



Der König ist tot.

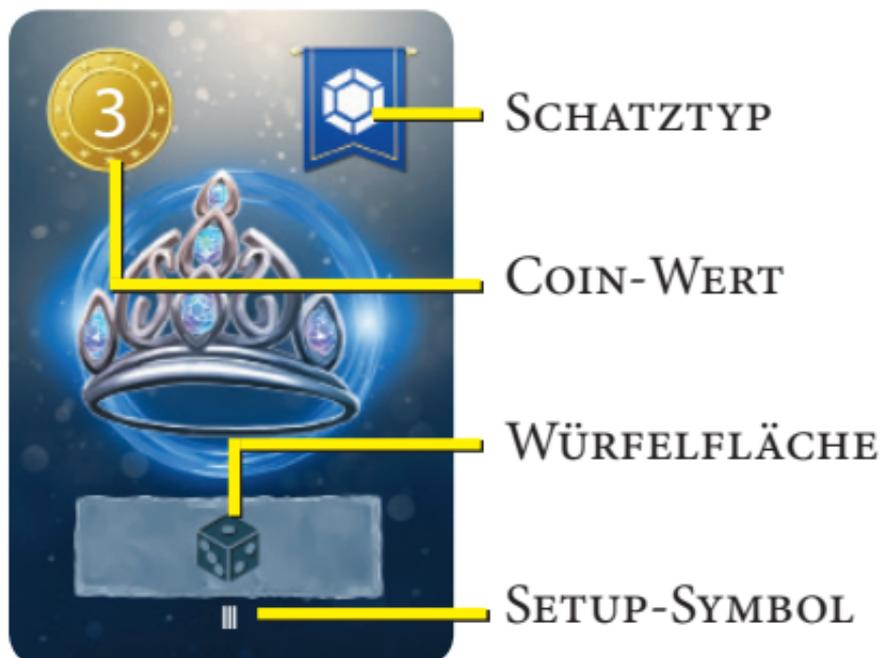
Sein letzter Wunsch war es, in der königlichen Gruft mit all seinen Besitztümern zu ruhen, genau den gleichen Erbstücken, die er dir und seinen anderen Kindern einst versprochen hatte. Du fühlst dich betrogen und rufst deine treuesten Diener herbei, um dir dabei zu helfen, in die Gruft einzudringen und das zu beanspruchen, was rechtmäßig dir gehört. Leider hatten deine Geschwister die gleiche Idee.

Zielsetzung

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler, dessen Schatz die meisten Coins wert ist.

Komponenten

SCHATZKARTEN (48)



(AUFGEDECKT)

Das Sammeln von Schätzen ist die wichtigste Methode, um Coins (erhältlich im Wert 1-4) zu erzielen.

Es gibt sechs Schatztypen, durch deren Sammeln Sie Belohnungen von Sammlern erhalten können.

DIENERWÜRFEL (12)



Beanspruche Schatzkarten, indem du Dienerwürfel darauflegst. Höhere Werte können Gegner abwehren, aber deine Diener können erschöpft sein.

SPIELERKARTEN (4)



WÜRFELFLÄCHE

Behalter den unerschöpften Dienerwürfel auf deiner Spielerkarte, damit alle sehen, wie viele Diener du hast.

FACKELKARTEN (2)



Beginnend mit dem Anführer erhält jeder Spieler einen Zug, um Schatzkarten zu beanspruchen, indem er Dienerwürfel darauflegt.

Der Spieler mit der Lichter-Aus-Karte macht den letzten Zug. In der letzten Runde kann dieser Spieler nur Diener auf eine einzige Schatzkarte legen.

SAMMLERKARTEN (6)



Jeder Sammler definiert die Belohnung für einen der sechs Schatztypen. Durch das Sammeln der erforderlichen Anzahl an Schatzkarten kannst du am Spielende Bonus-Coins oder spezielle Aktionen im Spiel erhalten. Mehrere Spieler können dieselbe Belohnung von einem Sammler erhalten.

Sammler haben A- und B-Seiten mit alternativen Belohnungen für die Spielvielfalt. Du kannst mit einer beliebigen Kombination von A- und B-Seiten spielen.

(WEITERE INFOS ZU SAMMLERN AUF DEN LETZTEN SEITEN DIESES REGELBUCHS.)

