

# Pocket Kingdoms

Ein Roll'n'Write Spiel  
von Christoph Scheiblhöfer



 Gamealot

## MATERIAL

- 3 Würfel
- 1 Spielplan + Stift pro Spieler

## SPIELPLAN

### Königreich

Euer Königreich besteht aus 9 Bezirken: Zentrum, Norden, Nordosten, Osten, Südosten, Süden, Südwesten, Westen und Nordwesten.

Jeder Bezirk hat 9 Felder, in denen Gebäude oder Landschaften eingetragen werden.

Unter eurem Königreich wird der Ausbau durch 4 Kästchen angezeigt, die im Laufe des Spiels angekreuzt werden.

### Gebäude & Landschaften

Neben eurem Königreich ist euer Bauplatz. Der Bauplatz ist in 3 Spalten unterteilt:

**Häuser & Schiffe** dürfen in jedem freien Feld eures Königreichs eingetragen werden.

**Stadtgebäude** müssen in Feldern neben anderen Stadtgebäuden oder Häusern eingetragen werden.

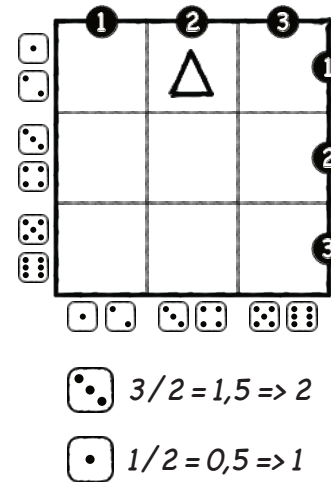
**Felder & Landschaften** dürfen in jedem freien Feld eures Königreichs eingetragen werden.

### Punkte

Unterhalb eures Königreichs werden bei Spielende die Punkte notiert und anschließend summiert.

## SETUP

Zu Beginn des Spiels wird in jeden Bezirk ein Berg eingetragen: Würfle mit einem Würfel für die X-Achse und danach mit einem Würfel für die Y-Achse. Halbiere die Augenzahlen jedes Würfels (runde auf). Diese Zahlen ergeben die Koordinaten des Berges im Bezirk. Wiederhole diesen Vorgang für alle Bezirke.



## ZUG

Würfle mit allen 3 Würfeln gleichzeitig. Das Ergebnis gilt für alle Spieler und jeder verwendet genau diesen Wurf für seinen Zug.

## Bauen

Wähle 2 Würfel aus und trage ihre Zahlen in je ein Feld deines Bauplatzes ein.


Dabei gelten die folgenden Regeln:


- Du darfst die Zahlen auf zwei beliebige Bauvorhaben aufteilen.

- Du musst immer in der ersten freien Reihe eines Gebäudes, Schiffs oder Feldes beginnen.
- Die Zahlen müssen immer von links nach rechts notiert werden, ohne dass ein Feld übersprungen wird.
- Du darfst nie mehr als zwei gleiche Bauvorhaben (Haus, Feld etc.) gleichzeitig durchführen.


Wenn Du nicht alle Würfel verwenden oder lagern kannst, dann werden sie für das Erkunden (siehe dort) verwendet.

## BAUVORHABEN


 **Haus** – Die Summe aller Felder muss der rechten Zahl entsprechen.


 **Schiff** – Die Summe aller Felder darf nicht größer als die rechte Zahl sein.


**Stadtgebäude** – Die Zahlen müssen von links nach rechts jeweils um +1 ansteigen.

 **Feld** – Alle Zahlen müssen gleich sein.

Einige Stadtgebäude haben spezielle Fähigkeiten, sobald du sie in deinem Königreich errichtet hast:

 **Markt** – Du kannst die Zahl eines Würfels um 1 erhöhen oder erniedrigen. Diese Aktion darf auch mehrfach auf einen Würfel angewandt werden. Für jede Manipulation musst du eines der 4 Marktfelder ankreuzen.

 **Lagerhalle** – In die Lagerhalle kannst du gerade nicht benötigte Würfelzahlen eintragen (lagern). Wenn du eine gelagerte Zahl verwendest und bei einem Bauvorhaben einträgst, musst du sie in der Lagerhalle durchstreichen.

 **Kaserne** (optional) – Jedes mal wenn mindestens 2 Würfel die gleiche Zahl zeigen, darfst du ein beliebiges Feld bei einem Mitspieler durch ein Schwert-Symbol blockieren. Du kannst diese Würfel dann aber nicht mehr für ein Bauvorhaben verwenden. Für jeden Angriff musst du eines der 4 Felder ankreuzen.

