





## English Rules of Play



## INTRODUCTION

In **Kingdoms**, players try to collect the most gold by establishing castles in the richest regions of the realm while avoiding hazards like dragons, swamps, and trolls.

## Object of the Game

The object of **Kingdoms** is to collect the most gold over three rounds by placing your castles on the board in the same rows or columns as valuable resource tiles. Take care, however, that your castles aren't in the same rows or columns as the terrible hazard tiles, which will deplete the gold you collect from the region.

After three rounds, the player with the most gold wins.

## Components

- **Game Board:** The board is divided into six rows and five columns. When you play castles and tiles onto spaces on the board, you play them into a row and a column.
- **Resource Tiles:** These 12 tiles represent farms, villages, cities, and other resources you may have in your realm. Each resource tile has a number between +1 and +6 which tells you how much gold that tile is worth.
- **Hazard Tiles:** These six tiles represent dangerous monsters and locations that rob your realm of its wealth. Each hazard tile has a number between -1 and -6 which tells you how much gold that tile deducts from your income.
- **Gold Mine Tile:** The gold mine tile doubles the value of all resource and hazard tiles in its row and column.
- **Mountain Tiles:** These two tiles are insurmountable obstacles. A mountain splits its row and column into two parts, each of which is scored separately (scoring is explained below).
- **Dragon Tile:** The dragon disrupts all commerce in the kingdom, leaving the worst elements in the land free to wreak havoc. The dragon tile cancels all *resource* tiles in its row and column, so that only the *hazard* tiles have any value when that row and column are scored (scoring is explained below).
- **Castles:** Each castle has a rank of 1 to 4, representing how much power a player has invested in that region. The higher your castle's rank, the more gold you can collect from resource tiles, but the more gold you can lose due to hazard tiles. Castles are divided into four different colors,

one color for each player.

- **Epoch Counter:** The game is divided into three rounds. Each round represents an epoch in the conflict between the players' kingdoms. The epoch counter is used to keep track of the current round.
- **Gold Counters:** These counters are used to track how much gold each player has.

## SETUP

1. Before the game begins, each player chooses a color. Each player then takes *all* the rank 2, 3, and 4 castles of his color and a number of rank 1 castles determined by the number of players (see below). All castles are placed face-up in front of their respective players.

Number of Players	Rank 1 Castles	Rank 2, 3, & 4 Castles
2	4	all
3	3	all
4	2	all

2. Sort the gold counters by denomination and set them beside the board to create the bank.
3. Give each player 50 gold as starting capital.
4. Shuffle all the tiles and spread them out face-down beside the board.
5. Each player draws one tile and secretly looks at it, then puts it face-down in front of him.
6. Place the epoch counter on the Epoch 1 space on the board.

## PLAY

Randomly choose one player to take the first turn. When that player's turn is over, the player to his left takes a turn. In this manner, play rotates clockwise.

On your turn, you must take *one* of three actions:

**Place a Castle:** Place one of your castles onto an empty space on the board.

OR

**Draw and Place a Tile:** Draw one of the face-down tiles from the table, look at it, then place it face-up onto an empty space on the board.

OR

**Place Your Tile:** Take the tile that you drew at the beginning of the round (set-up, step 5) and place it face-up onto an empty space on the board.

## COMPONENTS



MOUNTAIN TILE



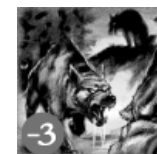
GOLD MINE TILE



DRAGON TILE



EXAMPLE RESOURCE TILE



EXAMPLE HAZARD TILE



EXAMPLE CASTLE



GOLD COUNTERS



EPOCH COUNTER

You may pass, but **only** if you are unable to take any of these three actions. **Note:** Once a castle or tile has been placed onto the board, it may not be moved or replaced for the rest of the round.

## Scoring

The round ends when there are no more empty spaces on the board. When the round ends, each row and column is scored.

To score a row or column, *add* up the values of all the *resource* tiles, then *subtract* the values of all the *hazard* tiles. This total value is then *multiplied* by the *total ranks of all your castles* in that row or column to determine how much gold you receive. (See below for an example.) As soon as a row or column in which you have at least one castle is scored, you receive (or lose) the resulting amount of gold. Note that you may lose more gold than you have and go into debt.

Note that each tile and castle will score twice: once for its row, and once for its column.

Some tiles have special functions during scoring:

- **Mountain Tile:** The mountain divides its row and column into two parts, each of which is scored separately.
- **Gold Mine Tile:** The gold mine tile doubles the value of all other tiles in its row and column, regardless of whether those tiles have a positive value (resource tiles) or a negative value (hazard tiles).
- **Dragon Tile:** The dragon tile cancels all resource tiles in its row and column, so that only the hazard tiles (if any) have any value when that row and column are scored.

See below for an example of scoring.

### EXAMPLE OF SCORING

On the back of these rules is a sample game board at the end of a round. The total scores for the columns and rows of the sample game are listed below, along with explanations of how the more complicated row and columns were calculated.

#### Row 1

The Village produces 3 gold, while the Troll steals 6 gold. Therefore, the basic value of this row is -3.

This basic value is multiplied by the total ranks of the castles that the players have placed in the row. The White player has placed 5 ranks (4+1), so he must pay 15 gold to the bank.

The Grey and Black players have each placed a single Rank 1 castle in the row, so each must pay 3 gold to the bank.

#### Row 4

A mountain splits this row into two parts.

On the left side, the Dragon cancels the Village, so the White player's Rank 2 castle does not score anything.

On the right side, the Watchtower produces 5 gold, which is multiplied by the Grey player's Rank 1 castle for a total of 5. The Grey player collects 5 gold from the bank.

#### Column 2

The Windmill produces 4 gold, but it is canceled by the Dragon; only the Dire Wolves have any effect, so the basic value of this column is -3. This value is *doubled* by the Gold Mine, so the Grey player has to pay 6 gold to the bank for his Rank 1 castle.

#### Column 4

The Mountain divides the White player's castle from the rest of the column. The White player scores no gold.

On the other side of the Mountain, the Forest produces 1 gold, while the Orcs steal 5 gold. Therefore, the basic value of the column is -4, and the Black player has to pay 4 gold to the bank for his Rank 1 castle.

The rest of the rows and columns are scored in the same manner. If you have worked everything out correctly, you should obtain the following results:

Player	Rows	Columns	Total
White	-3	44	41
Grey	-5	8	3
Black	25	23	48

### THE SECOND AND THIRD ROUNDS

After scoring, all tiles and castles are removed from the board. Players who played rank 1 castles during the round get those castles back, but any rank 2, 3, or 4 castles that were played are removed from the game and put back into the box.

At the beginning of the next round, move the epoch counter to the next space. The tiles are all shuffled and spread out face-down again, and each player again draws one tile as in the beginning of the game.

The player with the most gold plays first in the second and third rounds.

### GAME END

The game ends after the third round. The player with the most gold wins.

#### VARIANT ONE: DOWN TO THE LAST CASTLE

This variant is played using the normal rules but with the following changes:

- The round marker is not used. The number of rounds is unknown at the start of the game.
- The players receive all their castles at the beginning of the game.
- At the end of each round, all the castles on the board are removed from the game.

The game ends at the end of the round in which a player plays his last castle. The round continues until every space on the board is full or no player can play further. The board is then scored as normal, and the player with the most gold wins.

When using this variant, not every space on the board may be filled the last round. If this happens, simply ignore the empty spaces when scoring. If players find themselves unable to play during this round, they must pass until either the board is full or no other players can play either.

#### VARIANT TWO: NO LUCK

To eliminate the element of luck from the game, you may place all the tiles face-up at the beginning of the round.

#### VARIANT THREE: SCORE AS YOU GO

Instead of scoring the entire board at the end of the round, each column and row is scored immediately as it is filled.

### CREDITS

**Design:** Reiner Knizia

**Graphic Design:** Brian Schomburg

**Cover:** Jim Pavelec

**Illustration:** Eric Lofgren

**Editing:** Darrell Hardy, Christian T. Petersen, and Greg Benage

**Playtesting:** Gabriela Dressel, Barbara and Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Daniel Steel and Franz Vohwinkel

Published by FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.



## Dansk Regler

### INTRODUKTION

I Kingdoms prøver spillerne at indsamle mest guld ved at etablere slotte i de rigeste regioner mens de undgår farer som drager, sump og trolde.

### Spillets Mål:

Målet ved Kingdoms er at indsamle det meste guld over tre runder ved at placere slotte på brættet i de samme koloner eller rammer som værdifulde Ressource Brikker. Vær dog forsigtig så dine slotte ikke er i den samme kolonne eller ramme som de frygtelige Fare Brikker, der vil formindske gullet du indsamler fra regionen.

### Spillets komponenter:

- **Spillebrættet:** Brættet er opdelt i seks rækker og fem kolonner. Når du lægger slotte og brikker på pladserne på brættet, lægges de ind på en række og en kolonne.
- **Ressource Brikker:** Disse 12 brikker repræsenterer gårde, landsbyer, byer og andre ressourcer der kan forekomme i dit territorium. Hver Ressource Brik har et nummer mellem +1 og +6, der viser hvor meget guld denne brik er værd.
- **Fare Brikker:** Disse seks brikker repræsenterer farlige monstre og områder, der frarøver dit territorium fra dets rigdomme. Hver Fare Brik har et nummer mellem -1 og -6, der viser hvor meget guld denne brik fratager din indtægt.
- **Guld Mine:** Denne brik fordobler værdien af alle Ressource og Fare Brikker i Guld Minens række og kolonne.
- **Bjerge:** Disse to brikker er forhindringer, der ikke kan passeres. Et bjerg opdeler dets række og kolonner i to, hvor hver del bliver optalt separat (Optælling er forklaret senere).
- **Drage Brik:** Dragen afbryder al handel i kongeriget, så alle rigets værste elementer frit kan lave kaos. Drage Brikken annullerer alle *Ressource* Brikker i dens række og kolonne, så det kun er *Fare* Brikkerne der har nogen værdi, når den række og kolonne bliver optalt (Optælling er forklaret senere).
- **Slotte:** Hvert slot har en rangering fra 1 til 4, der repræsenterer hvor meget kraft en spiller har investeret i den region. Jo højere dit slots rangering er, jo mere guld kan du indsamle fra *Ressource* Brikkerne, men des mere guld kan du tabe på grund af *Fare* Brikker. Slotte er opdelt

i fire forskellige farver, en for hver spiller.

