

King & Assassins



SPIELREGELN

King & Assassins

Umringt von seiner treuen, aber brutalen Garde kehrt der verhasste Monarch in die Stadt zurück. Aufrührerische Stimmen erheben sich, und in dunklen Gassen flüstert man davon, den König zu stürzen, doch der ignoriert seine besorgten Berater und schreiet stolz und unbeirrt quer über den Marktplatz, ohne sich um die Gemütslage seiner Untertanen zu scheren.

Unter den Bürgern sind jedoch einige, die ihre Hand gegen den König erheben würden. Während sich die mürrische Meute in den Straßen um die Burg versammelt, schleichen getarnte Meuchler durch die Menge und warten nur auf ihre Gelegenheit, dem König den Garaus zu machen. Werden sie es schaffen?

ÜBERBLICK

King & Assassins ist ein asymmetrisches Spiel für 2 Spieler. Einer spielt den verruchten König und seine Ritter und versucht, den König sicher in seine Burg zu bringen, wobei er auch mürrische Bürger gefangen nehmen und gefährliche Meuchler ausschalten muss, die es auf den Herrscher abgesehen haben.

Der andere Spieler spielt die wütende Menge der Bürger, in der sich drei Meuchler verstecken. Sein Ziel ist es, den König zu töten und damit das Land von der Unterdrückung zu befreien.

SPIELMATERIAL

12 Bürgerfiguren



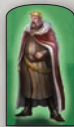
7 Ritterfiguren



3 Meuchlerfiguren



1 Königsfigur



15 Rundenkarten



12 Bürgerkarten



1 Lebensmarker des Königs



Unversehrt

Verwundet

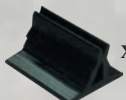
2 Übersichtskarten



23 Plastikfüße



x15



x8

1 doppelseitig bedruckter Spielplan



Seite A



Seite B

SPIELVORBEREITUNGEN

Vor der ersten Partie müssen die Pappteile vorsichtig aus dem Stanzbogen gelöst werden. Dann werden der König und seine Ritter in die schwarzen Plastikfüße gesteckt und die Bürger und Meuchler in die weißen.

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Dabei entscheiden die Spieler gemeinsam, ob sie auf

Seite A oder Seite B spielen möchten. Für das erste Spiel empfehlen wir Seite A.

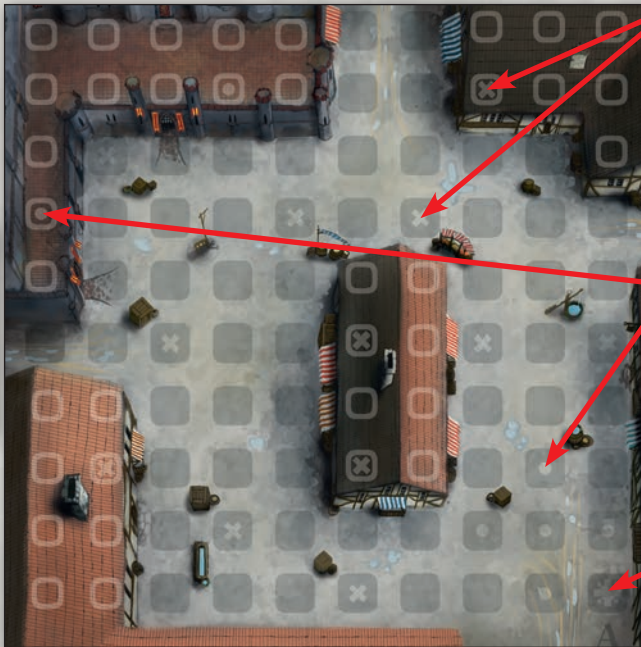
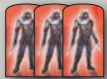
Dann werden die Seiten gewählt – ein Spieler ist der **Königspieler**, der andere der **Meuchlerspieler**.

Wird auf **Seite A** gespielt, wird die Partie wie folgt vorbereitet:

1. Der Königspieler mischt die **Rundenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Das ist der Rundenstapel.



2. Der Königspieler legt den **Lebensmarker des Königs** mit der „Unversehrt“-Seite nach oben vor sich ab.



3. Die **Bürgerfiguren** werden auf die mit **X** markierten Felder gestellt (eine Figur pro Feld).



4. Die **Ritterfiguren** werden auf die mit **●** markierten Felder gestellt (eine Figur pro Feld).



5. Die **Königsfigur** wird auf das mit **+** markierte Feld gestellt.



6. Der Meuchlerspieler nimmt sich die **12 Bürgerkarten** und wählt geheim **3** davon aus. Diese drei Bürger sind die Meuchler, die sich in der Menge verstecken. Er legt die drei Karten verdeckt vor sich ab und die anderen neun zurück in die Schachtel. Der Königspieler darf keine dieser Karten sehen.

