

Ein Spiel von Hans-Peter Stoll

The
King's Will



Regeln



Inhalt

1. Einleitung.....	2
2. Spielziel.....	2
3. Spielmaterial.....	2
4. Einige wichtige Grundlagen.....	3
5. Spielvorbereitung.....	4
6. Spielablauf.....	6
7. Spielende und Schlusswertung.....	11

1. Einleitung

Im Jahr 962 wird Otto der Große römisch-deutscher Kaiser. In Zeiten des „Reisekönigtums“ regiert er jedoch nicht von einer Hauptstadt aus, sondern reist von Pfalz zu Pfalz durch sein Reich.

In *The King's Will* übernehmen die Spieler die Rolle von Herzögen, deren Pfalzen der Kaiser besucht. Sie versuchen, den Willen des Königs zu erkunden und in seiner Gunst aufzusteigen und gleichzeitig ihre Pfalzen stetig auszubauen.

Nur wer nach vier Spielrunden den Willen des Königs am besten erfüllt, wird das Spiel gewinnen.

2. Spielziel

Die Spieler versuchen im Laufe von vier Spielrunden ihre Pfalzen auszubauen. Sie fügen Landschaften hinzu, gründen Orte, errichten Gebäude und erhalten erste Siegpunkte, wenn sie bei den Reisen des Königs freiwillige Abgaben leisten.

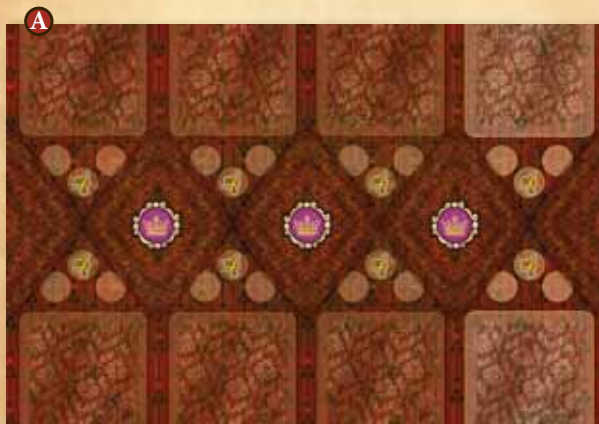
Anfangs ausgelegte Karten, die sogenannten *Wille des Königs*-Karten, geben Bedingungen vor, in welchen Bereichen die Spieler in der Schlusswertung viele Siegpunkte erhalten.

Es bedeutet für die Spieler somit, möglichst frühzeitig Informationen zu erlangen, denn nur so können sie den Zorn des Königs vermeiden, wenn sie seinen Willen gar nicht berücksichtigen. Zum Kennenlernen empfehlen wir ein verkürztes Spiel über drei Spielrunden. Die notwendigen kleinen Anpassungen beschreiben wir jeweils an den entsprechenden Stellen der Spielanleitung.

3. Spielmaterial

Jedes *The King's Will*-Exemplar enthält:

- A** 1 Wille des Königs-Plan
- B** 1 Verwaltungsplan
- C** 1 Aktionsplan
- D** 35 Orte (12 Bauerschaften, 10 Burgen, 8 Klöster, 5 Dörfer)
- E** 16 Rohstoffmarker (je 4x Holz (braun), Leder (rot), Steine (grau), Nahrung (gelb))
- F** 9 Aktionsplättchen
- G** 32 Markierungsscheiben (je 8 Stück in den Spielerfarben weiß, schwarz, grün, blau)
- H** 4 kleine Rohstofflager
- I** 4 Rohstofflager-Ausbauten
- J** 16 Wille des Königs-Karten
- K** 4 Übersichtskarten „Baukosten Orte“
- L** 8 Reisetafeln
- M** 36 Landschaftsplättchen (Gebirge, Wald, Wiese, Kornfeld, Hügel, See)
- N** 21 Gebäudeplättchen
- O** 36 Bauern
- P** 83 Siegpunktplättchen



4. Einige wichtige Grundlagen

Die Landschaften

In *The King's Will* gibt es verschiedene Landschaftsarten, mit denen die Spieler ihre Pfalzgrafschaften vergrößern.



Auf den Kornfeldern, Wiesen, Wäldern und Gebirgen können die Spieler Rohstoffe ernten bzw. abbauen.



