

KEN FOLLETT

KINGSBRIDGE

DAS SPIEL

Für 1 bis 5 Personen ab 10 Jahren.

Von Wolfgang Kramer – nach dem gleichnamigen Roman von Ken Follett.

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Erfahrt die Geschichte der Stadt Kingsbridge, indem ihr eure Handkarten nach und nach zu Kartenreihen auslegt. Diese müssen fortlaufend und aufsteigend sein – genau wie die Ereignisse in der Romanvorlage. Dabei gilt es, die Kartenreihen clever umzubauen, um die eigenen Karten passend anlegen zu können. Die besonderen Fähigkeiten der Personenkarten helfen euch dabei.

Wer es zuerst schafft, alle eigenen Karten anzulegen, gewinnt!

SPIELMATERIAL



104 Storykarten mit Ereignissen aus dem Roman (8x die Zahlen 1 bis 13)



10 Personenkarten mit bekannten Charakteren aus dem Roman

6 identische
Reihenkarten



SPIELVORBEREITUNG

Kingsbridge ist mit den folgenden Schritten schnell vorbereitet:

- † Legt die 6 Reihenkarten nebeneinander in der Tischmitte aus.
- † Mischt alle Storykarten (blaue Rückseite) gründlich zusammen. Legt dann auf jede der 6 Reihenkarten eine Storykarte und deckt sie auf. Diese aufgedeckten Karten sind der Anfang jeder Reihe.
- † Bestimmt auf beliebige Weise, wer anfängt. Diese Person teilt alle übrigen Storykarten reihum aus – eine nach der anderen und beginnend bei sich selbst. Je nach Personenanzahl haben manche von euch eventuell eine Karte mehr, was kein Problem ist.
- † Nehmt eure Storykarten nicht auf die Hand, sondern legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor euch bereit. Dann zieht ihr 6 Karten vom eigenen Nachziehstapel und nehmt sie auf die Hand.

Im vollständigen Spiel erhaltet ihr zusätzlich noch Personenkarten. Sie zeigen bekannte Charaktere aus dem Roman. Jede Personenkarte hat eine besondere Fähigkeit, die man im eigenen Spielzug benutzen kann.

Spielt die erste Partie zunächst ohne Personenkarten. Geht danach zum vollständigen Spiel mit Personenkarten über. Es ist auf Seite 6 beschrieben.

Nun kann das Spiel beginnen!

So könnten die Kartenreihen zu Spielbeginn aussehen:



SPIELABLAUF

Wer die Karten ausgeteilt hat, ist zuerst am Zug. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Das Spiel endet, sobald jemand alle Karten des eigenen Nachziehstapels sowie die letzte Handkarte angelegt hat – und gewinnt!

Wenn du am Zug bist, kannst du entweder **Handkarten anlegen** oder **Handkarten austauschen**.

A) Handkarten anlegen

Du darfst beliebig viele deiner Handkarten an eine oder mehrere Kartenreihen anlegen. Wichtig ist, dass die Kartenreihen immer **aufsteigend und lückenlos** sein müssen – es darf also keine Zahl fehlen! Die Reihenfolge, wann du wo welche Karten anlegst, ist ganz dir überlassen.

|| *Beispiel: An eine 3 könntest du erst eine 4 und dann eine 5 anlegen. Daran dürftest du aber keine 7 angelegen, weil dann die 6 fehlen würde.*

Sobald in einer Reihe alle Karten von 1 bis 13 liegen, ist die **Reihe vollendet**. Entfernt alle Karten dieser Reihe und legt sie auf einen allgemeinen Ablagestapel. Nun gibt es eine leere Reihenkarte.

An einer leeren Reihenkarte darfst du **eine neue Reihe beginnen**. Lege dafür eine beliebige deiner Handkarten an sie an. Richtig, du darfst eine neue Reihe mit einer beliebigen Zahl beginnen, es muss keine 1 sein!

