

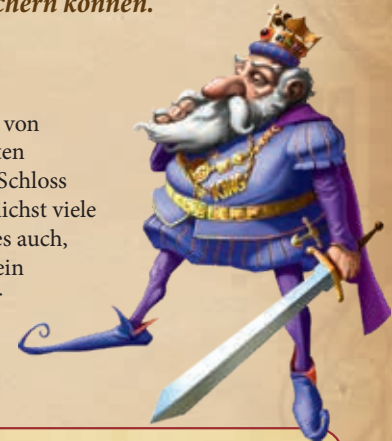
King of the Valley

Ein einfaches Strategiespiel für 2-4 ehrgeizige Spieler*

Vor langer Zeit lebte ein Volk in einem weit, weit entfernten Land in einem blühenden Tal. Die Einwohner wanderten ziellos umher, auf der Suche nach einem Anführer. Seid Ihr der König, der sie regieren wird? Findet Ihr eine Möglichkeit, um ihr Vertrauen zu gewinnen und seid Ihr mutig genug, um andere Mächtetern-Könige herauszufordern, die alles dafür tun würden, um die Krone an sich zu reißen, die eigentlich Euch zusteht? Kein Opfer ist diesen Hochstaplern zu groß oder zu klein! Vielleicht glauben sie, dass man als König einfach nur Untertanen um sich scharen muss, ihnen das Gold aus der Tasche ziehen kann und ein paar Ehen arrangiert. Doch nehmt Euch in Acht! Nur der wahre König wird auch die Balance zwischen Teilen und Herrschen aufrechterhalten und sich die Unterstützung von Berg und Tal sichern können.

Ziel des Spiels

Der wahre **King of the Valley** wird der Spieler, der am Spielende den meisten Ruhm erlangt hat. Dein Ruhm wird von Einfluss, Boni und Gold bestimmt. Als Spieler sammelst du Untertanen aus dem Tal, die so zu deinen Gefolgsleuten werden. Du kannst sie auch vom Hügel rekrutieren, allerdings nur gegen eine Gebühr. Du darfst sie dann in dein Schloss holen, wo sie zu deinem Ruhm beitragen. Außerdem bekommst du Bonuswertungen, wenn dein Königreich möglichst viele unterschiedliche Untertanen hat und du viele Ritter eines Ordens in deinem Hofstaat versammelt hast. Boni gibt es auch, wenn du Pärchen aus Bäuerinnen und Bauern zusammenbringen kannst. Zu guter Letzt hilft dir natürlich auch dein Goldvorrat, um ein ruhmreiches Königreich aufzubauen und deinen Ruf zu verbessern. All dies wird also darüber entscheiden, wer der wahre **King of the Valley** wird.



Übersicht

Spielaufbau

- 1 Bestimmt den **Startspieler**.
- 2 Jeder Spieler bekommt einen **König** und eine **Schlosstafel**.
- 3 Jeder Spieler bekommt **2 Gold**.
- 4 Bildet aus den gemischten Charakterplättchen Stapel, die in „I“, „II“ und „III“ aufgeteilt sind.
- 5 Bildet ein Tal aus 5x5 **Charakterplättchen**.
- 6 Legt Charakterplättchen auf den **Hügel**.
- 7 Wählt eure **Startpositionen** aus.

Spielzug

- 1 **Rekrutiere Untertanen vom Hügel** (optional).
Hinweis: In Runde 1 wird nicht rekrutiert.
- 2 **Sammele Charakterplättchen vom Tal:**
 - a) **Bekomme Untertanen** ODER
 - b) **Aktiviere Spezialisten**
- 3 Beanspruche den **Königreichbonus** (optional).
- 4 **Fülle Tal und Hügel wieder auf.**

Spielende & Wertung

- ♦ Sobald der Hügel nicht mehr komplett aufgefüllt werden kann, wird das **Spielende** ausgelöst.
- ♦ Der Spieler mit den **meisten Ruhmespunkten gewinnt** und wird der wahre King of the Valley.
- ♦ Bei **Gleichstand** entscheiden die Einflusspunkte über den Sieg.

*Zur besseren Lesbarkeit wird das generische Maskulinum verwendet – das immer geschlechtsneutral gemeint ist.

