

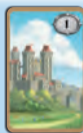
Ein Königreich
für ein Spiel!
Von Nicko Böhnke

KINGS & CREATURES

Alljährlich findet das sagenumwobene Kräfteressen der Helden statt. Wer Rang, Ruhm und Renommee genießt, läßt sich hier blicken. Nicht nur huldvolle Helden, redliche Recken und prächtige Prinzen geben sich ein Stelldichein. Zottelige Zentauren, muskulöse Minotauren und wundersamere Wesen verleihen dem Ereignis legendären Glanz. Könt ihr Helden und Schätze für eure Gefolgschaft gewinnen? Könt ihr die Gunst von Königen erringen?

Bevor es losgeht

Es gibt 110 Spielkarten: Schlösser (6), Schätze (23), Helden (21), Legenden (19), Könige (16), Fabelwesen (25).
Welche Karten ihr verwendet, hängt davon ab, wie viele Spieler ihr seid:



Schlösser: Jeder bekommt ein Schloss als Startkarte und legt es offen vor sich ab. Nehmt dafür die **niedrigsten** Kartennummern entsprechend eurer Spieleranzahl. Die übrigen Schlösser verwendet ihr nicht.

Spielt ihr zu viert, verwendet ihr die Schlossnummern 1, 2, 3 und 4.



Legenden: Ihr verwendet **pro Spieler 3** Legenden, die ihr so zieht, dass ihr selbst nicht wisst, welche Legenden am Spiel beteiligt sind. Die übrigen Legenden verwendet ihr nicht.

Spielt ihr zu viert, spielt ihr mit $4 \times 3 = 12$ Legenden.



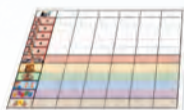
- Verwendet von den übrigen Kartensorten **alle Karten ohne aufgedruckte Spielerinfo** (rechts unten).
- Karten mit der **Info 3+** verwendet ihr **ab 3 Spielern**. Karten mit der **Info 4+** zusätzlich **ab 4 Spielern**, usw ...

Diese Karte verwendet ihr immer, wenn ihr zu viert, fünft oder sechst spielt. Auch die Karten mit der Info 3+ und die ohne Spielerinfo nehmen dann am Spiel teil.



Mischt alle verwendeten Karten – außer den Schlössern – und bildet daraus **5 verdeckte Stapel**. In jedem Stapel befinden sich bei ...

- 2 Spielern: 7 Karten
- 3 Spielern: 10 Karten
- 4 Spielern: 14 Karten
- 5 Spielern: 17 Karten
- 6 Spielern: 20 Karten



Es bleiben immer 3 der „verwendeten“ Karten übrig. Legt sie mit den übrigen (gar) nicht verwendeten Karten zurück in die Schachtel.

Haltet einen **Stift** und den **Wertungsblock** bereit.

Bereitet die Spielrunde vor

Wählt einen verdeckten Kartenstapel aus und legt ihn in eure Mitte. Dies ist euer **Rundenstapel**.

Legt von diesem Stapel **Karten offen** in eure **Mitte**: Den restlichen Rundenstapel legt ihr neben diese Auslage.

- 2 Spieler: 5 Karten
- 3 Spieler: 6 Karten
- 4 Spieler: 7 Karten
- 5 Spieler: 8 Karten
- 6 Spieler: 9 Karten

Und ... das Spiel läuft

Ihr spielt **nicht reihum!** **Am Zug** ist immer der Spieler, der die **niedrigste sichtbare Kartenzahl** vor sich ausliegen hat. Das gilt nicht für Spieler, die bereits aus der laufenden Runde ausgestiegen sind.

Wenn du dran bist, **nimmst** du dir eine offene **Karte** deiner Wahl aus der **Mitte**. Lege sie so zu deinen Karten, dass ...

Karten der laufenden Runde liegen dabei immer auf gleicher Höhe.

- sie den **Kartenwert** (Zahl oben rechts) deiner zuletzt ausgelegten Karte **überdeckt**.
- sie im Vergleich zu deinem Schloss **nach oben versetzt** ausliegt.



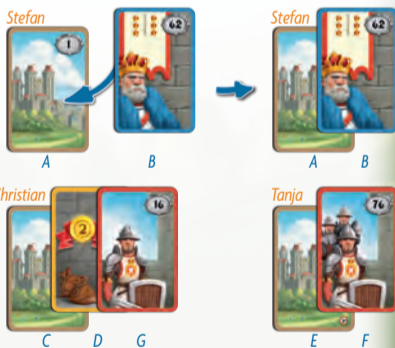
Dann deckst du eine weitere Karte vom Rundenstapel auf, sofern es diesen noch gibt.

Vor Stefan liegt Schlosskarte 1 (A). Weil dies bei Spielbeginn immer die niedrigste Karte ist, eröffnet er das Spiel. Stefan wählt Karte 62 (B) aus der Mitte und überdeckt damit – nach oben versetzt – den Zahlenwert (1) seiner Schlosskarte.

Ab sofort ist die 2 (C) auf Christians Schlosskarte die niedrigste sichtbar ausliegende Zahl. Deshalb ist er am Zug. Er wählt Karte 8 (D) – einen Schatz. Danach überdeckt Tanja die Zahl 3 (E) auf ihrer Schlosskarte mit der Heldenkarte 76 (F).

Nun ist Christians 8 (D) die niedrigste Zahl. Er wählt Karte 16 (G) und besitzt damit noch immer die niedrigste sichtbare Kartenzahl. Also ist er erneut am Zug.

