



DAVID AUSLOOS

Little Kingdoms



2



30m



10+



LUDOLUX



Little Kingdoms



Vier Königreiche – Erde, Wasser, Feuer und Luft – kämpfen um die Vorherrschaft. Als Strategie stellst du ein magisches Team zusammen, überlistest deine Gegner und strebst nach der Kontrolle über alle Reiche. Die Königin wacht gnadenlos über das Spiel – doch nur ein Herrscher kann siegreich sein. Bist du bereit für den Thron?

Spielübersicht

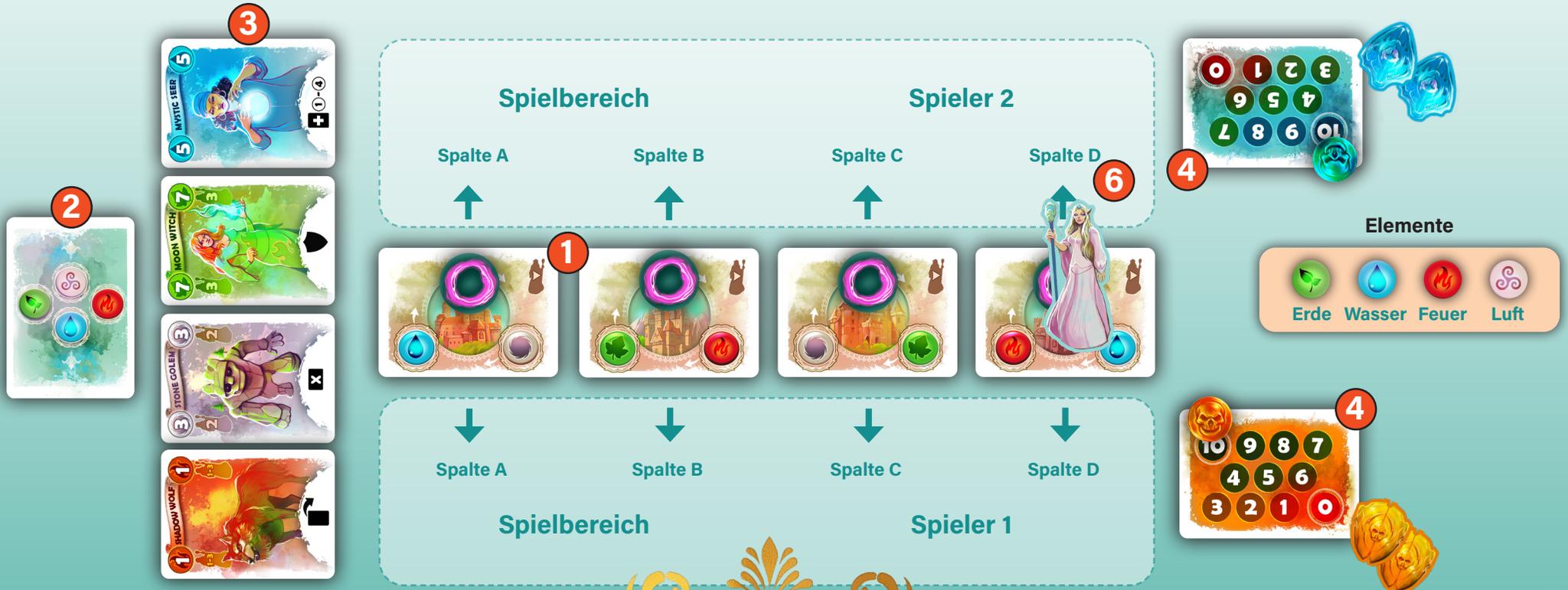
In Little Kingdoms versuchen zwei Spieler, das Mana des Gegners durch den strategischen Einsatz von Wesen in vier Königreichen zu reduzieren.

Spielkomponenten

32 Wesenskarten, 4 Königreichplättchen, 2 Mana-Zählleisten, 1 Königinfigur, 4 Schildmarker, 4 Portale, 2 Mana Marker, 7 Plastikfüße

Spielaufbau

- 1 Legt die vier Königreichplättchen beliebig in einer Reihe aus und achtet darauf, dass sie alle in dieselbe Richtung zeigen. Platziert je ein Portal auf dem oberen Element jedes Königreiches.
- 2 Mischt die Wesenskarten und legt sie als Nachziehstapel verdeckt neben den Spielbereich. Zieht jeweils 4 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.
- 3 Legt die obersten 4 Wesenskarten vom Nachziehstapel offen in eine Reihe neben die Königreiche – das ist die Rekrutierungsreihe.
- 4 Legt jeweils eine Mana-Zählleiste und die zwei Schildmarker derselben Farbe vor euch aus und platziert den Mana Marker auf dem Feld „10“.
- 5 Bestimmt den Startspieler zufällig.
- 6 Der Gegenspieler des Startspielers wählt zufällig eines der Königreichplättchen und platziert dort die Königin auf dem Schloss.