Zum Schluss stellt er die 3 Meuchlerfiguren neben den Spielplan.

Jetzt kann die Partie beginnen.

Das Spiel auf Seite B

Eine Partie auf der **Seite B** des Spielplans (mit 2 Startfeldern für den König) wird etwas anders vorbereitet:

- Alle Bürgerfiguren werden auf ihre Felder gestellt.
- Der Meuchlerspieler wählt wie üblich 3 Bürgerkarten als Meuchler. **Das tut er, bevor der Königspieler sich für eines der beiden Startfelder entscheidet!**
- Dann entscheidet sich der Königspieler für eines der beiden Startfelder und stellt die Königsfigur darauf. 5 Ritterfiguren stellt er auf die mit einem Punkt markierten Felder

vor dem König, die anderen beiden auf mit einem Punkt markierte Felder im oberen Bereich des Spielplans (nicht neben das andere Startfeld).

- Schließlich wird die Rundenkarte mit dem roten Edelstein herausgesucht und zurück in die Schachtel gelegt. Die übrigen Rundenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.



Alle anderen Vorbereitungen sind für beide Spielplanseiten gleich.

Spielplanfelder und Bewegung

Der Spielplan zeigt einen Teil der Stadt und ist in Felder unterteilt. Es gibt prinzipiell zwei Arten von Feldern: Straßenfelder und Dachfelder.



Straßenfeld



Dachfeld

Außerdem gibt es Burgtorfelder (eins oder zwei, je nach Spielplanseite), durch die der Königspieler die Königsfigur ziehen muss, um zu gewinnen.



Burgtorfeld

Auf jedem Feld kann immer nur eine Figur stehen. Über besetzte Felder darf keine Figur ziehen. **Außerdem können Bewegungen, Angriffe usw. immer nur waagrecht und senkrecht ausgeführt werden – nie diagonal.**

Die Rundenkarten im Detail

Auf jeder Rundenkarte sind die folgenden Dinge abgebildet:



1. Aktionspunkte des Meuchlerspielers: Diese Zahl gibt an, wie viele Aktionspunkte (AP) der Meuchlerspieler diese Runde für seine Bürger und Meuchler ausgeben kann.

2. Aktionspunkte des Königs: Diese Zahl gibt an, wie viele AP der Königspieler diese Runde für die Bewegung des Königs ausgeben kann.

3. Aktionspunkte der Ritter: Diese Zahl gibt an, wie viele AP der Königspieler diese Runde für seine Ritter ausgeben kann.

4. Fessel-Symbol: Wenn die aktuelle Rundenkarte dieses Symbol zeigt, darf der Königspieler in dieser Runde einen Bürger gefangen nehmen und damit vom Spielplan nehmen.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Zu Beginn jeder Runde deckt der Königspieler die oberste Karte vom Rundenstapel auf. Diese Karte gibt an, wie viele Aktionspunkte (AP) jeder Spieler diese Runde ausgeben kann. Die Karte bleibt bis zum Anfang der nächsten Runde offen auf dem Ablagestapel liegen.

Dann führt der Königspieler seinen Zug aus, indem er AP dafür ausgibt, den König und die Ritter zu bewegen und Bürger und Meuchler zu schieben, gefangen zu nehmen bzw. auszuschalten.

Danach führt der Meuchlerspieler seinen Zug aus, indem er AP dafür ausgibt, Bürger und Meuchler zu bewegen, Ritter auszuschalten oder den König anzugreifen.

Zug des Königspielers

In seinem Zug kann der Königspieler AP ausgeben, um den König und die Ritter zu bewegen und andere Aktionen auszuführen. Wie viele AP ihm dazu zur Verfügung stehen, gibt die aktuelle Rundenkarte an.