- **Epoke Brik:** Spillet er delt op i tre runder. Hver runde repræsenterer en epoke i konflikten mellem spillernes kongeriger. Epoke Brikken bruges til at holde styr på den nuværende runde.
- **Guldstykker:** Disse brikker er brugt til at holde styr på hvor meget guld hver spiller har.

### OPSÆTNING

1. Før spillet begynder vælger hver spiller en farve. Hver spiller tager så alle slotte med rangering 2,3 og 4 i hans farve og et antal rangering 1 efter antallet af spillere (Se nedenfor). Alle slotte er placeret med forsiden op foran de respektive spillere.

Antal spillere	1ste rangs slotte	2, 3 og 4 rangs slotte
2	4	all
3	3	all
4	2	all

2. Opdel alle guldstykkerne efter deres pålydende værdi og placer dem ved siden af brættet for at danne banken.
3. Giv alle spillere 50 guldstykker som startkapital.
4. Bland alle brikkerne sammen og spred dem ud ved siden af brættet.
5. Hver spiller trækker en brik og kigger i hemmelighed på den og lægger den med forsiden nedad foran sig.
6. Placer Epoke Brikken på Epoke 1 pladsen på brættet.

### SPILLETS GANG

Udvælg tilfældigt en spiller der skal tage den første tur. Når den spillers tur er over tager spilleren til venstre sin tur. På denne måde fortsætter spillet i urets retning.

På din tur skal du foretage dig *en* af tre handlinger:

**Placer et Slot:** Placer et af dine slotte på en tom plads på brættet.

### ELLER

**Træk og Placer en Brik:** Træk et af de brikker, der ligger med forsiden nedad, kig på den og placer den med forsiden opad på en tom plads på brættet.

### ELLER

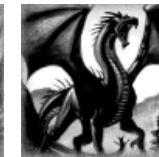
### KOMPONENTER



BJERGE



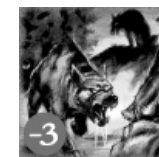
GULD MINE



DRAGE BRIK



RESSOURCE BRIKKER



FARE BRIKKER



SLOTTE



GULDSTYKKER



EPOKE BRIK

**Placer din Brik:** Tag brikken som du trak i starten af runden (Opsætning, Trin 5) og placer den med forsiden opad på en tom plads på brættet.

Du kan også melde pas, men kun hvis du ikke er i stand til at foretage nogen af de tre handlinger. **Bemærk:** Når først et slot eller en brik er placeret på brættet må den ikke flyttes eller erstattes i resten af runden.

### Optælling

En runde slutter når der ikke er flere tomme pladser på brættet. Når en runde er slut bliver hver række og kolonne optalt.

For at optælle en række eller en kolonne, læg værdien af alle *Ressource* Brikker sammen og *træk* derefter alle værdierne fra *Fare* Brikker *fra*. Resultatet er derefter *ganget* med *antallet af den totale rangering fra alle dine slotte* i denne række eller kolonne for at bestemme hvor meget guld du modtager. (Se nedenfor for et eksempel) Så snart en række eller kolonne, hvori du mindst har et slot, er optalt, modtager du (eller mister) resultatet i guldstykker. Bemærk at du kan

tabe mere guld end du har og derfor får gæld.

Bemærk at hver brik og slot vil blive optalt to gange: en gang for brikkens række og en gang for hver kolonne.

Nogle brikker har specielle funktioner under optælling:

- **Bjerg:** Bjerget opdeler dets række og kolonne i to dele, der optælles separat.
- **Guld Mine:** Brikken med Guld Minen fordobler værdien af alle andre brikker i Guld Minens række og kolonne, uanset om disse brikker har positiv værdi (Ressource Brikker) eller negativ værdi (Fare Brikker)
- **Drage Brik:** Dragen annullerer alle ressource brikker i dens række og kolonne, så det kun er Fare Brikker (hvis der er nogen) der har en værdi når denne række og kolonne optælles.

Se nedenfor for eksempel op optælling.

### EKSEMPEL PÅ OPTÆLLING

På bagsiden af disse regler er opstillet et spillebræt ved slutningen af en runde. Den totale optælling for kolonnerne og rækkerne fra dette opstillede spil er vist nedenfor, sammen med forklaringer på hvordan de mere komplicerede rækker og kolonner er udregnet.

#### Række 1

Landsbyen producerer 3 guld mens Trolden stjæler 6 guld. Derfor er den sammenlagte basis værdi for denne række -3.

Denne basis værdi er så ganget med den totale rangering af slotte som den pågældende spiller har placeret i rækken. Den Hvide spiller har placeret 5 rangeringer (4+1), så han skal betale 15 guldstykker til banken. Den Grå og Sorte spiller har hver placeret et enkelt rang 1 slot i denne række, så de må hver betale 3 guldstykker til banken.

#### Række 4

Et bjerg deler denne række op i to dele.

På den venstre side annullerer Dragen Landsbyen, så den Hvide spillers Rang 2 slot indtjener ikke noget.

På den højre side producerer Vagttårnet 5 guldstykker, hvilket er ganget med den Grå spillers Rang 1 slot og bliver totalt 5. Den Grå spiller modtager dermed 5 guldstykker fra banken.

#### Kolonne 2

Vindmøllen producerer 4 guldstykker, men er annulleret af Dragen, så det er kun Ulvene der har en effekt, så basis værdien for kolonnen er -3. Denne værdi er *fordoblet* af Guld Minen, så den Grå spiller skal betale 6 guldstykker til banken for hans Rang 1 slot.

#### Kolonne 4

Bjerget opdeler kolonnen så den Hvide spillers slot er separeret fra resten a kolonnen. Den Hvide spiller opnår derfor intet guld.

På den anden side af bjerget, producerer skoven 1 guldstykke mens Orcerne stjæler 5 guldstykker. Derfor er basis værdien af kolonnen -4 og den Sorte spiller skal betale 4 guldstykker til banken for hans Rang 1 slot.

De resterende rækker og kolonner er optalt efter samme fremgangsmåde. Hvis du har udregnet det hele korrekt burde du være kommet frem til følgende resultater:

Spiller	Række	Kolonne	Total
Hvid	-3	44	41
Grå	-5	8	3
Sort	25	23	48

### DEN ANDEN OG TREDJE RUNDE

Efter optællingen, bliver alle brikker og slotte fjernet fra brættet. Spillere der, under den afsluttede runde, brugte slotte med rangering 1 får disse tilbage, men alle slotte med rangering 2,3 og 4, der var spillet i denne runde er fjernet fra spillet og lag tilbage i spilleæskan.

Ved starten af den næste runde flyttes Epoke brikken videre til den næste plads. Brikkerne blandes sammen og lægges igen ud med forsiden nedad og hver spiller vælger igen en brik som i spillets start.

Spilleren med det meste guld starter den anden og henholdsvis tredje runde.

### AFSLUTNING PÅ SPILLET

Spillet slutter efter den tredje runde: Spilleren med de fleste guldstykker vinder.

### VARIANT ET: TIL SIDSTE SLOT

Denne variant spilles ved brug af de normale regler men med disse ændringer:

- Epoke brikken benyttes ikke. Antallet af runder er ved spillets start ukendt.
- Spillerne modtager alle deres slotte ved spillets start.
- I slutningen af hver runde er alle benyttede slotte på brættet fjernet fra spillet.

Spillet ender i slutningen af den runde hvor en spiller lægger sit sidste slot. Runden fortsætter indtil alle pladser på brættet er fyldte eller der ikke er nogen spillere der kan udføre flere handlinger. Brættet er derpå optalt som normalt og spilleren med de fleste guldstykker vinder.

Når denne variant benyttes er det ikke sikkert at alle pladser på brættet bliver fyldt op. Hvis dette er tilfældet skal de tomme pladser ganske simpelt ignoreres ved optællingen. Hvis en spiller ikke er i stand til at udføre en handling denne runde må spilleren melde pas indtil brættet er fyldt eller ingen andre spillere kan placere

### VARIANT TO: UDEN HELD

For at eliminere held-aspektet fra spillet kan du placere alle brikkerne forsiden opad i begyndelsen af runderne.

### VARIANT TRE: LØBENDE OPTÆLLING

I stedet for at optælle hele brættet ved slutningen af hver runde, bliver hver kolonne og række talt op umiddelbart efter den bliver fyldt op.

### CREDITS

**Spildesign:** Reiner Knizia

**Grafisk design:** Brian Schomburg

**Forside:** Jim Pavelec

**Illustration:** Eric Lofgren

**Redigering:** Darrell Hardy, Chrastian T. Petersen og Greg Benage

**Spiltestere:** Gabriela Dressel, Barbara og Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Daniel Steel og Franz Vohwinkel

**Dansk oversættelse:** Anders M. Petersen

Udgivet af FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle rettigheder reserverede. Ingen del af dette produkt må blive reproduceret uden udtrykkelig tilladelse fra udgiveren.



