

EINDELIIK KONING! Al je wensen zijn vervuld. Tevreden zit je in je kasteel en kijk je uit over je prachtige land. Zover het oog strekt, zie je groene weiden, brede velden, hoge bergen en heldere rivieren. Het enige wat nog ontbreekt in je koninkrijk, is de bevolking. En dus verkondig je wijdverbreid de oprichting van je koninkrijk: in de rijke steden, bij de gekke gnomen in hun curieuze werkplaatsen, bij de dwergen in de diepe mijnen en bij de orken, de feeën en de tovenaarsleerlingen.

Ze zijn echter niet zomaar te overtuigen, want er zijn meerdere koningen op zoek naar onderdanen. Daarom moet jij je bekwaam tonen en een beetje geluk hebben met de dobbelstenen om de beste burgers naar jouw koninkrijk te lokken. Maar pas op voor dorpsgekken en draken. Anders verandert jouw bloeiende koninkrijk snel in een armzalige woesteni en moet jij toekijken hoe een andere koning wordt gekroond tot Dobbelkoning.

SPELINHOUD

6 dobbelstenen, 65 spelkaarten (15 dorpskaarten, 10 strafkaarten en 40 burgerkaarten), 1 handleiding

SPELOPBOW

Sorteer de spelkaarten in dorps-, straf- en burgerkaarten. De spelkaarten hebben verschillende achterkanten. Zo kun je ze makkelijk sorteren.



dorpskaarten



strafkaarten



burgerkaarten

- Sorteer de dorpskaarten op basis van hun kleur in 5 stapels. In elke stapel moet de kaart met de 4 helemaal onderop liggen, daarna komt de kaart met de 3 en de kaart met de 2 komt bovenop. Leg de dorpskaarten nu in de afgebeelde volgorde:



- Schud de burgerkaarten en leg ze in een stapel met de **afbeelding naar beneden** links onder de rij met dorpskaarten. Trek de eerste vijf burgerkaarten van de stapel en leg ze met de afbeelding naar boven van links naar rechts onder de dorpskaarten.
- Schud de strafkaarten en leg deze in een stapel met de **afbeelding naar boven** en met een **beetje afstand** rechts naast de uitgelegde burgerkaarten. Links van de strafkaarten is ruimte voor de weglegstapel. Houd de dobbelstenen bij de hand.



SPELVERLOOP

Julie spelen om de beurt en met de klok mee. De oudste koning heeft de eer om het spel te beginnen.

Een speelronde bestaat uit drie stappen:

1. Dobbelen

- Nieuwe burgers overtuigen (+ eventueel een nieuw dorp vestigen)
- Een strafkaart pakken

3. Kaartenrij opvullen

1. Dobbelen

Neem de zes dobbelstenen en probeer een van de burgerkaarten te winnen, bij voorkeur een met de hoogst mogelijke winstpunten. Het aantal winstpunten van een kaart staat aangegeven in de linkerbovenhoek van een kaart. Bij het gooien gelden de volgende regels:

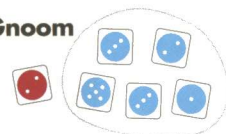
- Je mag maximaal drie keer gooien.
- Na elke worp mag je zoveel dobbelstenen aan de kant leggen als je wilt om daarna met de overgebleven dobbelstenen opnieuw te gooien.
- Je mag in de derde worp ook weer gooien met de dobbelstenen die je eerder aan de kant hebt gelegd.
- Pas na de derde keer gooien, wordt opgeteld wat je hebt gegooid. Je mag ook eerder stoppen met gooien.

2a. Nieuwe burgers overtuigen

Als je met je worp kunt voldoen aan de voorwaarden van een openliggende burgerkaart, mag je hem pakken. Als je kunt voldoen aan de voorwaarden van meerdere kaarten, moet je er eentje kiezen. De kaarten die je in de loop van het spel wint, leg je met de afbeelding naar boven op je **koninkrijkstapel**.

De voorwaarden van alle burgerkaarten vind je aan het einde van de instructies in het kaartenoverzicht.

Bijvoorbeeld: **Gekke Gnoom**



Je moet met zoveel dobbelstenen als staan afgebeeld op de kaart, de weergegeven kleur gooien

Nieuw dorp stichten

Voor een succesvol koninkrijk heb je niet alleen veel inwoners nodig, je kunt ook nieuwe dorpen stichten. Als een burgerkaart waarvan je aan de voorwaarden kunt voldoen, onder een dorpskaart van **dezelfde** kleur ligt, mag je als extraatje de burgerkaart van de bovenste dorpskaart pakken. Beide leg je met de afbeelding naar boven op je koninkrijkstapel.



