GOTHS SAVE THE Queen

© Vincent Bonnard
Gyom

Für 4 Spieler ab 10 Jahren Spieldauer: 20 Minuten

ES WAR EINMAL...

Ostgoten und Westgoten verringerten ihre Rivalitäten, indem sie die Tochter eines Clankönigs mit dem König des anderen Klans vermählten. Alles war gut, bis eines Tages niederträchtige Räuber die junge Königin entführten. Die beiden Könige vergaßen die alten Bündnisse, beschuldigten sich gegenseitig für das Verschwinden verantwortlich zu sein und zogen erneut in den Krieg. Der eine versuchte, seine Tochter zu retten, der andere seine Königin. Jedoch waren die Kommunikationsmethoden dieser Zeit nicht besonders zuverlässig. Es gab keine Garantie, dass ein Befehl korrekt ausgeführt wurde. Daher wurde der Konflikt schnell ein wenig... chaotisch.

SPIELMATERIAL

- ✘ **6 Geländekarten** mit einer Landschaftsseite (4 Ebenen & 2 Wälder) und einer Barrikadenseite;
- ✘ **3 Zielkarten:** eine mit einer Fallenseite, eine mit einer Ebenenseite und eine mit der Königin auf der Rückseite;

- ✘ **16 Königskarten** (8 Karten für jeden König);

- ✘ **18 Kriegsherrnkarten** (9 Karten für jeden Kriegsherrn);

Die dargestellten Karten sind die Königs- und Kriegsherrnkarten der Spieler der Westgoten (gelb).

- ✘ **2 Katapultkarten** (1 für jeden Clan);
- ✘ **2 Spielhilfen** (1 für jeden Clan);
- ✘ **6 Gotenfiguren** (3 für jeden Clan) + 6 Basen;
- ✘ **4 Kriegsnebelmarker** (Variante, siehe Seite 11);
- ✘ **1 Initiativemarker.**

SPIELZIEL

Es gibt zwei Wege zum Sieg:

- ✘ Die erfolgreiche **Befreiung der Königin** durch das Vorrücken der Armee auf die Zielkarte mit der Königin.
- ✘ Das **Vernichten der gegnerischen Armee**.

In beiden Fällen endet das Spiel **sofort**.

SPIELAUFBAU

Teilt euch in zwei Clans mit je zwei Spielern auf. Ein Clan verkörpert die Ostgoten (orange), der andere die Westgoten (gelb).

In jedem Klan verkörpert ein Spieler den König[1] und der andere den Kriegsherrn[2]. Nehmt euch die zu eurem Rang und Klan passenden Karten.

Baut das Spielfeld wie folgt auf:

Legt die **Katapultkarten**[6] der beiden Klans so aus, dass sie die inaktive Seite zeigen. Mischt die **Zielkarten**[5] und legt sie aufgereiht und verdeckt in die Spielfeldmitte. Jeder Klan sieht sich mit einer identischen **Landschaft**[3+4] konfrontiert: Legt zuerst einen **Wald**[3], dann zwei Ebenen[4] wie angegeben auf das Spielfeld. Jeder Klan platziert seine Armee[7] (bestehend aus 2 der 3 vorhandenen **Figuren**) auf der Waldkarte auf der eigenen Spielfeldseite. Die jeweils dritte Figur[8] wird zur Seite gelegt und kommt später vermutlich als Verstärkung ins Spiel. Die Ostgoten (orange) erhalten den **Initiativemarker**[9] und beginnen das Spiel.

WICHTIG

Es darf auf keine erdenkliche Art mit dem eigenen Mitspieler kommuniziert werden. Es dürfen vor Spielbeginn auch keine Taktiken besprochen werden.

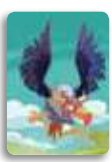
A. BEFEHLE GEBEN

I. Der Initiativemarker wechselt ab der zweiten Runde zum gegnerischen Klan.

II. Der König mit der Initiative wählt eine Karte.

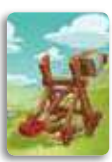
1. Der König mit der Initiative wählt einen Charakter, den er aktivieren will. Er kann zwischen folgenden Charakteren wählen:

✘ dem Geier,



✘ dem Werber,

✘ dem Katapult,



✘ dem Barbaren.

2. Er legt die gewählte Karte verdeckt auf den Spieltisch, sodass jeder Spieler deutlich die Rückseite der Karte sehen kann.