Korn

Leder

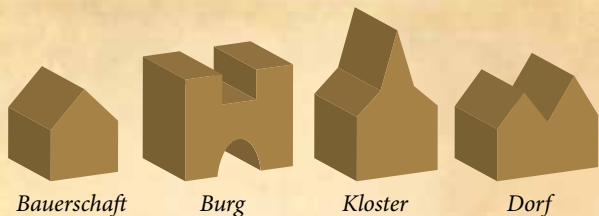
Holz

Stein

Sie erhalten je nach Landschaft Korn, Leder, Holz oder Stein.



Diese vier Landschaften weisen jeweils einen Bauplatz für die vier Orte auf, die den Spielern gewisse Vorteile gewähren:



Bauerschaft

Burg

Kloster

Dorf



Auf Hügeln und an den Seen erhalten die Spieler keine Rohstoffe, sondern können nur ein bzw. zwei Bauplätze für die Orte nutzen.



Auf allen Landschaften verläuft im unteren Teil ein Weg, der jeweils Platz für zwei bzw. drei Bauern bietet.

Die Spieler legen ihre eigenen Landschaften jeweils nebeneinander in einer Reihe aus und bilden so ihre Pfalzgrafschaften. Einmal platziert, dürfen die Landschaften innerhalb der Reihe nicht mehr versetzt werden.

Die Stimmung der Bevölkerung

Während des Spiels muss jeder Spieler auf die Stimmung seiner Bevölkerung achten.



Durch viele Aktionen steigt oder sinkt die Stimmung. Dies wird vom Spieler auf der Stimmungsskala markiert.



Der Spieler sollte vermeiden, dass die Stimmung seiner Bevölkerung während des Spiels auf „-4“ sinkt. In diesem Fall rebelliert die Bevölkerung des Spielers. Der Spieler verliert sofort 1 Siegpunkt und muss einen seiner Bauern abgeben, um die Rebellion niederzuschlagen. Anschließend erhöht der Spieler die Stimmung der Bevölkerung wieder um eins auf „-3“.



Hinweis: Befindet sich die Stimmung auf „-3“ und müsste um zwei Stufen sinken oder ist sie auf „-2“ und müsste um drei Stufen sinken, sinkt sie nur auf „-4“. Entsprechend gilt auch, dass die Stimmung nicht höher als „4“ steigen kann.

sinken, sinkt sie nur auf „-4“.

Der Wille des Königs



Die *Wille des Königs*-Karten sind das zentrale Element im Spiel. Sie bestimmen, auf welche Weise die Spieler in der Schlusswertung viele Siegpunkte erhalten.

Im Laufe des Spiels legt sich jeder Spieler auf vier Karten fest; nur für das Erfüllen dieser Karten erhält er dann Siegpunkte. Die *Wille des Königs*-Karten sind alle folgendermaßen aufgebaut.

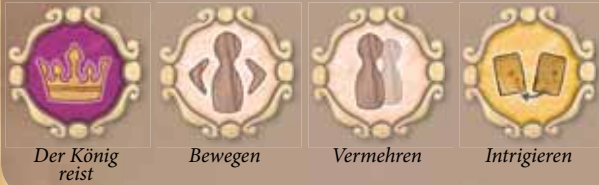


- Im unteren Teil befindet sich der sogenannte Zorn des Königs. Dieser nennt eine Bedingung, die von jedem Spieler erfüllt werden muss, auch wenn er sich auf andere Karten festgelegt hat. Erfüllt ein Spieler nicht die genannte Bedingung, verliert er aufgrund des Zorns des Königs 2 Siegpunkte.
- Im oberen Teil der Karte steht der Wille des Königs. Dieser betrifft die verschiedensten Bereiche in den Pfalzen der Spieler und bringt Siegpunkte ein. Hat ein Spieler sich auf eine Karte festgelegt und erfüllt er die auf der Karte genannte Bedingung, erhält er die genannten Siegpunkte. Die verschiedenen *Wille des Königs*-Karten werden ausführlich im Glossar vorgestellt.

5. Spielvorbereitung

A Die Spieler platzieren die drei Pläne für Aktionen, Verwaltung und *Wille des Königs*-Karten in der Tischmitte.

B Die Spieler legen die Aktionsplättchen auf dem Aktionsplan von links nach rechts in einer Reihe aus. Zuerst platzieren sie die folgenden vier Aktionen in der festen Reihenfolge:



Anschließend mischen die Spieler die übrigen fünf Aktionen und legen diese anschließend rechts von den ersten vier Aktionen in zufälliger Reihenfolge aus.



C Die Spieler legen die Landschaften sortiert in Stapeln neben den Plänen bereit. Die Landschaften sind auf beiden Seiten identisch bedruckt, um das Sortieren zu vereinfachen.

Für das erste Spiel: Die Seen werden nicht benötigt und können in die Schachtel zurückgelegt werden.