2b. Strafkaart pakken

Kun je met wat je gegooid hebt aan geen van de voorwaarden van de openliggende burgerkaarten voldoen? Dan moet je een **strafkaart** pakken en deze op je koninkrijkstapel leggen. De minpunten worden aan het einde van de winst van de speler afgetrokken. Daarnaast moet je de burgerkaart die helemaal rechts in de rij ligt met de afbeelding naar boven, nu met de afbeelding naar beneden op de weglegstapel leggen.



3. Kaartenrij opvullen

In de rij met open burgerkaarten is nu een lege plek. Verplaats alle kaarten links van de lege plek één plaats naar rechts, zodat de lege plek onder de eerste dorpsstapel is. Hier leg je nu een nieuwe burgerkaart van de stapel met de afbeelding naar boven.



Let op: Als je een hypnotiseur (zie beschrijving De Hypnotiseur) en een extra burgerkaart hebt getrokken, moet je de rij kaarten aanvullen met twee nieuwe burgerkaarten.

Daarna geef je de dobbelstenen aan de volgende speler en is je beurt afgelopen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is direct afgelopen als een van jullie de laatste kaart van **één** van de volgende stapels pakt:

- Stapel met burgerkaarten
- Stapel met strafkaarten, of
- Een stapel met dorpskaarten **naar keuze**

Elke speler pakt zijn koninkrijkstapel en telt zijn punten bij elkaar op. Bij de Dorpsgek en de Draak moeten de weergegeven minpunten worden afgetrokken.

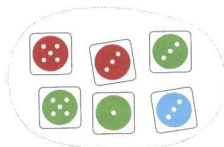
Degene met de meeste punten, is de winnaar. Bij gelijkspel wint de speler met de minste minpunten.

KAARTENOVERZICHT



Rijke Stinkerd

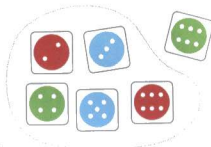
Met de zes dobbelstenen mag je alleen even (Ⓛ) of oneven getallen (Ⓜ) gooien.



Arrogante Elf

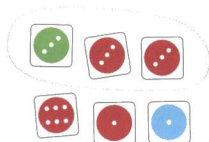
Je moet zoveel gooien dat je een straat kunt maken, d.w.z., de gegooiden getallen moeten elkaar opvolgen.

Resultaat: Als je weer aan de beurt bent en deze kaart ligt bovenop je koninkrijkstapel, dan mag je in deze beurt vier keer gooien in plaats van drie keer.



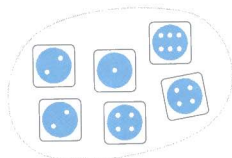
Mopperige Dwerg

Met zoveel dobbelstenen als afgebeeld, moet je het weergegeven aantal ogen gooien.



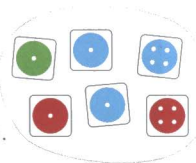
Gekke Gnoom

Je moet met zoveel dobbelstenen als staan afgebeeld op de kaart, de weergegeven kleur gooien.



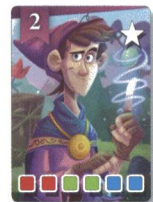
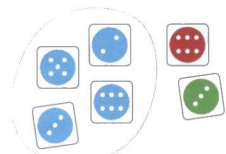
Knuffelige Ork

Met het resultaat van je worpen moet je cijferparen kunnen maken: elk symbool staat voor een bepaald getal. Daarbij moet je erop letten dat verschillende symbolen niet voor hetzelfde getal staan. Je mag zelf bepalen voor welke getallen de symbolen staan. Het afgebeelde aantal geeft aan hoeveel dobbelstenen je ervoor nodig hebt.



Bijzondere Paddenstoelkabouter

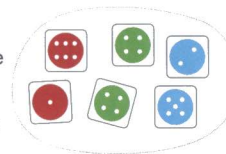
Met zoveel dobbelstenen als afgebeeld, moet je dezelfde kleur gooien. Welke kleur dat is, bepaalt de speler. Dat hoeft je echter niet van te voren te doen.



Getalenteerde Tovenaarsleerling

Met zoveel dobbelstenen als afgebeeld, moet je de afgebeelde kleur gooien.

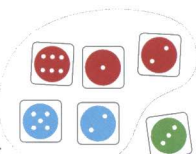
Resultaat: Als je deze kaart hebt getrokken, mag je na deze beurt direct nog een keer gooien.



