

Für die Krone

Nach langer Zeit des Streits und der Zwietracht haben sich eure Familien zusammengetan und eure Königreiche vereint.

Doch wer wird die Krone tragen dürfen?

Gebt alles in diesem Kampf um die Krone, um den Thron zu besteigen!

Über vier Runden heuerst du Untertanen an, entsendest Maskierte Diebe, erhöhst deinen Einfluss und nutzt Magie, damit die anderen ihre Rubine verlieren und du am Ende dieses Wettstreits die Krone erlangst!

SPIELMATERIAL



×55

Untertanenkarten



×7

Ereigniskarten



×32

Kartenhüllen*



×7

Truhen



×1

Tableau



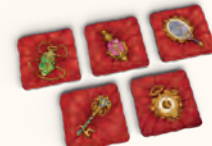
×6

Kostenplättchen



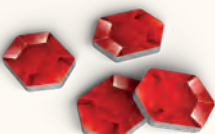
×5

Gemälde



×5

Erbstücke



×60

Rubine



×30

Münzen



×25

Maskierte Diebe



×1

Magischer Würfel

*Das Spiel enthält für jede Art von Kartenhülle Ersatzhüllen, falls mal eine beschädigt werden sollte.




Das Spielmaterial der fünf Familien trägt das jeweilige Familienwappen, damit ihr dieses Spiel auch mit einer Farbsehschwäche spielen könnt.









SPIELAUFBAU

JEDE PERSON FÜR SICH

- 1 Wähle eine **Familie** , nimm dir die **Truhe** sowie **5 Kartenhüllen** deiner Familie und lege sie vor dich.
- 2 Nimm dir das **Erbstück** deiner Familie sowie **10 Rubine** und lege sie in deine Truhe. Halte deinen Truheninhalt beim Spielen geheim.

ALLE PERSONEN (IN DER TISCHMITTE)

- 3 Stellt die Truhe mit den Maskierten Dieben, Münzen und Rubinen in die Mitte (das ist der **Vorrat**).
- 4 Legt das **Tableau** darüber und die **Kostenplättchen 1, 3 und 5** auf die passenden Felder der Leiste des Tableaus. Legt die drei **0er-Kostenplättchen** daneben.
- 5 Bildet über dem Tableau den **königlichen Hof**:
 - ◆ Sortiert die **Untertanenkarten** entsprechend ihrer Stufen in 5 Stapel (**1**, **2**, **3**, **4** und **5**).
 - ◆ **Stufe 1**: Sortiert die Karten nach ihrem Effekt in 3 Stapel, die ihr über die Spalte  legt.
 - ◆ **Stufen 2, 3, 4 und 5**: Mischt die Stapel einzeln und legt sie jeweils entsprechend ihrer Stufen verdeckt über die Spalten , ,  und . Deckt dann 2 Karten von jedem Stapel auf und legt sie offen unter den Stapel.
- 6 Nehmt die **2 Startereigniskarten**  und bildet daraus einen verdeckten **gemeinsamen Stapel**.
- 7 Mischt die übrigen **Ereigniskarten** zu einem verdeckten **Stapel**.

Steckt vor der ersten Partie alle 7 Ereigniskarten in neutrale Kartenhüllen (ohne Familienwappen auf der Vorderseite) und lasst sie für alle weiteren Partien in diesen Hüllen.

5



7



Ereigniskarten

4



Stufe der Karte

6



Gemeinsamer Stapel



Startereignis



- 8 Nehmt alle **Gemälde** der Familien, mit denen ihr spielt, und legt sie zufällig in die **Galerie**. Legt das erste Gemälde auf das **★**-Feld und die übrigen in die Felder direkt links daneben.



EINFLUSS

Die Galerie stellt den Einfluss dar, den eure Familien am Hofe ausüben. Liegt dein Gemälde weiter rechts, hast du mehr Einfluss, liegt es weiter links, hast du weniger Einfluss.

- 9 Ihr erhaltet **Münzen** wie in dieser Tabelle abgebildet. Nehmt euch jeweils so viele Münzen, wie es eurem Einfluss entspricht, und legt sie in eure Truhen.

Meister Einfluss	Wenigster Einfluss	Alle anderen
3 ×	5 ×	4 ×

- 10 Legt schließlich den **Magischen Würfel** neben den Vorrat.



Beispiel:

Du spielst als Gräfin von Hase. Dein Gemälde liegt von allen Gemälden in der Galerie am weitesten rechts, also bist du am einflussreichsten und beginnst die Partie mit 3 Münzen.



