Zwischen zwei SCHLÖSSERN

Ben Rosset & Matthew O'Malley

Illustriert von Agnieszka Dąbrowiecka, Laura Bevon und Bartłomiej Kordowski

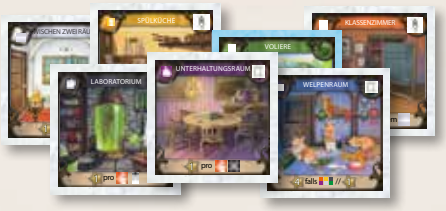
Für 3-7 Spieler (mit Variante für 2 Spieler) ab 10 Jahren, 45-60 Minuten

Der König verlangt nach neuen Schlössern! Du bist ein weltberühmter Baumeister, der von König Ludwig beauftragt worden ist, ihn beim Entwurf seiner Schlösser zu unterstützen. Für ein derart wichtiges Unterfangen ist jedoch das Können mehr als einer Person nötig. Daher wirst du bei jedem Bauprojekt mit einem anderen Baumeister zusammenarbeiten, so dass ihr eure grandiosen Pläne gemeinsam umsetzen könnt. Werden eure planerischen und kollaborativen Fähigkeiten ausreichen, um die beeindruckendsten Schlösser der Welt zu entwerfen?

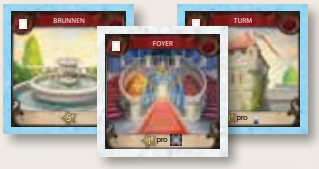
In Zwischen zwei Schlössern werden Raumplättchen gezogen und ausgespielt. Du arbeitest mit dem Spieler zu deiner Linken am Bau eines Schlosses und gleichzeitig baust du ein zweites Schloss mit dem Spieler zu deiner Rechten. Während jeder Runde wählst du zwei der Räume von deiner Hand aus und entscheidest dann gemeinsam mit deinen Nachbarn, welches der Plättchen du in welchem Schloss platzierst.

Am Ende des Spiels wird jedes Schloss bewertet. Da für dich von deinen beiden Schlössern nur das mit der niedrigeren Punktezahl zählt, darfst du keines der beiden vernachlässigen.

SPIELMATERIAL



147 normale Raumplättchen
(je 21 Speise-, Wohn-, Wirtschafts-, Außen-, Schlaf-, Verbindungs- und Kellerräume)



48 Sonderraumplättchen
(Brunnen, Foyers, Türme)



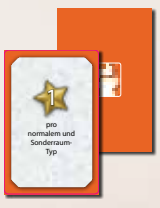
7 Thronsaalplättchen
(gehören zu den Sonderräumen)



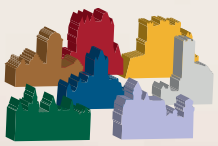
7 Übersichtskarten



28 königliche Bedienstete



20 Bonuskarten



7 Schlossfiguren



1 Wertungsblock

AUFBAU

Setzt euch so um den Tisch, dass zwischen allen Spielern ungefähr gleich viel Platz ist. Die Schlösser werden zwischen den Spielern gebaut.



ANMERKUNG: Spielt ihr das Spiel mehrfach in Folge, dann solltet ihr eure Sitzplätze jedes Mal neu durchmischen (z.B. nach Alter, Geburtsmonat und -tag, Haarlänge o.ä.).

1. Mischt die 7 Thronsäle und legt 1 davon jeweils zwischen zwei benachbarte Spieler (dort, wo die Schlösser entstehen werden). Setzt je eine Schlossfigur aus Holz (zu finden im Kasten mit den Plättchen) unterhalb jedes Thronsaals auf den Tisch. Die übrigen Thronsäle und Schlossfiguren werden nicht benötigt und können weggelegt werden.

2. Gebt jedem Spieler 1 Übersichtskarte. Die übrigen Übersichtskarten werden nicht benötigt.

3. Legt den kleinen Kasten mit den doppelseitigen Sonderräumen (Brunnen, Türme und Foyers) sowie den königlichen Bediensteten (Maler, Ritter, Feuerschlucker und Kosmetiker) in die Tischmitte. **WICHTIG:** Mischt diese Plättchen nicht mit den normalen Raumplättchen!

4. Legt den großen Kasten in die Tischmitte. Er enthält die normalen Raumplättchen. Diese sollten alle verdeckt in den Fächern des Kastens liegen, wie im Bild unten. In jedes Fach passen genau 9 Plättchen. Falls ihr die Plättchen nicht am Ende eurer letzten Partie gemischt habt, solltet ihr dies nun tun, bevor ihr das Spiel beginnt.

5. Mischt die Bonuskarten und legt sie als verdeckten Stapel in das vorgesehene Fach des kleinen Kastens.



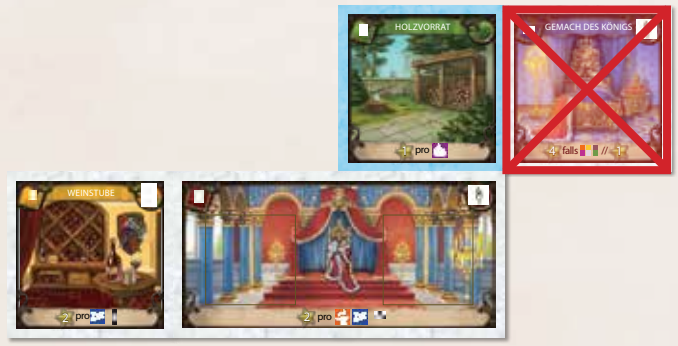
SPIELABLAUF: ÜBERBLICK

Das Spiel besteht aus 2 Runden. Zu Beginn jeder Runde zieht jeder von euch 9 Plättchen auf die Hand. In jedem Zug wählst du geheim 2 Plättchen aus, die du verdeckt vor dich legst. Die restlichen Plättchen in deiner Hand gibst du an den nächsten Spieler weiter. Deinen Zug schließt du damit ab, dass du deine 2 gewählten Plättchen aufdeckst und – nachdem du mit deinen beiden Partnern diskutiert hast – je 1 davon in jedes deiner beiden Schlösser platzierst.