Inhalt

- 4 Könige
- 4 Schlosstafeln
- 1 3D-Hügel
- 90 Charakterplättchen
- 1 Startspielerplättchen
- 6 Königreichmarker
- 6 Steuereintreiber-Marker
- 45 Münzen
- 1 Wertungsblock



Spielvorbereitung

- 1 Bestimmt, wer Startspieler wird: Wer zuletzt ein Schloss besucht hat, bekommt das **Startspielerplättchen** und legt es vor sich ab. Er behält es bis zum Ende des Spiels.
- 2 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich einen **König** und eine **Schlosstafel** in dieser Farbe.
- 3 Jeder Spieler bekommt **2 Gold**.
- 4 Bildet einen Vorrat, der für alle Spieler erreichbar ist, bestehend aus: **Gold**, **6 Königreichmarkern** und **6 Steuereintreiber-Markern**.
- 5 Stellt den **3D-Hügel** auf, indem ihr die Seiten faltet. Schiebt den Balken als Verbindung in die Schlitze auf der Hügelrückseite. Ihr könnt damit einstellen, wie steil der Hügel sein soll – je nachdem ob ihr die inneren oder äußeren Schlitze des Balkens verwendet.
- 6 Teilt die 90 **Charakterplättchen** in 3 verdeckte Stapel auf:
 - ♦ Einen Stapel mit Plättchen, deren Rückseite die I zeigt (29 Plättchen).
 - ♦ Einen Stapel mit Plättchen, deren Rückseite die II zeigt (30 Plättchen).
 - ♦ Einen Stapel mit Plättchen, deren Rückseite die III zeigt (31 Plättchen).Mischt die Stapel separat und legt sie verdeckt neben dem Hügel ab.
- 7 Baut jetzt das Tal auf und verwendet dafür die Plättchen von Stapel I. Bildet aus den ersten 25 Plättchen ein 5x5-Raster. Deckt dafür die Plättchen auf, sodass ihr die Porträts der Charaktere sehen könnt.
- 8 Füllt den Hügel auf: Legt die übrigen Plättchen mit der I auf der Rückseite aufgedeckt auf die untersten vier Felder des Hügel. Füllt jetzt den Hügel weiter mit den Plättchen aus dem Iler-Stapel auf. Beginnt ab der Reihe mit der 4er-Goldmünze und füllt den Hügel nach oben hin auf, bis alle Felder bedeckt sind. Jetzt sollten 2 Plättchen pro Reihe und 6 Plättchen pro Spalte offen auf dem Hügel liegen. Überprüft, ob die Plättchen so liegen, dass die Goldpreise in der Mitte sichtbar sind.
- 9 Beginnend beim **Startspieler** und danach im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine Startposition für seinen König im Tal (5x5-Raster) aus, indem er seinen **König** auf ein Plättchen seiner Wahl stellt.

Wichtig: Immer nur ein einziger König pro Plättchen! Das gilt allerdings nur für die Spielvorbereitung.

— Spielablauf —

Der Startspieler macht den ersten Zug. Die anderen Spieler sind danach im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis die Bedingungen für das Spielende erfüllt sind. Der Zug eines Spielers ist in 4 unterschiedliche Phasen aufgeteilt, die in exakter Reihenfolge durchgeführt werden müssen.

Phase 1: Rekrutiere einen Untertan vom Hügel (optional, erst ab Runde 2 möglich)

Du darfst einen Untertan vom Hügel rekrutieren, indem du Gold von dir in den allgemeinen Vorrat zahlst. Zahle so viel Gold, wie in der Reihe, in der das Plättchen liegt, angezeigt wird. Lege das Plättchen dann unterhalb deiner Schlosstafel in die Spalte mit dem gleichen Porträt ab. Wenn du einen Hofnarren nimmst, dann darfst du sein Plättchen sofort in eine Spalte deiner Wahl legen. Sein Porträt gibt es nicht auf der Schlosstafel, aber er darf in jeder Spalte abgelegt werden, weil er jeden Untertan perfekt imitieren kann.

Wichtige Regel: Man darf erst ab Runde 2 einen Untertan vom Hügel rekrutieren!

Es gibt zwei verschiedene Arten von Charakteren: Untertanen (bunter Rahmen) und Spezialisten (grauer Rahmen). Nur Untertanen können rekrutiert werden. Es ist **NICHT ERLAUBT**, Spezialisten vom Hügel aus zu aktivieren. Sie können nur aus dem Tal genommen und aktiviert werden.

