

KdK – „Kampf der Königreiche“

I. Spielvorbereitung

Version 4.5

Abhängig davon, ob für jeden Spieler ein Deck mit unterschiedlicher Randmarkierung vorhanden ist oder nicht, werden Karten verteilt. Sind genug Decks vorhanden, bekommt jeder sein eigenes und alle Karten der entsprechenden Stufe. Ansonsten spielt jeder Spieler mit je nur einer Farbe. Die Unterscheidung von den Karten unterschiedlicher Spieler ist darüber möglich. Sind nicht genügend Decks vorhanden hat also jeder Spieler seinen eigenen, vom **Nächsten** gemischten Ziehstapel mit einer einzigen Farbe und 2 Botschaftern. Jeder zieht seine Handkarten von seinem eigenen Nachziehstapel.

<u>Spieleranzahl</u>	<u>Kartenanzahl</u>
2	9
3 & 4	8

II. Spiel-Beginn

Der erstplatzierte Spieler der letzten Runde (ZdJ) eröffnet das Spiel. Eröffnet wird durch Legen einer beliebigen Handkarte in die Spielbox.

III. So wird gespielt

Das Spielprinzip von ZdJ wird übernommen. **Nur bei KdK darf der Zugzwang durch das Legen von zwei Verrätern und dem Ansagen „Weiter“ weitergeleitet werden. Dafür werden zwei Strafkarten gezogen. Es gilt dann weiterhin die darunter liegende Figur als Oberste.**

Zur Vereinfachung des Regelwerkes wird eine Sondersituation beim **Bedienen** genauer definiert, das sogenannte: **Umleiten**

Wenn man beim Bedienen nicht auf den Zugzwang angewiesen ist, also die Figur auch legen könnte, wenn man nicht unter Zugzwang wäre (oder ist), dann hat man umgeleitet. Da **Umleiten** eine Sonderform des Bedienens ist, spricht man nur noch vom Bedienen, wenn Umleiten nicht passt. Dies ist für die Kombo-Definierung wichtig.

IV. Spiel-Ziel

Ziel des Spieles ist es, beim Vollenden eine Kartenkombination oder „**Kombo**“ mit so vielen Karten wie möglich zu legen. **Vollenden** können nur die ersten beiden Plätze (-bei zwei Spielern: nur der Erste). Entsprechend dem Wert ihrer Kombo bekommen sie Plus-Punkte. Danach bekommt der Erstplatzierte einen und der Zweitplatzierte zwei Minuspunkte. Wurde ohne Kombo vollendet, muss um seine Platzierung offiziell zu sichern nach ~~oder beim~~ Vollenden „Jay“ gesagt werden.

V. Spiel-Ende

Nicht gelegte Handkarten werden mit den gespielten Figuren neben die Spielbox gelegt. Der Gewinner der letzten Runde sortiert die gespielten Karten, während der Zweitplatzierte die Punkte notiert. Sind nicht mehr genug Nachziehkarten vorhanden, werden in Stufe 9 die bereits gelegten Karten vom **Nächsten** gemischt und wieder als Nachziehkarten verwendet. Gegebenenfalls wird hierfür das Spiel pausiert. Nach Belieben kann ein Spieler abheben oder sein Deck selber nachmischen und abheben lassen.

VI. Kombos

Damit eine Kombo gewertet wird, muss diese vom Spieler angesagt werden. Dies muss vollständig, spätestens vor dem Nehmen der letzten Handkarte getan werden. Die Ansage erfolgt durch laut und deutliches Sprechen von „Jay“ und der Größe der Vollendungs-Kombo, die angestrebt ist. z.B.: „Jay 6“. Die Mindestgröße einer Kombo ist drei Karten. Eine niedrigere Kombo kann nicht angesagt werden. Die Maximalpunktzahl für eine Kombo ist 11 Punkte.