SPIELABLAUF

Ihr spielt über **4 Runden**, die jeweils aus diesen **3 Phasen** bestehen: **Anheuern**, **Aufdecken** und **Rundenende**.
Wer nach 4 Runden **die meisten Rubine** in der Truhe hat, gewinnt.

1. Anheuern

Beginnend mit der einflussreichsten Person und dann in absteigender Einflussreihenfolge, heuert ihr jeweils 1 Untertan vom Hof an:

- 1 Wähle einen Untertanen **in einer Spalte mit Kostenplättchen**. Du darfst entweder eine offen liegende Karte oder die oberste verdeckte Karte vom Stapel wählen.
- 2 Bezahle die Kosten des gewählten Untertanen, die auf dem Kostenplättchen angegeben sind, **in Münzen** (und/oder Rubinen) aus deiner Truhe an den Vorrat. Du darfst immer **1 Rubin statt 1 Münze** bezahlen.
- 3 Stecke dann den Untertanen, den du gerade angeheuert hast, in eine deiner Kartenhüllen; er trägt ab jetzt dein Familienwappen. Lege ihn danach verdeckt auf den gemeinsamen Stapel.
Hast du die oberste Karte vom Stapel gewählt, schau sie dir im Geheimen an, bevor du sie in eine deiner Kartenhüllen steckst und verdeckt auf den gemeinsamen Stapel legst.

Nachdem **ihr alle jeweils** 1 Untertanen angeheuert habt, füllt ihr den Hof wieder auf. Ist ein Stapel leer und es sind nicht genug Karten übrig, um eine Spalte aufzufüllen, bleiben diese Felder leer.

WICHTIG: FÜHRT DIESE PHASE IN DER ERSTEN RUNDE ZWEI MAL AUS!

Beispiel:

- 1 *In der ersten Runde willst du einen Untertanen anheuern, der 5 Münzen kostet.*



- 2 *Du hast keine 5 Münzen, also bezahlst du für diesen Untertanen 3 Münzen und 2 Rubine, die du zurück in den Vorrat legst.*



- 3 *Du steckst den angeheuerten Untertanen in eine deiner Kartenhüllen und legst ihn dann verdeckt auf den gemeinsamen Stapel.*





2. Aufdecken


Mischt den gemeinsamen Stapel, deckt dann die oberste Karte auf und führt sofort ihren Effekt aus. Deckt danach die nächste Karte auf und führt ihren Effekt aus usw. Macht so weiter, bis der gemeinsame Stapel leer ist.


- ◆ **Deckt ihr einen deiner Untertanen auf**, musst du seinen Effekt ausführen.
- ◆ **Deckt ihr ein Ereignis auf**, müssen alle, die von ihm betroffen sind, seinen Effekt ausführen.


Effekte der Untertanen


 **Nimm 1 Rubin** aus dem Vorrat und lege ihn in deine Truhe.

 Wähle eine andere Person. Sie **muss 1 Maskierten Dieb** aus dem Vorrat nehmen und ihn vor sich legen.

 Wähle eine andere Person. Sie **muss 1 Rubin** aus ihrer Truhe zurück in den Vorrat legen.

 Wirf den **Magischen Würfel** und führe den geworfenen Effekt aus.

 **Nimm 1 Münze** aus dem Vorrat und lege sie in deine Truhe.

 **Bewege ein Gemälde deiner Wahl** auf das nächste freie Feld in einer beliebigen Richtung (siehe Beispiel unten).

Die Karten der Stufe 1 haben jeweils zwei Effekte, die durch / getrennt sind. Du darfst in jeder Runde aussuchen, welchen der beiden Effekte du ausführen willst.

Beispiel:

① *Ihr deckt deinen Untertanen auf.
Durch ihn darfst du bis zu 2 Gemälde
in der Galerie um je 1 Feld bewegen.*

② *Zuerst bewegst du Lord Pinguins
Gemälde nach links.*

③ *Danach bewegst du dein eigenes
Gemälde nach rechts, wodurch du
einflussreicher wirst.*



Effekte der Ereignisse

Einbruch



Die Person bzw. die Personen, die die meisten Maskierten Diebe vor sich liegen haben, müssen jeweils **2 Rubine** zurück in den Vorrat legen. Danach legen sie alle ihre Maskierten Diebe zurück in den Vorrat.

Bestechung



In absteigender Einflussreihenfolge dürft ihr alle jeweils **so viele Münzen** (und/oder Rubine), wie ihr möchtet, bezahlen, um genauso viele Maskierte Diebe zurück in den Vorrat zu legen.