Phase 2: Nimm einen oder mehrere Charaktere aus dem Tal (verpflichtend)

Durch das Tal bewegen

Um Charaktere zu bekommen, musst du deinen König in gerader Linie – auch diagonal ist erlaubt – durch das Tal bewegen. Wie viele Schritte du dabei gehst, bleibt dir überlassen. Du bekommst das Charakterplättchen, auf dem du deine Bewegung beendest, ODER 2 bzw. 3 Plättchen mit gleichnamigem Charakter, über die du dich hinwegbewegt hast. Wenn du Plättchen mit gleichnamigem Charakter aufnehmen willst, dann muss deine Bewegung direkt hinter dem zweiten (oder dritten) Plättchen enden, das du nehmen willst (es dürfen dabei auch andere Plättchen zwischen den gleichnamigen Plättchen liegen).

Ausnahme: Mit dem Mönch kannst du deinen Weg verändern. Schau dir dazu die Details unter dem Abschnitt **SPEZIALISTEN** auf den Seiten 5 und 6 an.

Beispiele für die Bewegung des Königs und das Sammeln von Plättchen

Ausgangssituation



In der Ausgangssituation befindet sich der rote König unten rechts. Der Spieler hat jetzt unter anderem diese Optionen:

Option 1: Er bewegt seine Figur auf den Herzog und bekommt dessen Plättchen als Untertan.

Option 2: Er bewegt sich über zwei Ritter und darf beide Plättchen als Untertanen aufnehmen. (Weil es gleichnamige Charakterplättchen sind. Die Farbe der Ritter spielt hier keine Rolle). **Hinweis: Er beendet seinen Zug auf dem Plättchen NACH dem zweiten Ritter, so wie oben erklärt.**

Option 3: Er bewegt sich diagonal nach links oben. Er überquert dabei einen Bauern, eine Bäuerin und noch einen Bauern. Er darf nur die zwei Bauern nehmen, weil diese gleichnamige Charaktere sind. Er beendet seine Bewegung auf dem Plättchen hinter dem zweiten Bauern. Er darf sich dabei über ein Feld mit dem König eines anderen Spielers bewegen.

*Diese drei Beispiele beziehen sich nur auf Untertanen. Es ist aber genauso möglich, gleichnamige Spezialisten wie den Zauberer oder den Steuereintreiber zu aktivieren. Nur beim Mönch funktioniert das ein bisschen anders. Siehe dazu auch den Abschnitt **SPEZIALISTEN**.*

Was tust du, nachdem du Plättchen aufgenommen hast?

A. Untertanen bekommen:

Wenn du einen oder mehrere Untertanen aufgenommen hast, lege die Plättchen unterhalb deiner Schlosstafel in der Spalte mit dem entsprechenden Porträt ab.

Ausnahme: Der Hofnarr, wie in Phase 1 schon beschrieben. Wenn du mehrere Hofnarren gleichzeitig aufnimmst, dann musst du die Plättchen sofort alle in Spalten deiner Wahl ablegen. Du kannst sie entweder alle in die gleiche Spalte legen oder auf unterschiedliche Spalten verteilen.



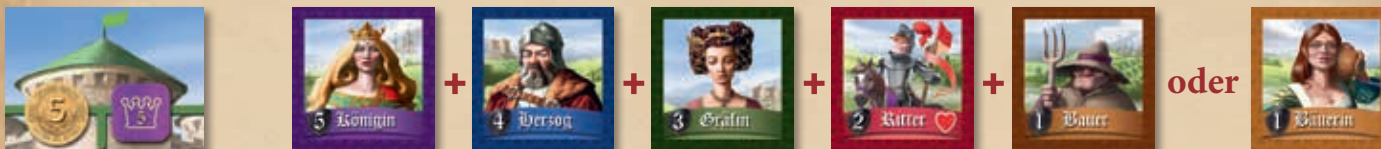
B. Spezialisten aktivieren:

Wenn du einen oder mehrere Spezialisten aufgenommen hast, **MUSST** du sofort ihre Spezialfähigkeit aktivieren und das Charakterplättchen danach abwerfen. Es gibt drei Arten von Spezialisten: Zauberer, Mönche und Steuereintreiber. Du kannst sie nicht aktivieren, wenn du nicht die Voraussetzungen dafür erfüllst (siehe dazu den Abschnitt SPEZIALISTEN).