Setup

Entferne Schatzkarten mit den angegebenen Symbolen.)

Spieleranzahl	Entfernen
1-2	 &  (24 KARTEN)
3	 (12 KARTEN)
4	Nichts

Mische die restlichen Schatzkarten und lege sie verdeckt auf den Tisch.

Lege die sechs Sammlerkarten in eine Reihe und wähle für jede Karte die A- oder B-Seite. (VERSUCHE BEIM ERSTEN SPIEL, MIT ALLEN A-SEITEN ZU SPIELEN.)

Jeder Spieler wählt eine Spielerkarte und nimmt die drei Dienerwürfel in der passenden Farbe und legt sie auf die Spielerkarte.

Wähle einen Spieler, der mit der Anführer-Karte beginnt. In einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern beginnt der Spieler rechts nebenan mit der Lichter-Aus-Karte. In einem 2-Spieler-Spiel beginnt ein Spieler mit beiden Fackelkarten.

Spielanleitung

I. AUFDECKEN

Ziehe Schatzkarten entsprechend der Anzahl der Spieler (SIEHE TABELLE) und platziere sie in der Mitte des Spiels, um die Gruft zu bilden.

Spieler	Aufgedeckt	Verdeckt
1-2	2	1
3	3	1
4	4	2

Die ersten gezogenen Karten werden aufgedeckt. Die zuletzt gezogenen Karten bleiben verdeckt.



II. BEANSPRUCHEN

Beginnend mit dem Anführer und weiter nach links führt jeder Spieler eine der folgenden Aktionen aus:

- **Beanspruchen** von Schatzkarten
- **Erholung** aller erschöpfter Diener

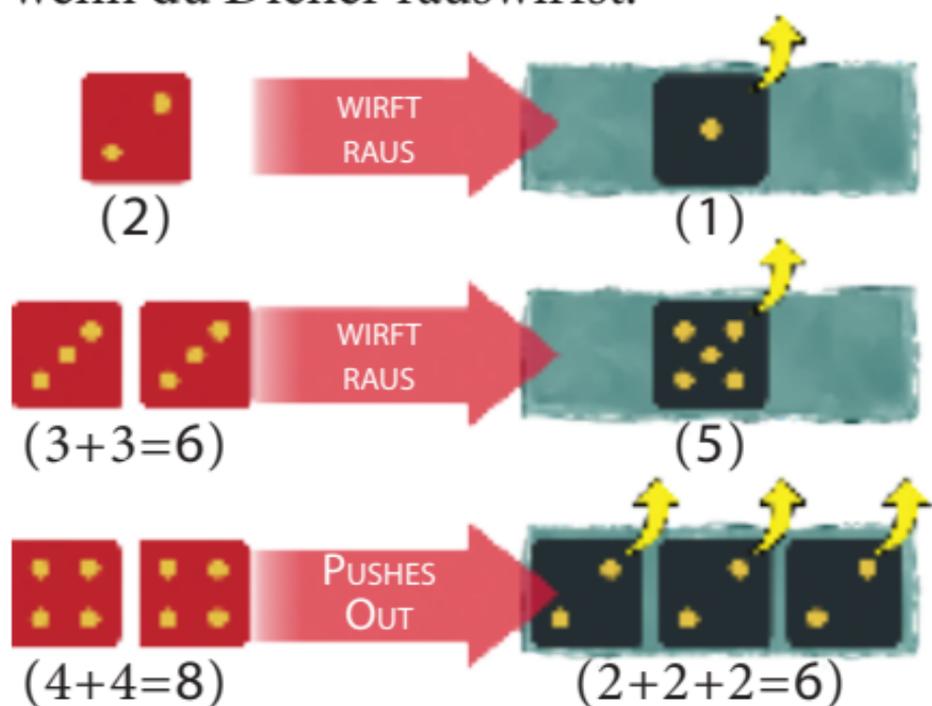
Beanspruchen: Platziere eine beliebige Anzahl Diener auf den Schatzkarten und wähle einen Wert auf dem Würfel, um die Leistung jedes Dieners zu bestimmen. (JE HÖHER DER WERT, DESTO WAHRSCHEINLICHER WIRD DEIN DIENER ERSCHÖPFT.) Du kannst auch mehrere Diener auf dieselbe Schatzkarte legen, sofern sie denselben Aufwandswert haben.



