



# Die Könige der Nebelberge

## REGELN

### ZIEL

Jeder Spieler führt sein Volk im Kampf um den Reichtum der Nebelberge an. Sein Ziel ist es, die reichsten Gruben in Besitz zu nehmen und ihre Schätze zu gewinnen.

Erschöpfte Schatzgruben bringen am Ende des Spiels Punkte. Konnte man die Schätze einer eroberten Grube nicht gewinnen, werden einem Punkte abgezogen.

### SPIELKARTEN

Auf der Bildseite stehen die Streitkräfte eines der vier Völker. Die Karten der Völker unterscheiden sich nach Farbe. In der Ecke steht eine Ziffer von 0 bis 9, die die Größe der Kampfeinheit nennt.

Auf der Rückseite aller anderen Karten stehen Gruben. Die Zahlen drauf bedeuten:

#### DIE GRÖSSE DER GRUBE

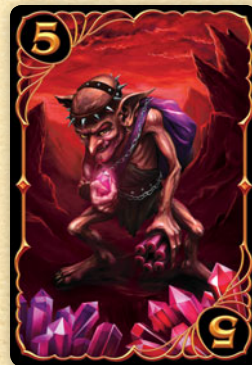
— so viele gefangene Bergarbeiter braucht man für die Ausbeutung dieser Grube

#### ANZAHL DER VERTEIDIGER

— so viele Kampfeinheiten braucht man für die Eroberung der Grube



Die Gnomen



Die Orken



Die Goblins



Die Giganten

#### ÜBERWACHUNG

— bedeutet, dass die Grube einen Überwacher braucht



#### WERT DER GRUBE

— so viele Punkte wird der Spieler bekommen bzw. verlieren, je nachdem, ob er die Grube erschöpft hat oder nicht

#### Die Karten der Könige

unterscheiden sich von den normalen Karten durch die goldene Rückseite mit Attributen königlicher Macht.



### VORBEREITUNGEN

- Zuerst muss man bestimmen, wer für welches Volk spielt. Man vermischt die vier Königskarten mit der Rückseite nach oben. Jeder Spieler zieht eine Karte und legt sie mit dem Bild nach oben vor sich. Spielt man zu zweit oder zu dritt, räumt man die restlichen Könige weg.
  - Alle übrigen Karten werden gründlich vermischt und zum Deck geformt, der mit der Rückseite (also der Grubenseite) nach oben auf dem Tisch abgelegt wird. **Die vier oberen Karten aus dem Deck werden mit der Grube nach oben in die Tischmitte gelegt.** Um diese Gruben werden die Spieler kämpfen, deshalb müssen diese Karten für alle sichtbar sein.
  - 4 weitere Karten werden mit den Kampfeinheiten nach oben neben das Deck gelegt.** Diese Karten bilden das Lager der Bergbauer. Die Karten eines Volks bilden einen Stapel. Insgesamt können bis zu vier Volksstapeln im Lager liegen.
  - Nun bekommt jeder Spieler je 6 Karten aus dem Deck.** Man hält sie mit den Streitkräften zu sich gekehrt. Das ist die 'Hand' des Spielers
- Als erster handelt der Spieler, der zuletzt in Gruben oder Bergen gewesen war, oder man bestimmt es eben durch Los.



## SPIELVERLAUF

Beim eigenen Zug spielt man eine Karte als Kampfeinheit aus der Hand. Die Karte darf:

- auf eine Grube in die Mitte des Tisches

### ODER

- auf eine bereits eroberte Grube gelegt werden.

Gibt es auf der Grubenkarte noch keine Kampfeinheiten, darf man auf sie jede beliebige Kampfeinheit spielen. **Anderenfalls darf nur eine größere Einheit auf eine kleinere gelegt werden** (die Karten dürfen unterschiedliche Völker repräsentieren). So darf man z.B. auf eine Karte mit der Zahl 2 jede Karte mit der Zahl von 3 bis 9 auslegen. **Eine Karte mit der Zahl 0 darf nur auf eine Karte mit der Zahl 9 ausgelegt werden.**

Für das Auslegen der Kampfeinheiten auf die eigenen Gruben des Spielers gibt es weitere Regeln – dazu später im Abschnitt „Gewinnung der Schätze“.