## Norske Regler

### INTRODUKSJON

I "Kingdoms" forsøker spillerne å få mest mulig gull ved å bygge borger i kongedømmets rikeste områder, og samtidig unngå farer som drager, myrhull og troll.

### Spillets mål og mening

Målet i Kingdoms er å skaffe deg mest gull iløpet av tre runder ved å plassere borgene dine på de samme rekkene eller radene som verdifulle ressursbrikker. Men pass på at de ikke haver på samme rekke eller rad som forferdelige farebrikker, som vil redusere gullet du får fra det området.

Etter tre runder vinner spilleren som har mest gull.

### Innhold

- **Spillbrett:** Spillbrettet er inndelt i seks rekker og fem rader. Når du spiller borger og brikker ut til et felt på brettet, legges de i krysningspunktet på en rekke og en rad.
- **Ressursbrikker:** Disse 12 brikkene forestiller bondegårder, landsbyer, byer og andre ressurser du kan ha i ditt rike. Hver ressursbrikke har et tall på mellom +1 og +6 som sier hvor mye gull den brikken er verdt.
- **Farebrikker:** Disse seks brikkene forestiller farlige uhyrer og steder som stjeler rikdommen fra landet. Hver farebrikke har et tall på mellom -1 og -6 som sier hvor mye gull den brikken stjeler fra inntektene dine.
- **Gullgruvebrikken:** Gullgruvebrikken fordobler verdien til alle ressurs- og farebrikkene i sin rekke og sin rad.
- **Fjellbrikker:** Disse to brikkene er uoverstigelige hindre. Et fjell deler sin rekke og sin rad i to deler hver, som skåres hver for seg. (Skåring forklares senere.)
- **Dragebrikken:** Dragen forstyrrer all handelen i riket, noe som gir landets utskudd frie tøyler til å skape kaos. Dragebrikken annullerer alle ressursbrikker i sin rekke og sin rad, slik at bare farebrikkene har noen verdi når den rekken og den raden skåres. (Skåring forklares senere.)
- **Borger:** Hver borg har en rang fra 1 til 4, som forestiller hvor mye makt en spiller investerer i det området. Jo høyere rang en borg har, jo mer gull kan du få fra ressursbrikker, men du kan også tape mer gull gjennom farebrikker. Borgene er inndelt i fire forskjellige farger, en farge til hver spiller.
- **Epokemarkøren:** Spillet er delt inn i tre runder. Hver runde forestiller en epoke i konfliktene mellom spillernes kongedømmer. Epokemarkøren brukes til å holde rede på

hvilken runde man er i.

- **Gullstykker:** Disse markørene brukes til å holde rede på hvor mye gull den enkelte spiller har.

### OPPSETT

1. Før spillet starter skal spillerne velge hver sin farge. Så tar spillerne alle borgene med rang 2, 3 eller 4 i sin farge, samt et antall borger av rang 1 som bestemmes av hvor mange spillere er med (se nedenfor). Alle borgene legges med bildet opp foran sine spillere.

Antall spillere	borger av 1.rang	borger av 2., 3. og 4. rang
2	4	all
3	3	all
4	2	all

2. Sortér gullstykkene etter pålydende og legg dem ved siden av brettet. Dette er banken.
3. Gi 50 gull til hver spiller som startkapital.
4. Stokk alle brikkene og spre dem med bildet ned ved siden av brettet.
5. Spillerne trekker hver sin brikke og ser på den i hemmelighet, og legger den så ned foran seg med bildet ned.
6. Legg epokemarkøren på det fløste epokefeltet på brettet.

### SPILL

Bestem dere for hvilken spiller skal begynne runden. Når den spilleren er ferdig, er det spilleren til venstres tur, og på denne måten går spillet med klokka rundt bordet.

Når det er din tur skal du utføre ett av tre mulige handlinger:

**Legg ut en borg:** Putt en av dine borger på et ledig felt på brettet.

#### ELLER:

**Trekk og legg ut en brikke:** Trekk en av brikkene som ligger med bildet ned på bordet, se på den, og putt den med bildet opp på et ledig felt på brettet.

#### ELLER:

**Legg ut brikken din:** Ta brikken som du trakk helt på

### INNHold



FJELLBRIKKER



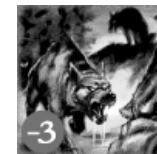
GULLGRUBEKRIKKE



DRAGEBRIKKEN



RESSURSBRIKKER



FAREBRIKKER



BORGER



GULLSTYKKER



EPOKEMARKØREN

begynnelsen av runden (oppsett, trinn 5) og legg den på et ledig felt på brettet.

Du kan si pass, men bare om du ikke har mulighet til å utføre noen av disse tre handlingene. Merk: Når en borg eller en brikke først har blitt lagt ut på brettet, kan den ikke flyttes på eller byttes ut, for resten av den runden.

### Skåring:

Runden er slutt når det ikke lenger er noen tomme felt på brettet. Når runden er slutt, skåres hver rekke og hver rad.

For å skåre en rekke eller en rad, legg sammen alle verdiene på ressursbrikkene i den, og trekk så fra verdien av farebrikkene. Denne summen skal så ganges med sammenlagt rang til alle borgene dine i den rekken eller den raden for å finne ut hvor mye gull du får -eller taper (se under for eksempler). Så snart en rekke eller en rad hvor du har minst en borg skåres, mottar du (eller taper du) så mye gull som resultatet sier. Merk at du kan tape mer gull enn du har og derigjennom stifte gjeld.

Merk at hver brikke og hver borg skåres to ganger. En

gang for sin rekke, og en gang for sin rad. Noen brikker har egne egenskaper når det skåres:

- **Fjellbrikkene:** Et fjell deler sin rekke og sin rad i to deler hver, som skåres hver for seg.
- **Gullgruvebrikken:** Gullgruvebrikken fordobler verdien av alle andre brikker i sin rekke og sin rad, uavhengig av om de brikkene har positiv (ressursbrikke) eller negativ (farebrikke) verdi.
- **Dragebrikken:** Dragebrikken annullerer alle ressursbrikkene i sin rekke og sin rad, slik at bare farebrikkene som måtte være der, regnes med når rekken eller raden skåres.

Se nedenfor for skåringseksempler.

## SKÅRINGSEKSEMPLER

På baksiden av disse reglene er et eksempel av et spillbrett på slutten av en runde. De totale skårene for rekkene og radene står nedenfor, sammen med forklaringer på hvordan de mer kompliserte rekkene og radene ble regnet ut.

### Rekke 1

Landsbyen gir 3 gull, mens Trollet stjeler 6 gull. Dermed er grunnverdien av denne rekken -3.

Grunnverdien ganges med sammenlagt rang på borgene som en spiller har i rekken. Den hvite spilleren har 5 i rang (4+1), så han må gi fra seg 15 gull til banken.

Den grå og den svarte spilleren har hver sin borg med rang 1 i rekken, så hver av dem må gi fra seg 3 gull til banken.

### Rekke 4

Et fjell deler denne rekken i to.

På den vestre siden blir landsbyen annullert av dragen, så den hvite spillerens borg med rang 2 skårer ingen verdens ting.

På den høyre siden gir vaktårnet 5 gull, som ganges med den grå spillerens borg med rang 1 for å gi 5 gull. Den grå spilleren tar 5 gullmynter fra banken.

### Rad 2

Vindmølla gir 4 gull, men annulleres av dragen. Bare vargene har noen effekt, så grunnverdien av denne raden er -3. Denne verdien fordobles av gullgruven, slik at den grå spilleren må gi fra seg 6 gull til banken på grunn av borgen

med rang 1 som spilleren har der.

### Rad 4

Fjellet skiller den hvite spillerens borg fra resten av raden, som gjør at den hvite spilleren ikke får noe for den.

På en andre siden av fjellet, gir skogen 1 gull, mens orkene røver 5 gull. Dermed er grunnverdien av denne raden -4. Den svarte spilleren må gi fra seg 4 gull til banken på grunn av sin borg med rang 1.

Resten av rekkene og radene skåres på samme måte. Om du har regnet ut alt riktig, burde du få disse resultatene:

Spiller	Rekker	Rader	Sammenlagt
Hvit	-3	44	41
Grå	-5	8	3
Svart	25	23	48

## DEN ANDRE OG DEN TREDJE RUNDEN

Etter at skåringen er fullført, fjernes alle brikkene og borgene fra brettet. Spillerne som brukte borger med rang 1 i runden får dem tilbake, men borger av rang 2, 3 eller 4 legges tilbake i spillesken, og er ikke med videre i spillet.

Ved begynnelsen av neste runde flyttes epokemarkøren ett felt. Brikkene stokkes og spres utover med bildede ned igjen, og spillerne trekker hver sin slik som ved begynnelsen av spillet.

Spilleren med mest gull går først i andre og tredje runde.

## SLUTTSPILL

Spillet er slutt etter den tredje runden. Spilleren med mest gull vinner.

## SPILLVARIANT 1: TIL SISTE BORG!

Denne varianten spilles med de vanlige reglene, men med disse endringene:

- Epokemarkøren brukes ikke. Antall runder er uvisst.
- Spillerne får alle borgene sine på begynnelsen av spillet.
- Ved slutten av hver runde, fjernes alle borgene på brettet fra spill.

Spillet er over på slutten av runden som en av spillerne spiller sin siste borg. Runden fortsetter til alle feltene på brettet er fylt, eller ingen av spillerne kan spille videre. Så

skåres brettet som vanlig, og den som har mest gull til slutt vinner.