D Die Spieler legen alle 21 Gebäude griffbereit aus.



E Unterhalb der Landschaften platzieren die Spieler die vier Übersichtskarten *Baukosten Orte* sowie die entsprechenden Holzteile und Bauern. Darunter legen sie die vier Rohstofflager-Ausbauten sowie den Vorrat mit Siegpunktplättchen.

F Die Spieler mischen die acht Reisetafeln und platzieren übereinander vier davon verdeckt auf das entsprechende Feld des Verwaltungsplans. Die oberste Reisetafel decken sie anschließend auf. Die übrigen vier Reisetafeln werden nicht benötigt und unesehen zurück in die Schachtel gelegt.

Für das erste Spiel: Es werden nur drei Runden gespielt, so dass die Spieler nur drei Reisetafeln verdeckt auf das Feld des Verwaltungsplans legen.

G Jeder Spieler erhält das folgende Spielmaterial:

- acht Markierungsscheiben in der Farbe seiner Wahl. Er legt je eine Markierungsscheibe auf die Startfelder der vier Skalen des Verwaltungsplans: jeweils auf Feld „0“ der Skalen Stimmung der Bevölkerung, Bildung und Entwicklung

sowie auf Feld „2“ der Geldskala. Die übrigen vier Markierungsscheiben lässt er vorerst vor sich liegen.

- ein kleines Rohstofflager und je einen Rohstoffmarker (je einen für Holz, Stein, Leder und Nahrung). Der Spieler beginnt das Spiel mit vier Rohstoffen seiner Wahl, die er auf dem Rohstofflager in den einzelnen Reihen jeweils markiert.

Für das erste Spiel: Jeder Spieler beginnt mit denselben vier Rohstoffen. Er markiert auf dem Rohstofflager 1 Holz, 1 Leder und 2 Nahrung. Der Spieler beginnt mit 0 Steinen.

- vier Landschaften (je eine Wiese, Wald, Kornfeld und Gebirge), sowie zwei Bauern und 1 Bauerschaft. Der Spieler legt die Landschaften nach seiner Wahl nebeneinander aus. Außerdem platziert er die beiden Bauern und die Bauerschaft auf beliebige seiner Landschaften.

Achtung: Die Startaufstellung seiner Landschaften und seine Rohstoffverteilung darf jeder Spieler nach dem Erhalt der Karten in H) unten vornehmen.

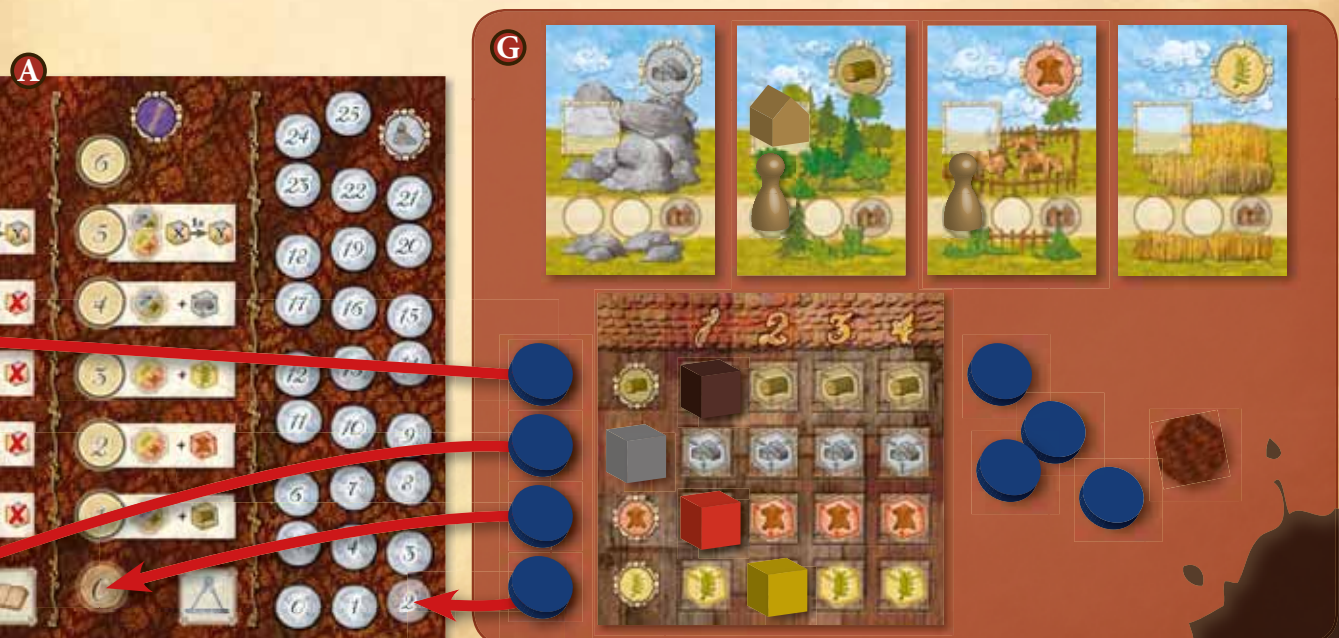
Für das erste Spiel: Jeder Spieler legt die Landschaften wie folgt von links nach rechts aus: Gebirge, Wald, Wiese, Kornfeld. Er stellt einen Bauern auf die Wiese und den anderen Bauern sowie die Bauerschaft auf den Wald.