Königreichplättchen



Königreiche & Portale

Jedes Königreichplättchen zeigt 3 Elemente.

Zu Spielbeginn befindet sich je ein Portal auf dem oberen Element, hier im Beispiel: **Erde (Blatt)**. ①

Im Verlauf des Spiels bewegen sich die Portale im Uhrzeigersinn ② von einem Element zum nächsten und aktivieren dabei das Element, auf dem sie landen. Das Königinsymbol in der rechten oberen Ecke ③ zeigt die Bewegungsrichtung der Königin an.

Stärke & Element

Der angegebene Wert ④ bestimmt die Stärke der Wesenskarte im Duell, hier im Beispiel: 3. Das Symbol im Hintergrund bestimmt das Element des Wesens im Elementwettstreit, hier im Beispiel: **Luft**.

Bewegung der Königin (obligatorisch)

Der angegebene Wert ⑤ bestimmt die Anzahl der Schritte der Königin, hier im Beispiel: 2. Die Königin bewegt sich sobald die Wesenskarte ausgespielt wird!

Wesensfähigkeit (optional)

Das angegebene Symbol ⑥ kann eine einzigartige Fähigkeit auslösen, hier im Beispiel: **Schützende Kraft**, sobald die Wesenskarte ausgespielt wird!

Wesenskarte



Es findet **kein** Duell statt, wenn in dieser Spalte:

- die zuletzt ausgespielte gegnerische Wesenskarte bereits erschöpft ist.
- die zuletzt ausgespielte gegnerische Wesenskarte denselben Stärkewert hat.
- sich keine gegnerische Wesenskarte in dieser Spalte befindet.

Wichtig: Die Königin hat keinen Einfluss auf ein Duell!



Spalte B

Spielbereich Spieler 2

In diesem Beispiel: Spieler 1 platziert eine **Mystic Seer** (Stärke 5) ① in Spalte B. Die zuletzt in dieser Spalte ausgespielte gegnerische Wesenskarte ist ein **Sneaky Imp** (Stärke 2).

Es kommt zum Duell: **Sneaky Imp** ② unterliegt **Mystic Seer** ①. Er wird um 90° gedreht um anzuzeigen, dass er erschöpft ist.

Spielbereich Spieler 1

Spielzug

Jeder Spielzug besteht aus drei Aktionen.

1. Wesenskarte platzieren

Der aktive Spieler platziert eine Wesenskarte aus seiner Hand in eine Spalte (A, B, C oder D) unter einem Königreich seiner Wahl. Karten in einer Spalte werden untereinander angelegt.

Befindet sich auf der gegnerischen Seite des Königreiches bereits ein Wesen in der gleichen Spalte, kommt es sofort zum Duell.

Duell

Im Duell wird der Stärkewert mit der in dieser Spalte zuletzt ausgespielten **gegnerischen** Wesenskarte verglichen. Die Karte mit dem niedrigeren Wert wird erschöpft, d.h. um 90 Grad gedreht.

2. Königin & Portal bewegen

Die Königin bewegt sich um ein Königreich pro Schritt. Dabei folgt sie der Pfeilrichtung im Königinsymbol. Muss sie über Spalte D hinausziehen, führt sie ihre Bewegung in Spalte A fort.



In diesem Beispiel: Die Königin ① bewegt sich von Spalte B um drei Schritte nach Spalte A.

Im Königreich, in dem sie ihre Bewegung beendet, führt sie die folgenden zwei Aktionen aus:

Erschöpfte Wesenskarte(n) entfernen

Die Königin entfernt alle erschöpften Karten auf *beiden Seiten* des Königreichs.

Spalte A **Spalte B** **Spalte C**

Spielbereich Spieler 2

Spielbereich Spieler 1

Spieler 2 platziert einen *Bone Archer* (1) in Spalte B. Die Königin (2) bewegt sich um 2, von Spalte A nach Spalte C und entfernt dort den erschöpften *Shadow Wolf* (3). Die *Mystic Seer* (4) wird nicht entfernt da sie nicht erschöpft ist. Der *Stone Golem* (5) in Spalte B wird ebenfalls nicht entfernt.

Portal bewegen

Nachdem die Königin alle erschöpften Karten in ihrer Spalte entfernt hat, bewegt sie das Portal an ihrem Standort um 1 Element im Uhrzeigersinn. Dies löst möglicherweise einen Elementwettbewerb aus.