III. Der König ohne Initiative wählt eine Karte.*

Er folgt dem gleichen Ablauf wie der König mit der Initiative (siehe oben).

IV. Jeder Kriegsherr wählt eine Karte

1. Jeder Kriegsherr versucht, **zu erraten, welchen Charakter sein König aktivieren möchte**, basierend auf den gegebenen Informationen (die zwei Charaktere auf der Rückseite der ausgelegten Karten, die gelegte Karte des gegnerischen Königs, den Aufbau der Armeen und des Geländes...).

2. Jeder Kriegsherr **wählt eine seiner Karten** (mit einem Charakter, von dem der Spieler denkt, dass der König ihn aktivieren möchte, je nach gewähltem Charakter können unterschiedliche Aktionen ausgeführt werden, siehe *„Die Aktionen & ihre Reihenfolge“*, Seite 8) und legt diese verdeckt vor sich hin.

   Es ist möglich, dass sich zusätzlich zur gerade gespielten, verdeckten Karte bereits offene Karten des Königs auf dem Spielfeld befinden. (Siehe: *„Kein Klan hat erfolgreich kommuniziert“* und *„Nur ein Klan hat erfolgreich kommuniziert“*, Seite 7). In dieser Situation kann der Kriegsherr eine Karte ausspielen, die **sicher** einer offenen Karte des Königs entspricht, oder ein Risiko eingehen und versuchen, die verdeckte Karte des Königs zu aktivieren.

AUFBAU EINER KÖNIGSKARTE

*Beispiel einer **VORDERSEITE***

Charakter, den diese Karte aktiviert.

Zweite, angetäuschte Aktion auf der Rückseite.

Aktionen, die der Kriegsherr durch die Aktivierung der Karte ausführen kann.

Jeder Charakter besitzt Farbelemente, die seinem Klan entsprechen (orange oder gelb). Die gezeigte Karte gehört zu den Westgoten (gelb).

Charakter, der durch diese Karte aktiviert wird.

*Beispiel einer **RÜCKSEITE**, sichtbar für alle Spieler*

Bild des Charakters und der Täuschung.

Bild des Klankönigs (hier: der Westgotenkönig).

Bild des Charakters und der Täuschung.

B. BEFEHLE AUSFÜHREN

Nachdem jeder Kriegsherr seine Karte verdeckt gelegt hat, werden alle Königs- und Kriegsherrnkarten aufgedeckt und ausgeführt.

Jeder Klan darf, unabhängig vom feindlichen Klan, die vom Kriegsherrn **gewählte Aktion ausführen, wenn der gewählte Befehl mit dem vom König gewählten Charakter übereinstimmt**. Infolgedessen können drei mögliche Situationen eintreten:

I. Kein Klan hat erfolgreich kommuniziert

1. Jeder Kriegsherr nimmt seine Karte zurück auf die Hand.
2. **Jede Königskarte bleibt offen liegen. Kein Klan kann in dieser Runde eine Aktion ausführen.**

   Schlägt die Kommunikation eines Clans mehrmals hintereinander fehl, bleiben **alle** falsch geratenen Königskarten offen liegen.

II. Nur ein Klan hat erfolgreich kommuniziert

1. **Der Klan, der erfolgreich kommuniziert hat, muss seine Aktion ausführen.** Danach nimmt der Kriegsherr seine Karte zurück auf seine Hand und der König nimmt alle seine ausliegenden Karten zurück auf seine Hand.
2. Der Kriegsherr des Klans, der nicht erfolgreich kommunizierte, nimmt seine Karte zurück auf die Hand.
3. Der König des Klans, der nicht erfolgreich kommunizierte, lässt seine Karte offen ausliegen. **Dieser Klan kann in dieser Runde keine Aktion ausführen.**

   Schlägt die Kommunikation eines Klans mehrmals hintereinander fehl, bleiben **alle** falsch geratenen Königskarten offen liegen.

III. Beide Klans haben erfolgreich kommuniziert

1. **Jeder Klan darf seine Aktion in numerischer Reihenfolge ausführen** (siehe Seite 8).
2. Jeder Spieler nimmt **alle** seine Karten zurück auf die Hand.

C. DIE AKTIONEN & IHRE REIHENFOLGE

WICHTIG

Die Klanaktionen finden ***niemals*** *gleichzeitig statt! Haben beide Clans die gleiche Aktion gewählt, so führt der Klan mit der Initiative die Aktion zuerst aus.*

Der GEIER kann eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

1 AUFKLÄRUNG ➜ Der Kriegsherr schaut sich eine der drei Zielkarten in der Spielfeldmitte an und legt diese danach verdeckt zurück. Er darf niemandem mitteilen, was er gesehen hat, nicht einmal seinem König!