H Ein Spieler mischt alle *Wille des Königs*-Karten. Jeder Spieler erhält 2 Karten und schaut sie sich an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Er legt eine davon verdeckt auf eines der Felder des *Wille des Königs*-Plans und bestimmt so eine der Schlusswertungen. Die andere legt er verdeckt zurück in die Schachtel, so dass sie in diesem Spiel keine Rolle spielt. Nun zieht ein Spieler weitere verdeckte Karten vom gemischten Stapel und füllt die übrigen Felder des Plans auf, um Karten für alle acht möglichen Schlusswertungen bereitzulegen.

Für das erste Spiel: Es werden nur die Karten A-L verwendet (siehe auch das Glossar). Das Spiel läuft nur über drei Spielrunden, so dass nur die dunklen Felder des Plans mit insgesamt sechs *Wille des Königs*-Karten gefüllt werden und die beiden hellen Felder leer bleiben.

I Jeder Spieler erhält Siegpunktplättchen im Wert von 5, die er verdeckt vor sich ablegt.

J Die Spieler bestimmen auf zufällige Weise einen Startspieler. Nun kann das Spiel beginnen!



6. Spielablauf

The King's Will verläuft über vier Spielrunden, in denen die Spieler jeweils reihum Aktionen durchführen. Eine Spielrunde endet, sobald der König weiterreist.

Beginnend mit dem Startspieler führt ein Spieler jeweils seinen Spielzug durch, indem er *ein* Aktionsplättchen aus der Reihe wählt und es vorläufig vor sich ablegt. Von links beginnend, sind die ersten vier Aktionen gesperrt und können nicht von den Spielern gewählt werden, wie die Kette oberhalb dieser Felder anzeigt. Der Spieler muss also aus den übrigen fünf Aktionen wählen. Entscheidet er sich für die am weitesten rechts liegende Aktion, erhält er sofort zusätzlich 1 Siegpunkt aus dem Vorrat.



Bis auf eins, bieten alle Aktionsplättchen dem Spieler je zwei verschiedene Aktionen. Der Spieler führt nach seiner Wahl beide Aktionen je einmal (in der Reihenfolge seiner Wahl) *oder* eine der Aktionen zweimal hintereinander aus. Im Anschluss kommen auch alle Mitspieler im Uhrzeigersinn *einmal* an die Reihe und dürfen eine der beiden Aktionen ausführen.

Nachdem alle die gewünschten Aktionen ausgeführt haben, legt der Spieler das gewählte Aktionsplättchen ganz links in die Reihe und schiebt die anderen Aktionsplättchen nach rechts, bis er die entstandene Lücke in der Reihe geschlossen hat. Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und wählt ein Aktionsplättchen.

Beispiel: Marion nimmt das Aktionsplättchen Ernten und legt es vorerst vor sich ab. Nachdem sie zwei Aktionen ihrer Wahl ausgeführt hat, folgen die anderen Spieler und führen jeder eine der genannten Aktionen aus. Anschließend legt Marion das Aktionsplättchen ganz links zurück auf den Aktionsplan.



Die folgenden Aktionsplättchen stehen dem Spieler zur Verfügung.

Ernten



Aktion Felder bestellen: Der Spieler erhält für jeden Bauern auf seinen Kornfeldern je eine Nahrung. Er markiert diese auf seinem Rohstofflager.

Entwicklung: Hat der Spieler Feld „3“ auf der Entwicklungsskala erreicht, erhält er pro Aktion *Felder bestellen* eine Nahrung zusätzlich.



Aktion Viehzucht: Der Spieler erhält für jeden Bauern auf seinen Wiesen je ein Leder. Er markiert diese auf seinem Rohstofflager.