Welche Plättchen du wählst und wo du sie im Schloss platzierst, entscheidet am Ende des Spiels darüber, wie viele Punkte du bekommst.

WIE BAUE ICH EIN SCHLOSS?

Ihr betrachtet jedes eurer Schlösser im seitlichen Querschnitt. Der Thronsaal befindet sich im Erdgeschoss. Von dort aus kann das Schloss nach „oben“ und nach „außen“ erweitert werden. Legt ihr ein Plättchen oberhalb des Thronsaals (wie das Holzlager im Beispiel rechts), beginnt ihr somit ein neues Stockwerk des Schlosses, wodurch das Schloss höher wird. Legt ihr ein Plättchen neben den Thronsaal (wie die Weinstube im Beispiel rechts), dann befindet sich dieses im gleichen Stockwerk des Schlosses, wodurch das Schloss breiter wird.



Das Königsgemach darf hier (im 1. Stock des Schlosses) nicht angelegt werden, solange darunter kein Raum ist, um es zu unterstützen

ANMERKUNG 1: Alle Plättchen, die höher liegen als das Erdgeschoss, müssen von einem Plättchen darunter unterstützt werden, wie im Beispiel rechts angezeigt. Plättchen im Erdgeschoss sowie unterirdische Plättchen müssen angrenzend zu anderen Plättchen gelegt werden, müssen aber von keinem Plättchen unterstützt werden.

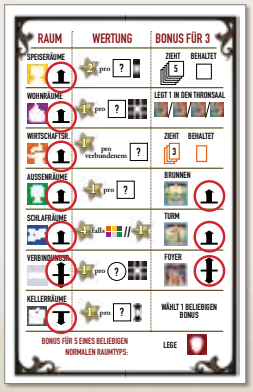
ANMERKUNG 2: Die Höhe und Breite der Schlösser ist unbegrenzt, solange alle Legebedingungen erfüllt sind.

ANMERKUNG 3: Alle Plättchen eines Schlosses müssen gleich ausgerichtet sein, sodass die Raumnamen alle in die gleiche Richtung zeigen. Außerdem muss jedes Plättchen so gelegt werden, dass es an mindestens 1 weiteres Plättchen grenzt (sie also 1 Kante gemeinsam haben). Das erste Plättchen, das du in dein Schloss legst, muss also an den Thronsaal grenzen.



Neue Plättchen müssen mindestens 1 Kante mit einem bereits gelegten Plättchen gemeinsam haben. Du und dein Partner dürft entscheiden, in welcher Reihenfolge eure 2 Plättchen jede Runde im Schloss angelegt werden.

ANMERKUNG 4: Speise-, Wohn-, Wirtschafts-, Außen- und Schlafräume dürfen nur in das Erdgeschoss oder in ein höheres Stockwerk gelegt werden. Verbindungsräume könnt ihr in jedes Stockwerk legen, auch unterirdisch. Kellerräume dürft ihr ausschließlich unterirdisch anlegen. Zur Erinnerung sind diese Regeln auch auf der Übersichtskarte dargestellt.



Die rot eingekreisten Pfeile geben an, wo der jeweilige Raumtyp angelegt werden darf.

SPIELABLAUF: DETAILS

Führt alle gleichzeitig die folgenden Schritte aus.

RUNDE 1

Ziehe 9 normale Raumplättchen aus dem großen Kasten und halte sie geheim auf der Hand. Führe dann die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. **WÄHLEN:** Wähle 2 der Plättchen auf deiner Hand geheim aus, ohne dabei mit deinen Mitspielern zu reden. Lege die übrigen Plättchen als verdeckten Stapel unterhalb der Schlossfigur zu deiner Linken ab. Dies ist das Zeichen, dass du diesen Schritt abgeschlossen hast. Hast du deine Wahl einmal getroffen, darfst du dich nicht mehr umentscheiden.

2. **AUFDECKEN:** Haben alle Spieler ihre Plättchen gewählt, decken sie gleichzeitig die gewählten Plättchen auf.

3. **ANLEGEN:** Nun darfst du dich mit deinen beiden Partnern offen darüber beraten, wo die gewählten Plättchen angelegt werden sollen. Du musst eines dieser gewählten Plättchen in das Schloss zu deiner Linken legen, das andere in das Schloss zu deiner Rechten. Welches Plättchen in welches Schloss gelegt wird, darfst letztendlich du entscheiden.

Während des „Anlegen"-Schrittes darfst du mit deinen Partnern alles besprechen, was du möchtest. Du darfst auch darüber sprechen, welche Plättchen sich in dem Stapel befinden, den du an deinen Partner weitergegeben hast.

In jedem Zug werden 2 Plättchen in jedes Schloss angelegt (1 von dir und 1 von deinem Partner). Ihr dürft entscheiden, welches als erstes angelegt werden soll.

Nach Ende des „Anlegen"-Schrittes dürft ihr die Position der Plättchen in den Schlössern nicht mehr verändern.