### **Bauvorhaben fertigstellen**

Sobald du eine Reihe fertig ausgefüllt hast, musst du das Symbol in dein Königreich übertragen.


Spezialfähigkeiten von Gebäuden gelten erst im nächsten Zug.


### **Erkunden**


Der 3. Würfel – sowie jeder nicht verwendete Würfel – wird zur Erkundung der Landschaft verwendet.

Wähle dazu zwei gegenüberliegende Himmelsrichtungen, oder das Zentrum deines Königreiches aus, wobei mindestens einer der gewählten Bezirke ein freies Feld haben muss.

Zeichne in beiden Bezirken (oder nur im Zentrum, wenn du dieses gewählt hast) eine der folgenden Landschaften:

 **Wald** – Wenn die Würfelzahl kleiner als die Anzahl der freien Felder des Bezirks ist.

 **Wasser** – Wenn die Würfelzahl größer als die Anzahl der freien Felder des Bezirks ist.

 **Berg** – Wenn die Würfelzahl der Anzahl der freien Felder des Bezirks entspricht.

Sollte in einem der beiden Bezirke kein freies Feld sein, dann wird nur in dem Bezirk mit dem freien Feld eine Landschaft gezeichnet.

### **Bezirk abschließen**

Jedes mal, wenn du das letzte Feld eines Bezirks ausgefüllt hast, musst du eines der 4 Kästchen unterhalb deines Königreichs ankreuzen.

### **SPIELENDE**

Sobald ein Spieler 4 Bezirke abgeschossen hat, endet das Spiel sofort.

Am Ende dieses Zugs wird abgerechnet.

### **Punkte**

- **Schiffe** – 2 Punkte für jedes Schiff zwischen zwei Wasserfeldern in einer Linie.

Liegt das Schiff sowohl horizontal als auch vertikal zwischen zwei Wasserfeldern ist es 4 Punkte wert.

- **Wälder** – 5 Punkte für jeden Wald mit mindestens 4 Feldern, der an mindestens ein Haus angrenzt.

- **Stadt** – Jedes Haus in einer Fläche aus verbundenen Häusern, die an den Turm angrenzt, multipliziert mit der Anzahl an bewirtschafteten Feldern.

Bewirtschaftete Felder sind Felder, die an mindestens ein Haus angrenzen. Die Felder müssen dabei nicht zwingend an eine Stadt angrenzen.

- **Bauvorhaben** – Minus 1 Punkt für alle angefangene Bauvorhaben, die nicht fertiggestellt wurden.

### **Gewinner**

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit:

- der größten Stadt (verbundene Häuser, die an den Turm angrenzen plus alle Stadtgebäude).
- den meisten errichteten Gebäuden, Schiffen und Feldern.
- den wenigsten Würfelmanipulationen im Markt.

Sollte danach noch immer ein Gleichstand bestehen, gibt es mehrere Sieger.