Wichtige Regel zum Aufnehmen der Charaktere (Untertanen oder Spezialisten):

- 1) Es ist **nicht erlaubt**, einen Charakter aufzunehmen, wenn der König eines anderen Spielers auf dem entsprechenden Plättchen steht. Du darfst aber deinen Zug auf einem besetzten Plättchen beenden, wenn du mehrere gleichnamige Plättchen aufnimmst.
- 2) Es ist **nicht möglich**, einen Charakter aufzunehmen, auf dessen Plättchen du deinen Zug beginnst. Es sei denn, du benutzt den Mönch (siehe dazu die Details zum Mönch auf Seite 6).

Phase 3: Beanspruche einen Königreichbonus (optional)



Wenn du es geschafft hast, 5 Untertanen mit unterschiedlichen Einflusswerten (siehe Kasten auf Seite 5) zu sammeln, dann darfst du den Königreichbonus beanspruchen. Das bedeutet, dass du 5 Gold und einen Königreichmarker erhältst.

Das wird genauer im Abschnitt KÖNIGREICHBONUS erklärt.

Hinweis: Einen Königreichbonus zu beanspruchen ist optional, aber du darfst nur einmal pro Zug einen einzigen Königreichbonus beanspruchen. Du darfst den Bonus auch nicht mehr beanspruchen, nachdem der letzte Spieler seinen Zug im Spiel gemacht hat. Es ist kein SPILENDE-Bonus.

Phase 4: Fülle das Tal mit Plättchen vom Hügel auf (verpflichtend)

- ◆ Die freien Felder im Tal müssen mit Plättchen vom Hügel wieder aufgefüllt werden. Du als aktiver Spieler darfst entscheiden, von welcher der zwei Spalten die offenen Felder wieder aufgefüllt werden: der linken oder der rechten Spalte. Beginne beim Wiederauffüllen vom Fuß des Hügel aus. Nimm dabei nur aus EINER Spalte Plättchen. Fülle das Tal in der Reihenfolge wieder auf, in der du mit deinem König über die jetzt leeren Felder gezogen bist.
- ◆ Nachdem du das Tal wieder aufgefüllt hast, füllst du auch den Hügel wieder auf. Verwende dazu die Plättchen aus den Stapeln. Nimm dabei zuerst die Plättchen aus dem Stapel mit der Nummer II. Wenn dieser leer ist, nimm die Plättchen von Stapel III. Lege sie offen auf den Hügel. Die Rampe vom Hügel lässt sie automatisch nach unten rutschen. Ihr könnt die Neigung der Rampe auch anpassen: Wenn sie steiler sein soll, dann verwendet die inneren Schlitze vom Balken. Wenn ihr die äußeren verwendet, dann wird der Hügel flacher.

Charaktere

Es wird zwischen zwei verschiedenen Arten von Charakteren unterschieden: Untertanen und Spezialisten.

Untertanen verbessern deinen Einfluss, außerdem sind sie potenzielle Ziele für deine Steuereintreiber und können für Bonuswertungen verwendet werden. Ihr Einflusswert reicht von 0-5, er wird jeweils mit der Zahl im Schildsymbol unten links auf dem Plättchen angezeigt.

Spezialisten bieten mehrere Möglichkeiten. Mit einem Mönch kannst du deine Bewegung durch das Tal verändern. Der Zauberer erlaubt dir, einen deiner Untertanen mit einem anderen vom Hügel (den du vielleicht lieber hättest) auszutauschen. Der Steuereintreiber hilft dir, Gold von deinen Untertanen zu bekommen.

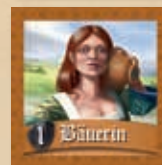
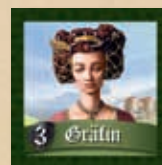
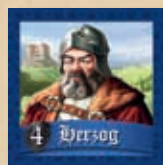
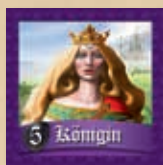
Untertanen

Im Tal und auf dem Hügel gibt es 7 unterschiedliche Gruppen von Untertanen.

Wie viele es von jeder Gruppe gibt, steht auch auf der Schlosstafel.

77 Untertanenplättchen mit unterschiedlichen Einflusswerten

3 Königinnen	5 Einfluss
6 Herzoge	4 Einfluss
9 Gräfinnen	3 Einfluss
20 Ritter	2 Einfluss
24 Bauern	1 Einfluss
12 Bäuerinnen	1 Einfluss
3 Hofnarren	0 Einfluss



Der Hofnarr

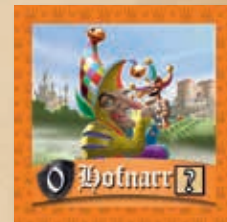
Der Hofnarr ist ein Untertan, der 0 Einfluss gibt, zum Glück hat er aber eine Spezialfähigkeit. Als geborener Entertainer kann er jeden anderen Untertan imitieren. Der Spieler, der sich einen Hofnarren nimmt, entscheidet sofort, zu welchem Untertan dieser wird, indem er das Plättchen in eine beliebige Spalte unterhalb der Schlosstafel legt.