Beide Karten, die Christian (bisher) in der laufenden Runde genommen hat, liegen auf gleicher Höhe, aber im Vergleich zu seinem Schloss nach oben versetzt.



Aus der Runde aussteigen

Aus der Runde steigt aus, wer

- seine **dritte Karte dieser Runde** vor sich auslegt **oder**
- eine Karte nimmt, deren **Zahl niedriger** ist, als der Kartenwert, den er damit überdeckt.

Wer aussteigt,

- bewegt seine nach oben versetzt liegenden **Karten abwärts auf die Höhe seines Schlosses**.
- darf bis zum Ende der Runde **keine Karte mehr nehmen**.

Sind **alle** Spieler **ausgestiegen**, **endet** damit die **Spielrunde**.

Christian nimmt seine 3. Karte der laufenden Runde. An seiner Auslage ist gut zu erkennen, dass diese 3 Karten aus der aktuellen Spielrunde stammen, denn sie liegen nach oben versetzt nebeneinander. Durch das Nehmen der 3. Karte steigt Christian sofort aus der Runde aus. Er bewegt die 3 Karten abwärts „auf Schlosshöhe“ und wartet das Rundenende ab. Dass er mit seiner sichtbaren Karte 32 immer noch die niedrigste Zahl besitzt, spielt für den Rest dieser Runde keine Rolle mehr.



Von den in der Runde Verbliebenen besitzt Stefan jetzt die niedrigste Karte (62), weshalb er nun am Zug ist. Er beschließt nun Karte 19 zu nehmen. Obwohl dies erst seine 2. Karte der laufenden Runde ist, hat Stefan damit ebenfalls seinen Ausstieg aus der Runde vollzogen, denn die neu genommene Karte 19 ist niedriger als die 62, die er damit überdeckt hat. Auch Stefan bewegt die (beiden) Karten dieser Runde abwärts „auf Schlosshöhe“ und darf deshalb keine Karte mehr nehmen.



Ende der Spielrunde – Heldenruhm kassieren



Helden: Am Ende jeder Spielrunde streicht ihr **Ruhm für eure Heldenkarten** ein. Vergleicht die Anzahl aller eigenen Helden auf allen bereits gelegten Karten mit denen eures rechten und linken Nachbarn!

Wer entweder seinen **rechten oder linken Nachbarn an Helden übertrifft**, erhält:

- nach der **1. Runde 1** Ruhmespunkt,
- nach der **2. Runde 2** Ruhmespunkte,
- nach der **3. Runde 3** Ruhmespunkte,
- nach der **4. Runde 4** Ruhmespunkte,
- nach der letzten **5. Runde 5** Ruhmespunkte.

Wer die **Summe der Helden** seiner **beiden Nachbarn insgesamt** übertrifft, erhält die **doppelte Punktzahl** (z.B. in der 3. Spielrunde nicht nur 3, sondern 6 Punkte).

Tragt die Punkte im Wertungsblock ein. Im Spiel zu zweit hat jeder nur einen Nachbarn. Entsprechend können die Ruhmespunkte dann nie in doppelter Höhe erzielt werden.

Nach 3 Spielrunden besitzen Stefan 6 und Christian 3 Helden. Tanja übertrifft mit ihren 7 Helden zwar beide Nachbarn, aber nicht deren Summe (9). Sie erhält 3 Ruhmespunkte. Auch Stefan bekommt 3 Ruhmespunkte, weil er mehr Helden besitzt als sein Nachbar Christian, der leer ausgeht, weil beide Nachbarn mehr Helden zu bieten haben als er.

Hätte Tanja 10 oder mehr Helden, bekäme sie 6 Punkte.



Bereitet die neue Spielrunde vor

Nehmt alle Karten aus dem Spiel, die jetzt noch offen oder verdeckt in der Mitte liegen. Wählt einen neuen Rundenstapel. Legt von diesem erneut **Karten offen** aus (je nach Spieleranzahl, siehe "Bereitet die Spielrunde vor").

Jetzt startet, wer die letzte Runde mit dem **niedrigsten Kartenwert** beendet hat. Auch danach ist immer der Spieler **am Zug**, vor dem der niedrigste sichtbare Kartenwert liegt, sofern er in der laufenden Spielrunde noch nicht ausgestiegen ist.

Diese Runde beginnt Stefan, denn seine letzte Karte der vergangenen Runde (15) ist niedriger als die von Tanja (24) und Christian (33). Stefan nimmt die 23, und ist so gleich nochmal am Zug.



Tipp:

Es ist meistens hilfreich, Spielrunden mit niedrigen Karten zu beenden. Beendet man eine Runde mit einer hohen Karte, kommt man in der nächsten Runde erst spät zum Zug. Ist dann keine höhere Karte (mehr) in der Auslage, ist man gezwungen eine niedrigere zu nehmen und damit aus der Runde auszusteigen.

Das Spiel endet ... jetzt gibt's Ruhm

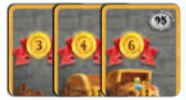
Nach 5 Runden habt ihr alle Kartenstapel durchgespielt. Dann endet das Spiel.

Jetzt kassiert ihr zum fünften und letztem Mal Ruhm für eure **Heldenkarten**. Danach erhaltet ihr auch die Ruhmespunkte für die anderen Karten, die ihr gesammelt habt:



Schätze: Für jeden Schatz erhaltet ihr die darauf vermerkten Ruhmespunkte.

3 + 4 + 6 – diese Schätze bringen Tanja 13 Ruhmespunkte ein.