Når denne varianten spilles, kan det hende at ikke alle feltene på brettet har noe på seg etter den siste runden. Om dette skulle skje, så skal de tomme feltene rett og slett ignoreres ved skåring. Om en eller flere av spillerne ikke har mulighet til å gjøre noe i denne runden, må de si pass helt til brettet er fullt eller ingen av spillerne får gjort noe mer.

## SPILLVARIANT 2: UTEN HELL

For helt å fjerne hell og slump fra spillet, legges alle brikkene med bildene opp på begynnelsen av runden.

## SPILLVARIANT 3: SKÅRING I FARTA

Isteden for å skåre hele brettet på slutten av runden, skåres hver rekke og hver rad med en gang den fylles.

## SPILLETS OPPHAV:

**Design:** Reiner Knizia

**Grafisk design:** Brian Schomburg

**Omslag:** Jim Pavelec

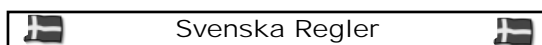
**Illustrasjoner:** Eric Lofgren

**Redigering:** Darrell Hardy, Christian T Petersen og Greg Benage

**Spilltesting:** Gabriela Dressel, Barbara og Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Daniel Steel og Franz Vohwinkel.

**Oversettelse til norsk:** Tom S Aukner

Utgitt av FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle rettigheter forbeholdes. Ingen deler av dette produktet får reproduseres uten uttrykkelig tillatelse fra utgiveren.



## Svenska Regler

### INTRODUKTION

I Kingdoms försöker spelarna samla ihop så mycket guld som möjligt genom att etablera slott i de rika regionerna i kungariket, medan de försöker undvika som drakar, träsk och troll.

### SPELETS MÅL

Målet med Kingdoms är att samla ihop mest guld under tre omgångar genom att placera ut slott på brädet, i samma rad eller kolumn som brickor med värdefulla tillgångar. Men var försiktig så att slotten inte är i samma rad eller kolumn som någon fruktansvärd faro-bricka som tar allt guld som du samlar in från regionen.

Efter tre omgångar vinner den spelare som har mest guld.

### SPELKOMPONENTER

- **Spelbräde:** Spelbrädet är uppdelat i sex rader och fem kolumner. När du spelar ut slott och brickor på spelbrädet, spelar du dem i en rad eller i en kolumn.
- **Tillgångsbrickor:** Dessa tolv brickor representerar bondgårdar, byar, städer och andra tillgångar som du kan ha i ditt kungarrike. Varje tillgångsbricka har ett nummer mellan +1 och +6 som talar om för dig hur mycket den brickan är värd.
- **Farobrickor:** Dessa sex brickor representerar farliga monster och platser som berövar ditt kungarrike på dess rikedomar. Varje farobricka har ett nummer mellan -1 och -6 som visar hur mycket den brickan tar från din intäkt.
- **Guldgruvsbricka:** Guldgruvsbrickan fördubblar värdet på alla tillgångs- och farobrickor som ligger i dess rad eller kolumn.
- **Bergsbrickor:** Dessa två brickor är oöverstigligen hinder. Ett berg delar upp sin rad eller kolumn i två delar, där de båda delarna poängberäknas var för sig (poängberäkning beskrivs längre fram).
- **Drakbricka:** Draken förhindrar all handel i kungariket vilket leder till att rikets allra värsta element kan härja fritt och orsaka kaos. Drakbrickan upphäver alla tillgångsbrickor i dess rad eller kolumn, så att endast farobrickorna har något värde när den raden eller kolumnen ska poängberäknas (poängberäkning beskrivs längre fram).
- **Slott:** Varje slott är rankat mellan 1 och 4 och denna ranking visar hur mycket makt en spelare har investerat i

den regionen. Ju högre rankat ditt slott är, desto mer guld kan du få in från tillgångsbrickorna, men desto mer guld kan du förlora tack vare farobrickorna. Slotten är indelade i fyra olika färger, en färg för varje spelare.

- **Epokmarkör:** Spelet är indelat i tre omgångar. Varje omgång representerar en epok i konflikten mellan spelarnas kungariken.
- **Guldmarkörer:** Dessa markörer används för att hålla reda på hur mycket guld varje spelare har.

### INNAN NI BÖRJAR SPELA

1. Innan spelet börjar ska varje spelare välja en färg. Varje spelare tar sedan alla slotten med rankingen 2, 3 och 4 i sin färg och ett antal slott av ranking 1. Detta antal bestäms av antalet spelare (se nedan). Alla slott placeras med framsidan uppåt framför respektive spelare.

Antal spelare	Rank 1 slott	Rank 2, 3 och 4 slott
2	4	alla
3	3	all
4	2	all

2. Sortera guldmarkörerna i valörer och lägg dem bredvid brädet för att skapa banken.
3. Ge varje spelare 50 guld i startkapital.
4. Blanda alla brickorna och sprid ut dem med framsidan nedåt bredvid brädet.
5. Varje spelare drar en bricka och tittar i smyg på den och lägger den sedan med framsidan nedåt framför sig.
6. Placera epokmarkören vid rutan för Epok 1 på brädet.

### SPELA

Välj slumpvis en spelare som ska börja. När den spelarens tur är över, går turen vidare till spelaren till vänster om honom. På detta viset roterar turerna.

I din tur måste du göra en av följande tre händelser:

**Placera ett slott:** Placera ett av dina slott på en ledig ruta på spelbrädet.

### ELLER

**Dra och placera en bricka:** Dra en av brickorna som ligger med framsidan nedåt från bordet, titta på den, och placera den sedan med framsidan uppåt på någon ledig ruta

### SPELKOMPONENTER



BERGSBRICKA



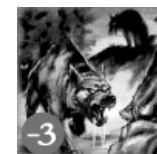
GULDGRUVSBRICKA



DRAKBRICKA



TILLGÅNGSBRICKOR



FAROBRICKOR



SLOTT



GULDMARKÖRER



EPOKMARKÖR

på spelbrädet.

### ELLER

**Placera din bricka:** Ta brickan som du drog i början av omgången ("Innan ni börjar spela, steg 5) och placera den med framsidan uppåt på en tom ruta på spelbrädet.

Du kan stå över din tur, men endast om du inte kan göra någon av dessa tre händelser. Observera: När ett slott eller en bricka väl spelats ut på spelbrädet får den inte flyttas eller ersättas under resten av omgången.

### POÄNGBERÄKNING

En omgång är slut när det inte längre finns några lediga rutor kvar på brädet. När en omgång är slut, poängberäknas varje rad och kolumn.

För att poängberäkna en rad eller en kolumn ska du addera värdet av alla tillgångsbrickorna, och sedan subtrahera med värdet av alla farobrickor. Denna summa multiplicerar du sedan med det totala värdet av alla dina slotts rankingar i



den raden eller kolumnen för att få reda på hur mycket guld du får. (Se nedan för ett exempel.) Så fort en rad eller en kolumn där du har minst ett slott har poängberäknats, erhåller du (eller förlorar) du den summan guld. Observera att du kan förlora mer guld än vad du har och hamna i en skuldsituation.

Observera också att varje bricka och slott poängberäknas två gånger; en gång för dess rad och en gång för dess kolumn.

Vissa brickor har speciella funktioner under poängberäkningen:

- **Bergsbrickan:** Berget delar in sin rad och kolumn i två delar, där båda delarna poängberäknas var för sig.
- **Guldgruvsbrickan:** Guldgruvsbrickan fördubblar värdet av alla andra brickor i dess rad eller kolumn, oavsett om dessa brickor har ett positivt värde (tillgångsbrickor) eller om de har ett negativt värde (farobrickor).
- **Drakbrickan:** Drakbrickan upphäver alla tillgångsbrickor i dess rad och kolumn så att endast farobrickorna (om det finns några) har något värde, när den raden eller kolumnen poängberäknas.

Se nedan för ett exempel på poängberäkning.

## EXEMPEL PÅ POÄNGBERÄKNING

### Rad 1

Byn producerar 3 guld medan ett troll stjäl 6 guld. Därför är grundvärdet på denna rad -3.

Detta grundvärde multipliceras med det totala värdet av slottens rankingar som den spelaren har i den raden. Vit spelare har placerat 5 rankingar (4+1) så han måste betala 15 guld till banken.

Grå spelare och Svart spelare har var och en placerat ett enda slott med ranking 1 i raden, så de måste betala 3 guld till banken.

### Rad 4

Ett berg delar denna rad i två delar.

På den vänstra sidan har Draken upphävt Byn, så Vit spelares slott med ranking 2 får inga poäng.

På den högra sidan producerar Utkikstornet 5 guld, vilket multipliceras med Grå spelares slott med ranking 1 och ger ett totalt värde på 5. Grå spelare erhåller 5 guld från banken.

### Kolumn 2

Väderkvarnen producerar 4 guld men blir upphävt av Draken; endast de Förskräckliga Vargarna ger någon effekt så grundvärdet på denna kolumn är -3. Detta värdet fördubblas av Guldgruvan så Grå spelare måste betala 6 guld till banken för hans slott med ranking 1.

### Kolumn 4

Berget avskärmar Vit spelares slott från resten av kolumnen. Vit spelare får inget guld.

På den andra sidan av Berget producerar Skogen 1 guld, medan Orkerna stjäl 5 guld. Således är grundvärdet av kolumnen -4, och Svart spelare måste betala 4 guld till banken för hans slott med ranking 1.

Resten av raderna och kolumnerna poängberäknas på samma vis. Om du har räknat rätt ska du ha fått följande resultat:

Spelare	Rad	Kolumn	Totalt
Vit	-3	44	41
Grå	-5	8	3
Svart	25	23	48

## ANDRA OCH TREDJE OMGÅNGEN

Efter poängberäkningen ska alla brickor och slott tas bort från spelbrädet. Spelare som spelade slott med ranking 1 under omgången får tillbaka dessa slott, medan alla slott med ranking 2, 3 och 4 som spelades avlägsnas från spelet och läggs tillbaka i boxen.