Entwicklung: Hat der Spieler Feld „2“ auf der Entwicklungsskala erreicht, erhält er pro Aktion *Viehzucht* ein Leder zusätzlich.



Zu Spielbeginn ist das Rohstofflager jedes Spielers auf maximal vier Rohstoffe jeder Sorte begrenzt. Erhält der Spieler mehr Rohstoffe, als er lagern kann, verfallen überzählige Rohstoffe.

Beispiel: Marion hat in ihrer Pfalzgrafschaft einen Bauern auf einem Kornfeld und zwei Bauern auf den Wiesen. Sie entscheidet sich, je einmal Felder zu bestellen und Vieh zu züchten. Sie erhält eine Nahrung und zwei Leder, die sie auf ihrem Rohstofflager markiert.



Abbauen



Aktion Holz fällen: Der Spieler erhält für jeden Bauern auf seinen Wäldern je ein Holz. Er markiert diese auf seinem Rohstofflager.

Entwicklung: Hat der Spieler Feld „1“ auf der Entwicklungsskala erreicht, erhält er pro Aktion Holz fällen ein Holz zusätzlich.



Aktion Steine brechen: Der Spieler erhält für jeden Bauern auf seinen Gebirgen je einen Stein. Er markiert diese auf seinem Rohstofflager.

Entwicklung: Hat der Spieler Feld „4“ auf der Entwicklungsskala erreicht, erhält er pro Aktion Steine brechen einen Stein zusätzlich.



Zu Spielbeginn ist das Rohstofflager jedes Spielers auf maximal vier Rohstoffe jeder Sorte begrenzt. Erhält der Spieler mehr Rohstoffe, als er lagern kann, verfallen überzählige Rohstoffe.

Beispiel: Marion hat in ihrer Pfalzgrafschaft einen Bauern auf einem Wald. Außerdem hat sie auf der Entwicklungsskala bereits das Feld „1“ erreicht. Sie entscheidet, zweimal Holz zu fällen. Sie erhält insgesamt vier Holz, je zwei durch den Bauern und zwei zusätzlich dank der Entwicklung. Sie markiert das Holz auf ihrem Rohstofflager. Da sie bereits ein Holz markiert hatte, verfällt ein Holz, da sie in ihrem kleinen Rohstofflager nur maximal vier Holz lagern kann.



Bereichern



Aktion Wille des Königs erkunden: Der Spieler schaut eine Willdes Königs-Karte an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.



Aktion Steuern erheben: Der Spieler erhält für jeden eigenen Bauern eine Münze. Er markiert diese auf der Geldskala. Aufgrund der Steuern sinkt die Stimmung seiner Bevölkerung um 2. Der Spieler markiert dies auf der Skala Stimmung der Bevölkerung.

Beispiel: Marion besitzt 4 Bauern in ihrer Pfalzgrafschaft. Nachdem sie eine Wille des Königs-Karte angeschaut hat, erhebt sie als zweites Steuern. Sie erhält vier Münzen, muss aber die Stimmung ihrer Bevölkerung um 2 senken. Sie markiert beides entsprechend auf der Geldskala und der Skala Stimmung der Bevölkerung.



Bauen



Aktion Ort gründen: Um einen Ort auf einer Landschaft zu gründen, muss sich dort ein Bauer des Spielers befinden und die Landschaft muss einen freien Bauplatz haben. Er muss die Baukosten des Ortes mit Rohstoffen aus seinem Rohstofflager zahlen und seine Rohstoffmarker entsprechend versetzen. Wird das letzte Holzteil eines Ortes genommen, können die Spieler diesen nicht mehr bauen. Durch das Gründen eines Ortes verändert sich die Stimmung der Bevölkerung. Der Spieler markiert dies auf der Skala Stimmung der Bevölkerung. Die Baukosten, die Eigenschaften der Orte und die Änderung der Stimmung der Bevölkerung stehen im Glossar.

Bildung: Hat der Spieler das entsprechende Feld auf der Bildungsskala erreicht, muss er für die entsprechenden Orte je einen Rohstoff seiner Wahl weniger zahlen.



Aktion Gebäude errichten: Um ein Gebäude zu errichten, muss der Spieler unterhalb einer Landschaft Platz haben. Er muss die Baukosten des Gebäudes mit Rohstoffen aus seinem Rohstofflager und Münzen seiner Geldskala zahlen. Er versetzt seine Rohstoffmarker und Markierungsscheibe entsprechend und legt das Gebäude *unterhalb* einer seiner Landschaften. Durch das Errichten eines Gebäudes verändert sich die Stimmung der Bevölkerung. Der Spieler markiert dies auf der Skala Stimmung der Bevölkerung. Die Baukosten, die Eigenschaften der Gebäude und die Änderung der Stimmung der Bevölkerung stehen im Glossar.