Fabelwesen: Jedes **einzelne** Fabelwesen bringt seinem Besitzer so viele Ruhmespunkte ein, wie er **verschiedene Arten** von Fabelwesen sammeln konnte. Es gibt 6 unterschiedliche Arten: Zentaur, Minotaur, Greif, Chimäre, Drache und Einhorn.

Weil Stefan 4 verschiedene Arten von Fabelwesen gesammelt hat, bringt ihm jedes seiner 6 Fabelwesen 4 Ruhmespunkte ein – insgesamt also 6 x 4 = 24 Ruhmespunkte.



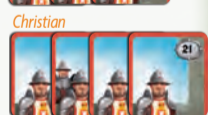
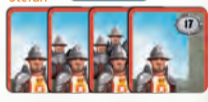
Könige: Jeder König ist, entsprechend seiner Farbe, „Herrscher“ einer Kartensorte.

Besitzt du **mehr Karten der Königsfarbe** als dein **linker Nachbar**, erhältst du so viele Ruhmespunkte, wie **Kronen links** auf der Karte zu sehen sind. Besitzt du mehr Karten der Königsfarbe als dein **rechter Nachbar**, erhältst du so viele Ruhmespunkte, wie **Kronen rechts** auf der Karte zu sehen sind. Entscheidend ist immer die Anzahl der Karten der jeweiligen Farbe!

Im Spiel zu zweit gibt es immer die Punkte für „beide Richtungen“.

Der rote König ist Herrscher der Helden. Er bringt Ruhm, wenn sein Besitzer mehr **Heldenkarten** besitzt, als seine benachbarten Spieler. (Zählt nur die Karten, nicht die Helden!)

Stefan besitzt diesen roten König. Er bringt Stefan 3 Ruhmespunkte ein, denn er besitzt mehr rote Karten als seine (rechte) Nachbarin Tanja. Das auf Tanjas Karten mehr Helden zu sehen sind, spielt keine Rolle. Auf der linken Seite kann Stefan keine Punkte ergattern, weil sein dortiger Nachbar Christian ebenfalls 4 rote Karten besitzt.



Legenden: Jede **erfolgreiche Legende** bringt ihrem Besitzer so viele Ruhmespunkte ein, wie auf der Schriftrolle vermerkt sind. Erfolgreich ist eine Legende nur dann, wenn ihr Besitzer die abgebildeten Kartensorten (mindestens) in der gezeigten Anzahl und Farbe gesammelt hat. Jede Karte darf für die Wertung beliebig vieler Legenden verwendet werden.

Diese beiden Legenden bringen Tanja 3 Punkte und 5 Punkte ein, denn alle geforderten Karten befinden sich tatsächlich in ihrer Sammlung. Sie darf dieselben Karten für beide Legenden verwenden.



Wer den meisten Ruhm einstreicht, gewinnt das Spiel.



"Ich danke Christian, Tanja und Stefan für die vielen hundert Testspiele, die sie ermöglicht haben; dem Spielwerk Hamburg für ihr unerlässliches Feedback; und meiner kleinen Miss, die mich immer ermutigt und mir die Zeit für meine vielen kleinen Projekte gibt."



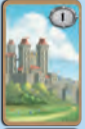
My kingdom for a game!
By Nicko Böhnke

KINGS & CREATURES

Every year, the heroes of the land take part in a legendary contest of strength. Everyone of rank, fame and reputation attends. Not just chivalrous heroes, proud warriors and splendid princes take part, but shaggy centaurs, musclebound minotaurs, and even more wonderous creatures, add mythic glamour to the event. Can you win heroes and treasure for your followers? Can you earn the favour of the kings?

Before it begins

There are 110 cards: castles (6), treasure (23), heroes (21), legends (19), kings (16), mythical creatures (25). **Which cards** you use depends on the player count:



Castles: Each player gets a castle as a starting card which he places in front of him. Use the **lowest** card numbers needed for your player count. The other castles are not used.

With four players, use castles 1, 2, 3 and 4.



Legends: Use 3 legends per player. Take them without looking at them, so nobody knows which legends are in the game. The other legends are not used.

With four players, play with 4 x 3 = 12 legends.



- For the other types of cards, use **every card that has no printed player information** (bottom right).
- Cards showing 3+ are used with 3 or more players. Cards showing 4+ are used with 4 or more players, etc

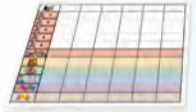
You use this card with four, five or six players, along with cards showing 3+ and those without player info.



Shuffle all the cards you're using together – apart from the castles – and deal them into 5 face-down decks. In each deck there should be...

- 2 players: 7 cards
- 3 players: 10 cards
- 4 players: 14 cards
- 5 players: 17 cards
- 6 players: 20 cards

3 of the used cards will be left over. Return them, along with the unused cards, to the box. Have a **pen** and the **scoring pad** to hand.



Prepare the round

Choose a deck and place it between you. This is this **round's deck**.

Draw cards from this deck and lay them **face up between you**. Leave the rest of the deck near this display.

- 2 players: 5 cards
- 3 players: 6 cards
- 4 players: 7 cards
- 5 players: 8 cards
- 6 players: 9 cards

Let the games begin!

Turns **don't go around the table**. It's always the turn of whoever is **showing the lowest card number**. This doesn't include any players who've left the round already.

On your turn, take a face-up card of your choice from the display and place it in front of your so that...

Cards from the current round should be aligned.

- it **covers the number** (in the top right) of your last chosen card.
- it's **slightly higher** than your castle.