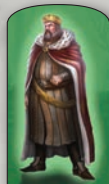
Der Königspieler kann seine AP in beliebiger Reihenfolge für verschiedene Aktionen ausgeben. Wenn er zum Beispiel 2 AP für den König und 5 AP für die Ritter hat, könnte er den König 1 Feld bewegen, dann ein paar Ritter bewegen, dann den König noch 1 ein Feld bewegen und schließlich noch ein paar Ritter bewegen (solange er für alles genug AP hat).

Die AP des Königs dürfen nur für den König ausgegeben werden und die AP der Ritter nur für die Ritter.

Der Königspieler muss nicht alle AP ausgeben, aber unbenutzte AP verfallen am Ende des Zuges.

Aktionen des Königs:

- **Bewegen (1 AP):** Bewege den König um 1 Feld auf ein benachbartes **leeres** Straßenfeld. Das ist die einzige Aktion des Königs. Der König kann weder ein Dachfeld betreten noch Bürger schieben noch Bürger gefangen nehmen oder Meuchler ausschalten.



Aktionen der Ritter:

- **Bewegen (1 AP):** Bewege einen Ritter um 1 Feld – entweder auf ein benachbartes Straßenfeld oder, wenn er bereits auf dem Dach ist, auf ein benachbartes Dachfeld. Wenn der Ritter dabei ein Feld betritt, auf dem ein Bürger oder Meuchler steht, **schubst** er ihn (siehe Seite 5).
- **Hochklettern (2 AP):** Bewege einen Ritter um 1 Feld von einem Straßenfeld auf ein benachbartes Dachfeld. Wenn der Ritter dabei ein Feld betritt, auf dem ein Bürger oder Meuchler steht, **schubst** er ihn (siehe Seite 5).
- **Runterklettern (1 AP):** Bewege einen Ritter um 1 Feld von einem Dachfeld auf ein benachbartes Straßenfeld. Wenn der Ritter dabei ein Feld betritt, auf dem ein Bürger oder Meuchler steht, **schubst** er ihn (siehe Seite 5).
- **Meuchler ausschalten (1 AP):** Ein Ritter kann einen enttarnten Meuchler auf einem benachbarten Feld ausschalten. Steht der Ritter dabei auf einem Dachfeld, kann er einen benachbarten Meuchler auf einem Straßen- oder Dachfeld ausschalten. Steht der Ritter auf einem Straßenfeld, kann er einen benachbarten Meuchler auf einem Dachfeld **nicht** ausschalten. Der ausgeschaltete Meuchler wird sofort vom Spielplan genommen.
- **Bürger gefangen nehmen (1 AP):** Ein Ritter kann einen Bürger auf einem benachbarten Feld gefangen nehmen. Das geht allerdings nur, wenn die aktuelle Rundenkarte ein Fesselsymbol zeigt. Pro Runde kann höchstens 1 Bürger gefangen genommen werden. Ansonsten gelten für die Gefangennahme eines Bürgers dieselben Regeln wie für das Ausschalten eines Meuchlers (siehe oben). Der gefangen genommene Bürger wird sofort vom Spielplan genommen.



Schubsen

Ein Ritter kann bei seiner Bewegung Felder betreten, auf denen Bürger oder Meuchler stehen, und sie von diesen Feldern herunter **schubsen**. Das Schubsen kostet keine zusätzlichen AP – es passiert automatisch bei der Bewegung des Ritters.

Eine geschubste Figur wird 1 Feld in dieselbe Richtung bewegt wie der Ritter, der sie geschubst hat. Wird die Figur auf einen anderen Bürger oder Meuchler geschubst, wird dieser ebenfalls geschubst usw. (siehe **Beispiele, wie geschubst werden darf** unten).

Figuren dürfen weder von einem Straßefeld auf ein Dachfeld noch vom Spielplan runter geschubst werden. Sie dürfen sehr wohl von einem Dachfeld auf ein Straßefeld geschubst werden. Keine Figur darf auf ein Feld geschubst werden, auf dem ein Ritter oder der König steht.

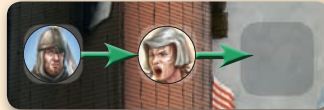
Wenn ein Ritter in eine Richtung nicht schubsen darf, darf er sich in diese Richtung auch nicht bewegen.

Zur Erinnerung: Ritter und der König dürfen nicht geschubst werden!