Ijverige Fee

Met zoveel dobbelstenen als afgebeeld moet je de afgebeelde kleur gooien.

Speciale punten: Des te meer feeënkaarten je verzamelt, des te meer punten je krijgt voor elke feeënkaart aan het einde van het spel. Voor één feeënkaart krijg je één punt, voor twee feeënkaarten twee punten **per** feeënkaart et cetera.

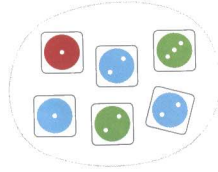




De Hypnotiseur

Het totaal van de ogen van alle zes dobbelstenen mag niet meer zijn dan 12.

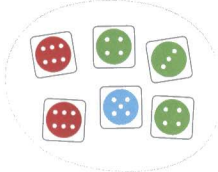
Resultaat: Als je deze kaart trekt, mag je als **bonus** de burgerkaart rechts van de Hypnotiseur pakken (en eventueel ook de daarbij passende dorpskaart). Als de Hypnotiseur helemaal rechts ligt, krijg je geen extra kaart.



Draak

Het totaal van alle zes dobbelstenen moet gelijk zijn aan of meer dan de aangegeven waarde.

Resultaat: Als je deze kaart krijgt, moet je hem aan een medespeler geven. Deze moet hem met de afbeelding naar boven op zijn koninkrijkstapel leggen. Aan het einde worden de minpunten bij je medespelers afgetrokken.



Auteur: Nils Nilsson
Illustraties: Gus Batts
Redactie: Tim Rogasch

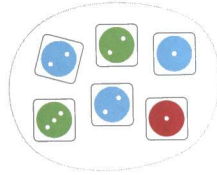
©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303487



L'hypnotiseur

La somme des résultats des 6 dés ne doit pas dépasser 12.

Effet : lorsque tu obtiens cette carte, tu prends comme **bonus** la carte d'habitant (et aussi la carte de lieu qui va avec, le cas échéant) à droite de l'hypnotiseur. Si l'hypnotiseur est à l'extrême droite des cartes faces visibles, tu n'obtiens aucune carte en plus.

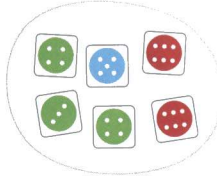


Dragon

La somme des résultats des 6 dés doit être supérieure ou égale à la valeur indiquée.

Effet : si tu obtiens cette carte, tu la remets à un autre joueur.

Il doit la poser face visible sur la pile de son royaume. Les points négatifs seront ensuite décomptés de ses points de victoire.



WARNING: Small parts. Not for children under 3 years.

Auteur: Nils Nilsson
Illustration: Gus Batts
Rédaction: Tim Rogasch

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303486

TE VOILÀ ENFIN ROI ! Les terres de légendes sont des affaires florissantes. Vous vous êtes enfin autoproclamé roi et vous allez devoir rendre votre royaume le plus attractif possible ! A perte de vue, ce ne sont que prairies verdoyantes, vastes champs, monts culminants et fleuves limpides... Il ne manque plus qu'une chose à ton royaume pour attirer des aventuriers : une population ! Tu décides donc de faire vanter les mérites de ton royaume par monts et par vaux : dans les villes opulentes, dans les ateliers des gnomes, dans les mines profondes des nains ainsi que chez les orcs, les fées et les apprentis sorciers.

Mais ils ne seront pas faciles à convaincre, car d'autres rois tentent également de les attirer à eux. Avec de l'adresse et de la chance aux dés, tu attireras les meilleurs habitants dans ton royaume. Mais prends garde aux idiots du village et aux dragons ! Sinon, ton royaume florissant risque fort de devenir une terre de désolation et tu assisteras, impuissant, au couronnement d'un autre roi suprême !

CONTENU DU JEU

6 dés, 65 cartes de jeu (15 cartes de lieu, 10 cartes de pénalité et 40 cartes d'habitant),
1 règle du jeu

DÉROULEMENT DU JEU

Triez les cartes de jeu par catégories : lieu, pénalité et habitant. Les cartes de jeu présentent des versos différents, de sorte qu'elles sont faciles à trier.