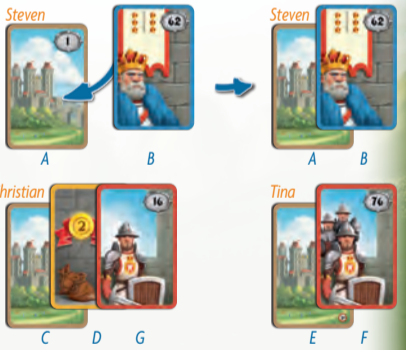
Then, draw and lay out another card from the round's deck if any remain.

Castle card 1 (A) is in front of Steven. As it's the lowest card at the start of the game, he starts. He chooses card 62 (B) from the display and covers – offset upwards – the number (1) on his castle.

Now, the 2 (C) on Christian's castle is the lowest visible number, so it's his turn.

He chooses card 8 (D) – a treasure. Then Tina covers the 3 (E) on her castle with the hero 76 (F).

Now Christian's 8 (D) is the lowest number. He chooses card 16 (G) and as he still has the lowest visible number, it's his turn again. Both cards that Christian has taken so far this round are aligned, but slightly higher than his castle.



Leaving the round

You leave the round when

- you've placed three cards in front of you this round **or**
- you take a card whose **number is lower** than that of the card it covers.

When you leave,

- move your raised cards **down to your castle's level**.
- **take no more cards** this round.

When **all players have left, the round ends**.

Christian takes his 3rd card of the round. It's easy to see that these cards are from this round as they are higher up. By taking a 3rd card, Christian immediately leaves the round. He moves the 3 cards down to his castle's level and waits for the round to end. That he has the lowest visible card no longer matters this round.

Of the remaining players, Steven now has the lowest number (62), so it's his turn. He decides to take card 19. Even though it's only his second card this round, he nevertheless leaves the round as this card 19 is lower than the 62 it covers. He moves his (two) cards of the round down to his castle's level and can't take any more cards.



End of the round – earn heroes' glory



Heroes: At the end of each round you earn **glory from your hero cards**. Compare how many heroes there are on all your cards with those of your left and right neighbors!

If you have more heroes than **either neighbor**, earn

- 1 glory point after the 1st round,
- 2 glory points after the 2nd round,
- 3 glory points after the 3rd round,
- 4 glory points after the 4th round,
- 5 glory points after the final 5th round.

If your total exceeds **both neighbors' heroes combined**, you earn **double the points** (e.g., in the 3rd round you'd earn 6 points instead of 3).

Record the points on the scoring pad. In games of two players, you only have one neighbour, so can't earn double points.

At the end of the 3rd round, Steven has 6 heroes and Christian 3. With 7 heroes, Tina has more than either of them, but not more than their heroes combined (9). She gets 3 glory points.

Steven gets 3 points as he has more heroes than his neighbor Christian. Christian goes empty handed, as both his neighbors have more heroes than he does.

If Tina had 10 heroes, she'd get 6 points.



Prepare the next round

Remove from the game any cards in the display and any cards left in the round's deck. Choose a new round deck. Lay out **face-up cards** as before (according to the number of players – see Preparing the round).

Whoever finished the last round with the **lowest card number** starts this one. As before, it's always the turn of whoever has the lowest visible card number, provided he or she hasn't left the round.

Steven starts the round as his last card from the previous round (15) is lower than Tina's (24) and Christian's (33). Steven picks the 23 and it's his turn again.



Tip:

It's usually good to end the round on a low card. Ending on a high card means you go late in the next. If there's then no higher card in the display, you're forced to take a lower one and so leave the round.

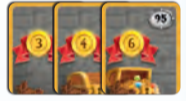
The game ends – now for the glory

After 5 rounds you'll have gone through all the decks. Then the game ends. Earn glory from your **hero cards** for the last time. Then earn additional points for the other cards you've collected.



Treasure: Earn the glory points shown on each of your treasures.

3 + 4 + 6 – these treasures give Tina 13 glory points.



Mythical creatures: Each of your mythical creature gives you points equal to **how many types** of mythical creatures you have collected. There are 6 types: centaur, minotaur, griffon, chimera, dragon and unicorn.

As Steven has collected 4 types of creatures, each of his 6 creatures gives him 4 points – for a total of 6 x 4 = 24 points.



Kings: Each king is, according to his color, the lord of one type of card.

If you have **more cards of your king's color** than does your **left** neighbor, earn glory points equal to the number of **crowns on the left** of the card.

If you have **more cards of your king's color** than does your **right** neighbor, earn glory points equal to the number of **crowns on the right** of the card.

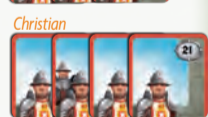
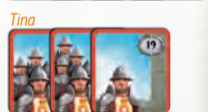
In 2-player games, you earn the points for both directions.

The red king is the lord of heroes. He brings his owner glory if he or she has more hero cards than his or her neighbors. (Count the cards, not the heroes!)



Steven has the red king. He earns 3 points as he has more red cards than does his right neighbour Tina. That Tina's cards show more heroes doesn't matter.

On his left, Steven earns no points, as his neighbor there, Christian, also has 4 red cards.



Legends: Each **complete legend** gives its owner the glory points shown on its scroll. A legend is complete if its owner has collected at least the cards (type and number) on it. Cards can be used to complete multiple legends.

These two legends give Tina 3 and 5 points, as she has collected the needed cards. She may count the same cards towards both legends.



Whoever has the most glory wins the game.