Vid början av nästa omgång ska du flytta epokmarkören till nästa ruta. Brickorna blandas och sprids ut igen med framsidan nedåt och varje spelare drar en bricka, precis som i början av spelet.

Spelaren med mest guld börjar i omgång två och tre.

## SPELETS SLUT

Spelet slutar efter tredje omgången. Spelaren med mest guld vinner.

## VARIANT ETT: TILLS DET SISTA SLOTTET

Denna varianten spelas med de normala reglerna men med följande ändringar:

- Omgångsmarkören används inte. Antalet rundor är ökat i början av spelet.
- Spelarna får alla sina slott i början av spelet.
- Vid slutet av en omgång avlägsnas alla slott på spelbrädet från spelet.

Spelet slutar vid slutet av den omgång där en spelare spelar sitt sista slott. Omgången fortsätter tills varje ruta på spelbrädet har fyllts eller tills ingen spelare kan spela längre. Spelbrädet poängberäknas sedan som vanligt och spelaren med mest guld vinner.

När man spelar denna variant är det inte säkert att alla rutor fylls i den sista omgången. Om detta inträffar ska man helt enkelt strunta i de tomma rutorna vid poängberäkningen. Om en spelare märker att han inte kan spela i denna omgång, måste han stå över tills antingen spelbrädet är fullt eller tills ingen annan spelare kan spela något.

## VARIANT TVÅ: INGEN TUR

För att göra spelet mer taktiskt, och mindre tursamt, kan ni vända alla brickor så att de ligger med framsidan uppåt vid början av omgången.

## VARIANT TRE: POÄNG UNDER TIDEN

Istället för att för att poängberäkna hela spelbrädet vid slutet av en omgång, kan varje rad och kolumn poängberäknas omedelbart efter att det att de fyllts.

**Design:** Reiner Knizia

**Grafisk design:** Brian Schomburg

**Omslag:** Jim Pavelec

**Illustrationer:** Eric Lofgren

**Redigering:** Darrell Hardy, Christian T Petersen og Greg Benage

**Speltestare:** Gabriela Dressel, Barbara og Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Daniel Steel och Franz Vohwinkel.

**Översättning:** Michael Bergström

Utgiven av FANTASY FLIGHT GAMES © 2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alla rättigheter reserverade. Inga delar av denna produkt får reproduceras utan särskilt tillstånd av utgivaren.

## Deutsche Regeln

### EINLEITUNG

In Kingdoms (Königreiche, wir belassen es in dieser Regel bei dem englischen Begriff) versuchen die Spieler, das meiste Gold anzuhäufen, indem sie Schlösser in den reichsten Regionen des Reiches errichten und dabei gleichzeitig Gefahren wie Drachen, Sümpfen und Trollen aus dem Wege gehen.

### SPIELZIEL

Spielziel von Kingdoms ist es, über drei Spielrunden das meiste Gold anzusammeln, indem man seine Schlösser auf dem Spielbrett in die selben Reihen oder Spalten platziert wie die wertvollen Rohstoffkacheln. Aber man muss aufpassen, dass die eigenen Schlösser nicht in denselben Reihen oder Spalten sind wie die fürchterlichen Gefahrenkacheln, die das in dieser Region (d. h. Reihe bzw. Spalte) gewonnene Gold wieder zunichte machen.

Nach drei Spielrunden gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

### SPIELMATERIAL

- **Spielbrett:** Das Spielbrett weist sechs Reihen und fünf Spalten auf. Wenn man Schlösser und Kacheln auf die Felder des Spielbrettes legt, legt man sie damit zugleich in eine Reihe und eine Spalte.
- **Rohstoffkacheln:** Diese 12 Kacheln repräsentieren Farmen, Dörfer, Städte und andere Rohstoffquellen, die in einem Reich sein können. Jede dieser Kacheln trägt eine Zahl zwischen +1 und +6, die den Wert der Kachel in Gold angibt.
- **Gefahrenkacheln:** Diese 6 Kacheln repräsentieren gefährliche Monster und Orte, die den Reichtum einer Region zunichte machen. Jede dieser Kacheln trägt eine Zahl zwischen -1 und -6, wodurch angegeben wird, wie viel Gold vom Einkommen verloren geht.
- **Goldminenkachel:** Die Goldminenkachel verdoppelt den Wert aller Rohstoff- und Gefahrenkacheln in der entsprechenden Reihe und Spalte.
- **Bergkacheln:** Diese zwei Kacheln sind unüberwindliche Hindernisse. Ein Berg teilt sowohl die jeweilige Reihe als auch Spalte in zwei Teile, die dann separat gewertet werden (Wertung wird gleich noch genau erklärt).
- **Drachenkachel:** Der Drache unterbindet jeglichen Handel im Reich, nur die üblen Elemente bleiben frei, um

Zerstörung und Verwüstung zu verbreiten. Die Drachenkachel macht alle Rohstoffkacheln in ihrer Reihe und Spalte wertlos, so dass nur noch die Gefahrenkacheln bei einer Wertung zur Geltung kommen.

- **Schlösser:** Jedes Schloss hat einen Rang zwischen 1 und 4, wodurch angezeigt wird, wie viel Mühe ein Spieler in dieser Region investiert hat. Je höher der Rang, desto mehr Gold kann man durch die Rohstoffe gewinnen, umso mehr kann man aber auch durch die Gefahren verlieren. Schlösser gibt es in vier verschiedenen Farben, je eine pro Spieler.
- **Epochencounter:** Das Spiel geht über drei Runden. Jede Runde ist eine Epoche im Konflikt zwischen den Königreichen der Spieler. Der Epochencounter zeigt an, in welcher Epoche (d. h. Runde) sich das Spiel gerade befindet.
- **Goldcounter:** Die Goldcounter dienen dazu, das Vermögen der Spieler zu zählen.

### AUFBAU

1. Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt alle Schlösser der Ränge 2, 3 und 4 seiner Farbe und so viele des Ranges 1, wie durch die Spielerzahl laut folgender Tabelle vorgegeben ist. Die Spieler legen alle ihre Schlösser offen vor sich auf den Tisch.

Spielerzahl	Schlösser Rang 1	Schlösser Rang 2, 3 und 4
2	4	alle
3	3	alle
4	2	alle

2. Die Goldcounter werden nach Wert sortiert als Bank neben dem Spielbrett bereit gelegt.
3. Jeder Spieler erhält 50 Gold als Startkapital.
4. Alle Kacheln werden verdeckt gemischt und neben das Spielbrett gelegt.
5. Jeder Spieler nimmt eine Kachel, sieht sie sich heimlich an und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch.
6. Der Epochencounter wird auf Epoche 1 des Spielfeldes gelegt.

### DER SPIELBLAUF

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler ermittelt. Wenn dieser seinen Spielzug beendet hat, ist der Spieler links von ihm an der Reihe. In dieser Weise geht das Spiel immer weiter reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, muss genau eine der drei folgenden

### SPIELMATERIAL



BERGKACHELN



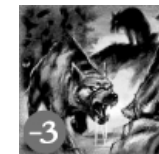
GOLDMINENKACHEL



DRACHENKACHEL



ROHSTOFFKACHELN



GEFAHRENKACHELN



SCHLÖSSER



GOLDCOUNTER



EPOCHENCOUNTER

Aktionen ausführen:

**Schloss legen:** Der Spieler legt eines seiner eigenen Schlösser auf einen freien Platz des Spielfeldes.

#### ODER

**Kachel ziehen und legen:** Der Spieler nimmt eine der verdeckten Kacheln auf, sieht sie sich an und legt sie auf einen freien Platz des Spielfeldes.

#### ODER

**Eigene Kachel legen:** Der Spieler legt die Kachel, die er zu Spielbeginn erhalten hat, auf einen freien Platz des Spielfeldes.

Man darf passen, aber nur, falls man keinesfalls eine dieser drei Aktionen ausführen kann. Achtung: Einmal gelegt, können weder Schlösser noch Kacheln für den Rest der Runde entfernt oder bewegt werden.

## WERTUNG

Eine Spielrunde endet, sobald es keinen freien Platz mehr auf dem Spielfeld gibt. Dann werden alle Reihen und alle Spalten gewertet.

Um eine Reihe oder Spalte zu werten, wird die Summe aller ihrer Rohstoffe gebildet, davon wird die Summe aller ihrer Gefahren abgezogen. Der so ermittelte Wert wird dann mit dem Gesamtwert aller Ränge der Schlösser jedes Spielers in dieser Reihe bzw. Spalte multipliziert. (S. Beispiel).

Wird eine Reihe oder Spalte gewertet, erhält jeder Spieler, der dort mindestens ein Schloss besitzt, die entsprechende Menge Gold (oder muss sie abgeben). Es kann passieren, dass ein Spieler mehr Gold verliert als er überhaupt besitzt, dann muss er Schulden machen.

Man sollte nicht vergessen, dass jede Kachel, also auch alle Schlösser, zweimal gewertet werden: Einmal in der Reihe, dann in der Spalte.

Manche Kacheln haben für die Wertung eine Sonderbedeutung:

- **Bergkachel:** Eine Bergkachel teilt die jeweilige Reihe bzw. Spalte in zwei Teile, die jeweils getrennt gewertet werden.
- **Goldminenkachel:** Die Goldminenkachel verdoppelt den Wert aller anderen Kacheln der jeweiligen Reihe bzw. Spalte, egal ob positiv (Rohstoffe) oder negativ (Gefahren).
- **Drachenkachel:** Die Drachenkachel entwertet alle Rohstoffe in ihrer Reihe und Spalte, so dass dort jeweils nur noch die Gefahren gewertet werden, falls vorhanden.