Wichtig: Sobald du dich einmal für eine Spalte entschieden hast, darfst du den Hofnarren später nicht mehr in eine andere Spalte bewegen.

Der Hofnarr kann dir helfen, eine Sammlung für den Königreichbonus zu vervollständigen oder um Steuern zu bekommen. Wie du an Steuern kommst, wird in den Abschnitten STEUEREINTREIBER und KÖNIGREICHBONUS erklärt.

Wichtig: Der Hofnarr „kopiert“ den Einflusswert eines Untertanen nur vorübergehend. Bei Spielende hat er wieder 0 Einfluss.

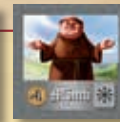
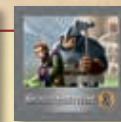
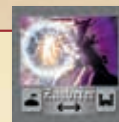
Hinweis: Es ist auch möglich, mehrere Hofnarren zu bekommen. In diesem Fall darfst du sie entweder in die gleiche oder in unterschiedliche Spalten legen.



Spezialisten

Es gibt 3 verschiedene Arten von Spezialisten (insgesamt 13 Plättchen): Mönch, Zauberer und Steuereintreiber. Sie können verwendet werden, um bestimmte Spezialaktionen auszuführen. Sie zählen nicht als Untertanen. Wenn du einen oder mehrere Spezialisten aktiviert hast, musst du ihre Fähigkeit sofort nutzen und deren Plättchen danach abwerfen. Du darfst dir einen Spezialisten nur dann nehmen, wenn du die Voraussetzungen für seine Dienste erfüllst. Spezialisten können nicht vom Hügel genommen werden.

Hinweis: Es ist leicht, Spezialisten von Untertanen zu unterscheiden, da alle Spezialisten einen grauen Rahmen um ihr Plättchen haben.

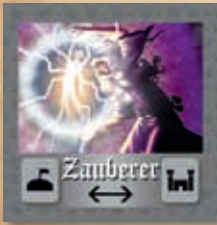


Der Mönch [3 Plättchen, Stufen I, II und III] – Voraussetzung: 1 Gold, um den Mönch zu bezahlen



Der Mönch erlaubt es dir, den Weg deines Königs im Tal zu ändern. Er ermöglicht es dir sozusagen, „den rechten Weg“ zu finden und Plättchen zu erreichen, die erst unerreichbar schienen. Wenn du den Mönch nimmst, zahle ihm 1 Gold und entscheide, in welche Richtung du deine Reise fortsetzen willst – ausgehend von der Position des offenen Feldes im Tal. Es ist sogar erlaubt, auf die Position zurückzugehen, von der du deinen Zug begonnen hast. **Wichtig: Wenn du den Mönch verwendest, um deinen Weg zu ändern, dann handle so, als ob du deinen Zug auf der Position des Mönchs begonnen hättest.** Du kannst also weitere Charaktere nur beginnend von deiner neuen Position aus nehmen. Es ist auch möglich, mehrere Mönche nacheinander zu besuchen (und zu bezahlen), aber nur in deiner letzten Bewegung kannst du dann auch Plättchen bekommen. Die Goldmünze, die du für einen Mönch zahlen musst, legst du auf das Feld, auf dem das jeweilige Plättchen des Mönchs war. Wenn du das Tal wieder auffüllst, dann legst du die Goldmünze auf das neue Charakterplättchen. Wenn ein Spieler diesen Charakter nimmt, bekommt er auch die Münze von diesem Plättchen.