Die Kombo ist entsprechend der Kombolänge Punkte wert. Die Kombolänge ist die Anzahl, der vom Spieler gelegten Karten ab seinem letzten Bedienen **oder seiner letzten Strafkarte (auch SK nach Verräter)**. Ist die Kombolänge größer als der angestrebte Wert, zählt jede zweite weitere vom Komboleger richtig gelegte Karte als zusätzlicher Punkt.

Die Kombo eines Spieler ist fehlgeschlagen, wenn:

- er durch einen Fehler eine Karte zieht,
- er mit weniger als der genannten Figurenzahl vollendet hat oder
- er nach der Ansage das 2. Mal bedient hat.

Wenn ein Spieler nur mit zu geringer Anzahl vollendet hat, kann er danach entweder freiwillig aufstocken oder seine Platzierung ohne Kombo-Punkte sichern.

Während einer Kombo darf man aufstocken.

Wurde eine Kombo nicht eindeutig rechtzeitig angesagt, zählt jede zweite gelegte Karte als Punkt. Wurde gar keine Kombo angesagt oder deutlich nach dem Legen der letzten Karte, zählen nur die Platzierungspunkte.

Nach einer beliebigen Vollendungs-Kombo darf jeder Spieler bei Bedarf das Spiel unterbrechen, um die Kombo zu prüfen. Auch wenn kein Fehler vorliegt, wird dafür keine Strafkarte gezogen. ~~Der Prüfende darf jedoch das Spiel nicht wieder eröffnen. War derjenige unter Zugzwang, eröffnet der ihm folgende Spieler.~~

Stufe 8 – Kombos einfach

Nach Kombo-Ansage wird das Spiel für die anderen Spieler pausiert und der Ansager darf ungestört versuchen, eine so lang wie mögliche Karten-Kombination zu legen. Der Zugzwang geht dabei normal weiter.

Stufe 9 - Kombos - fortgeschritten

Die Spiel-Pausierung bei Kombo-Ansage fällt nun weg. Während eines Kombo-Versuches darf von keinem Spieler ein Verräter gelegt werden. **Verräter zählen also als Fehler**. Legt der Ansagende einen Verräter, beendet die Strafkarte dafür seine Kombo. Zusätzlich darf nach einer Komboansage, außer vom Ansagenden, kein Botschafter mehr Bedient werden. (Bei gleichzeitigen Komboansagen gilt die Botschaftereinschränkung erst, wenn einer der Ansagenden eine Karte gelegt hat)

Wurde das Spiel unterbrochen, darf nur vom eröffnenden Spieler eine Kombo angesagt werden.

Durch vorzeitiges Ziehen einer Strafkarte und deutliches Sagen von „**Strafe Kombo**“ kann man seine Kombo auch vorzeitig unterbrechen.

Muss ein Spieler während seiner Kombo eine Strafkarte ziehen (auch beim Ziehen durch einen Verräter), ist seine Kombo fehlgeschlagen. Begeht der Kombo-Ansager einen Fehler und zieht dafür Strafkarten, muss er für die damit fehlgeschlagene Kombo keine extra Strafkarte ziehen.

Begeht ein anderer Spieler einen Fehler, wird die normale Fehlerbehandlung angewandt. Der Komboleger darf jedoch, wenn er möchte, das Spiel eröffnen. Den Zugzwang bekommt er dafür nicht extra.

Hinweis: Solange ein Spieler nur wirft oder umleitet, kann er für eine Kombo auch mehrfach unter Zugzwang sein. Auch wenn eine Kombo erst vor der letzten Karte angesagt wurde, zählen alle Karten seit dem letzten Bedienen/ Ziehen vom Komboleger. (Lediglich gibt es dann kein Verbot von Botschaftern/Verrätern).

Stufe 10 SP & Slots fortgeschritten

Nun werden **Shuffle-Pressure** und **Slots** fortgeschritten eingeführt. Fortgeschrittene Slots können zusätzlich auch im Spiel verwendet werden.

Verwendung

Ein Spieler kann Slot-Figuren entweder direkt aus dem Slot in die Spielbox legen oder auf seine Hand nehmen.