In seltenen Fällen kann es passieren, dass beide Spieler, die gemeinsam an einem Schloss bauen, ihr Plättchen nicht anlegen wollen, bis der andere Spieler sein Plättchen angelegt hat. (Im Sinne der Partnerschaft möchten wir euch stark davon abraten, aber es kann passieren.) In diesem Fall legt der ältere der beiden Spieler sein Plättchen als erstes an.

WIEDERHOLEN: Befindet sich mehr als 1 Plättchen im Stapel unter der Schlossfigur zu deiner Rechten, nimmst du diese Plättchen auf die Hand und führst die Schritte „Wählen", „Aufdecken" und „Anlegen" erneut durch. Befindet sich nur noch 1 Plättchen im Stapel unter dem Schloss, wird dieses verdeckt abgeworfen und aus dem Spiel entfernt; anschließend beginnt Runde 2.

RUNDE 2

Runde 2 läuft genauso ab wie Runde 1. Einziger Unterschied ist, dass ihr eure übrigen Plättchen verdeckt nach rechts weitergebt. Dann nehmt ihr eure neuen Plättchen von links. (In der ersten Runde werden die Plättchen also im Uhrzeigersinn durchgereicht, in der zweiten Runde gegen den Uhrzeigersinn.)

RAUM-BONI UND WERTUNG

Sobald ihr das dritte Plättchen des gleichen normalen Raumtyps irgendwo in euer Schloss legt (z.B. den dritten Schlafraum, den dritten Wohnraum, den dritten Speiseraum usw.), erhält das Schloss sofort (bevor irgendein weiteres Plättchen angelegt wird) den speziellen Bonus für den jeweiligen Raumtyp. Zusammen mit deinem Partner beim Bau dieses Schlosses triffst du die nötigen Entscheidungen für den jeweiligen Bonus gemeinsam.



Legt ihr das fünfte Plättchen des gleichen normalen Raumtyps an, erhält das Schloss sofort einen weiteren Bonus. Ihr dürft euch sofort 1 der 3 möglichen Sonderraumplättchen aussuchen (auch dann, wenn euer Schloss bereits einen Sonderraum dieses Typs enthält) und in euer Schloss legen.

Für 6 oder mehr Plättchen eines Typs gibt es keinen Bonus. Genauso wenig gibt es einen Bonus für das dritte oder fünfte Sonderraumplättchen eines Typs in eurem Schloss.

Auf den Übersichtskarten werden die Wertung und die Boni für jeden Raumtyp erläutert. Am Ende des Spiels wird jeder Raum eures Schlosses einzeln gewertet.

SPEISERÄUME

MÜSSEN AUF HÖHE DES THRONSAALS ODER HÖHER ANGELEGT WERDEN

Wertung

Jeder Speiseraum gibt einen bestimmten Raumtyp an, den er entweder direkt über und unter sich oder direkt links und rechts neben sich haben möchte. Der Speiseraum erzielt je 2 Siegpunkte für jeden verlangten Raum, der sich an der korrekten Stelle befindet. Die Weinstube beispielsweise erzielt 2 Siegpunkte für einen Schlafraum, der sich direkt darüber befindet, sowie für einen Schlafraum, der sich direkt darunter befindet.

Der Schokoladenraum und der Gewürzraum sind etwas anders. Sie erzielen 2 Siegpunkte pro Kellerraum, der sich an einer der 2 Positionen darunter befindet.

Ein Speiseraum kann maximal 4 Siegpunkte erzielen.





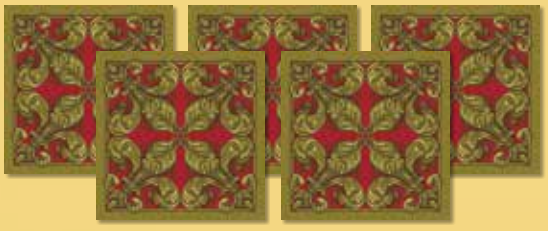
Bonus

Sobald ihr den dritten Speiseraum in ein Schloss legt, zieht ihr sofort 5 Plättchen aus dem Vorrat der verdeckten normalen Raumplättchen. Wählt 1 dieser Plättchen aus und legt es in eurem Schloss an. Werft die übrigen ab und entfernt sie aus dem Spiel.

Ist das gewählte Plättchen das dritte (oder fünfte) seines Typs in eurem Schloss, dürft ihr den jeweiligen Bonus für diesen Raumtyp wie immer sofort nach Anlegen des Plättchens nehmen. *Beispiel: Ihr habt bereits 2 Wohnräume in eurem Schloss. Mit dem Speiseraum-Bonus entscheidet ihr euch dafür, einen weiteren Wohnraum in eurem Schloss anzulegen. Dadurch habt ihr nun 3 Wohnräume. Ihr dürft euch nun sofort den Wohnraum-Bonus nehmen.*

Sollte der Fall eintreten, dass sich keine 5 normalen Raumplättchen mehr im Vorrat befinden, mischt ihr alle normalen Raumplättchen, die bereits abgeworfen wurden, und fügt sie dem Vorrat hinzu. Zieht anschließend 5 Plättchen.

ZIEHT



BEHALTET



Am besten legt ihr einen Speiseraum direkt an die Räume an, die er bedienen soll.



WOHNRÄUME

MÜSSEN AUF HÖHE DES THRONSAALS ODER HÖHER ANGELEGT WERDEN



Wertung

Jeder Wohnraum hat einen bestimmten Raumtyp, den er in seiner Umgebung haben möchte. Er erzielt 1 bzw. 2 Siegpunkte pro Raum dieses Typs, der ihn umgibt. Beispielsweise erzielt der Kartographieraum 1 Siegpunkt pro Schlafraum, der ihn umgibt.