BEISPIEL FÜR DIENER-WÜRFEL-SETZEN

Nachfolgende Spieler können unbesetzte Schatzkarten beanspruchen oder gegnerische Diener von einer Karte

stoßen, indem sie Würfel mit einem höheren Gesamtaufwandswert setzen. Entferne alle Würfel von der Schatzkarte, und lege sie zu ihrem Besitzer zurück, wenn du Diener rauswirfst.



Der Spieler mit der Lichter-Aus-Karte macht den letzten Zug. Wenn du im letzten Spielzug beanspruchst, kannst du nur Diener auf eine einzige Schatzkarte legen. In einem 2-Spieler-Spiel hat der Anführer auch die Lichter-Aus-Karte und erhält daher einen zweiten Zug, um sich zu behaupten oder zu erholen.

Erholung: Nimm alle erschöpften Diener aus der Schachtel und bringe sie auf deine Spielerkarte zurück.

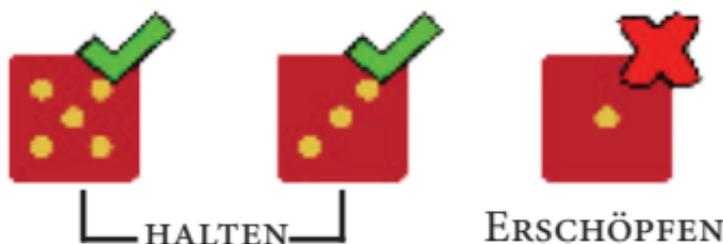
III. SAMMELN

Wirf alle nicht-beanspruchten Schatzkarten in die Schachtel.

Wirf deine Dienerwürfel, die auf Schatzkarten stehen. Zur Erinnerung an die Gruppe: Gib verbal den Aufwandswert jedes Dieners an, bevor du würfelst. Jeder Würfel, der weniger als seinen Aufwandswert würfelt, ist erschöpft und wird in die Schachtel gelegt. (DAHER MÜSSEN WÜRFEL MIT EINEM AUFWANDSWERT VON 1 NICHT GEWÜRFELT WERDEN.)



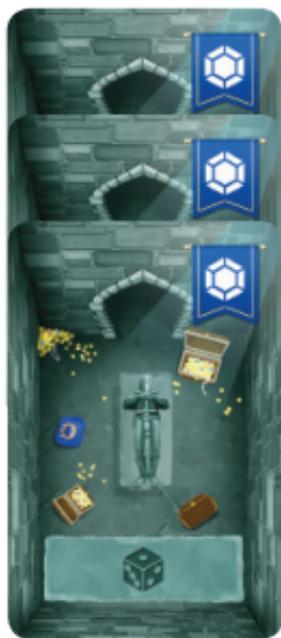
WÜRFELRESULTATE



Ein Würfel wurde mit weniger als dem Aufwandswert 3 gewürfelt und ist erschöpft.

Samme unabhängig von den Würfelergebnissen alle Schatzkarten ein, die deine Diener beansprucht haben. Der verdeckte Schatz wird nur dem Spieler gezeigt, der ihn gesammelt hat.

Platziere deinen Schatz verdeckt in Spalten, getrennt nach Typ. Du kannst jederzeit deinen Schatz ansehen.



BEISPIEL EINES SPIELERSCHATZES

Wenn du genug Schatz hast, um die Bedingungen eines Sammlers zu erfüllen, kannst du auf seine Belohnung zugreifen. (SAMMLER SIND IMMER FÜR ALLE SPIELER ZUGÄNGLICH UND SOLLTEN NICHT AUS DER MITTE GENOMMEN WERDEN.)

!

Wenn alle deine platzierten Diener ausgeschoben wurden, hole deine erschöpften Diener aus der Schachtel zu deiner Spielerkarte zurück.

IV. GIB DIE FACKEL WEITER

Gib beide Fackelkarten nach links weiter und wiederhole die Phasen I-IV.

Spielende

Wenn das Schatzdeck aufgebraucht ist, schlieÙe die Runde ab. Damit ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Coins gewinnt.