KINGS & CREATURES

Mon royaume pour un jeu !
De Nicko Böhnke

Chaque année a lieu une fabuleuse rencontre qui réunit tous les héros impatients de mesurer leur force. Quiconque a un rang, une réputation ou une renommée à défendre se doit d'y participer. Mais il n'y a pas que les gentils héros, les preux chevaliers et les superbes princes qui s'y donnent rendez-vous. La présence de centaures hirsutes, de minotaures musclés et autres Créatures fantastiques contribue à la légende de cet événement. Serez-vous conquérir héros et trésors parmi vos partisans et vous attirer les faveurs des rois ?

Mise en place

Le jeu contient 110 cartes : Châteaux (6), Trésors (23), Héros (21), Légendes (19), Rois (16), Créatures Fantastiques (25).
Les cartes utilisées dépendent du nombre de joueurs :

Châteaux : Chacun reçoit un **Château** de départ au hasard qu'il pose face visible devant lui. Utilisez pour cela les Châteaux **1, 2, etc.** selon le nombre de joueurs. Les autres sont remis dans la boîte.

Si vous jouez à 4, utilisez les Châteaux 1, 2, 3 et 4.



Légendes : Tirez au hasard **3 cartes Légende par joueur** sans les regarder. Les autres sont remises dans la boîte.

À 4 joueurs, vous jouez avec 4 x 3 = 12 cartes Légende.



- Utilisez tous les autres types de cartes **sans nombre de joueurs spécifié** (dans le coin inférieur droit).
- À partir de 3 joueurs, ajoutez les cartes indiquant **3+** ;
À partir de 4 joueurs, ajoutez en plus les cartes indiquant **4+**, etc.

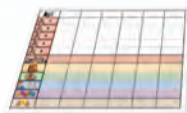
Cette carte est toujours utilisée que vous soyez 4, 5 ou 6 joueurs. Même les cartes indiquant 3+ ou sans spécification du nombre de joueurs sont utilisées pour cette partie.



Mélangez toutes les cartes utilisées, à l'exception des Châteaux, et formez **5 piles face cachée**. Chaque pile doit contenir...

- 7 cartes à 2 joueurs ;
- 10 cartes à 3 joueurs ;
- 14 cartes à 4 joueurs ;
- 17 cartes à 5 joueurs ;
- 20 cartes à 6 joueurs.

Il reste toujours 3 cartes parmi celles utilisées. Remettez-les dans la boîte avec celles écartées précédemment.



Gardez un **crayon** et le **bloc de score** à portée de main.

Préparation de la manche

Choisissez une des piles de cartes face cachée et placez-la au milieu. C'est la **pioche de cette manche**.

Retournez des cartes selon le nombre de joueurs et alignez-les au milieu de la table. Placez la pioche à côté.

- 5 cartes à 2 joueurs
- 6 cartes à 3 joueurs
- 7 cartes à 4 joueurs
- 8 cartes à 5 joueurs
- 9 cartes à 6 joueurs

Déroulement de la partie

Vous ne jouez pas à tour de rôle ! Le joueur qui joue est toujours celui dont la carte visible devant lui affiche la **plus petite valeur**. Les cartes des joueurs qui se sont déjà retirés de cette manche sont ignorées.

À votre tour de jeu, choisissez une des cartes retournées au milieu de la table et ajoutez-la à votre suite de cartes, de manière à ce que...

Les cartes de la manche en cours sont ainsi toutes alignées à la même hauteur.



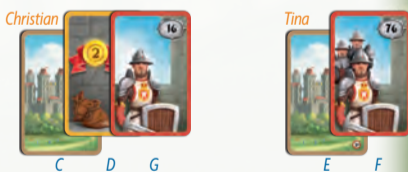
...elle vienne **recouvrir la valeur** (nombre en haut à droite) de la précédente carte que vous avez posée ;
...elle soit **décalée vers le haut** par rapport à votre Château.

Retournez ensuite une nouvelle carte de la pioche de cette manche s'il en reste.

Stéphane a devant lui la carte Château 1 (A). Comme il s'agit toujours de la carte la plus basse au début, il entame la partie. Il choisit la carte 62 (B) au milieu et recouvre la valeur (1) de son Château, en la décalant vers le haut.



Le Château 2 (C) de Christian est désormais la carte visible en jeu la plus basse et c'est donc à lui de jouer. Il choisit la carte 8 (D) : un Trésor. Puis Tina recouvre le 3 (E) de sa carte Château avec la carte Héros 76 (F). C'est maintenant le 8 (D) de Christian qui devient la carte la plus basse. Il choisit la carte 16 (G) et possède encore la carte la plus basse visible. C'est donc de nouveau à lui de jouer.



Les deux cartes que Christian a récupérées (jusqu'ici) durant cette manche sont alignées à la même hauteur, mais légèrement décalées vers le haut par rapport à son Château.

Se retirer de la manche

Vous devez vous retirer si...

- ... vous posez **votre 3^e carte de cette manche** devant vous **ou**
- ... vous choisissez une carte de **plus faible valeur** que la précédente carte visible que vous recouvrez.

Le joueur qui se retire...

- ... **abaisse** les cartes récupérées durant cette manche au niveau de son Château ;
- ... **ne peut plus récupérer de cartes** jusqu'à la fin de la manche.



Une fois que **tous** les joueurs se **sont retirés**, la **manche est terminée**.

Christian récupère sa 3^e carte de la manche. Aux cartes posées devant lui, on voit bien qu'il s'agit de 3 cartes récupérées durant ce tour car elles sont alignées et décalées vers le haut. Christian se retire donc de la manche. Il abaisse alors ces 3 cartes au niveau de son Château et attend la fin de la manche. Même s'il possède encore la carte visible de plus faible valeur (32), elle est ignorée jusqu'à la fin de la manche.