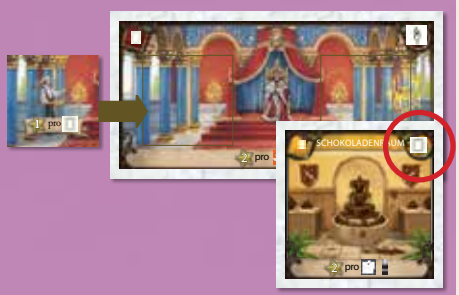
ANMERKUNG: Der Thronsaal ist für Wohnräume, die von Sonderräumen umgeben sein möchten, 1 Siegpunkt wert.

Die meisten Wohnräume können maximal 8 Siegpunkte erzielen. Diejenigen, die von Außenräumen oder Kellerräumen umgeben sein möchten, können maximal 6 Siegpunkte erzielen.

Wohnräume stehen im Mittelpunkt des Geschehens.

Bonus

Sobald ihr den dritten Wohnraum in eurem Schloss anlegt, sucht ihr euch sofort einen königlichen Bediensteten aus und legt ihn auf eines der zwei vorgesehenen Felder im Thronsaal. Bei Spielende erzielt der Bedienstete 1 Siegpunkt pro Raum im Schloss, der den vom Bediensteten gewünschten Wandschmuck vorweist.



Entscheidet ihr euch beispielsweise dafür, einen Maler in den Thronsaal zu legen, erzielt dieser bei Spielende 1 Siegpunkt für jedes Gemälde in eurem Schloss.

Der Schokoladenraum ist z.B. ein Raum mit Gemälde.

Ihr könnt den Kellerraum-Bonus nutzen, um noch einen zweiten königlichen Bediensteten in den Thronsaal zu legen. Dies darf sowohl der gleiche als auch ein anderer Bediensteter sein. Ist es nochmal der gleiche, erzielen beide gemeinsam nun 2 Siegpunkte für jeden Raum im Schloss mit dem entsprechenden Wandschmuck.





WIRTSCHAFTSRÄUME

MÜSSEN AUF HÖHE DES THRONSAALS ODER HÖHER ANGELEGT WERDEN



Wertung

Jeder Wirtschaftsraum hat einen bestimmten Raumtyp, mit dem er verbunden sein möchte. Er erzielt 1 Siegpunkt pro verbundenem Raum dieses Typs. Ein Raum gilt immer dann als „verbunden“, wenn man einen Pfad von diesem Raum zurück zum Wirtschaftsraum führen kann, der ausschließlich aus Räumen des verlangten Typs besteht. Das Spielelager erzielt beispielsweise 1 Siegpunkt für jeden verbundenen Wohnraum.

Im Beispiel unten erzielt der Spielevorrat 5 Siegpunkte, weil es mit 5 Wohnräumen verbunden ist (1-5). Beachtet, dass der Jagdtrophäenraum links vom Thronsaal nicht mit dem Spielevorrat verbunden ist, da man keinen Pfad vom Jagdtrophäenraum zum Spielevorrat führen kann, der nur aus Wohnräumen besteht.



Die Zahl der Siegpunkte, die ein Wirtschaftsraum erzielen kann, ist unbegrenzt.

Wirtschaftsräume sind dann am wirtschaftlichsten, wenn sie mit den Räumen verbunden sind, die mit ihnen wirtschaften.

Bonus

Sobald ihr den dritten Wirtschaftsraum in eurem Schloss anlegt, zieht ihr sofort 3 Bonuskarten und wählt 1 davon, die ihr behaltet. Legt die gewählte Karte offen unter euer Schloss. Werft die übrigen 2 Karten ab und entfernt sie aus dem Spiel. Bei Spielende erzielt die Bonuskarte Siegpunkte abhängig davon, wie gut euer Schloss die Bedingung auf der Karte erfüllt. Auf S. 15 findet ihr eine Übersicht über alle Bonuskarten mit Erläuterungen zu ihren Wertungsbedingungen.

Im seltenen Fall, dass ihr keine 3 Bonuskarten nachziehen könnt, mischt ihr alle abgeworfenen Bonuskarten mit den evtl. verbliebenen und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel. Zieht dann anschließend die 3 Karten.



AUSSENRÄUME

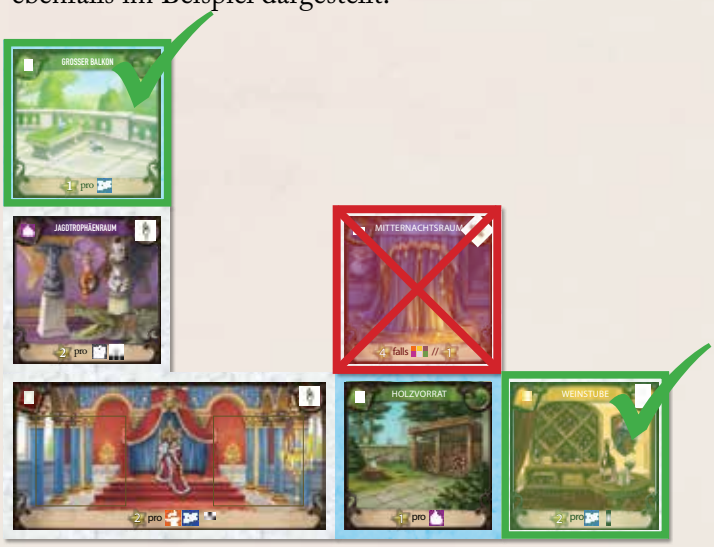
MÜSSEN AUF HÖHE DES THRONSAALS ODER HÖHER ANGELEGT WERDEN



Wertung
Jeder Außenraum hat einen bestimmten Raumtyp, den er möglichst häufig im Schloss haben möchte. Er erzielt 1 Siegpunkt pro Raum dieses Typs, der sich irgendwo im Schloss befindet. Diese Räume müssen dabei nicht an den jeweiligen Außenraum angrenzen. Der Große Balkon erzielt beispielsweise 1 Siegpunkt für jeden Schlafraum im Schloss.