Das Endergebnis der Spieler wird bestimmt, indem Folgendes hinzugefügt wird:

- Coins auf Schatzkarten
(EINSCHLIEÙLICH UMGEDREHTER KARTEN)
- Bonus-Coins von Sammlern
- 1 Coin für jeden unerschöpften Dienerwürfel

Im Falle eines Unentschiedens würfelt jeder Spieler alle seine nicht-erschöpften Dienerwürfel und addiert sie. Bei Unentschieden erneut würfeln. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt.

Sammler



FLIP-SYMBOL

Einige Sammlerbelohnungen haben Aktionen, die im Spiel verwendet werden können. Um diese Belohnungen zu verwenden, decke den erforderlichen Schatz aus deiner Sammlung auf. Du kannst mehrmals auf die Belohnungen zugreifen, solange du über ausreichend verdeckten Schatz verfügst, um die Bedingungen zu erfüllen. Der umgedrehte Schatz wird am Ende des Spiels noch gewertet.

Idolsammler

A. Decke während der Sammelphase ein Idol auf, um einen deiner Würfel erneut zu würfeln. Ein Idol kann umgedreht werden, um in derselben Runde erneut zu rollen, in der es gesammelt wurde.

B. Der erste Spieler, der zwei Idole sammelt, deckt sie auf und erhält am Ende des Spiels 5 Bonus-Coins. Wenn mehrere Spieler im selben Zug zwei Idole sammeln, werden die Idole umgedreht und 5 Bonus-Coins erzielt. Alle nachfolgenden Spieler, die zwei oder mehr Idole sammeln, halten sie verdeckt und erzielen 2 Coins.

Schmucksammler

A. Am Ende des Spiels erhalten Spieler mit zwei oder mehr Schmuckstücken zweimal den höchsten Wert ihres wertvollsten Schmuckstücks.

B. Am Spielende erhalten alle Spieler für jedes Schmuckstück in ihrer Sammlung 1 Bonus-Coin.

Manuskriptsammler

A. Am Spielende erzielen Spieler mit zwei oder mehr Manuskripten jedes ihrer Manuskripte als 4 Coins anstatt des auf den Karten angegebenen Werts.

B. Drehe jederzeit ein Manuskript um, um heimlich alle verdeckten Karten in der Gruft anzuzeigen.

Töpferwarensammler

A. Am Spielende erhalten Spieler mit zwei Töpferwaren 2 Bonus-Coins, mit drei Töpferwaren 4 Bonus-Coins und mit vier oder mehr Töpferwaren 8 Bonus-Coins.

B. Decke vor der BEANSPRUCHEN-Phase zwei Töpferwaren auf, um eine verdeckte Karte aus der Gruft zu nehmen. Wenn es eine Debatte darüber gibt, wer zuerst zwei Töpferwaren umgedreht hat, wird die Priorität durch die Reihenfolge der Zugreihenfolge bestimmt.

Überrestesammler

A. Decke jederzeit zwei Überreste auf, um einen erschöpften Dienerwürfel zu erholen.

B. Am Spielende erhalten Spieler mit vier oder mehr Überresten 10 Bonus-Coins.

Tapisseriesammler

A. Am Spielende erhält der Spieler, dessen kombinierte Tapissereien die meisten Coins wert sind, 5 Bonus-Coins. Spieler, die gleichauf sind, erzielen jeweils den vollen Bonus.

B. Wenn am Spielende nur ein Spieler drei oder mehr Tapissereien hat, erhält er 7 Bonus-Coins. Wenn mehr als ein Spieler drei oder mehr Tapissereien sammelt, erhält jeder Spieler 4 Bonus-Coins.

Schnellübersicht

I. AUFDECKEN: Schatzkarten ziehen.

Spieler	Aufgedeckt	Verdeckt
1-2	2	1
3	3	1
4	4	2

II. BEANSPRUCHEN: Platziere Diener oder erhole alle Diener. Im letzten Spielzug kannst du nur Diener auf eine einzige Schatzkarte legen.

III. SAMMELN: Wenn du weniger als den Aufwandswert würfelst, erschöpfe den Würfel. Sammle unabhängig vom Wurfergebnis deinen beanspruchten Schatz. Wenn alle deine Diener rausgeworfen wurden, erhole deine erschöpften Diener.