Elementwettbewerb

Befinden sich auf beiden Seiten einer Spalte je mindestens ein Wesen des durch das Portal aktivierten Elements, kommt es zum Elementwettbewerb.

- Der Spieler mit mehr Wesen dieses Elements fügt dem Gegner Mana-Schaden in Höhe der Differenz zu dessen Anzahl zu.
- Erschöpfte Karten zählen nicht.
- Wesen anderer Elemente sind nicht beteiligt.
- Hat ein Spieler 3 oder mehr Wesen dieses Elements am Wettbewerb beteiligt, werden diese nach dem Wettbewerb auf den Ablagestapel gelegt.

SPIELER 2

Beispiel 1

Die Königin (das Portal) aktiviert das Element *Wasser*.

Beide Spieler verfügen über die gleiche Anzahl an nicht erschöpften Wasserwesen.

Folglich verursacht dieser Elementwettbewerb keinen Schaden.

SPIELER 1

SPIELER 2

Beispiel 2

Die Königin (das Portal) aktiviert das Element *Feuer*.

Spieler 1 gewinnt mit drei Feuerwesen gegenüber 1 Feuerwesen des Gegenspielers.

Folglich verursacht er dem Gegner 2 Mana-Schaden, die auf dessen Mana-Zählleiste abgetragen werden.

SPIELER 1

3. Wesenskarte rekrutieren

Der aktive Spieler wählt eine der vier Wesenskarten aus der Rekrutierungsreihe und nimmt sie auf die Hand. Anschließend wird die Rekrutierungsreihe vom Nachziehstapel aufgefüllt.

Spielende & Gewinner

Das Spiel endet, wenn

- die Mana-Zählleiste eines Spielers 0 erreicht: dieser Spieler verliert.
- die Rekrutierungsreihe nicht mehr aufgefüllt werden kann: es gewinnt der Spieler mit den meisten Mana.

Bei Mana Gleichstand entscheidet die Anzahl der Wesenskarten in den Königreichen (inkl. erschöpfter Karten).

Credits

Autor: David Ausloos
 Illustration: David Ausloos
 Grafik: David Ausloos, Sandra Apel
 Redaktion: Dennis Kirps, Jean-Claude Pellin

Ludolux S.à r.l.
 19, rue de Bitbourg
 L-1273 Luxembourg
 Luxembourg
 www.ludolux.lu
 info@ludolux.lu



Wesensfähigkeiten

Jedes Wesen verfügt über eine einzigartige Fähigkeit, die aktiviert werden kann wenn das Wesen in ein Königreich ausgespielt wird.



Shadow Wolf

Unaufhaltsamer Angriff

Löst *Shadow Wolf* ein Duell aus, gewinnt er *immer*, unabhängig von der Stärke des Gegners. Selbst ein gegnerischer *Shadow Wolf* wird durch den Angriff erschöpft.

Listige Bewegung

Die Königin darf 1, 2 oder 3 Schritte gehen.



Sneaky Imp

Portalsprung

Sneaky Imp kann das Portal 1 oder 2 Elemente im Uhrzeigersinn bewegen.



Stone Golem

Schützende Kraft

Stone Golem entfernt in *allen* gegnerischen Königreichen sämtliche erschöpften Karten.



Bone Archer

Gezieltes Duell

Bone Archer kann ein beliebiges gegnerisches Wesen in seiner Spalte erschöpfen.



Mystic Seer

Beschwörung

Nachdem das eigene Duell von *Mystic Seer* aufgelöst wurde, darf der Spieler ein zusätzliches Wesen mit der Stärke 1, 2, 3 oder 4 in einem beliebigen anderen Königreich platzieren. Diese zusätzliche Karte löst wie gewohnt ein Duell *und* die Bewegung der Königin aus.



Healer

Wiederbelebung

Healer darf alle erschöpften Karten in seinen Königreichen wieder aktivieren (um 90° zurückdrehen).



Moon Witch

Schützender Schild

Moon Witch verleiht einem beliebigen eigenen Wesen einen Schild. Der Schild verhindert das Erschöpfen in Duellen und wird stattdessen entfernt. Wenn die Königin eine erschöpfte Karte entfernen würde, wird stattdessen der Schild entfernt. Jeder Spieler kann bis zu zwei aktive Schilde haben und diese zwischen Wesen übertragen, wenn *Moon Witch* gespielt wird.



Commander

Strategische Neuordnung

Commander erlaubt dem Spieler eine seiner eigenen Karten (auch *Commander*) von einem beliebigen Königreich in ein anderes zu verschieben. Die verschobene Karte wird unten in der neuen Spalte platziert und löst weder ein Duell noch eine Bewegung der Königin aus.