Für das erste Spiel: Die Spieler beachten nur die Preise und Siegpunkte der Gebäude. Die Eigenschaften der Gebäude kommen erst ab dem zweiten Spiel hinzu.

Regieren



Aktion Bildung verbessern: Der Spieler versetzt seine Markierungsscheibe auf der Bildungsskala um ein Feld nach oben. Bei Erhöhung der Bildung steigt die Stimmung der Bevölkerung um 1. Der Spieler markiert dies auf der Skala Stimmung der Bevölkerung. Durch das Verbessern der Bildung reduzieren sich für den Spieler die Baukosten der verschiedenen Orte. Er zahlt jeweils einen Rohstoff seiner Wahl weniger. Erreicht er Felder weiter oben auf der Skala, gelten auch immer die Vorteile der Felder darunter. Ab Feld „1“ gilt dies für Bauerschaften.

Ab Feld „2“ gilt dies für Burgen usw. Ab Feld „5“ darf der Spieler bei jedem Bau einmalig statt mit einem benötigten Rohstoff mit einem Rohstoff seiner Wahl zahlen.



Aktion Entwicklung erhöhen: Der Spieler versetzt seine Markierungsscheibe auf der Entwicklungsskala um ein Feld nach oben. Durch das Erhöhen der Entwicklung erhält der Spieler beim Ernten und Abbauen für jede Aktion einen zusätzlichen Rohstoff. Erreicht er Felder weiter oben, gelten auch immer die Vorteile der Felder darunter. Ab Feld „1“ gilt dies beim Holz fällen. Ab Feld „2“ gilt dies für das Vieh züchten usw. Ab Feld „5“ darf der Spieler beim Ernten oder Abbauen einmalig einen erhaltenen Rohstoff in einen Rohstoff seiner Wahl tauschen.

Beispiel: Marion entscheidet sich, in ihrer Pfalzgrafschaft sowohl einen Ort zu gründen als auch ein Gebäude zu errichten. Auf ihrem Gebirge befindet sich ein Bauer, so dass sie auf dem freien Bauplatz eine Burg errichtet. Da es ihre erste Burg ist, nimmt sie sich den Rohstofflager-Ausbau und vergrößert so ihr Rohstofflager (Stimmungsveränderung bei der Bevölkerung beachten!). Anschließend errichtet sie die Schule, die sie unterhalb der Wiese platziert. Sie bezahlt die gesamten Baukosten und markiert dies auf den verschiedenen Skalen.



Beispiel: Marion verbessert zunächst die Bildung ihrer Bevölkerung um ein Feld und versetzt ihre Markierungsscheibe auf das Feld „1“ der Bildungsskala. Zukünftig benötigt sie beim Bau von Bauerschaften einen Rohstoff ihrer Wahl weniger. Sie erhöht die Stimmung ihrer Bevölkerung um ein Feld auf „-1“. Anschließend erhöht sie auch die Entwicklung um ein Feld und versetzt ihre Markierungsscheibe auf Feld „2“. Wenn sie zukünftig Holz fällt oder Vieh züchtet, erhält sie jedes Mal entsprechend ein zusätzliches Holz oder Leder.



Bewegen



Aktion Bauern bewegen: Der Spieler versetzt einen seiner Bauern um bis zu zwei Schritte auf angrenzende Landschaften, oder bis zu zwei seiner Bauern jeweils einen Schritt auf angrenzende Landschaften. Auf jeder Landschaft dürfen am Ende der Bewegung maximal zwei Bauern stehen.

Ausnahme: Es wurde ein Dorf errichtet, nun dürfen dort bis zu drei Bauern stehen.

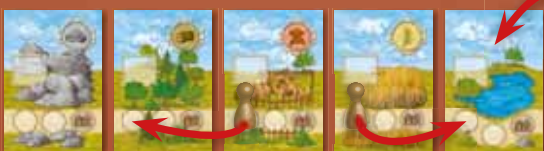


Der Spieler darf einen der beiden Schritte dazu verwenden, mit dem Bauern eine neue Landschaft zu seiner Pfalzgrafschaft hinzuzufügen. Er wählt ein beliebiges verfügbares Landschaftsplättchen und fügt es links oder rechts an seine Pfalz an. Abschließend stellt er den Bauern auf eines der Felder dieser neuen Landschaft. Wird das letzte Plättchen einer Landschaft genommen, können die Spieler diese nicht mehr wählen.