Die Zahl der Siegpunkte, die ein Außenraum erzielen kann, ist unbegrenzt.

WICHTIG: Außenräume haben eine blaue Umrandung. Dies bedeutet, dass sie zum Himmel hin offen sind. Oberhalb eines Außenraums darf kein weiteres Plättchen angelegt werden, wie im Beispiel unten dargestellt. Der Außenraum selbst darf oberhalb anderer Plättchen mit normaler weißer Umrandung angelegt werden, wie ebenfalls im Beispiel dargestellt.



Ihr dürft andere Räume jederzeit links und rechts von einem blau umrandeten Plättchen anlegen.

Die Gartengestaltung sollte den Charakter des Schlosses widerspiegeln.

Bonus
Sobald ihr den dritten Außenraum in eurem Schloss anlegt, nehmt ihr euch sofort 1 Brunnenplättchen und legt es in eurem Schloss an.

Brunnen sind Sonderräume und dürfen auf Höhe des Thronsaals oder höher angelegt werden. Sie sind bei Spielende immer genau 5 Siegpunkte wert.

WICHTIG: Brunnen haben die gleichen Einschränkungen wie Außenräume: Über ihnen dürfen keine Plättchen angelegt werden.



„Wer mag nicht einen hübschen Brunnen?“

SCHLAFRÄUME

MÜSSEN AUF HÖHE DES THRONSAALS ODER HÖHER ANGELEGT WERDEN



Wertung

Jeder Schlafraum erzielt 4 Siegpunkte, falls sich bei Spielende von jedem der 6 anderen Raumtypen mindestens 1 Raum in eurem Schloss befindet. Dabei ist es egal, wo im Schloss sich diese anderen Räume befinden.

Falls euer Schloss bei Spielende nicht 1 von jedem der 6 anderen Raumtypen enthält, erzielt jeder Schlafraum 1 Siegpunkt.

Ein Schlafraum kann maximal 4 Siegpunkte erzielen.

Der verrückte König möchte viel Abwechslung in seiner Umgebung.

Bonus

Sobald ihr den dritten Schlafraum in eurem Schloss anlegt, nehmt ihr euch sofort 1 Turmplättchen und legt es in eurem Schloss an.

Türme sind Sonderräume und dürfen auf Höhe des Thronsaals oder höher angelegt werden. Sie erzielen bei Spielende 1 Siegpunkt pro Raum, der sich unterhalb von ihnen befindet, inklusive unterirdischer Räume. Der Turm im Beispiel rechts bringt z.B. 4 Siegpunkte ein.

Die Zahl der Siegpunkte, die ein Turm erzielen kann, ist unbegrenzt.

WICHTIG: Türme haben die gleichen Einschränkungen wie Außenräume: Über ihnen dürfen keine Plättchen angelegt werden.



„Was für eine großartige Aussicht man von diesem Turm aus hat!“



VERBINDUNGSRÄUME
KÖNNEN ÜBERALL IM SCHLOSS ANGELEGT WERDEN



Wertung
Jeder Verbindungsraum hat einen bestimmten Wandschmuck, von dem er umgeben sein möchte. Er erzielt 1 Siegpunkt pro Raum mit diesem Wandschmuck, der ihn umgibt. Beispielsweise erzielt die Echokammer 1 Siegpunkt pro Raum mit Fackel, der sie umgibt.

ANMERKUNG: Der Thronsaal ist für Verbindungsräume, die vom entsprechenden Wandschmuck umgeben sein möchten, 1 Siegpunkt wert.

Ein Verbindungsraum kann maximal 8 Siegpunkte erzielen.

WERTUNG: Verbindungsräume können überall im Schloss angelegt werden, auch tiefer als der Thronsaal. Zusammen mit den Kellerräumen sind sie die einzigen normalen Raumplättchen, die tiefer als der Thronsaal angelegt werden dürfen.

Je mehr Orte ein Verbindungsraum miteinander verbindet, desto besser… doch noch besser ist es, wenn das Dekor dem der umgebenden Räume gleicht.

Bonus
Sobald ihr den dritten Verbindungsraum in eurem Schloss anlegt, nehmt ihr euch sofort 1 Foyerplättchen und legt es in eurem Schloss an.

Foyers sind Sonderräume und dürfen überall im Schloss angelegt werden (genau wie Verbindungsräume). Sie erzielen bei Spielende 1 Siegpunkt pro Raum, der sie umgibt, also maximal 8 Siegpunkte. Das Foyer im Beispiel unten bringt z.B. 5 Siegpunkte ein.

ANMERKUNG: Der Thronsaal ist für die Wertung eines Foyers 1 Siegpunkt wert, auch wenn beide Hälften des Thronsaals das Foyer umgeben.



„Lasst uns einen Ball im Foyer veranstalten! Mitten im Schloss."