Es folgt ein Beispiel einer Wertung.

### WERTUNGSBEISPIEL:

Auf der Rückseite dieser Regel ist als Beispiel der Spielstand zum Ende einer Runde abgebildet.

Die Gesamtpunkte (Gold) einiger Reihen und Spalten werden hier aufgeführt, zusammen mit Erklärungen für die Berechnung der etwas komplizierteren Reihen und Spalten.

#### Reihe 1

Das Dorf produziert 3 Gold, der Troll stiehlt aber 6 Gold. Also ist der Grundwert dieser Reihe -3.

Dieser Grundwert wird mit den jeweiligen Gesamtwerten der Schlösser der Spieler in dieser Reihe multipliziert. Spieler Weiß hat dort 5 Ränge (4+1), also muss er 15 Gold an die Bank zahlen. Spieler Grau und Schwarz haben dort jeder ein

Schloss mit Rang 1, also müssen beide 3 Gold an die Bank zahlen.

#### Reihe 4

Ein Berg teilt diese Reihe in zwei Teile.

Im linken Teil der Reihe negiert der Drache das Dorf, also bringt das Schloss mit Rang 2 von Spieler Weiß kein Einkommen.

Auf der rechten Seite produziert der Wachturm 5 Gold, ergibt multipliziert mit Schloss Rang 1 des Spielers Grau 5. Grau erhält also 5 Gold von der Bank.

#### Spalte 2

Die Windmühle produziert 4 Gold, wird aber durch den Drachen negiert. Nur die Schrecklichen Wölfe wirken sich aus, daher ist der Grundwert dieser Spalte -3. Dieser Wert wird durch die Goldmine verdoppelt, also muss Spieler Grau 6 Gold für sein Schloss Rang 1 an die Bank zahlen.

#### Spalte 4

Der Berg trennt das Schloss von Spieler Weiß vom Rest der Spalte ab. Weiß erhält kein Gold.

Auf der anderen Seite des Berges produziert der Wald 1 Gold, aber der Orc stiehlt 5 Gold. Der Grundwert der Spalte ist also -4, und Spieler Schwarz muss 4 Gold an die Bank zahlen für sein Schloss mit Rang 1.

Die übrigen Reihen und Spalten werden auf gleiche Weise gewertet. Wer alles richtig berechnet hat, muss folgendes Ergebnis erhalten:

Spieler	Reihen	Spalten	Gesamt
Weiß	-3	44	41
Grau	-5	8	3
Schwarz	25	23	48

## DIE ZWEITE UND DRITTE RUNDE

Nach der Wertung werden alle Kacheln und Schlösser vom Spielbrett entfernt. Ihre bereits gespielten Schlösser mit Rang 1 erhalten die Spieler zurück, aber alle gespielten Schlösser mit Rang 2, 3 und 4 werden aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

Zu Beginn der nächsten Runde wird der Epochencounter um ein Feld vorgerückt. Die Kacheln werden erneut verdeckt gemischt und neben dem Spielbrett bereit gelegt, jeder Spieler

nimmt auch wieder eine Kachel wie zu Spielbeginn.

Der Spieler mit dem meisten Gold ist jeweils der Startspieler der zweiten und dritten Runde.

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt.

## VARIANTE EINS: BIS ZUM LETZTEN SCHLOSS

Für diese Variante gelten die normalen Regeln mit folgenden Änderungen:

- Der Epochenmarker wird nicht benutzt. Die Anzahl der Spielrunden ist nicht festgelegt.
- Die Spieler erhalten zu Spielbeginn sofort alle Schlösser ihrer gewählten Farbe.
- Zum Ende jeder Spielrunde werden alle gespielten Schlösser vom Spielfeld komplett aus dem Spiel genommen.

Das Spiel endet zum Ende der Runde, in der mindestens ein Spieler sein letztes Schloss spielt. Die Runde wird zu Ende gespielt bis jeder Platz des Spielfeldes besetzt ist oder bis niemand mehr spielen kann. Es findet ein letzte Wertung nach den üblichen Regeln statt und der Spieler mit dem meisten Gold ist Spielsieger.

Bei dieser Variante kann es vorkommen, dass in der letzten Runde nicht alle Plätze des Spielfeldes besetzt werden. Ist das der Fall, werden die leeren Plätze bei der Wertung einfach ignoriert. Wer in der letzten Runde nicht mehr setzen kann, muss einfach passen bis alle Plätze besetzt sind oder niemand mehr spielen kann.

## VARIANTE ZWEI: KEIN GLÜCKSAKTOR

Um den Einfluss des Glücks bzw. Zufalls auszuschließen, werden zu Rundenbeginn alle Kacheln offen ausgelegt.

## VARIANTE DREI: SOFORTIGE WERTUNG

Anstatt alle Spalten und Reihen zum Rundenende zu werten, findet immer sofort eine Wertung statt, sobald eine Reihe oder Spalte komplett gefüllt ist.

### CREDITS

**Autor:** Reiner Knizia

**Grafische Gestaltung:** Brian Schomburg

**Schachtelgrafik:** Jim Pavelec

**Illustration:** Eric Lofgren

**Bearbeitung:** Darrell Hardy, Christian T. Petersen, and Greg Benage

**Spieltester:** Gabriela Dressel, Barbara und Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz

Schmiel, Daniel Steel and Franz Vohwinkel

**Übersetzung:** Ferdinand Köhler

Veröffentlicht von FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Texte, Spielmaterial oder Bilder dieses Spieles dürfen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages wiedergegeben werden.

## Règles en Français

### INTRODUCTION

Dans ce jeu, les joueurs cherchent à s'enrichir en bâtissant des châteaux dans les provinces les plus riches du royaume, évitant celles où abondent marécages, trolls et autres dragons, moins propices à l'activité économique.

### But du jeu

Le but du jeu est d'être le plus riche à l'issue des trois manches du jeu. Pour y parvenir, vous devrez placer vos châteaux dans les mêmes lignes ou colonnes que les principales ressources, tout en évitant les lignes et colonnes où se trouvent les menus problèmes qui risquent de diminuer vos revenus.

### Matériel

- **Plateau de jeu :** le plateau est divisé en six lignes et cinq colonnes. Les châteaux sont joués sur les cases du plateau, à l'intersection d'une ligne et d'une colonne.
- **Tuiles Ressource :** ces 12 tuiles représentent des fermes, des villages, des villes, et d'autres ressources que vous pouvez avoir dans votre royaume. Sur chaque tuile ressource se trouve un chiffre, entre +1 et +6, qui indique sa valeur en or.
- **Tuiles Problème :** ces six tuiles représentent des monstres dangereux et des lieux malsains qui altèrent la santé économique de votre royaume. Sur chaque tuile problème se trouve un chiffre, entre -1 et -6, qui indique sa valeur, c'est à dire de combien elle appauvrit votre royaume.
- **Tuile Mine d'Or :** cette tuile double la valeur de toutes les tuiles ressource et problème dans cette ligne et cette colonne.
- **Tuiles Montagne :** ces deux tuiles sont des obstacles insurmontables. Une montagne divise sa ligne et sa colonne en deux parties, chacune d'entre elles étant comptabilisée séparément (voir les scores plus loin).
- **Tuile Dragon :** le dragon interrompt tout commerce dans tout le royaume, poussant brigands et bandits à mettre le pays à feu et à sang. La tuile dragon annule toutes les tuiles ressource dans sa ligne et sa colonne mais elle n'affecte pas les tuiles problème.
- **Châteaux :** sur chaque château se trouve un chiffre, entre 1 et 4, qui indique sa taille, son importance. Plus un château

est important, plus il peut rapporter grâce aux tuiles ressources, et plus il peut perdre du fait des tuiles problème. Les châteaux sont de quatre couleurs différentes, une par joueur.

- **Marqueur d'Époque :** il y a trois manches par partie. Chaque manche représente une époque du conflit entre les royaumes des joueurs. Ce marqueur indique donc la manche en cours.
- **Pions or :** Ils indiquent la richesse des joueurs, et ont plusieurs valeurs en pièces d'or.

### MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les châteaux de taille 2, 3 et 4 de sa couleur et un nombre de châteaux de taille 1 qui dépend du nombre de joueurs (voir plus bas). Chaque joueur place ses châteaux, faces visibles, devant lui.

Nombre de joueurs	Châteaux de taille 1	Châteaux de taille 2, 3 & 4
2	4	Tous
3	3	Tous
4	2	Tous

2. Les pions or sont triés par valeur et placés à côté du plateau pour former la banque.
3. Chaque joueur reçoit 50 pièces d'or comme capital de départ.
4. Toutes les tuiles sont mélangées et placées, faces cachées, à côté du plateau.
5. Chaque joueur tire une tuile, la regarde secrètement puis la place face cachée devant lui.
6. Le marqueur d'époque est placé sur la case 1.

### DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur est déterminé aléatoirement. Chacun joue ensuite à son tour, en sens horaire.

A votre tour, vous devez faire une, et une seule, de ces trois actions :

**Placer un château :** placez l'un de vos châteaux sur une case vide du plateau.

**OU**

**Tirer et placer une tuile :** prenez une des tuiles face cachée de la table, regardez-la, puis placez-la face visible sur une case vide du plateau.

### MATÉRIEL



TUILES MONTAGNE



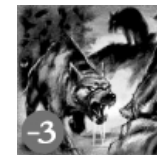
TUILE MINE D'OR



TUILE DRAGON



TUILES RESSOURCE



TUILES PROBLÈME



CHÂTEAUX



PIONS OR



MARQUEUR D'ÉPOQUE

**OU**

**Placer votre tuile :** placez la tuile que vous avez tiré au début de la manche sur une case vide du plateau.

Vous ne pouvez passer votre tour que si vous ne pouvez faire aucune de ces trois actions.