2 DAS GEGNERISCHE KATAPULT SABOTIEREN ➜ Drehe die gegnerische Katapultkarte auf die inaktive Seite. Ist das Katapult bereits inaktiv, hat diese Aktion keinen Effekt.

Der WERBER darf die folgende Aktion ausführen:

3 REKRUTIERE NEUE TRUPPEN FÜR DIE ARMEE ➜ Füge eine Einheit zum aktuellen Standort der eigenen Armee hinzu. Befinden sich bereits alle drei Einheiten auf dem Spielfeld, hat diese Aktion keinen Effekt.

Das KATAPULT kann eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

4 LADEN ➜ Drehe die Katapultkarte auf die aktive Seite. Ist das Katapult bereits aktiv, so hat diese Aktion keinen Effekt.

5 FEUER ➜ Befindet sich die gegnerische Armee nicht auf einer Barrikadenkarte, so verliert diese zwei Einheiten. Ist das Katapult inaktiv, hat diese Karte keinen Effekt. Drehe danach die Katapultkarte, sodass die inaktive Seite zu sehen ist.

Der BARBAR kann eine der folgenden vier Aktionen ausführen:

6 BAUE EINE BARRIKADE AUF DEM STANDORT DER ARMEE ➜ Drehe die Geländekarte, sodass die Barrikadenseite zu sehen ist.

7 RÜCKE MIT DER ARMEE EINE KARTE IN RICHTUNG DER ZIELKARTEN VOR ➜ Die Armee kann sich niemals auf Geländekarten zurückziehen oder in feindliches Territorium vorrücken. Rückt die Armee auf die Zielkarten vor, so wählt der Kriegsherr eine Zielkarte und platziert die Armee darauf. Danach wird die Zielkarte umgedreht. Wurde die Königin gefunden, so endet das Spiel sofort und der Klan gewinnt. Bei einer Falle verliert die Armee eine Einheit. Auf der Ebenenzielkarte kann keine Barrikade errichtet werden.

In einem nachfolgenden Zug kann sich die Armee auf eine andere Zielkarte (benachbart oder nicht) bewegen (sobald dieser Befehl erneut korrekt kommuniziert wurde). Eine Armee auf einer Zielkarte ist nicht vor axtwerfenden Barbaren oder dem gegnerischen Katapult geschützt. Auf jeder Zielkarte darf sich nur eine Armee aufhalten.

8 WIRF EINE AXT AUF DIE GEGNERISCHE ARMEE ➜ Wenn die gegnerische Armee nicht durch den Wald oder eine Barrikade geschützt wird, verliert sie eine Einheit. Diese wird zurück in die Reserve gelegt und kann zu einem späteren Zeitpunkt erneut rekrutiert werden.

9 SETZE RATTEN IM GEGNERISCHEN LAGER AUS ➜ Befindet sich die gegnerische Armee auf einer Barrikade, verliert sie eine Einheit. Diese wird zurück in die Reserve gelegt und kann zu einem späteren Zeitpunkt erneut rekrutiert werden.

Anmerkung: *Führt ein Klan eine Aktion aus, deren Effekt nicht eintritt, war die Kommunikation dennoch erfolgreich und alle Karten müssen* ***zurück auf die Hand*** *der Spieler genommen werden.*

HINWEISE

✘ Beachte als König ohne Initiative die ausgespielte Karte des gegnerischen Königs und reagiere entsprechend darauf.

✘ Es existieren jeweils zwei Karten jedes Charakters im Deck des Königs. Jede besitzt eine unterschiedliche Rückseite. Die Wahl der auszuspielenden Karte kann ein Hinweis an den Kriegsherrn und seine Überlegungen sein.

✘ Die Befehle werden in **einer speziellen Reihenfolge** ausgeführt, daher ist das Vorhersehen des gegnerischen Kommandos sehr wichtig.

SPIEL MIT 2, 3, 6, 7 ODER 8 SPIELERN!

Auf **sitdown-games.com** findet ihr die Regeln für das Spiel mit 2, 3, 6, 7 oder 8 Spielern.

Ihr benötigt nur ein Exemplar des Spiels Goths Save the Queen beim Spiel mit 2 oder 3 Spielern. Um mit 6, 7 oder 8 Spielern spielen zu können, wird ein **zweites Exemplar** benötigt.