KELLERRÄUME
MÜSSEN TIEFER ALS DER THRONSAAL ANGELEGT WERDEN

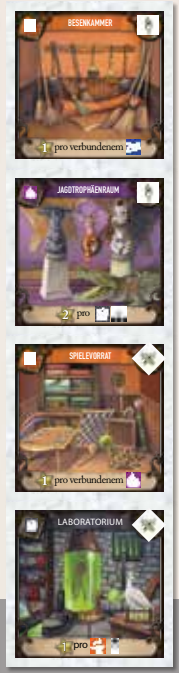


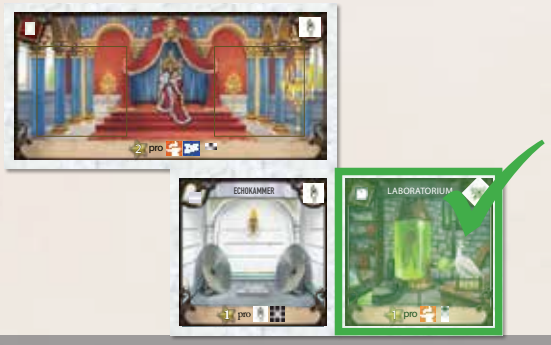
Wertung
Jeder Kellerraum hat einen bestimmten Raumtyp, den er über sich haben möchte. Er erzielt 1 bzw. 2 Siegpunkte pro Raum dieses Typs, der sich irgendwo innerhalb derselben senkrechten Spalte befindet wie er selbst. Im Beispiel unten erzielt das Laboratorium 2 Siegpunkte.

Die Zahl der Siegpunkte, die ein Kellerraum erzielen kann, ist unbegrenzt.

WICHTIG: Kellerräume müssen tiefer als der Thronsaal angelegt werden. Ihr dürft mehr als ein Stockwerk mit Keller- und Verbindungsräumen unterhalb des Stockwerks eures Thronsaals haben.

Es ist erlaubt, einen Kellerraum anzulegen, über dem sich (zum Zeitpunkt des Anlegens) keine Plättchen befinden, solange er mit mindestens 1 bereits gelegten Plättchen eine Kante gemeinsam hat. Siehe auch das Beispiel unten. Gleiches gilt für Verbindungsräume und Foyers, die ihr in einem unterirdischen Stockwerk anlegt.





Der Unterbau des Schlosses unterstützt das gesamte Bauwerk, und jeder Kellerraum unterstützt einen bestimmten Teil des Schlosses besonders gut.

Bonus
Sobald ihr den dritten Kellerraum in eurem Schloss anlegt, sucht ihr euch sofort 1 beliebigen anderen raumtyp-spezifischen Bonus aus und erhaltet diesen. Ihr dürft einen Bonus wählen, den ihr zuvor bereits erhalten habt, oder auch einen Bonus, den ihr noch nicht erhalten habt.

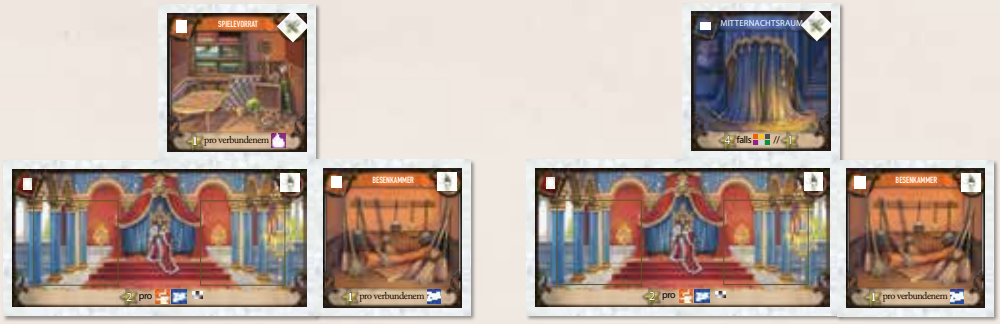
Entscheidet ihr euch für einen Bonus, den ihr noch nicht erhalten habt (z.B. wenn ihr den Speiseraum-Bonus wählt, obwohl ihr noch keine 3 Speiseräume in eurem Schloss habt), dann dürft ihr diesen Bonus trotzdem zu einem späteren Zeitpunkt nochmals erhalten. Wenn ihr also später den dritten Speiseraum in eurem Schloss anlegt, dürft ihr dennoch wie immer den Speiseraum-Bonus erhalten, auch wenn ihr den Speiseraum-Bonus infolge des Kellerraum-Bonus bereits erhalten habt.

Entscheidet ihr euch für den Wohnraum-Bonus, obwohl ihr diesen bereits erhalten habt, als ihr den dritten Wohnraum angelegt habt, so dürft ihr einen zweiten königlichen Bediensteten in den Thronsaal legen (den gleichen oder einen anderen).



THRONSÄLE

Jeder Thronsaal hat 2 bestimmte Raumtypen, die er neben sich haben möchte, sowie 2 bestimmte Stellen, wo diese Raumtypen angelegt werden sollen. Der Thronsaal erzielt 2 Siegpunkte für jede dieser Stellen, die mit einem Plättchen des geforderten Typs besetzt ist. In beiden Beispielen unten erzielt der Thronsaal 4 Siegpunkte.



Ein Thronsaal kann maximal 4 Siegpunkte erzielen.

Der Charakter eines Schlosses kommt in seinem Thronsaal sowie den Räumen in dessen Nähe am besten zum Vorschein.



SPIELENDE

Nach Ende von Runde 2 wird jedes Schloss einzeln gewertet. Jeder Spieler nimmt sich ein Blatt vom Wertungsblock und berechnet den Gesamtpunktwert des Schlosses zu seiner Linken (siehe Beispiel). Sind alle damit fertig, vergleicht jeder den Punktwert seines linken Schlosses mit dem seines rechten. Dein persönlicher Endpunktwert ist der niedrigere Wert deiner beiden Schlösser. Der Spieler mit dem höchsten Endpunktwert gewinnt das Spiel.

