



Spielvariante für Würfeln König von HABA

Spieleranzahl: 2-4
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 30 Min.

Ziel des Spiels:

Der Spieler mit dem meisten Einfluss (=Siegpunkte) gewinnt das Spiel.

Spielaufbau:

- Die Bürgerkarten werden gemischt und verdeckt bereitgelegt. Danach werden **8(!) Bürgerkarten** zentral in die Mitte in einer Reihe ausgelegt.
- Die Strafkarten werden gemischt und ebenfalls **verdeckt** bereitgelegt.
- Die Ortskarten werden **nach Farbe sortiert aufgefächert** leicht oberhalb der zentralen Spielfläche ausgelegt. Somit sind diese nicht mehr wie in den Grundregeln beschrieben direkt an die darunterliegenden Bürgerkarten „gekoppelt“.

Spielablauf:

1. Würfeln und Bürger überzeugen:

Die Regeln für das Würfeln werden entsprechend den Würfeln König-Regeln beibehalten. Soll heißen max. 3x Würfeln und versuchen einen der offen ausliegenden Bürger zu überzeugen.

War man erfolgreich, darf man den **Bürger** zu sich nehmen und diesen **offen auslegen**. Hierbei sind folgende **neuen Regeln** zu beachten:

- Pro Farbe (gelb, grün, blau, braun, lila) bildet man eine separate **Farbreihe**. D.h. man legt die Karten nicht alle aufeinander, sondern bildet pro Farbe eine eigene Auslage.
- Bekommt man eine weitere Karte derselben Farbe, so legt man diese in die entsprechende **Farbreihe**.

2. Ortskarten nehmen:

Nach jedem erfolgreichen Wurf kann man entscheiden eine offen liegende **Ortskarte derselben Farbe** zu nehmen. Hierfür sind aber einige Voraussetzungen zu erfüllen:

- Man muss mind. so viele Personenkarten der entsprechenden Farbe offen vor sich ausliegen haben, wie der Ort Punkte bringt. Z.B. benötigt man für einen lila 3er Ort drei lila Karten.
- Ebenso muss man die passende Ortskarte sofort nehmen. Dies in einem späteren Zug nachzuholen ist nicht mehr erlaubt.

- Außerdem darf man von jeder Farbe nur max. eine Ortskarte besitzen (Ausnahmen werden unter dem Punkt Strafkarten beschrieben).
- Im 2-Personen Spiel wird die letzte Ortskarte einer Farbe umgedreht, sobald 2 Karten genommen wurden.

3. Strafkarten nehmen:

Hat man kein passendes Würfelerggebnis erzielt und muss sich eine **Strafkarte** nehmen, so ist diese **auf einer der bereits ausliegenden Kartenreihen** auszulegen. Damit sind alle darunterliegenden Farbkarten wertlos und können nicht mehr für den Erwerb von Ortskarten genutzt werden.

Jede Strafkarte muss auf eine Farbkarte gelegt werden. Nur im Fall, dass ausschließlich Strafkarten als oberste Karten ausliegen, darf die neue auf eine alte gelegt werden.

Nimmt sich ein Spieler die **vierte Strafkarte**, dann darf er sich **zusätzlich noch eine freie Ortskarte** mit dem niedrigsten Wert nehmen. Stehen mehrere Orte zur Auswahl, kann er frei entscheiden welche er nimmt. Diese legt er verdeckt beiseite und zählt am Ende für den Spieler Pluspunkte. Allerdings zählt sie nicht für das Maximum an Ortskarten einer Farbe.

4. Kartenreihe auffüllen:

Die Regeln zum Auffüllen der Bürgerkarten entspricht denen der Grundregel. D.h. sollte eine Strafkarte genommen worden sein, wird die Bürgerkarte ganz rechts entfernt und ganz links in der Reihe durch eine neue ersetzt.

5. Kartenfunktionen:

Arroganter Elf: Der Effekt kann **zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt** genutzt werden, vorausgesetzt die Elfe liegt dann noch offen auf der entsprechenden Farbspalte. Um sich zu merken, dass man den Effekt noch nutzen kann, sollte man die Karte nach Erhalt zunächst um **90 Grad gedreht** auslegen.

Drache: Den Drachen kann man nach Erhalt **auf eine gegnerische Farbreihe** legen. Damit erhält der Mitspieler nicht nur die angegebenen Minuspunkte, er kann die Reihe auch nicht mehr zum Erwerb von Ortskarten nutzen.

Hypnotiseur: Der Effekt wird entsprechend der Grundregel ausgeführt. Danach kann er als **Joker einer beliebigen Farbreihe** zugeordnet werden um evtl. einen Ort mit mehr Punkten zu erhalten.

6. Spielende:

Das Spiel endet sobald ein Stapel mit Ortskarten, der Nachziehstapel mit Bürgerkarten oder der Stapel mit Strafkarten aufgebraucht ist. Allerdings wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich oft dran war.