Parmi les joueurs encore en jeu, Stéphane possède la carte la plus basse (62) ; c'est donc à lui de jouer. Il choisit la carte 19. Bien que ce ne soit que sa 2^e carte de la manche, il est obligé de se retirer car la carte 19 est plus basse que la 62 qu'elle recouvre. À son tour, il abaisse ses deux cartes au niveau de son Château et ne peut plus récupérer de cartes.



Fin de la manche et Points de Gloire des héros



Héros : À la fin de chaque manche, chaque joueur marque des **Points de Gloire pour ses cartes Héros**. Comparez le nombre de héros représentés sur toutes vos cartes déjà posées avec ceux de vos voisins de droite et de gauche !

Le joueur qui possède plus de héros que son **voisin de droite ou de gauche** marque :

- 1 Point de Gloire à l'issue de la 1^{re} manche ;
- 2 Points de Gloire à l'issue de la 2^e manche ;
- 3 Points de Gloire à l'issue de la 3^e manche ;
- 4 Points de Gloire à l'issue de la 4^e manche ;
- 5 Points de Gloire à l'issue de la 5^e et dernière manche.

Le joueur qui possède **plus de héros** que ses **deux voisins réunis**, marque le **double de Points de Gloire** (par exemple, 6 Points au lieu de 3 à l'issue de la 3^e manche).

Les Points sont notés sur le bloc de score. À 2 joueurs, chacun n'a qu'un seul voisin ; les Points de Gloire ne peuvent donc jamais être doublés.

À l'issue des 3 premières manches, Stéphane possède 6 héros et Christian 3. Avec ses 7 héros, Tina en possède certes plus que chacun de ses deux voisins, mais pas réunis (9). Elle marque donc simplement 3 Points. Stéphane marque lui aussi 3 Points car il possède plus de héros que son voisin Christian, qui, lui, repart bredouille car ses deux voisins ont plus de héros que lui. Si Tina avait eu 10 héros ou plus, elle aurait marqué 6 Points.



Préparation d'une nouvelle manche

Remettez dans la boîte toutes les cartes encore visibles ou face cachée au milieu de la table. Choisissez une nouvelle pioche pour la manche. Retournez et alignez de nouveau **face visible** le nombre de **cartes** correspondant au nombre de joueurs (voir Préparation de la manche).

Le joueur qui a terminé la manche précédente avec la **carte la plus basse** entame la manche suivante. Comme précédemment, le joueur dont c'est ensuite le tour est celui qui possède la **carte la plus basse** visible devant lui, tant qu'il ne s'est pas retiré...

Stéphane entame cette manche car la valeur de sa dernière carte de la manche précédente (15) est inférieure à celle de Tina (24) et de Christian (33). Stéphane choisit la 23 et peut rejouer.



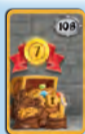
Conseils :

Il est souvent judicieux de terminer une manche avec la carte la plus basse. Le joueur qui termine une manche avec une carte haute sera parmi les derniers à jouer à la manche suivante. S'il n'y a plus de carte supérieure parmi celles disponibles au milieu, vous serez obligé de choisir une carte inférieure à votre dernière carte posée et serez contraint de vous retirer.

Fin de la partie ... et Points de Gloire

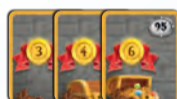
Après 5 manches, vous avez utilisé toutes les pioches. La partie est terminée.

Chaque joueur marque une dernière fois des Points de Gloire pour ses **cartes Héros**. Puis vous marquez des Points de Gloire supplémentaires pour les autres cartes que vous avez récupérées.



Trésors : Chaque carte Trésor vous rapporte le nombre de Points de Gloire indiqué.

3 + 4 + 6 ; ces Trésors rapportent 13 Points de Gloire à Tina.



Créatures Fantastiques : Chaque Créature Fantastique rapporte au joueur autant de Points de Gloire que de **Créatures différentes** qu'il possède. Il existe 6 Créatures différentes : centaures, minotaures, griffons, chimères, dragons et licornes.

Stéphane possède 4 Créatures Fantastiques différentes ; chacune de ses 6 Créatures Fantastiques lui rapporte donc 4 points, soit 4 x 4 = 24 Points de Gloire.



Rois : Selon sa couleur, chaque Roi « règne » sur un type de cartes.

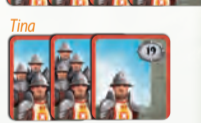
Si vous possédez **plus de cartes de la couleur du Roi** que votre voisin de **gauche**, vous marquez autant de Points de Gloire que le nombre de **couronnes** représentées dans la colonne **de gauche** sur la carte.

Si vous possédez **plus de cartes de la couleur du Roi** que votre voisin de **droite**, vous marquez autant de Points de Gloire que le nombre de **couronnes** représentées dans la colonne **de droite** sur la carte.

À 2 joueurs, vous marquez des Points dans les deux sens.

Le Roi rouge règne sur les Héros. Il rapporte des Points de Gloire si le joueur possède plus de cartes Héros que ses voisins. (Ne comptez que les **cartes**, pas les héros dessus !)

Stéphane possède ce Roi rouge. Il lui rapporte 3 Points de Gloire car il possède plus de cartes rouges que sa voisine (de droite) Tina. Peu importe qu'il y ait plus de héros représentés sur les cartes de Tina. Stéphane ne marque aucun point du côté gauche car son voisin Christian possède également 4 cartes rouges.



Légendes : Chaque **Légende réalisée** rapporte au joueur autant de Points qu'indiqués sur le parchemin.