BEI GLEICHSTAND: Die am Gleichstand beteiligten Spieler vergleichen die Werte ihrer Schlösser mit höherem Gesamtwert. Der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt.

BEI WEITEREM GLEICHSTAND: Die am Gleichstand beteiligten Spieler vergleichen die Gesamtzahl an Sonderräumen in ihren zwei Burgen. Der Spieler mit der höheren Anzahl gewinnt. *Beispiel: Haben James und Cindy sowohl bei ihrem schlechteren als auch bei ihrem besseren gleich viele Punkte, und James hat insgesamt 7 Sonderräume in seinen zwei Schlössern, während Cindy insgesamt 6 hat, dann ist der Gleichstand gelöst und James gewinnt das Spiel.*

Gibt es noch immer einen Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

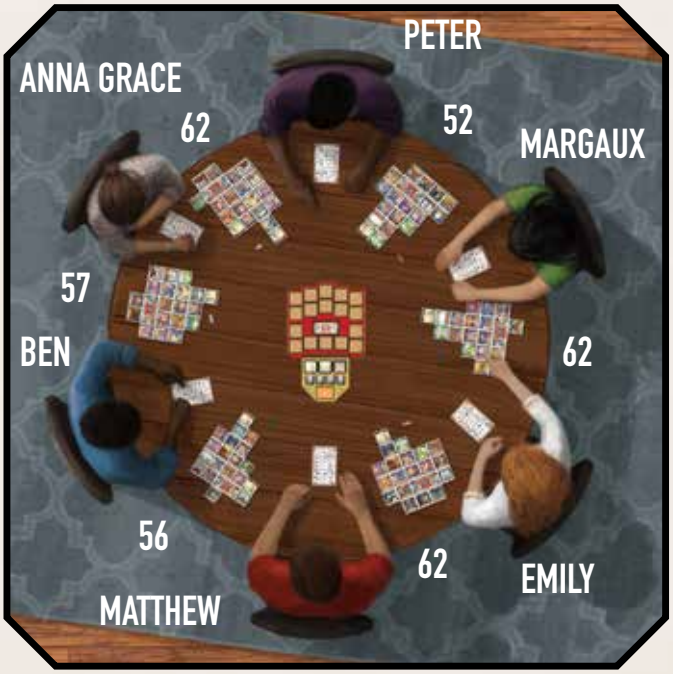
BEISPIEL: WERTUNG

Dieses Schloss ist insgesamt 62 Siegpunkte wert.



BEISPIEL: SPIELERWERTUNG

Im unten dargestellten 6-Personen-Spiel haben die Spieler die folgenden Endpunktwerte: Ben 56, Matthew 56, Margaux 52, Anna Grace 57, Peter 52, Emily 62. Emily gewinnt das Spiel!



SCHLOSS NAME: SCHLOSS MUSTERBRUNN

KATEGORIE	PUNKTWERTE EINZELNER RÄUME									GESAMT
SPEISERÄUME	4									4
WOHNRÄUME	1	2	2	1	2					8
WIRTSCHAFTSRÄUME	2	2								4
AUSSENRÄUME	5									5
SCHLAFRÄUME	4	4	4							12
VERBINDUNGSRÄUME	2	0	2							4
KELLERRÄUME	2									2
TÜRME	5									5
BRUNNEN	5									5
FOYERS	6									6
BONUSKARTEN										
KÖNIGL. BEDIENSTETE	7									7
THRONSAAL	0									0
									GESAMTPUNKTWERT	62

Nach Ende des Spiels empfehlen wir, dass ihr alle normalen Raumplättchen auf dem Tisch gut durchmischt, bevor ihr sie verdeckt in die Fächer des Kastens zurücklegt. So ist das Spiel für die nächste Partie schon spielbereit. Achtet darauf, dass ihr die Sonderräume vor dem Mischen aussortiert und getrennt in ihre eigenen Fächer legt.

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Baut das Spiel so auf, als würdet ihr zu dritt spielen. Es gibt also 3 Thronsäle mit je einer Schlossfigur darunter. Der dritte Spieler heißt „Ludwig“. Die 2 menschlichen Spieler bauen ein Schloss gemeinsam, wie sonst auch, und jeder der beiden menschlichen Spieler baut außerdem ein Schloss mit Ludwig zusammen.

RUNDE 1

In Runde 1 zieht jeder Spieler 9 Plättchen. Auch Ludwig zieht 9 Plättchen (legt sie vor ihn, als sei er ein menschlicher Spieler). Seht euch Ludwigs Plättchen nicht an.

Während des „Wählen“-Schrittes in jedem Zug dieser Runde mischt der Spieler links von Ludwig dessen Plättchen und zieht zufällig 2 davon. Der Spieler sieht sich diese 2 Plättchen an und wählt 1 davon für das Schloss, das er zusammen mit Ludwig baut. Das andere wird für das Schloss verwendet, das der andere menschliche Spieler zusammen mit Ludwig baut. Legt diese beiden Plättchen offen neben das ihnen zugewiesene Schloss. Anschließend wählen die menschlichen Spieler 2 Plättchen aus ihren jeweils eigenen Plättchenstapeln.

Haben beide menschlichen Spieler ihre Plättchen fertig ausgewählt und alle Stapel (auch den von Ludwig) nach links weitergereicht, werden die Schritte „Aufdecken“ und „Anlegen“ ausgeführt. Jeder menschliche Spieler entscheidet, wo sowohl das eigene gewählte Plättchen als auch das von Ludwig in dem Schloss angelegt werden soll, das dieser Spieler zusammen mit Ludwig baut.