Aktion Rohstoff tauschen: Der Spieler tauscht einen Rohstoff in seinem Rohstofflager in einen Rohstoff seiner Wahl. Er markiert dies auf seinem Rohstofflager.

Beispiel: Marion versetzt zunächst zwei ihrer Bauern um je eine Landschaft. Der zweite Bauer betritt dabei Neuland und Marion wählt dafür einen See. Anschließend entscheidet sie sich, ein Leder in eine Nahrung zu tauschen.



Vermehren



Aktion Nachwuchs erhalten: Der Spieler erhält in einer Bauerschaft oder in einem Dorf Nachwuchs. Um Nachwuchs in Form eines weiteren Bauern zu erhalten, benötigt der Spieler auf einer Landschaft eine Bauerschaft oder ein Dorf und einen Bauern. Er stellt dann einen zweiten (oder dritten) Bauern hinzu. Wird der letzte Bauer auf eine Landschaft gestellt, können die Spieler keine weiteren mehr erhalten. Stehen bereits zwei Bauern auf der Landschaft, ist nicht genug Platz für den Nachwuchs. **Ausnahme:** In einem Dorf dürfen maximal drei Bauern stehen.



Aktion Geld vermehren: Der Spieler verkauft einen Rohstoff seiner Wahl aus seinem Rohstofflager für 2 Münzen. Er markiert dies auf seinem Rohstofflager und seiner Geldskala.

Beispiel: Marion wählt zweimal Nachwuchs erhalten. Auf der Wiese befinden sich bereits zwei Bauern, so dass sie dort trotz der Bauerschaft nicht genügend Platz hat. Somit stellt sie einen neuen Bauern zu der Bauerschaft auf dem Wald und einen dritten Bauern zum Dorf am See. Dank des Dorfes dürfen dort bis zu drei Bauern stehen.



Intrigieren



Aktion Gesperrte Aktion nutzen: Der Spieler führt nur *eine einzige Aktion* aus. Er wählt dafür eins der gesperrten Aktionsplättchen. Die Mitspieler dürfen diese Aktion nicht nutzen! Der Spieler nimmt das Aktionsplättchen Integrieren, führt eine gesperrte Aktion aus und schiebt es anschließend von ganz links in die Reihe. Das Aktionsplättchen der gewählten Aktion bleibt in der Reihe liegen und wird lediglich weiter nach rechts verschoben.

Der König reist



Dieses Aktionsplättchen kann von den Spielern *nicht* gewählt werden. Stattdessen löst es automatisch das Ende einer Spielrunde aus, sobald es das rechte Ende der Aktionsleiste erreicht.

Der König reist nun durch die Lande und besucht seine Herzöge. Er fordert Loyalität und Abgaben, so dass die Spieler nun gemeinsam die folgenden Schritte ausführen:



1. Auf Wille des Königs festlegen

Jeder Spieler muss sich auf eine *Wille des Königs*-Karte festlegen und legt eine seiner übrigen Markierungsscheiben oberhalb einer Karte ab. Es beginnt der Spieler, der zuvor das letzte Aktionsplättchen gewählt hat. Jeder Spieler muss im Laufe des Spiels vier *verschiedene Wille des Königs*-Karten wählen und darf nicht mehrere seiner Markierungsscheiben zur selben Karte legen.

- Bei 2-3 Spielern dürfen maximal 2 Markierungsscheiben pro *Wille des Königs*-Karte platziert werden. Das mit der „4“ markierte Feld darf von den Spielern nicht besetzt werden.

- Nachdem bei 2 Spielern beide Spieler je eine Markierungsscheibe platziert haben, legt der Spieler, der zuvor das letzte Aktionsplättchen gewählt hatte, eine zusätzliche neutrale Markierungsscheibe (einer nicht verwendeten Spielerfarbe) bei einer *Wille des Königs*-Karte ab. Wie bei den Spielern gilt auch hier, dass maximal eine neutrale Scheibe bei einer *Wille des Königs*-Karte liegen darf.

- Bei 4 Spielern dürfen 3 Markierungsscheiben pro *Wille des Königs*-Karte platziert werden.

Beispiel: Das Plättchen *Der König reist* erreicht das rechte Ende der Aktionsleiste. Marion hat im Laufe der Spielrunde die zweite *Wille des Königs*-Karte angeschaut. Sie legt sich nun auf diese Karte fest und platziert eine ihrer übrigen Markierungsscheiben. Nachdem alle Mitspieler dies ebenfalls getan haben, muss sie die Pflichtabgabe leisten. Sie gibt die geforderten zwei Nahrung ab. Da die Stimmung ihrer Bevölkerung bei „1“ ist, gibt sie als freiwillige Abgabe einmalig zwei Münzen ab und erhält dafür 2 Siegpunkte.