Une Légende est réalisée si le joueur a réussi à réunir devant lui (au moins) le nombre et la couleur de cartes indiqués. Une même carte peut servir à réaliser plusieurs Légendes.

Ces deux Légendes rapportent respectivement 3 et 5 Points à Tina car elle possède les cartes demandées. Elle peut comptabiliser les mêmes cartes pour les deux Légendes.



Le joueur qui totalise le plus de Points de Gloire remporte la partie.



KINGS & CREATURES

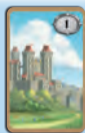


Ogni anno, gli eroi più famosi prendono parte ad una leggendaria gara di forza. Chiunque abbia rango, notorietà o fama partecipa alla gara. Oltre a grandi cavalieri, orgogliosi guerrieri o splendidi principi, partecipano anche irsuti centauri, muscolosi minotauri e altre ancor più favolose creature, conferiscono uno splendore leggendario all'evento. Riuscirete a vincere eroi e tesori per i vostri seguaci? E a guadagnare il favore dei Re?

Prima di cominciare

Ci sono 110 carte: castelli (6), tesori (23), eroi (21), leggende (19), re (16), creature favolose (25).

Le carte in gioco cambiano a seconda del numero dei giocatori:



Castelli: ciascun giocatore prende un castello come carta iniziale e lo posiziona di fronte a sé. Usate quelli coi numeri **più bassi**. Gli altri castelli non verranno utilizzati.

In 4 giocatori si usano i castelli 1, 2, 3 e 4.



Leggende: usate **3 leggende per ciascun giocatore**. Selezionatele casualmente, in modo che nessuno sappia quali sono in gioco. Le altre leggende non verranno utilizzate.

In 4 giocatori si utilizzano 4 x 3 = 12 leggende.



- Delle altre carte, utilizzate sempre tutte quelle **che non hanno stampato il numero dei giocatori** (in basso a destra).

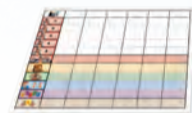
Usate questa carta in quattro, cinque o sei giocatori, assieme alle carte su cui è indicato 3+ e quelle senza informazioni sul numero dei giocatori.



Mescolate le carte in gioco – tranne i castelli – tutte assieme e distribuitele **a faccia in giù in 5 mazzetti**. Ciascun mazzetto dovrebbe essere formato da...

- 2 giocatori: **7** carte
- 3 giocatori: **10** carte
- 4 giocatori: **14** carte
- 5 giocatori: **17** carte
- 6 giocatori: **20** carte

Vi avanzeranno 3 carte. Riponetele senza guardarle, assieme alle carte non utilizzate, nella scatola.



Tenete a portata di mano **una penna e il blocco segnapunti**.

Preparare il giro

Scegliete un mazzetto e piazzatelo fra i giocatori. Questo è **il mazzetto del giro**.

Pescate delle carte da questo mazzetto e disponetele **a faccia in su fra di voi** una accanto all'altra. Lasciate il resto del mazzetto vicino alle carte scoperte.

- 2 giocatori: **5** carte
- 3 giocatori: **6** carte
- 4 giocatori: **7** carte
- 5 giocatori: **8** carte
- 6 giocatori: **9** carte

Si comincia!

Non si gioca a turno con un ordine prefissato, ma è sempre **di mano il giocatore** che ha in mostra la **carta col numero più basso**. I giocatori che hanno già lasciato il giro sono comunque esclusi.

Quando siete di mano, **devete scegliere una carta** a faccia in su fra quelle **in mezzo al tavolo** e metterla davanti a voi in modo che...

Le carte raccolte nel giro in corso devono essere allineate fra loro.



- copra il numero** (in alto a destra) della carta precedente.
- sia **leggermente più in alto** del vostro castello.

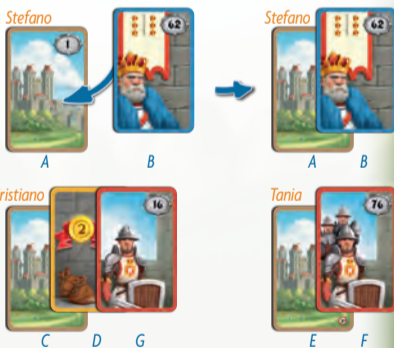
Quindi pescate un'altra carta, se ce ne sono ancora, dal mazzetto del giro e aggiungetela a faccia in su alle altre visibili in mezzo.

La carta castello 1 (A) è di fronte a Stefano. Siccome è la carta più bassa visibile all'inizio del gioco, comincia lui. Sceglie la carta 62 (B) fra quelle visibili e copre – tenendosi leggermente in alto – il numero (1) del suo castello.

Adesso è il 2 (C) del castello di Cristiano il numero più basso visibile, quindi tocca a lui.

Sceglie la carta 8 (D) – un tesoro. Tocca ora a Tania che copre il 3 (E) del suo castello con l'eroe 76 (F).

Il numero 8 (D) di Cristiano è di nuovo il più basso. Prende la carta 16 (G) e così facendo ha ancora il numero più basso fra quelli visibili, quindi tocca ancora a lui. Cristiano ha disposto le due carte che ha preso finora ben allineate, e leggermente più in alto del suo castello.



Uscire dal giro

Si esce dal giro quando

- avete preso **tre carte in questo giro**.
- prendete una **carta che ha il numero più basso** di quello che andate a coprire.

Quando uscite dal giro

- spostate le carte raccolte **in basso allo stesso livello del vostro castello**.
- non prendete più carte** in questo giro.

Quando **tutti i giocatori sono usciti, il giro finisce**.