Gibt es in einem von Ludwigs Schlössern einen Bonus, wählt diesen Bonus derjenige menschliche Spieler, der das jeweilige Schloss zusammen mit Ludwig baut. Dieser entscheidet gegebenenfalls auch, wo dieser Bonus angelegt wird.



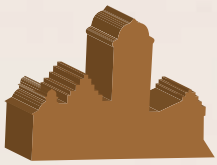
Ist der Schritt „Anlegen“ abgeschlossen, wiederholt ihr die Schritte wie üblich.

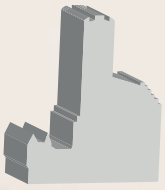
RUNDE 2

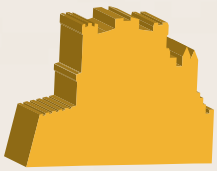
Runde 2 läuft genauso ab wie Runde 1. Der einzige Unterschied ist, dass der menschliche Spieler rechts von Ludwig dessen Plättchen mischt und 2 zieht, bevor er dann Ludwigs beiden Schlössern je 1 Plättchen zuweist.

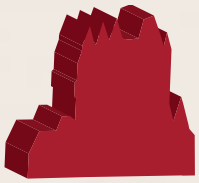
Am Ende von Runde 2 werden alle Schlösser wie üblich gewertet. Dabei ist es durchaus möglich, dass Ludwig das Spiel gewinnt und somit beide menschlichen Spieler verlieren!

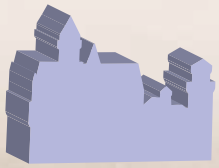
SCHLOSSFIGUREN

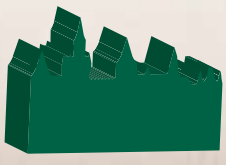

SCHLOSS MESPELBRUNN

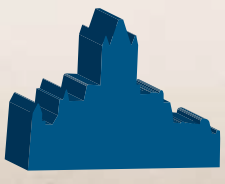

SCHLOSS LICHTENSTEIN


SCHLOSS HOHENSCHWANGAU

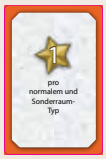

BURG ELTZ


SCHLOSS NEUSCHWANSTEIN


BURG HOHENZOLLERN


REICHSBURG COCHEM

BONUSKARTEN



1 Siegpunkt pro unterschiedlichem Raumtyp (normal oder Sonderraum) in eurem Schloss, den Thronsaal nicht mitgezählt



4 Siegpunkte pro königlichem Bediensteten in eurem Thronsaal



2 Siegpunkte pro Kellerraum in eurem Schloss



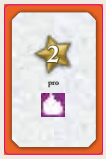
2 Siegpunkte pro Schlafraum in eurem Schloss



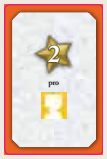
1 Siegpunkt pro Raum in einem unterirdischen Stockwerk, Sonderräume mitgezählt



1 Siegpunkt pro Raum in Stockwerk 2 oder höher (auch Sonderräume). Das heißt mindestens 2 Stockwerke höher als der Thronsaal



2 Siegpunkte pro Wohnraum in eurem Schloss



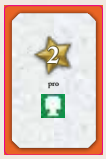
2 Siegpunkte pro Speiseraum in eurem Schloss



1 Siegpunkt pro Stockwerk (also Gesamtzahl der waagerechten Reihen in eurem Schloss)



1 Siegpunkt pro Gesamtbreite (also Gesamtzahl der senkrechten Spalten in eurem Schloss)



2 Siegpunkte pro Außenraum in eurem Schloss



2 Siegpunkte pro Verbindungsraum in eurem Schloss



3 Siegpunkte pro vollständig umschlossenem Raum. Das kann auch der Thronsaal sein. Der Thronsaal kann hierbei 2 umschließende Felder eines Plättchens einnehmen.



2 Siegpunkte pro Raum, bei dem die Felder darüber, darunter, links und rechts davon alle besetzt sind. Dies kann auch der Thronsaal sein.



2 Siegpunkte pro Wirtschaftsraum in eurem Schloss



2 Siegpunkte pro Sonderraum in eurem Schloss, den Thronsaal mitgezählt



2 Siegpunkte pro unterschiedlichem normalen Raumtyp in den 6 angegebenen Feldern um den Thronsaal herum



1 Siegpunkt pro belegtem Feld um den Thronsaal herum



4 Siegpunkte pro normalem Raumtyp, von dem ihr in eurem Schloss mindestens 5 Plättchen habt



2 Siegpunkte pro normalem Raumtyp, von dem ihr in eurem Schloss mindestens 3 Plättchen habt

Die Spieleautoren möchten sich bedanken bei Stonemaier Games, Bezier Games, Margaux O'Malley, Brian Blankstein, der 2nd Friday Playtest Group, Table Treasure Games, all unseren großartigen Testspielern, Chicagoland Games Dice Dojo und den talentierten Künstlern, Redakteuren und Grafikdesignern, die dieses Spiel zum Leben erweckten.

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook in Kontakt, wir freuen uns über ein "Like".
facebook.com/feuerlandspiele

FEHLEN TEILE?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

STONEMAIER GAMES

FEUERLAND

Deutsche Bearbeitung:
Ryan Palfreyman, Frank Heeren
Übersetzung: Ryan Palfreyman
Lektorat: Johannes Grimm

© 2018 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
www.feuerland-spiele.de