Der Zauberer [2 Plättchen, Stufen II und III] – Voraussetzung: mindestens 1 aufgedecktes Plättchen unterhalb deiner Schlosstafel

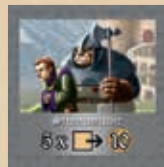
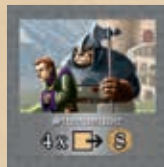
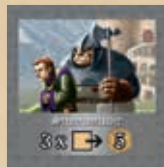
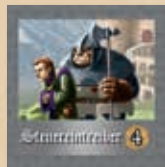


Die mystischen Kräfte des Zauberers erlauben es dir, einen Untertan aus deinem Schloss gegen einen (interessanteren) Untertan vom Hügel zu tauschen. Wenn du den Zauberer aktivierst, dann tausche ein aufgedecktes Untertanenplättchen von unterhalb deiner Schlosstafel mit einem Untertanenplättchen vom Hügel. Du musst dafür kein Gold zahlen. Es ist auch möglich, zwei Zauberer in einem Spielzug zu aktivieren. Dadurch darfst du in deiner Runde zweimal Plättchen tauschen.

Der Steuereintreiber [8 Plättchen, Stufen I, II und III] – Voraussetzung: 0 / 3 / 4 / 5 gleichnamige Untertanen



Nutze den Steuereintreiber und seinen kleinen Freund, um Gold zu bekommen. Dieser Beamte scheint eine ziemlich langweilige Aufgabe zu haben, allerdings seid ihr als König hochofrend, dass er euch dabei hilft, euren Untertanen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Es gibt unterschiedliche Steuereintreiber. Einige sind relativ genügsam: **Bekomme sofort 3 oder 4 Gold** ohne irgendwelche Voraussetzungen zu erfüllen. Andere Steuereintreiber sind darauf spezialisiert, Gold von gleichnamigen Untertanen zu bekommen: Wähle die angezeigte Anzahl an gleichnamigen aufgedeckten Untertanen aus deinem Schloss. **Nimm die auf dem Steuereintreiber angezeigte Menge an Gold und drehe die verwendeten Untertanenplättchen um**, sodass sie verdeckt unterhalb der Schlosstafel liegen. Für einen anderen Steuereintreiber oder den Königreichbonus können sie nun nicht mehr verwendet werden. Ihr Einfluss gibt dir bei Spielende immer noch Punkte und gegebenenfalls auch einen Spielende-Bonus. Du bekommst die auf dem/den Steuereintreiberplättchen angezeigte Menge an Gold sofort. Die Spanne reicht dabei von 5-10 Gold. Es ist auch erlaubt, mehrere Steuereintreiber in einer Runde zu aktivieren.



Steuereintreiber-Marker



Bedauerlicherweise ist es nicht sehr klug, mehrmals Steuern der gleichen Untertanengruppe einzutreiben. Sie könnten revoltieren und dieses Risiko willst du lieber nicht eingehen. **Um sicherzugehen, dass deiner Verwaltung kein Fehler unterläuft, verwende einen Steuereintreiber-Marker, um anzuzeigen, von welcher Untertanengruppe du bereits Steuern eingetrieben hast.** Lege den Marker auf das entsprechende Porträt auf deiner Schlosstafel. Es ist somit nicht erlaubt, noch einmal Steuern von dieser Untertanengruppe einzutreiben.

— Königreichbonus —

Wenn du es geschafft hast, eine Sammlung von 5 Untertanen mit unterschiedlichem Einflusswert zu bekommen – eine Königin, einen Herzog, eine Gräfin, einen Ritter und entweder einen Bauern ODER eine Bäuerin –, dann darfst du den Königreichbonus beanspruchen. Du bekommst 5 Gold und 1 Königreichmarker (der am Spielende 5 Punkte wert ist). Drehe die dafür verwendeten Untertanenplättchen um, sodass sie verdeckt unterhalb deiner Schlosstafel liegen. Ihr Einfluss gibt dir bei Spielende immer noch Punkte und gegebenenfalls auch einen Spielende-Bonus. Du darfst pro Zug während Phase 3 nur einen einzigen Königreichbonus beanspruchen – natürlich immer nur von Plättchen, die vorher noch nicht umgedreht wurden. Der Hofnarr darf verwendet werden, um den Königreichbonus zu erhalten oder um beim Steuereintreiber eingesetzt zu werden. Er „kopiert“ dazu den Einflusswert des Untertans, den er imitiert, nur um den Bonus zu beanspruchen. Bei Spielende hat er jedoch einen Einflusswert von 0. Du darfst auch mehrere Hofnarren benutzen, um ein Königreichbonus-Set zu vervollständigen.



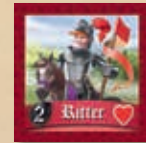
Hinweis: Es ist nicht erlaubt, sowohl 1 Bauern als auch 1 Bäuerin zum Vervollständigen eines für denselben Königreichbonus zu verwenden, da sie beide den gleichen Einflusswert haben.