Helfende Magische Hand



Wer am wenigsten Einfluss hat, wirft den Magischen Würfel und führt den geworfenen Effekt aus.

Magische Untertanen



In absteigender Einflussreihenfolge dürft ihr alle jeweils **1 Münze** (oder 1 Rubin) bezahlen, um den Magischen Würfel zu werfen und sofort den geworfenen Effekt auszuführen.

Skandal



Ihr müsst entsprechend eurer Positionen in der Galerie **2, 1 oder 0 Rubine** zurück in den Vorrat legen (siehe Beispiel unten).

Ihr dürft stets Rubine statt Münzen ausgeben, aber niemals andersherum!



Beispiel:

① Ihr deckt das Ereignis „Skandal“ auf.

② Baron zu Affe und Herzog Flamingo sind im linken Teil der Galerie: Sie verlieren jeweils 2 Rubine.

③ Lord Pinguin ist im mittleren Teil der Galerie: Er verliert 1 Rubin.

④ Die Marquise de Krokó und du seid im rechten Teil der Galerie: Ihr verliert nichts!



Anzahl der verlorenen Rubine

Erbstück

Hast du keine Rubine mehr in deiner Truhe und du musst 1 oder mehrere zurück in den Vorrat legen, kann eine von zwei Situationen eintreten:

DU HAST DEIN ERBSTÜCK NOCH IM BESITZ

Teile den anderen mit, dass **du dein Erbstück verkaufen musst**, und lege es als Erinnerung vor dich (du kannst es nicht mehr zurückbekommen).

Nimm 10 Rubine aus dem Vorrat und lege sie in deine Truhe. Bezahle die benötigten Rubine, dann geht das Spiel wie gewohnt weiter.

DU HAST DEIN ERBSTÜCK BEREITS VERKAUFT

Du scheidest für den Rest der Partie aus.

Teile den anderen mit, dass du ausscheidest, entferne dein Gemälde aus der Galerie und lege alle Maskierten Diebe vor dir zurück in den Vorrat.

Die anderen beenden die aktuelle Runde, dann endet die Partie. Deckt ihr Karten deiner Familie auf, ignoriert ihr sie.



Beispiel:

① Du musst 1 Rubin bezahlen, aber hast keinen mehr in deiner Truhe.



② Du teilst den anderen mit, dass du dein Erbstück verkaufen musst, und legst 10 Rubine in deine Truhe.



③ Du bezahlst den Rubin und hast für den weiteren Spielverlauf noch 9 Rubine in deiner Truhe.



3. Rundenende

Bereitet alles für die nächste Runde vor:

- ◆ Bildet den gemeinsamen Stapel, indem ihr alle Karten, die ihr in dieser Runde aufgedeckt habt, wieder auf die verdeckte Seite umdreht.
- ◆ Legt eine **neue Ereigniskarte** verdeckt auf den gemeinsamen Stapel, ohne sie euch anzuschauen.
- ◆ Schiebt ein **0er-Kostenplättchen** in die Leiste des Tableaus und schiebt damit die anderen Plättchen nach rechts, sodass sich die Anheuerungskosten verändern und neue Untertanen verfügbar werden.

In der letzten Runde ignoriert ihr diese Phase und fahrt direkt mit dem Spielende fort.

Beispiel:

- 1 Am Ende der 1. Runde schiebt ihr ein 0er-Kostenplättchen in die Leiste.



- 2 Dadurch ändern sich die Anheuerungskosten für die 2. Runde.



SPIELEND

Die Partie endet nach der 4. Runde oder am Ende der Runde, in der jemand ausgeschieden ist.

Ihr erhaltet oder verliert noch ein Mal Rubine wie folgt:

- ◆ Die Person, die **am meisten Einfluss** hat, erhält 1 Rubin.
- ◆ Die Person bzw. die Personen mit den **meisten Münzen** erhalten jeweils 1 Rubin.
- ◆ Die Person bzw. die Personen mit den **meisten Maskierten Dieben** vor sich verlieren jeweils 1 Rubin.

Zählt am Ende alle jeweils die Rubine in euren Truhen zusammen, wobei ein Erbstück in der Truhe 10 Rubine wert ist.

Wer die **meisten Rubine** hat, gewinnt die Partie und trägt fortan die Krone des neuen Königreichs.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Rubine und am meisten Einfluss hat.



Ein Spiel von: **Maxime Rambourg**

Illustriert von: **Paul Mafayon**

Vollständige Credits: www.rprod.com/en/for-a-crown/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien • www.rprod.com

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