Einen getarnten Meuchler gefangen nehmen

Nimmt der Königspieler zufällig einen Bürger gefangen, der ein getarnter Meuchler ist, muss der Meuchlerspieler nicht sagen, dass gerade einen Meuchler gefangen genommen wurde. So weiß der Königspieler nie, wie viele Meuchler noch im Spiel sind. Nur wenn der letzte Meuchler gefangen genommen oder ausgeschaltet wurde, muss der Meuchlerspieler es sagen. Der Königspieler hat dann sofort gewonnen.

Beispiele, wie geschubst werden darf



Beispiele, wie nicht geschubst werden darf



Figuren können nicht von Straßefeldern auf Dachfelder geschubst werden.



Der König kann nicht geschubst werden.



Figuren können nicht vom Spielplan geschubst werden.



Ritter dürfen nicht geschubst werden.

Zug des Meuchlerspielers

In seinem Zug kann der Meuchlerspieler AP ausgeben, um Bürger und Meuchler zu bewegen und andere Aktionen auszuführen. Wie viele AP ihm dazu zur Verfügung stehen, gibt die aktuelle Rundenkarte an.

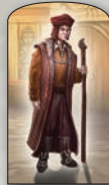
Der Meuchlerspieler kann seine AP in beliebiger Reihenfolge für verschiedene Aktionen ausgeben. Wenn er zum Beispiel 5 AP zur Verfügung hat, könnte er einen Bürger 1 Feld bewegen, dann einen anderen Bürger 3 Felder bewegen und schließlich einen seiner Meuchler enttarnen und einen Ritter ausschalten.

Solange der Meuchlerspieler einen Bürger noch nicht als Meuchler enttarnt hat, kann er mit ihm nur Bürgeraktionen ausführen (siehe unten „Aktionen der Bürger“). Er kann zu beliebigen Zeitpunkten seines Zuges kostenlos beliebig viele Meuchler enttarnen. Dazu deckt er die entsprechenden Bürgerkarten auf, nimmt die entsprechenden Bürgerfiguren vom Spielplan und ersetzt sie durch Meuchlerfiguren. Enttarnte Meuchler können die Aktionen ausführen, die unten unter „Aktionen der Meuchler“ aufgeführt sind.

Der Meuchlerspieler muss nicht alle AP ausgeben, aber unbenutzte AP verfallen am Ende des Zuges.

Aktionen der Bürger:

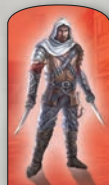
- **Bewegen (1 AP):** Bewege einen Bürger um 1 Feld – entweder auf ein benachbartes **leeres** Straßefeld oder, wenn er bereits auf dem Dach ist, auf ein benachbartes **leeres** Dachfeld.
- **Hochklettern (2 AP):** Bewege einen Bürger um 1 Feld von einem Straßefeld auf ein benachbartes **leeres** Dachfeld.
- **Runterklettern (1 AP):** Bewege einen Bürger um 1 Feld von einem Dachfeld auf ein benachbartes **leeres** Straßefeld.



Aktionen der Meuchler

(nur für enttarnte Meuchler):

- **Bewegen (1 AP):** Bewege einen Meuchler um 1 Feld – entweder auf ein benachbartes **leeres** Straßefeld oder, wenn er bereits auf dem Dach ist, auf ein



benachbartes **leeres** Dachfeld.

- **Hochklettern (1 AP):** Bewege einen Meuchler um 1 Feld von einem Straßefeld auf ein benachbartes **leeres** Dachfeld.
- **Runterklettern (0 AP):** Bewege einen Meuchler um 1 Feld von einem Dachfeld auf ein benachbartes **leeres** Straßefeld.
- **Ritter ausschalten (1 AP / 2 AP):** Ein Meuchler kann einen Ritter auf einem benachbarten Feld ausschalten. Steht der Meuchler dabei auf einem Dachfeld, kann er einen benachbarten Ritter auf einem Straß- oder Dachfeld ausschalten. Steht der Meuchler auf einem Straßefeld, kann er einen benachbarten Ritter auf einem Dachfeld **nicht** ausschalten. Der ausgeschaltete Ritter wird sofort vom Spielplan genommen. Das erste Mal pro Runde, dass ein Meuchler einen Ritter ausschaltet, kostet 1 AP; das zweite Mal kostet 2 AP (egal, ob derselbe oder ein anderer Meuchler den zweiten Ritter ausschaltet). Der Meuchlerspieler kann höchstens 2 Ritter pro Runde ausschalten.
- **König angreifen (2 AP):** Ein Meuchler kann den König von einem benachbarten Feld aus angreifen und ihm so 1 Treffer zufügen. Das kann er auch von einem benachbarten Dachfeld aus. Jeder Angriff kostet 2 AP. Um den König auszuschalten, muss der Meuchlerspieler ihm 2 Treffer zufügen. Die 2 Treffer können in derselben oder in verschiedenen Runden vom selben oder von verschiedenen Meuchlern zugefügt werden. Nach dem ersten Treffer dreht der Königspieler den Lebensmarker des Königs auf die „Verwundet“-Seite. Nach dem zweiten Treffer nimmt er die Königsfigur vom Spielplan. Der Meuchlerspieler hat dann sofort gewonnen.