Remarque : une fois qu'un château ou une tuile a été placé sur le plateau, il ne peut plus être remplacé ou déplacé avant la fin de la manche.

### Les points

La manche se termine lorsqu'il n'y a plus de case vide sur le plateau.

On compte alors les points rapportés à chaque joueur par chaque ligne et chaque colonne.

Pour comptabiliser une ligne ou une colonne, additionnez les valeurs de toutes les tuiles ressource, puis soustrayez du total les valeurs de toutes les tuiles problème. Multipliez ensuite le total obtenu par la somme des tailles de tous les châteaux d'un joueur dans cette ligne ou cette colonne pour connaître la somme que reçoit ce joueur. (Voir les exemples plus bas.)

Dès qu'une ligne ou une colonne, dans laquelle un joueur a

au moins un château, a été comptabilisée, ce joueur paie ou reçoit la somme correspondante. Un joueur peut éventuellement perdre plus que ce qu'il possède, et se retrouver endetté auprès de la banque.

Chaque tuile et chaque château sont comptés deux fois : une pour sa ligne et l'autre pour sa colonne.

Certaines tuiles ont, lors du décompte, des effets particuliers :

- **Tuile Montagne:** la montagne divise sa ligne et sa colonne en deux parties, chacune d'entre elles étant décomptée séparément.
- **Tuile Mine d'Or:** cette tuile double la valeur de toutes les autres tuiles positives (ressource) et négatives (problème) dans sa ligne et sa colonne.
- **Tuile dragon:** la tuile dragon annule toutes les tuiles ressource de sa ligne et sa colonne. Dans cette ligne et cette colonne, seules les tuiles problème sont prises en compte.

## EXEMPLE DE DECOMPTE

Au dos de ces règles vous trouverez un schéma représentant la position à la fin d'une manche. Voici les scores correspondant, par ligne et par colonne, avec quelques explications:

### Ligne 1

Le village produit 3 pièces d'or, mais le Troll en vole 6. La valeur de base de cette ligne est donc -3.

Cette valeur de base est multipliée par la somme des tailles des châteaux que chaque joueur a bâti dans la ligne. Le joueur Blanc, avec un total de 5 (4+1), doit donc payer 15 pièces d'or à la banque.

Les joueurs Gris et Noir ont chacun placé un modeste château de taille 1 dans la ligne, et doivent donc payer chacun 3 pièces d'or à la banque..

### Ligne 4

Une montagne divise cette ligne en deux parties. Du côté gauche, le dragon annule le village, et le château de taille 2 du joueur Blanc ne rapporte donc rien. Du côté droit, la tour de guet produit 5 pièces d'or, et le château de taille 1 du joueur Gris lui rapporte donc 5 pièces d'or. Le joueur Gris reçoit 5 pièces d'or de la banque.

### Colonne 2

Le moulin produit 4 or, mais est brûlé par le Dragon. Seuls les loups ont donc un effet, et la valeur de base de la colonne est -3. Cette valeur est doublée par la Mine d'Or, et le joueur Gris doit donc payer 6 or pour son petit château de taille 1.

### Colonne 4

La montagne sépare le château du joueur Blanc du reste de la colonne. Le joueur Blanc ne gagne rien.

De l'autre côté de la montagne, la forêt produit 1 pièce d'or, tandis que les Orques en volent 5. La valeur de base de la colonne est donc -4 et le joueur Noir doit payer 4 pièces d'or à la banque pour son château de taille 1.

Les autres lignes et colonnes sont comptabilisées de la même manière. Si vous ne vous trompez pas, vous devriez obtenir les résultats suivants :

Joueur	Lignes	Colonnes	Total
Blanc	-3	44	41
Gris	-5	8	3
Noir	25	23	48

## LES DEUXIÈME ET TROISIÈME MANCHES

Après le décompte, toutes les tuiles et châteaux sont retirés du plateau de jeu. Les châteaux de taille 1 sont récupérés par leurs propriétaires, tandis que les châteaux plus grands, de taille 2, 3 et 4, qui avaient été joués sont retirés du jeu et remis dans la boîte.

Au début de la manche suivante, le marqueur Époque est avancé d'une case. Les tuiles sont de nouveau mélangées et placées, faces cachés, à côté du plateau de jeu. Chaque joueur tire une tuile, tout comme au début du jeu.

Lors de la deuxième et de la troisième manche, c'est le joueur le plus riche qui joue en premier.

## FIN DU JEU

Le jeu s'arrête après la troisième manche. Le joueur le plus riche en or a gagné.

## VARIANTE 1 : JUSQU'AU DERNIER CHÂTEAU

Les règles de base s'appliquent, excepté sur les points suivants :

- Le pion époque n'est pas utilisé. On ne connaît pas le nombre de manches au début de la partie.
- Les joueurs prennent tous leurs châteaux au début du jeu.
- A la fin de chaque manche, tous les châteaux qui avaient été placés sont retirés du jeu.

Le jeu se termine à la fin d'une manche au cours de laquelle un joueur a posé son dernier château. La manche continue jusqu'à ce que toutes les cases du plateau soient remplies ou que plus aucun joueur ne puisse jouer.

Les points sont décomptés normalement, et le joueur le plus riche a gagné.

Il se peut alors que, à la dernière manche, des cases restent vides. Elles sont ignorées lors du décompte des points. Si un joueur ne peut plus jouer durant cette manche, il doit passer jusqu'à ce que le plateau soit plein ou que plus aucun joueur ne puisse jouer.

## VARIANTE 2 : PAS DE HASARD

Pour éliminer le hasard du jeu, vous pouvez placer toutes les tuiles face visible au début de chaque manche.

## VARIANTE 3 : DECOMPTE CONTINU

Au lieu de comptabiliser le plateau intégralement à la fin d'une manche, on décompte chaque colonne et chaque ligne dès qu'elle est remplie.

## CREDITS

**Auteur:** Reiner Knizia

**Graphic Design:** Brian Schomburg

**Couverture:** Jim Pavelec

**Illustrations:** Eric Lofgren

**Edition:** Darrell Hardy, Christian T. Petersen, et Greg Benage

**Traduction française:** Fred Bizet et Bruno Faidutti

**Testeurs:** Gabriela Dressel, Barbara and Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Daniel Steel et Franz Vohwinkel

Publié par FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Aucune part de ce jeu ne peut être reproduite sans la permission de l'éditeur.



## Regole in Italiano



## INTRODUZIONE

In **Kingdoms**, i giocatori cercano di guadagnare più oro possibile piazzando dei castelli nelle regioni più ricche del regno, evitando pericoli quali draghi, paludi e troll.

## Scopo del gioco

Lo scopo in **Kingdoms** è di raccogliere la maggiore quantità di oro in tre turni, piazzando i vostri castelli sul tabellone nelle stesse righe o colonne delle tessere di preziose risorse. Fate attenzione, tuttavia, che i vostri castelli non si trovino sulle stesse righe o colonne delle terribili tessere dei pericoli, che decreteranno la quantità di oro che guadagnate in quella regione.

Dopo tre turni, vince il giocatore che possiede più oro.

## Componenti di gioco

- **Tabellone:** Il tabellone è suddiviso in sei righe e cinque colonne. Quando giocate i castelli e le tessere sugli spazi del tabellone, li giocate in una certa riga e in una certa colonna.
- **Tessere Risorsa:** Queste 12 tessere rappresentano fattorie, villaggi, città e altre risorse che potete avere nel vostro regno. Ciascuna tessera Risorsa riporta un numero compreso tra +1 e +6, che indica quanto oro vale quella tessera.
- **Tessere Pericolo:** Queste sei tessere rappresentano mostri e luoghi pericolosi che privano il vostro regno delle sue ricchezze. Ciascuna tessera Pericolo riporta un numero compreso tra -1 e -6, che indica quanto oro quella tessera sottrae alle vostre entrate.
- **Tessera Miniera d'Oro:** La tessera Miniera d'Oro raddoppia il valore di tutte le tessere Risorsa e Pericolo della sua riga e della sua colonna.
- **Tessere Montagna:** Queste due tessere costituiscono degli ostacoli insormontabili. Una montagna divide la sua riga e la sua colonna in due parti, per ciascuna delle quali si calcola separatamente il punteggio (il calcolo del punteggio è spiegato più avanti).
- **Tessera Drago:** Il Drago distrugge tutto il commercio del regno, lasciando i peggiori elementi della regione liberi di spargere rovina. La tessera Drago annulla tutte le tessere Risorsa della sua riga e colonna, in modo che solo le tessere Pericolo abbiano un valore di qualche tipo quando si calcola il punteggio di quella riga e di quella colonna (il calcolo del punteggio è spiegato più avanti).
- **Castelli:** Ciascun castello ha un livello che va da 1 a 4, e rappresenta quanto potere un giocatore ha investito in quella regione. Più alto è il livello del vostro castello, maggiore è la

quantità di oro che potete guadagnare dalle tessere Risorsa, ma maggiore è anche la quantità di oro che potete perdere a causa delle tessere Pericolo. I castelli sono divisi in quattro colori diversi, uno per ciascuno dei giocatori.

- **Segnalino Epoca:** La partita è divisa in tre turni. Ciascun turno rappresenta un'epoca del conflitto tra i regni dei giocatori. Il segnalino Epoca serve per tener traccia del turno attuale.
- **Segnalini Oro:** Questi segnalini servono per tenere traccia di quanto oro possiede ciascun giocatore.