IV. GIB DIE FACKEL WEITER: Gib die Fackelkarte nach links weiter.

SPIELDESIGN

Andrew Nерger & Jeffrey Chin

ILLUSTRATION & GRAFISCHES DESIGN

Jeffrey Chin

TAPISSERIE-DESIGNS

Alex Chin

Einzelkind

(1-SPIELER)

SAMMLE SO VIEL SCHATZ WIE MÖGLICH, BEVOR DER GEIST DEINES VATERS SEINEN BESITZ ZURÜCKFORDERT.

Befolge alle Regeln für ein 2-Spieler-Spiel mit folgenden Ausnahmen:

SETUP

Wähle einen Satz Würfel für den Geist (AUTOMATISIERTER SPIELER).

Du beginnst mit beiden Fackelkarten.

I. AUFDECKEN

Ordne die Schatzkarten vom höchsten zum niedrigsten Coin-Wert an. Es wird angenommen, dass die verdeckte Karte 2,5 Coins beträgt. Wenn zwei Karten gleich sind, wird die erste gezogene Karte links platziert.



1-SPIELER-GRUFT-BEISPIEL

II. BEANSPRUCHEN

Würfle beim Zug des Geistes seine drei Diener-Würfel. Würfel, die den gleichen Wert gewürfelt haben, werden zusammengefügt; addiere ihre Werte zusammen. Ein verbundenes Paar wird immer vor einem einzelnen Würfel mit demselben Wert platziert. (ZUM BEISPIEL WERDEN ZWEI 3ER VOR 6 GESETZT.)

Beginne mit dem Würfel mit dem höchsten Wert, überprüfe die Schatzkarte mit dem höchsten Wert und lege den Würfel dort ab, wenn:

- die Karte nicht beansprucht wurde.
- die Würfel des Geistes einen höheren Gesamtwert als deine Würfel haben.

Andernfalls überprüfe die nächsthöhere Karte und befolge die obigen Schritte. Tu dies für jeden Würfel des Geistes und lege alle Würfel beiseite, die nicht platziert werden können.

Wenn der Geist die Lichter-Aus-Karte hat und seinen zweiten Zug macht, würfle nur mit den Würfeln, die du von den Schatzkarten abgeworfen hast. Platziere nur seine höchstwertigen Würfel nach den gleichen Regeln.

GEISTER-WÜRFEL:



BEISPIEL: DIE 3ER DES GEISTES WERDEN VERBUNDEN UND WERFEN DEINE 5 RAUS. DIE 4 DES GEISTES WIRFT DEINE 4 NICHT RAUS, JEDOCH DEINE 2.

III. SAMMELN

Würfle nicht mit den Würfeln des Geistes. Der Geist spielt immer mit allen drei Würfeln.

Alle Karten, die du nicht sammelst, werden abgeworfen. Du kannst abgelegten Schatz jederzeit sortieren oder durchsehen, aber wenn der Schatz verdeckt in der Gruft war, enthülle ihn nicht.

M. GIB DIE FACKEL WEITER

Übergib beide Fackelkarten wie in einem 2-Spieler-Spiel.

Einzelkind-Spielende

Vergleiche deine Punktzahl mit den unten angegebenen Ergebnissen.

< 30 Coins - Der Narr

DER GEIST DEINES VATERS SCHIMPFT UND FORDERT DICH AUF, SEINE SCHÄTZE ZURÜCKZUGEBEN.

30 Coins - Der Kleinliche

DU VERLÄSST DIE GRUFT MIT EINER HANDVOLL SCHMUCKSTÜCKE UND EINEM SCHULDGEFÜHL.

40 Coins - Der Wohlhabende

DU MACHST EIN KLEINES VERMÖGEN, INDEM DU DEINE FAMILIENERBSTÜCKE VERKAUFST.

50 Coins - Der Großartige

IN DEN SCHÄTZEN DEINES VATERS GESCHMÜCKT, ERWIRBST DU DEN RUF ALS EXTRAVAGANTESTER MONARCH DES LANDES.

DAS BUCH DER VARIANTEN

WEITERE SPIELVARIANTEN FINDEST DU UNTER RoadToInfamy.com

- "CONSPIRING TWINS" (CO-OP)
- "CLASH OF HOUSES" (6 & 8-PLAYER)
- "CURSED TREASURE"