Beendet der Meuchlerspieler seinen Zug, endet die aktuelle Runde. Die nächste Runde beginnt wieder mit dem Aufdecken der obersten Rundenkarte vom Stapel. Die neue Rundenkarte wird auf die vorige gelegt, sodass immer nur eine Rundenkarte sichtbar ist.

Wenn alle Rundenkarten durchgespielt wurden (14 oder 15 je nach Spielplanseite), endet das Spiel. Der Rundenstapel wird nicht neu gemischt.

ENDE DES SPIELS UND SIEGBEDINGUNGEN

Einer der Spieler gewinnt sofort, wenn eine der unten genannten Situationen eintritt.

Der Königspieler gewinnt:

- wenn er alle drei Meuchler ausschaltet (indem er die entsprechenden Bürger gefangen nimmt oder die enttarnten Meuchler ausschaltet). Sobald der letzte (getarnte oder enttarnte) Meuchler vom Spielplan genommen wird, muss der Meuchlerspieler es dem Königspieler sagen;

ODER

- wenn der König die Burg über eines der Burgtorfelder auf dem Spielplan betritt (wie viele es davon gibt, hängt von der Spielplanseite ab). Der König „betritt die Burg“, indem er sich von einem Burgtorfeld wegbewegt und damit „den Spielplan verlässt“ (ein Burgtorfeld zu erreichen, reicht also nicht für den Sieg).

Der Meuchlerspieler gewinnt:

- wenn er den König tötet, indem er ihm insgesamt 2 Treffer zufügt;

ODER

- wenn alle Rundenkarten durchgespielt wurden und der König immer noch auf dem Spielplan ist (also die Burg nicht betreten hat).

Da das Spiel asymmetrisch ist, empfehlen wir, die Rollen zu tauschen und eine zweite Partie zu spielen. Es ist einfach noch befriedigender, als König und als Meuchler zu gewinnen.

CREDITS

Spielidee:

Lukasz „Wookiee“ Woźniak

Der Autor möchte sich herzlich bei seiner Frau Ola bedanken, die stets von *King & Assassins* fasziniert war, stets noch einmal spielen wollte. Er bedankt sich auch bei zwei Testspielern – Dominik Kurowski und Konrad Grondys – die unermüdlich gegen ihn oder gegeneinander gespielt haben.

Produktionsleitung und Künstlerische Leitung:

Marek Mydel

Schachtelillustration:

Grzegorz Rutkowski

Spielplanillustration:

Michał Teliga

Illustrationen und Layout:

Tomasz Chistowski

Regelheft:

Michał Walczak-Ślusarczyk

Deutsche Übersetzung:

Stephan Rothschuh

Verlag:

Galakta 2013

Testspieler: Dawid „Ertai“ Cichy, Robert, Michał und Krzysztof Ciombor, Urszula Drabińska, Jacek „Darken“ Gołębiowski, Marcin Kukla, Witold Lechowicz, Artur Mars, Marek Mydel, Grzegorz „Gan“ Nowak und Marcin Nowak, Maciej Obszański, Sebastian Oliwa, „Sigil“ Gaming Club, Piotr Stankiewicz, Monika Stojek, Mateusz Wasilewski, Wojciech Wójcik und Michał Ziemiński.

Besonderer Dank geht an Bartosz Przybyła, Marta Krzemieniewska, Szymon Woźniak, Lukasz Ładziak, Ala Miks und viele Andere, die beim Testspielen tatkräftig geholfen haben.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
POLEN
Tel.: 12 6563489