### **IDEE & UMSETZUNG**

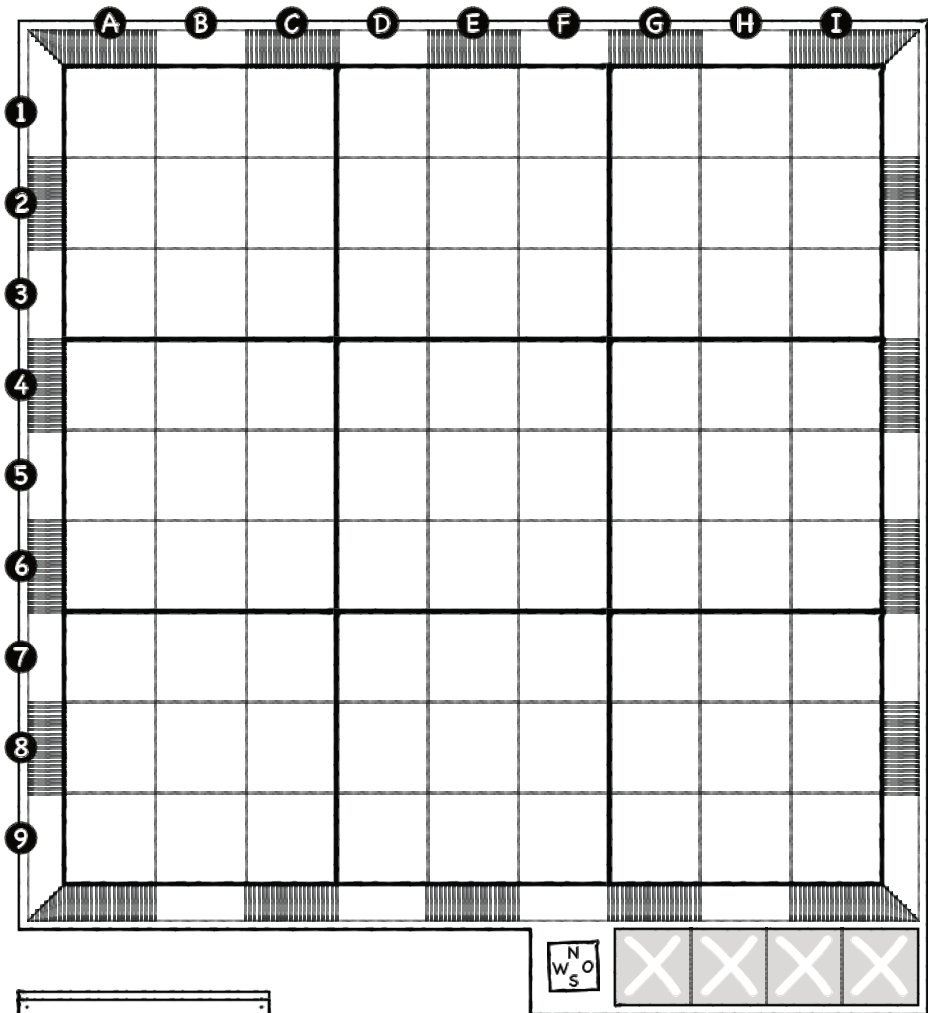
Christoph Scheiblhofer  
www.game-a-lot.fun



### **Danke**

Danke an **Shaun Newman**, meinem Partner bei Gamealot, für seinen wertvollen Input zu diesem Spiel und seine Bereitschaft immer wieder meine Ideen zu testen und zu verfeinern.

Danke an **Daniel Wenger** für die unzähligen spannenden Gespräche rund ums Thema Brettspiel. Sein Spielladen Games, Toys and More (www.gtnm.at) in Linz, Österreich, ist nicht nur sehr gut sortiert, sondern mittlerweile auch ein Zentrum für Spieler und Autoren.



präsentiert von: Games, Toys & More - [www.gtnm.at](http://www.gtnm.at)

PUNKTE

|  |  |    |
|--|--|----|
|  |  | 2  |
|  |  | 5  |
|  |  | -1 |

### HAUS

|  |   |     |
|--|---|-----|
|  | + | = 7 |
|  | + | = 7 |
|  | + | = 7 |
|  | + | = 7 |
|  | + | = 7 |
|  | + | = 7 |
|  | + | = 6 |
|  | + | = 8 |
|  | + | = 5 |
|  | + | = 9 |

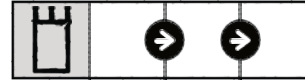
### SCHIFF

|  |   |     |
|--|---|-----|
|  | + | < 7 |
|  | + | < 7 |
|  | + | < 7 |
|  | + | < 6 |
|  | + | < 6 |
|  | + | < 5 |

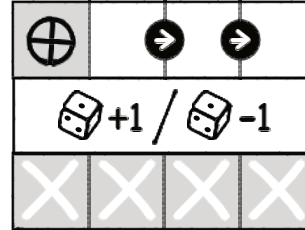
### STADTGEBÄUDE



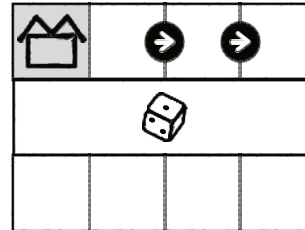
### TURM



### MARKT

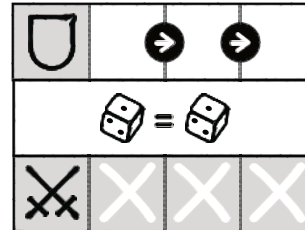


### LAGERHAUS



### MINI ERWEITERUNG

### KASERNE



### FELD

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | = | = |
|  | = | = |
|  | = | = |
|  | = | = |
|  | = | = |
|  | = | = |
|  | = | = |
|  | = | = |
|  | = | = |

### WALD



### WASSER



### BERG