Cartes de lieu



Cartes de pénalité



Cartes d'habitant

1. Triez les cartes de lieu en fonction de la couleur de leur recto pour former 5 piles. Dans chacune de ces piles, la carte à la valeur 4 est tout en bas, celle à la valeur 3 au-dessus, et celle à la valeur 2 tout en haut. A présent, il ne vous reste plus qu'à placer les cartes de lieu dans l'ordre, comme illustré :



2. Mélangez toutes les cartes d'habitant, puis formez avec une pioche **face cachée** à gauche, légèrement en dessous de la rangée de cartes de lieu. Tirez les cinq premières cartes d'habitant de la pioche et posez-les faces visibles de la gauche vers la droite, sous les cartes de lieu.
3. Mélangez les cartes de pénalité et empilez-les **face visible** à droite, à côté des cartes d'habitant étalées. A gauche des cartes de pénalité, il reste de la place pour la pile de défausse des cartes d'habitant. Préparez les dés.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le roi le plus âgé a l'honneur de commencer.

Un tour comporte 3 étapes :

1. Lancer les dés

2 a. Convaincre de nouveaux habitants (+ éventuellement créer un nouveau lieu) ou b. Prendre une carte de pénalité

3. Garnir la rangée de cartes

1. Lancer les dés

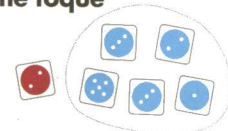
Prenez les six dés et tentez d'obtenir la combinaison correspondant à une des cartes d'habitant présentées : si possible, une ayant le nombre de points de victoire le plus important. Le nombre de points de victoire que rapporte une carte est indiqué dans le coin en haut à gauche de la carte. Les règles suivantes s'appliquent au lancer de dés :

- Tu as le droit de lancer les dés trois fois maximum.
- Après chaque lancer, tu peux mettre de côté autant de dés que tu le souhaites et continuer de lancer les autres dés.
- Au troisième lancer, tu peux également lancer des dés que tu avais mis de côté auparavant.
- Au plus tard après le troisième lancer de dés, vous pouvez récupérer une carte habitant si les dés indiquent les éléments nécessaires..

2a. Convaincre de nouveaux habitants

Par exemple : **Gnome toqué**

Si le résultat de tes lancers de dés remplit les conditions d'une carte d'habitant face visible, tu peux la prendre. Si tu remplis les conditions de plusieurs cartes, tu en choisis une. Tu réunis les cartes que tu obtiens au cours de la partie faces visibles devant toi et formes avec la **pile de ton royaume**.



Le nombre de dés indiqué doit être de la couleur indiquée.

Les conditions applicables aux cartes d'habitant se trouvent à la fin de la règle du jeu (= vue d'ensemble des cartes).

Créer un nouveau lieu

Pour que ton royaume soit prospère, tu dois faire venir de nombreux habitants, mais aussi créer de nouveaux lieux. Si une carte d'habitant dont tu remplis les conditions se trouve sous une carte de lieu de la **même** couleur, tu peux prendre la carte de lieu du dessus de la pile en plus de la carte d'habitant. Tu les places toutes les deux faces visibles sur la pile de ton royaume.



2b. Prendre une carte de pénalité

Le résultat de tes dés ne te permet pas de prendre une carte d'habitant posée face visible ? Tu prends alors la **carte de pénalité** du dessus de la pile et la poses sur la pile de ton royaume. Les points négatifs qui figurent sur la carte seront décomptés de tes points de victoire à la fin de la partie. Tu prends ensuite la carte d'habitant face visible à l'extrémité droite de la rangée et la poses face cachée sur la pile de défausse.



3. Garnir la rangée de cartes

Il y a maintenant une place vide dans la rangée de cartes d'habitant faces visibles. Décale toutes les cartes d'une place vers la droite, de façon à ce que la place vide soit sous la première pile de cartes de lieu. A cet emplacement, tu poses une nouvelle carte d'habitant face visible tirée de la pioche.



Attention : si tu as pris un hypnotiseur (voir description de **l'hypnotiseur**) et une carte d'habitant en plus, tu poses deux nouvelles cartes d'habitant dans la rangée.

Tu remets ensuite les dés au joueur suivant : ton tour est terminé.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès que l'un d'entre vous prend la dernière carte d'une des piles suivantes :

- Pioche de cartes d'habitant
- Pioche de cartes de pénalité ou
- Une des piles de cartes **de lieu**

Chaque joueur prend la pile de son royaume et compte ses points de victoire. Les points négatifs des idiots du village et dragons sont décomptés.

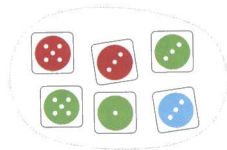
Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le moins de points négatifs sur ses cartes.

VUE D'ENSEMBLE DES CARTES



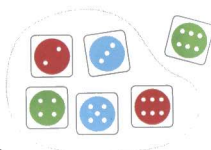
Bourgeois vaniteux

L'ensemble des six dés doit présenter uniquement des chiffres pairs (②) ou uniquement des chiffres impairs (③).