## PREPARAZIONE

1. Prima che la partita cominci, ogni giocatore sceglie un colore. Ciascun giocatore quindi prende tutti i castelli di livello 2, 3 e 4 del proprio colore e un numero di castelli di livello 1 determinato dal numero complessivo dei giocatori (vedere più avanti). Tutti i castelli sono piazzati a faccia in su di fronte ai rispettivi giocatori.

Numero Giocatori	Castelli livello 1	Castelli livello 2, 3 e 4
2	4	tutti
3	3	tutti
4	2	tutti

2. Dividete i segnalini Oro a seconda del loro valore e metteteli accanto al tabellone per creare la banca.
3. Date a ciascun giocatore 50 punti di oro come capitale iniziale.
4. Mescolate tutte le tessere e spargetele a faccia in giù a lato del tabellone di gioco.
5. Ciascun giocatore estrae una tessera e la guarda in segreto, poi la piazza a faccia in giù di fronte a sé.
6. Piazzate il segnalino Epoca sullo spazio dell'Epoca 1 del tabellone.

## COME GIOCARE

Scegliete a caso un giocatore che prenda il primo turno. Al termine del turno di questo giocatore, il giocatore che sta alla sua sinistra effettua il proprio turno. In questo modo, i turni di gioco ruotano in senso orario.

Al vostro turno, dovete effettuare una fra tre azioni:

**Piazzare un Castello:** Piazzate uno dei vostri castelli in uno spazio vuoto del tabellone.

## OPPURE

**Pescare e piazzare una Tessera:** Pescate una delle tessere poste a faccia in giù sul tavolo, guardatela, e quindi piazzatela a faccia in su in uno spazio vuoto del tabellone.

## OPPURE

## COMPONENTI DI GIOCO



TESSERA MONTAGNA



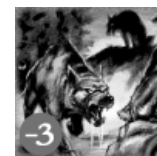
TESSERA MINIERA D'ORO



TESSERA DRAGO



TESSERE RISORSA



TESSERE PERICOLO



CASTELLI



SEGNALINI ORO



SEGNALINO EPOCA

**Piazzare la vostra Tessera:** Prendete la tessera che avete pescato all'inizio del turno (vedi Preparazione, punto 5) e piazzatela a faccia in su in uno spazio vuoto del tabellone.

Potete passare, ma solo se non siete in grado di compiere nessuna di queste tre azioni. Nota: Una volta che un castello o una tessera sono stati piazzati sul tabellone, non possono essere mossi o rimpiazzati per il resto del turno.

## Punteggio

Il turno ha termine quando non ci sono più spazi vuoti sul tabellone. Quando il turno è terminato, si calcola il punteggio per ciascuna riga e ciascuna colonna.

Per calcolare il punteggio di una riga o una colonna, sommate i valori di tutte le tessere Risorsa, quindi sottraete il valore di tutte le tessere Pericolo. Questo valore complessivo va quindi moltiplicato per il totale dei livelli dei vostri castelli in quella riga o colonna, per determinare quanto oro ricevete (vedere più avanti per un esempio). Non appena è stato calcolato il punteggio di una riga o colonna in cui possedete almeno un castello, riceverete (o perderete) il totale risultante di oro. Notate che potete perdere più oro di quanto non ne possediate, e finire indebitati.

Notate che ciascuna tessera e ciascun castello varranno due volte ai fini del punteggio: una volta per la loro riga, e una

seconda volta per la loro colonna.

Alcune tessere hanno delle funzioni speciali durante il calcolo del punteggio:

- **Tessera Montagna:** La montagna divide la sua riga e la sua colonna in due parti, ciascuna delle quali calcola separatamente il proprio punteggio.
- **Tessera Miniera d'Oro:** La tessera Miniera d'Oro raddoppia il valore di tutte le altre tessere della sua riga e della sua colonna, sia che esse abbiano un valore positivo (tessere Risorsa) sia che lo abbiano negativo (tessere Pericolo).
- **Tessera Drago:** La tessera Drago annulla tutte le tessere Risorsa della sua riga e colonna, in modo che solo le tessere Pericolo (se ce ne sono) hanno un valore di qualche tipo quando si calcola il punteggio di quella riga e di quella colonna.

Vedere più avanti per un esempio di calcolo del punteggio.

## ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Sul retro di questo regolamento c'è un esempio di tabellone alla fine di un turno. I punteggi totali per le righe e le colonne della partita di esempio sono riportati qui sotto, assieme alle spiegazioni di come sono stati calcolati i punteggi delle righe e delle colonne più complicate.

### Riga 1

Il villaggio produce 3 oro, mentre il Troll ne ruba 6. Di conseguenza, il valore base di questa riga è -3.

Questo valore base va moltiplicato per il totale dei livelli dei castelli che i giocatori hanno piazzato nella riga. Il giocatore Bianco ha piazzato 5 livelli (4+1), e quindi deve pagare 15 oro alla banca.

Il Grigio e il Nero hanno piazzato ciascuno un singolo castello di livello 1 in questa riga, per cui ognuno di loro deve pagare 3 oro alla banca.

### Riga 4

Una montagna divide questa riga in due parti.

Sul lato sinistro, il Drago annulla il Villaggio, per cui il castello di livello 2 del giocatore bianco non fa alcun punto.

Sul lato destro, la Torre di Guardia produce 5 oro, che va poi moltiplicato per il livello 1 del castello del giocatore Grigio per un totale di 5. Il giocatore Grigio ottiene 5 oro dalla banca.

### Colonna 2

Il Mulino a Vento produce 4 oro, ma è annullato dal Drago; solo i Lupi Selvatici hanno un qualunque effetto, e quindi il valore base di questa colonna è -3. Tale valore è raddoppiato dalla Miniera d'Oro, perciò il giocatore Grigio deve pagare 6 oro alla banca per il suo castello di livello 1.

### Colonna 4

La Montagna separa il castello del giocatore Bianco dal resto della colonna. Il giocatore Bianco non guadagna neanche un po' di oro.

Sull'altro lato della Montagna, la Foresta produce 1 oro, mentre gli Orchi ne rubano 5. Quindi, il valore base della colonna è di -4, e il giocatore Nero deve pagare 4 oro alla banca per il suo castello di livello 1.

Il resto delle righe e delle colonne calcola il proprio punteggio nella stessa maniera. Se avete fatto tutto in maniera corretta, dovrete ottenere i seguenti risultati:

Giocatore	Righe	Colonne	Totale
Bianco	-3	44	41
Grigio	-5	8	3
Nero	25	23	48

## IL SECONDO E IL TERZO TURNO

Dopo il calcolo del punteggio, tutte le tessere e tutti i castelli vanno rimossi dal tabellone. Ai giocatori che hanno giocato dei castelli di livello 1 nel corso del turno, questi ultimi vanno restituiti, ma tutti i castelli di livello 2, 3 o 4 che siano stati giocati devono essere rimossi dal gioco e rimessi nella scatola.

All'inizio del turno seguente, muovete il segnalino Epoca nello spazio successivo. Le tessere vanno rimescolate e sparse di nuovo a faccia in giù, e ciascun giocatore pesca nuovamente una tessera come all'inizio della partita.

Nel secondo e terzo turno, gioca per primo il giocatore che possiede più oro.

## FINE DELLA PARTITA

La partita ha termine dopo il terzo turno. Vince il giocatore che possiede più oro.

## VARIANTE UNO: FINO ALL'ULTIMO CASTELLO

Questa variante viene giocata utilizzando le regole normali ma con i seguenti cambiamenti:

- Il segnalino del turno non viene utilizzato. All'inizio della partita, il numero dei turni è sconosciuto.
- I giocatori all'inizio della partita ricevono tutti i propri castelli.
- Al termine di ciascun turno, tutti i castelli sul tabellone sono rimossi dal gioco.

La partita termina alla fine del turno in cui un giocatore gioca il suo ultimo castello. Il turno continua finché tutti gli spazi del tabellone sono stati riempiti o finché nessun giocatore può più giocare. Si calcola quindi come al solito il punteggio del tabellone, e vince il giocatore che possiede più oro.

Quando utilizzate questa variante, non tutti gli spazi del tabellone potrebbero essere riempiti nell'ultimo turno. Se ciò accade, semplicemente ignorate gli spazi vuoti al momento di calcolare il punteggio. Se dei giocatori si trovano a non essere in grado di giocare nel corso di questo turno, devono passare, fino a quando il tabellone è pieno o fino a che nessun altro giocatore può più giocare.

## VARIANTE DUE: NIENTE FORTUNA

Per eliminare il fattore fortuna dalla partita, all'inizio del turno potete piazzare tutte le tessere a faccia in su.

## VARIANTE TRE: PUNTI SUBITO

Invece di calcolare il punteggio dell'intero tabellone alla fine del turno, ciascuna colonna e ciascuna riga vengono calcolate immediatamente non appena sono riempite.

## CREDITS

**Design:** Reiner Knizia

**Progetto Grafico:** Brian Schomburg

**Copertina:** Jim Pavelec

**Illustrazione:** Eric Logfren

**Supervisione:** Darrell Hardy, Christian T. Petersen, e Greg Benage

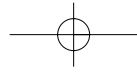
**Playtesting:** Gabriela Dressel, Barbara e Dieter Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel, Daniel Steel e Franz Vohwinkel

**Traduzione:** Marco Ferrandi

**Supervisione:** Roberto Di Meglio

Publicato da FANTASY FLIGHT GAMES ©2002 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza il permesso specifico dell'editore.

Edizione italiana a cura di NEXUS EDITRICE srl – tel. 0584/969482 – fax 0584/969483 – web: www.nexusgames.com



	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						

