas filas (pasan a ser los súbditos activos).

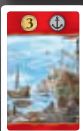
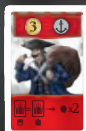
Atención: Si un jugador ha conseguido una pareja perfecta, nadie puede robarle el súbdito correspondiente.



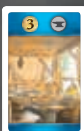
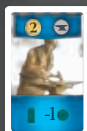
Erudito (Universidad) – Roba una moneda de la reserva por cada edificio que tengas (mientras haya monedas disponibles).



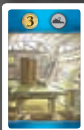
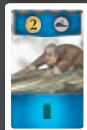
Trovador (Taberna) – Intercambia una de tus cartas por una de las que estén en el centro de la mesa. Si quieres puedes cambiar un súbdito por un edificio o viceversa.



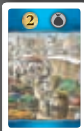
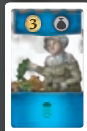
Marino (Puerto) – Si juegas un personaje del mismo rango que un oponente, puedes duplicar la acción que has elegido.



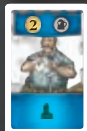
Herrero (Forja) – Cuando compres un edificio, paga 1 moneda menos de las indicadas.



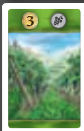
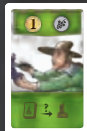
Carpintero (Carpintería) – Haz una acción de *Compra un edificio*.



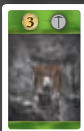
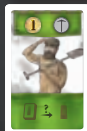
Vendedora (Mercado) – Haz una acción de *Coger dinero*.



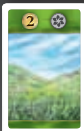
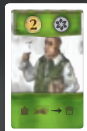
Posadero (Posada) – Haz una acción de *Reclutar súbdito*.



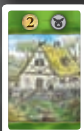
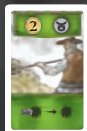
Viticultor (Viñedo) – Elige 1 súbdito de una de las pilas centrales y paga su precio. Puedes mirar todas las cartas de la pila y elegir cuál quieres.



Minero (Mina) - Elige 1 edificio de una de las pilas centrales y paga su precio. Puedes mirar todas las cartas de la pila y elegir cuál quieres.



Herborista (Prado) – Da 1 de tus marcadores de conflicto a un oponente.



Granjero (Granja) – Realiza una acción que te hayan robado.

Explicación de los símbolos:

	Yo		Carta de súbdito
	Cualquier otro jugador		Pila de cartas de súbdito en el centro de la mesa
	Marcador de conflicto		Moneda
	Resolver conflicto		Acción de Coger dinero
	Deshacerse de conflicto		Intercambiar
	Carta de personaje		Acción robada
	Acción de Comprar un edificio		Despliegue en el centro de la mesa
	Carta de edificio		
	Pila de cartas de edificio en el centro de la mesa		Librarse
	Acción de Reclutar un súbdito		Elegir



Autor: Adrian Adamescu
Ilustraciones: Oliver Schoon,
fiore-gmbh.de

Diseño: Sabine Kondirolli,
HUCH! & friends

Redacción: Britta Stöckmann
Traducción: Gaspar Pujol

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Producción + distribución:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALEMANIA

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.

HUCH! & friends