Cristiano prende la sua terza carta in questo giro. Le carte di questo giro si riconoscono facilmente perché sono leggermente rialzate. Prendendo la sua terza carta, Cristiano esce immediatamente dal giro. Sposta le 3 carte in basso allo stesso livello del suo castello e resta fuori dal gioco fino alla fine del giro. Il fatto che abbia la carta col numero più basso fra quelle visibili non conta più per questo giro.

Dei giocatori ancora in gioco, il numero più basso (62) ce l'ha adesso Stefano, quindi tocca a lui. Prende la carta numero 19. Sebbene sia soltanto la sua seconda carta in questo giro, deve uscire perché il 19 è più basso del 62 che va a coprire. Sposta quindi le sue (due) carte di questo giro in basso allo stesso livello del suo castello e non prenderà altre carte.



Fine del giro – onore agli eroi



Eroi: alla fine di ciascun giro guadagnerete dell'onore dalle carte eroi. Confrontate quanti eroi sono visibili nelle vostre carte con quanti ce ne sono in quelle dei vostri vicini di destra e sinistra!

Se avete più eroi di **uno dei due vicini**, guadagnate

- 1 punto onore dopo il 1° giro,
- 2 punti onore dopo il 2° giro,
- 3 punti onore dopo il 3° giro,
- 4 punti onore dopo il 4° giro,
- 5 punti onore dopo il 5° e ultimo giro.

Se i vostri eroi sono **di più della somma di quelli dei vostri vicini**, guadagnate il **doppio dei punti** (e.g., nel 3° giro guadagnereste 6 punti invece di 3).

Scrivete i punti sul blocco segnapunti. In una partita a due giocatori avete un solo vicino, quindi non potete guadagnare il doppio dei punti.

Alla fine del 3° giro, Stefano ha 6 eroi e Cristiano 3. Con 7 eroi Tania ne ha più di tutti, ma non più della loro somma (9). Ottiene quindi 3 punti onore.

Se Tania avesse avuto 10 eroi, avrebbe guadagnato 6 punti.



Preparare il prossimo giro

Prendete tutte le carte rimaste visibili fra voi o nel mazzetto del giro avanzato e rimuovetele dal gioco. Scegliete un nuovo mazzetto e disponete alcune carte **a faccia in su in mezzo** come fatto prima (in base al numero dei giocatori – vedi Preparare il giro).

Chi ha la carta col **numero più basso visibile** inizia il giro. Come in precedenza è sempre di mano il giocatore col numero più basso visibile, se non è uscito dal giro.

Stefano inizia il giro poiché la sua ultima carta nel giro precedente (15) è più bassa di quella di Tania (24) e Cristiano (33). Stefano sceglie il 23 e tocca ancora a lui.

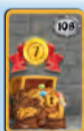


Consiglio:

è preferibile finire un giro prendendo una carta bassa. Finire con una carta alta vuol dire giocare tardi nel giro successivo. Il rischio è di ritrovarsi senza carte più alte come scelta quando si è finalmente di mano, e dove uscire subito dal giro prendendo una carta bassa.

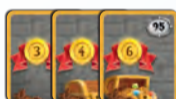
Fine del gioco – e adesso per l'onore

La partita finisce alla fine del quinto giro quando avete esaurito tutti i mazzetti. Registrate l'onore per gli **eroi** come di consueto. Quindi si conterà l'onore guadagnato per le altre carte raccolte.



Tesori: Ciascun Tesoro vale i punti onore indicate sulla carta.

3 + 4 + 6 – Tania ottiene 13 punti onore per questi tesori.



Creature favolose: Ogni creatura favolosa che avete fra le vostre carte vale tanti punti **quante sono le diverse specie** di creature favolose che avete raccolto. Ci sono 6 specie diverse: centauri, minotauri, grifoni, chimere, draghi e unicorni.

Seccome Stefano ha sei creature favolose di 4 specie diverse, ogni sua creatura vale 4 punti – per un totale di 6 x 4 = 24 punti onore.



Re: Ciascun re è, in base al suo colore, il sire di un tipo di carte.

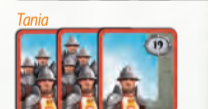
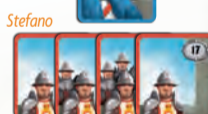
Se avete **più carte del colore del re** che possedete del vostro vicino di **sinistra**, guadagnate tanti punti onore quante sono le **corone a sinistra** della carta. Se avete **più carte del colore del re** che possedete del vostro vicino di **destra**, guadagnate tanti punti onore quante sono le **corone a destra** della carta.

In una partita a due giocatori, guadagnate punti per entrambe le direzioni.

Il re rosso è il sire degli eroi. Chi lo ha fra le sue carte guadagna punti onore se possiede più carte eroi dei suoi vicini. (Si contano le carte, non gli eroi!)



Stefano ha il re rosso. Guadagna 3 punti perché ha più carte rosse del suo vicino di destra, Tania. Il fatto che Tania abbia sulle sue carte più eroi non ha importanza. A sinistra invece Stefano non guadagna punti, poiché il suo vicino da quella parte, Cristiano, ha anche lui 4 carte rosse.



Leggende: Ciascuna **leggenda completata** dà al suo proprietario i punti onore indicati sulla pergamena. Per completare una leggenda bisogna raccogliere le **carte che indica (tipo e numero)** o più. La stessa carta può essere usata per completare più di una leggenda.

Queste due leggende danno a Tania 3 e 5 punti, poiché ha raccolto le carte necessarie. Può usare le stesse carte per ambedue le leggende.



Chi ha raccolto più onore vince la partita.