Zögert nicht, diese neuen Spielansätze auszuprobieren!

SIT DOWN! welcome on board

AUTOR
Vincent Bonnard
ILLUSTRATOR
Gyom
GRAFIKDESIGNER
Marie Ooms
ÜBERSETZER
Alexander Lauck

www. **sitdown-games.com**
info@sitdown-games.com
/sitdown.jeux
@sitdowngames
rue de Labie 39
BE-5310 Leuze

Der Autor dankt den Spieltestern von Issy, die bei Testspielen und Korrekturlesen der Regeln halfen, sowie Julien Blin für die Feinabstimmung der 2- und 3-Spieler-Regeln. Ein Dank geht auch an Sandrine, Emma und Floé für ihre Unterstützung.

© Sit Down!/Megalopole sprl 2016. Alle Rechte vorbehalten, unter exklusiver Lizenz von Sit Down!/Megalopole sprl. Dieses Spiel darf nur zu privaten Zwecken benutzt werden. **WARNUNG:** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Dieses Spiel enthält verschluckbare Kleinteile. Bewahren Sie diese Information auf. Grafiken sind unverbindlich. Formen und Farben können abweichen. Jede Kopie des Spiels, ganz oder teilweise, in einem beliebigen Medium, physisch oder elektronisch, ist ohne das Einverständnis von Sit Down!/Megalopole sprl. verboten. **Hergestellt in Spanien.**

VARIANTE: KRIEGSNEBEL

Platziert während des Spielaufbaus je einen Kriegsnebelmarker (zufällig von den vier verfügbaren Kriegsnebelmarkern gezogen) auf den beiden Landschaftskarten benachbart zu den Zielkarten.

Sobald sich die entsprechende Armee auf die Landschaftskarte mit dem Kriegsnebelmarker bewegt, wird der Marker aufgedeckt. **Sein Effekt betrifft nur die Armee, die sich auf diese Landschaftskarte bewegt hat.** Der Effekt bleibt so lange aktiv, bis er aus dem Spiel entfernt wird.

Die Aufklärungsfähigkeit des Geiers kann dazu genutzt werden, den **eigenen** Marker statt einer Zielkarte anzusehen.

Befindet sich die Armee auf der gleichen Karte wie der Kriegsnebelmarker, so kann die Baue-eine-Barrikade-Aktion des Barbaren genutzt werden, um eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- ✘ Errichte eine Barrikade so, wie es in den Regeln beschrieben wurde.
- ✘ Entferne den Kriegsnebelmarker aus dem Spiel, unabhängig vom aktuellen Standort der Armee, um seinen Effekt zu beenden.

Effekte der vier Kriegsnebelmarker

Erbsensuppe
Der Geier kann keine Aufklärung mehr betreiben.

Reduzierte Einheiten
Der Werber kann keine neuen Truppen rekrutieren.

Wildschweinengpass
Das Katapult wird inaktiv und kann nicht mehr aktiviert werden.

Sturmböen
Der Barbar kann keine Äxte werfen.

Spielzusammenfassung

A BEFEHLE GEBEN

I. **Der Initiativemarker wechselt zum anderen Klan**

II. **Der König mit der Initiative wählt eine Karte**

III. **Der König ohne Initiative wählt eine Karte**

IV. **Jeder Kriegsherr wählt eine Karte**

B BEFEHLE AUSFÜHREN

Deckt die vier Karten auf.
Es gibt drei Möglichkeiten...

I Kein Klan hat erfolgreich kommuniziert

1. Jeder Kriegsherr nimmt seine Karte zurück auf die Hand.
2. Jede Königskarte bleibt **offen** liegen.

II Nur ein Clan hat erfolgreich kommuniziert

1. Der Klan, der erfolgreich kommuniziert hat, nimmt alle Karten zurück auf die Hand und **führt die Aktion aus**.
2. Der Kriegsherr des Klans, der nicht erfolgreich kommunizierte, nimmt seine Karte zurück auf die Hand.
3. Der König des Klans, der nicht erfolgreich kommunizierte, lässt seine Karte **offen** ausliegen.

III Beide Klans haben erfolgreich kommuniziert

1. **Jeder Klan** darf seine Aktion in numerischer Reihenfolge ausführen (bei Gleichstand beginnt der Klan mit der Initiative).
2. Jeder Spieler nimmt alle seine Karten zurück auf die Hand.