Elfe arrogant

Former une suite avec le nombre de dés indiqué, c'est-à-dire que les chiffres obtenus sur les dés doivent se suivre immédiatement, sans interruption.

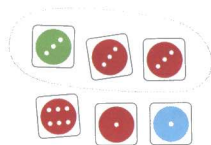


Effet : lorsque c'est à nouveau ton tour et que cette carte est en haut de la pile de ton royaume, tu peux lancer quatre fois les dés pendant ce nouveau tour au lieu de seulement trois fois.



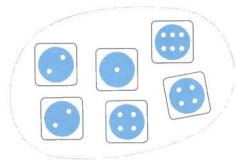
Nain grincheux

Le nombre de dés indiqué doit présenter le chiffre indiqué.



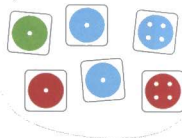
Gnome toqué

Le nombre de dés indiqué doit être de la couleur indiquée.



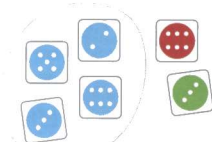
Orc affectueux

Le résultat des dés doit former des ensembles de chiffres : chaque symbole correspond à un chiffre donné. Mais attention, différents symboles correspondent forcément à des chiffres différents. Tu choisis à quels chiffres les symboles correspondent. Le nombre de dés indiqué précise le nombre de dés dont tu as besoin.



Champikobold fabuleux

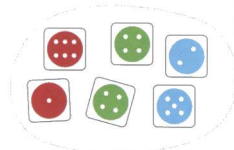
Le nombre de dés indiqué doit être de la même couleur. Le joueur choisit la couleur. Toutefois, il n'a pas besoin de choisir la couleur au préalable.



Apprenti sorcier talentueux

Le nombre de dés indiqué doit être des couleurs indiquées.

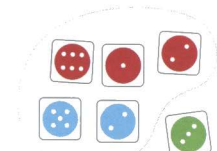
Effet : si tu prends cette carte, tu as le droit de rejouer un nouveau tour complet.



Fée zélée

Le nombre de dés indiqué doit être des couleurs indiquées.

Points spéciaux : plus tu as de cartes de fée, plus elles te rapportent de points de victoire à la fin de la partie. Une carte de fée vaut un point de victoire, deux cartes de fées deux points de victoire **par** carte de fée, et ainsi de suite.

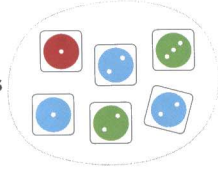




L'hypnotiseur

La somme des résultats des 6 dés ne doit pas dépasser 12.

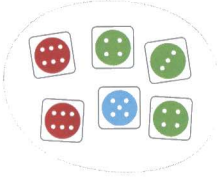
Effet : lorsque tu obtiens cette carte, tu prends comme **bonus** la carte d'habitant (et aussi la carte de lieu qui va avec, le cas échéant) à droite de l'hypnotiseur. Si l'hypnotiseur est à l'extrême droite des cartes faces visibles, tu n'obtiens aucune carte en plus.



Dragon

La somme des résultats des 6 dés doit être supérieure ou égale à la valeur indiquée.

Effet : si tu obtiens cette carte, tu la remets à un autre joueur. Il doit la poser face visible sur la pile de son royaume. Les points négatifs seront ensuite décomptés de ses points de victoire.



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children under 3 years.

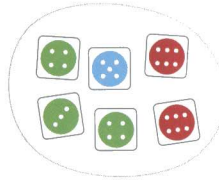
Auteur: Nils Nilsson
Illustration: Gus Batts
Rédaction: Tim Rogasch

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303486



Drac

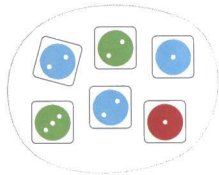
Het totaal van alle zes dobbelstenen moet gelijk zijn aan of meer dan de aangegeven waarde.
Resultaat: Als je deze kaart krijgt, moet je hem aan een medespeler geven. Deze moet hem met de afbeelding naar boven op zijn koninkrijkstapel leggen. Aan het einde worden de minpunten bij je medespelers afgetrokken.



De Hypnotiseur

Het totaal van de ogen van alle zes dobbelstenen mag niet meer zijn dan 12.

Resultaat: Als je deze kaart trekt, mag je als **bonus** de burgerkaart rechts van de Hypnotiseur pakken (en eventueel helemaal rechts ligt, krijg je geen extra kaart).



©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303487

Auteur: Nils Nilsson
Illustraties: Gus Batts
Redactie: Tim Rogasch