Wurde eine Slot-Figur im Spiel genommen oder gelegt, ist der Slot weg.

Slot-Figuren dürfen nicht beim Aufstocken oder als Strafkarten gezogen werden.

Die letzte Handkarte des Vollendenden beendet immer seine Kombo.

Wird das erste Mal in dieser Stufe gespielt, ist es ausreichend, nun zu beginnen. Jeder Spieler sollte jedoch versuchen, so wenig wie möglich Nachziehkarten zu verwenden. Benötigt der erste Spieler seine gespielten Karten wieder als Nachziehkarten, sollte weiter gelesen werden.

Shuffle Pressure

Wenn ein Spieler in die Situation gerät, dass er seine bereits gespielten Karten wieder als Nachziehkarten benötigt, dann ist er unter dem Druck mischen zu müssen bzw. in Englisch: unter „**Shuffle Pressure**“ oder kurz **SP**. Passiert ihm dies im Spiel, verliert er seine bestehenden Slot-Figuren, er scheidet sofort aus der Runde aus und ist Letztplatziertes. Spielt dadurch nur noch ein Spieler, kann dieser solange weiterspielen und vollenden, bis er eine Karte zieht. Dafür geht der Zugzwang immer wieder zu ihm zurück.

Zwischen den Runden kann daher auch freiwillig von einem Spieler „Shuffle Pressure“ angesagt werden. Sobald „Shuffle Pressure“ angesagt wurde, darf nicht mehr zwischen Hand und Slotkarten getauscht werden.

Haben alle Spieler nach dem Aufnehmen der Mindesthandkarten weniger als 6 Nachziehkarten, gilt Shuffle Pressure automatisch als angesagt (und es gibt demnach keinen Spieler, der bei der Slotverteilung unberücksichtigt bleibt.)

Neue Slots

Nach Beenden der Runde, in der ein Spieler unter SP geraten ist, wenn ein Spieler nicht mehr genügend Nachziehkarten hat oder bei Ansage von „Shuffle Pressure“ zählen die anderen Spieler die Anzahl der Karten ihres Ziehstapels. Eventuell für die nächste Runde gezogene Handkarten zählen mit. Bereits bestehende Slots werden von der Karten-Anzahl abgezogen.

Slot-Befüllung

Der Spieler mit der größten Anzahl erhält zwei Slots. Dafür darf er sich zwei Figuren aus den verbleibenden Nachziehkarten aussuchen und einzeln in die Slots legen. Wenn jemand Handkarten vor SP Ansage gezogen hat, legt er die Handkarten nach der Ansage wieder zurück.

Bekommt ein Spieler mehr Slots, als er durch die maximale Slot-Anzahl haben kann, darf er alte gegen neue Slot-Figuren austauschen. Der Spieler, der SP angesagt hat oder Spieler, die im Spiel davon betroffen wurden, zählen automatisch als Letztplatzierte und bekommen keine Slots. Haben mehrere Spieler nicht genug Nachziehkarten, zählen alle Spieler wie oben beschrieben ihre Anzahl.

Die übrigen Karten werden zusammen mit den gespielten Karten weggelegt. Es werden also nur Slotfiguren mit in die neue Runde genommen.

Maximale Slot-Anzahl: 3

Neue Slots für Spieler mit größter Anzahl: 2

Neue Slots für Spieler mit zweitgrößter Anzahl: 1

Haben mehrere Spieler gleichzeitig die meisten oder zweitmeisten Nachziehkarten, so erhalten diese Spieler alle die entsprechenden Slots. Spieler mit der gleicher Anzahl werden dabei wie ein Spieler behandelt. Also können so auch mehr als zwei Spieler Slots bekommen.

Anmerkung: Da die letzte Handkarte des Zweitplatzierten auch die Runde beendet, darf danach nicht weiter gespielt werden. Es können also keine Fehler mehr gemacht werden. Eventuell gelegte Slotkarten werden wieder zurückgelegt und noch zu ziehende Strafkarten müssen gezogen werden.