### Eroberung einer Grube

Die Spieler versuchen, die Gruben in der Mitte des Tisches zu erobern. **Liegen auf einer Grube ausreichend Kampfeinheiten für die Verteidigung der Grube, gilt sie als erobert.** Einige Gruben können mit nur einer Karte erobert werden, andere benötigen zwei oder drei Kampfeinheiten. Wenn auf eine Grube ausreichend Karten für die Eroberung ausgelegt wurden, passiert folgendes:

1. **Alle Streitkräfte ziehen von der Grube ins Lager.** Die Kampfeinheiten werden nach Volk sortiert und mit den Kampfeinheiten nach oben gestapelt, und zwar in der Reihenfolge, in der sie auf der Grube lagen. Gab es auf der Grube mehrere Karten eines Volkes, werden die Karten, die später auf diese Grube gespielt wurden, tief unten im Lagerstapel sein.
2. **Wer die Grube erobert hat, wird nach der letzten Kampfeinheitenkarte bestimmt, die auf die Grube gespielt wurde.** Die Karte der eroberten Grube wird vor den Spieler gelegt, dessen Volk auf dieser Karte steht. Wenn zum Beispiel eine Orken-Karte als Letzte ausgelegt wurde, gehört die Grube dem König der Orken, unabhängig davon, wer diese Karte gespielt hat. Es kann auch passieren, dass niemand das Volk kontrolliert, das die Grube erobert hat. In diesem Fall gehört die Grube dem Spieler, der die letzte Karte gespielt hat.



3. Die eroberte Grube wird durch eine neue Grube aus dem Deck ersetzt.

### Gewinnung der Schätze

Es reicht nicht, eine Grube zu erobern. Man muss noch ihre Schätze – Gold und Edelsteine – gewinnen. Dafür muss man Bergbauer in die Grube schicken. **Wichtig! Als Bergbauer darf man nur die Streitkräfte anderer Völker einsetzen. Die Größe der Grube zeigt an, wie viele Kampfeinheiten auf sie gelegt werden müssen, damit sie ausgebeutet werden kann.**

**Steht auf der Karte ein ‚Überwacher‘, so muss nach den Arbeitern noch eine eigene Kampfeinheit in die Grube rein, um Überwachungsdienst zu leisten. Überwachen darf nur eine Einheit des eigenen Volkes.** Hier gilt:

die überwachende Einheit sollte stärker sein als die obere Karte der Bergbauer-Truppe.



Liegen auf der eroberten Grube ausreichend Karten zur Gewinnung von Schätzen, werden alle Karten der Kampfeinheiten abgeworfen – sie nehmen nicht mehr am Spiel teil. Die Grubenkarte wird unter die Karte des Königs gelegt – das ist nun sein Schatz, der ihm Punkte gibt.

Man darf die eigenen Schatzgruben durchsehen, nur nicht den Mitspielern zeigen. Den Abstoß dürfen alle durchsehen.

### Karte ziehen

Hat man eine Karte aus der Hand gespielt, so darf man eine neue Karte in die ‚Hand‘ nehmen. **Man darf entweder die obere Karte aus einem beliebigen Lagerstapel oder eine Karte aus dem Deck ziehen.** Damit endet der Zug eines Spielers, und es handelt der nächste Spieler in der Reihe.

**Wichtig!** Man muss eine Karte pro Zug spielen, auch wenn es zu eigenen Ungunsten passiert. Sehr selten kann es vorkommen, dass man gar keinen Zug machen kann, weil man keine passenden Karten in der Hand hat. In diesem Fall sollte man den Mitspielern seine Karten zeigen und sie endgültig abwerfen. Dann zieht man 6 neue Karten aus dem Deck und setzt den Zug fort.

## SPIELABSCHLUSS UND PUNKTEBERECHNUNG

Sobald alle Karten aus dem Deck weg sind, endet das Spiel. Die Spieler berechnen ihre Punkte. Jede eroberte und ausgebeutete Grube bringt Punkte, die dem Wert der Grube entsprechen. Diese Punkte werden summiert, erst dann werden Strafpunkte ab-

gezogen für die Gruben, die erobert, aber nicht erschöpft wurden, also am Ende des Spiels noch nicht ausreichend Bergbauer drin haben. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.