— Spielende-Bonuswertungen —

Bei Spielende decken alle Spieler ihre verdeckten Untertanenplättchen im Schloss wieder auf. Dadurch können alle Ritter, Bauern und Bäuerinnen zusätzliche Punkte in den Spielende-Bonuswertungen geben, unabhängig davon, ob sie bereits für den Königreichbonus oder zum Steuereintreiben verwendet wurden.

Ritterorden-Bonus: bis zu 8 Bonuspunkte

Euch ist wahrscheinlich aufgefallen, dass die 20 Ritter im Spiel verschiedene Farben und Symbole haben. Sie sind in unterschiedliche Orden aufgeteilt, zu jedem gehören 5 Ritter. Wenn du die meisten Ritter eines Ordens hast, hilft das deinem Ruhm. Denn wenn du es geschafft hast, **3 Ritter desselben Ordens** zu bekommen, bekommst du **3 Bonuspunkte** bei Spielende. Wenn du **4 Ritter** eines Ordens bekommen hast, dann bekommst du **5 Punkte**. Wenn du alle **5 Ritter** eines Ordens hast, dann wirst du **mit insgesamt 8 Bonuspunkten belohnt**. Alle Spieler können dabei Ritter von mehreren Orden sammeln und Punkte pro Ritterorden bekommen. Hofnarren können zwar Ritter imitieren, gehören aber keinem Orden an.

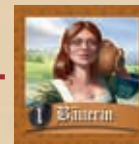


Pärchenbonus: 2 Bonuspunkte pro Bauernpärchen

Ist das nicht ein süßes Pärchen? Für jedes Pärchen, das du aus jeweils einem Bauern und einer Bäuerin bilden kannst, bekommst du 2 Bonuspunkte.



+



— Gold —

Bei Spielende ist jeweils 1 Gold genau 1 Punkt wert. Grundsätzlich kann Gold während des Spiels für zwei Dinge verwendet werden:

- Einen Untertan vom Hügel rekrutieren.
- Den Mönch bezahlen, um seine Dienste zu beanspruchen und den Weg zu verändern.



— Spielende —

Sobald der Hügel nicht mehr komplett aufgefüllt werden kann, wird das Spielende ausgelöst. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Möglichkeiten:

- Wenn der Startspieler als Nächster an der Reihe wäre, ist das Spiel sofort zu Ende.**
- Wenn ein anderer Spieler an der Reihe wäre, dann geht das Spiel so lange weiter, bis der Startspieler wieder an der Reihe wäre. Das Spiel ist dann zu Ende.**

Dadurch hat jeder Spieler genau gleich viele Züge im Spiel gehabt.

— Gewinner des Spiels —

Jeder Spieler dreht seine verdeckten Untertanenplättchen um, sodass sie offen daliegen. Sortiert alle eure Plättchen nach Gruppen und nehmt den Wertungsblock, um die **Einflusspunkte** (Zwischensumme), die **Bonuspunkte** und eure Anzahl an **Gold** zu notieren. Alles zusammengezählt ergibt dann eure Ruhmespunkte (Gesamtpunkte). Vergesst nicht, den Wert eurer Königreichmarker mitzuzählen. Der Spieler mit den meisten **Ruhmespunkten**, gewinnt das Spiel und wird zum neuen King of the Valley ernannt! Falls mehrere Spieler gleich viele Punkte haben, dann lösen die Einflusspunkte (Zwischensumme) das Unentschieden auf. Wenn es immer noch Gleichstand gibt ... wird es wohl Zeit für eine neue Entscheidungsrunde!

— Taktiken —

Wir wollen euch ein paar taktische Möglichkeiten vorstellen, die euch als angehenden Königen in Zeiten der Not helfen könnten:

- ◆ Du brauchst Geld? Es ist erlaubt, mehrere Steuereintreiber in einem Zug zu aktivieren, falls du ihre Voraussetzungen erfüllst und du dich in gerader Linie über mehrere Steuereintreiber-Plättchen bewegen kannst.
- ◆ Der ewige Zweite? Kein schönes Gefühl! Du fürchtest, du wirst dieses Spiel niemals gewinnen, obwohl du eigentlich alles dafür gegeben hast? Was kannst du dann noch tun? Vielleicht solltest du versuchen, dich vor allen Dingen auf den Einflusswert zu konzentrieren. Gib nicht zu viel Gold für deine Untertanen aus, es ist die Sache vielleicht nicht wert. Und gerade der Einsatz des Narren kann auch tückisch sein.
- ◆ Kampf um die Königinnen? Wenn du das Gefühl hast, dass die Königinnen (und damit auch der Königreichbonus) für dich unerreichbar bleiben, musst du vielleicht deine Ansprüche senken und versuchen, so viele Bäuerinnen oder Bauern (je nach persönlichen Vorlieben) wie möglich zu bekommen. Vergewissere dich, den Steuereintreiber hin und wieder zu aktivieren, damit deine Goldmenge die der anderen Spieler übersteigt und vielleicht ..., vielleicht kannst du ja die Krone zurückgewinnen, indem du in deinem nächsten Zug neue Untertanen vom Hügel rekrutierst. Achte auch darauf, dass die Anzahl an Bauern und Bäuerinnen ungefähr gleich bleibt, um am Spielende den lukrativen Paarbonus zu kassieren.
- ◆ Ein wahrer König weiß, wann es Zeit ist, die Strategie zu ändern. Schlägt dich dein Gegner immer auf die scheinbar gleiche Art und Weise? Jetzt könnte der richtige Moment für eine Planänderung sein. Durch geschicktes Einwirken auf das Angebot auf dem Hügel kannst du die Pläne deines Gegners durchkreuzen. Vor allen Dingen, wenn du weißt, was voraussichtlich sein nächster Zug sein wird!

— Danksagung —

Der Autor möchte sich bei allen bedanken, die hart gearbeitet haben, um dieses Spiel so unterhaltsam zu gestalten. Zuerst bei Mark, der bei der Entwicklung des Spiels geholfen hat und sehr einfallreich war, was Spielideen, Variationen und die Ausgewogenheit des Spiels angeht. Zweitens bedanke ich mich bei meiner Frau Ester. Sie hat mich immer wieder vor neue Herausforderungen gestellt, indem sie das Spiel ziemlich locker gewonnen hat. Das hat mich enorm motiviert, andere Wege zu finden, die zum Sieg führen. So haben wir eine dominante Strategie und den anfänglichen Startspieler-Vorteil eliminiert. Aufgrund der zahlreichen Partien, die wir gespielt haben, und der Änderungen, die wir vorgenommen haben, gibt einem das Spiel dieses großartige „epische Gefühl“, dass man einen „historischen“ Zug machen kann, der einem den Sieg bringt. Sogar in der allerletzten Runde.

Darüber hinaus möchte ich David für seine fabelhaften Illustrationen danken, die uns geholfen haben, sich die Reise und die Aufgaben, welchen man sich während des Spiels stellt, bildlich vorzustellen. Und ich bedanke mich bei unserem Grafikdesigner dieses Projekts, Alex. Ich möchte ihm für seine Geduld und natürlich für die hervorragenden Grafiken danken. Ich möchte mich bei Sabina und Darek dafür bedanken, dass sie mit uns überlegt haben, wie wir den 3D-Hügel am besten gestalten können. Besonders möchte ich Louise Hordijk dafür danken, dass sie uns bei der Organisation der Testabende während der Covid-19-Zeiten in ihrem Spieleladen geholfen hat. Außerdem möchte ich mich bei Hans, Erwin und Michelle bedanken, die uns geholfen haben, die Regeln zu verbessern.

Nicht zuletzt danke ich allen Testerinnen und Testern des Spiels für ihr wertvolles Feedback. Vor allem den Spieleclubs Lords of the Boards (Pieter, Ton und Bas) und den Zwane Jongens (Arjan, Gerben, Ton, Hans und Henk). Und natürlich bei allen anderen Testern, von denen die folgenden mit vollem Namen genannt werden: Patricia van de Burgh, Miranda Eiting, Sander Hogervorst, Feitze Kampen, Henk-Jan van der Kemp, Kirsten de Konink, Marvick Lentz, Steven Liebrecht, Chirstel Monrooij-Wassink, Armand Overbeek, Bart Overbeek, Arjan van der Padt, Jennifer Plugge, Jeroen op 't Root, Jonica op 't Root, Sander Thomas, Edwin Troost, Sebas van Vugt, Marijn Wassink, Marcel Westerveld, Maarten Westmaas, Amber Wolf, Christi van Zuijlen und Frank van Zuijlen.

Es war ein Abenteuer und eine Freude, dieses Spiel gemeinsam zu entwickeln!

Hans van Tol