2. Pflichtabgabe und freiwillige Abgaben

Die Spieler führen nun die oberste Reisetafel auf dem Verwaltungsplan aus.



• Jeder Spieler muss zunächst die Pflichtabgabe (unten auf der Reisetafel) vollständig leisten. Er markiert diese Abgabe auf seinem Rohstofflager, der Geldskala oder gibt ggf. einen Bauern ab. Nur wenn ein Spieler eine oder keine der geforderten Abgaben leisten kann, behält er die einzelne Abgabe. Stattdessen verliert er aber 1 Siegpunkt und die Stimmung seiner Bevölkerung sinkt um 1.

• Der Spieler, der das letzte Aktionsplättchen gewählt hatte, kann zusätzliche Siegpunkte erhalten, wenn er abhängig von der Stimmung seiner Bevölkerung die oben auf der Reisetafel angegebenen freiwilligen Abgaben leistet. Anschließend folgen die Spieler im Uhrzeigersinn und können ebenfalls freiwillige Abgaben leisten, um Siegpunkte zu bekommen.

Die ausführlichen Informationen zu den Reisetafeln befinden sich im Glossar.

freiwillige Abgaben

3. Neue Reisetafel aufdecken

Abschließend legen die Spieler die offene Reisetafel zurück in die Schachtel und decken die nächste Reisetafel auf. Sie legen das Aktionsplättchen *Der König reist* wieder links in die Reihe der Aktionsplättchen und verschieben die anderen nach rechts, bis die Lücke geschlossen ist.

Der nächste Spieler kommt an die Reihe und beginnt eine neue Spielrunde.

7. Spielende & Schlusswertung

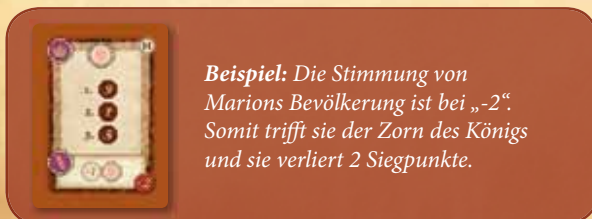
Eine *The King's Will*-Partie endet direkt nach der vierten Reise des Königs.

Für das erste Spiel: Das Spiel endet schon nach der dritten Reise des Königs.

Die Spieler führen die Schlusswertung in folgender Reihenfolge aus. Es werden *Wille des Königs*-Karten gewertet, bei denen mindestens eine Markierungsscheibe platziert wurde. Somit können die Spieler diejenigen Karten beiseite legen, an denen keine Markierungsscheiben liegen.

1. Zorn des Königs

Jeder Spieler prüft bei den *Wille des Königs*-Karten, ob er die jeweils unten auf der Karte genannte Bedingung erfüllt. Ist dies der Fall, vermeidet er den Zorn des Königs. Kann er die Bedingung nicht erfüllen, trifft ihn der Zorn und er verliert 2 Siegpunkte.



Beispiel: Die Stimmung von Marions Bevölkerung ist bei „-2“. Somit trifft sie der Zorn des Königs und sie verliert 2 Siegpunkte.

2. Wille des Königs

Die Spieler werten nun gemeinsam alle noch ausliegenden *Wille des Königs*-Karten nacheinander.

Um Siegpunkte zu erhalten, muss ein Spieler sowohl eine seiner Markierungsscheiben an einer Karte platziert und den Zorn des Königs vermieden haben. Nur dann erhält er die auf der Karte genannten Siegpunkte. Andernfalls erhält der Spieler keine Siegpunkte für die entsprechende Karte.

3. Gebäude

Jeder Spieler, der seine Gebäude so aneinandergelegt hat, dass vollständige Siegpunktsymbole entstanden sind, erhält nun die entsprechenden Siegpunkte.



Beispiel: Marion hat in ihrer Pfalzgrafschaft drei Gebäude so nebeneinander gelegt, dass sie dadurch 3 Siegpunkte erhält.

Jeder Spieler zählt nun alle seine erhaltenen Siegpunkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der dem ursprünglichen Startspieler gegen den Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.



Autor: Hans-Peter Stoll
Entwicklung: Henning Kröpke, Uli Blennemann
Graphik: Harald Lieske
Layout: Jan Weyrosteck, Vladimir Krist



Copyright 2017 ADC Blackfire Entertainment GmbH
Weidenweg 69 • D-47059 Duisburg • www.blackfire.eu