Während du Karten von deiner Hand anlegst, darfst du die Kartenreihen **umbauen**. Umbauen bedeutet, dass du einen Teil einer Reihe nimmst und an eine andere Reihe anlegst. So erhältst du neue Möglichkeiten, deine Handkarten anlegen zu können. Du musst nie alle Karten einer Reihe umbauen, du kannst auch nur den unteren Teil einer Reihe umbauen.

In deinem Zug darfst du **beliebig oft** umbauen, aber jede Kartenreihe muss stets aufsteigend und lückenlos sein. Du darfst daher nie Karten aus der Mitte einer Reihe herausnehmen oder so umbauen, dass eine Lücke entsteht.

Dein **Zug endet**, sobald du keine weitere Handkarte anlegen kannst oder möchtest. Dann ziehst du so viele Karten von deinem Nachziehstapel, bis du wieder 6 Karten auf der Hand hast. Es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Auf der nächsten Seite folgt ein ausführliches Beispiel.

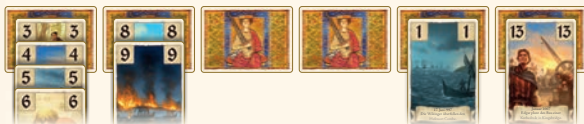
Dieses Beispiel zeigt Schritt für Schritt, wie du Kartenreihen geschickt umbauen kannst. Das hier sind deine Handkarten sowie die Kartenreihen zu Beginn deines Zuges:



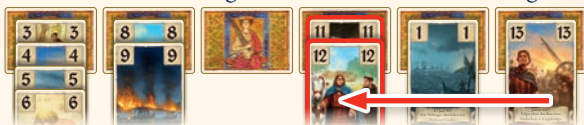
Zuerst legst du deine 4 an die 3 und deine 6 an die 5 an. Dann kannst du umbauen. Du legst die Karte der dritten Reihe an die zweite an; danach legst du die Karten der vierten Reihe an die erste an.



Dadurch sind zwei Reihen leer geworden, die du noch in diesem Zug neu beginnen kannst.



In eine dieser leeren Reihen legst du deine 11 und 12. Nun kannst du erneut umbauen, indem du die 13 (von ganz rechts) an die 11–12 anlegst.



Jetzt sind wieder zwei Reihen leer: die dritte und die sechste. Du hast noch eine 1 und eine 8 auf der Hand. Du legst je eine dieser Karten in die leeren Reihen. Du hast es geschafft, in deinem Zug alle Handkarten anzulegen! Ziehe jetzt wieder 6 Karten nach. Damit ist dein Zug beendet.



Durch das Umbauen kannst du sogar Reihen vollenden. So schaffst du Platz für neue Reihen. Wenn die Reihen günstig liegen, musst du zuvor nicht einmal eine Karte anlegen, um eine Reihe zu vollenden.

*Du hast drei Handkarten:
eine 2, eine 7 und eine 10.
Zuerst legst du deine 7 links an
die 6, deine 2 an die 1 und deine
10 ganz rechts an die 9 an.*

*Dann kannst du umbauen: Lege
die 3–7 an die 1–2 an und daran
dann die 8–10. Zuletzt legst du
noch die 11–13 daran an. Damit
hast du die Reihe vollendet.*

*In der zweiten Abbildung kannst du eine Reihe direkt
vollenden, ohne zuvor eine Karte anzulegen: Dafür
legst du die Karten 9–13 der rechten Reihe einfach an
die 8 der linken Reihe an.*



B) Handkarten austauschen

Alternativ kannst du in deinem Zug Handkarten austauschen. Lege dafür beliebig viele deiner Handkarten unter deinen Nachziehstapel. Ziehe danach so viele Karten von diesem Stapel nach, bis du wieder 6 Karten auf der Hand hast. Damit ist dein Zug beendet und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Falls dein Nachziehstapel leer ist (und nur dann!), kannst du in deinem Zug **passen** und gar nichts tun; schließlich hast du nichts mehr zum Austauschen.

SPIELENDE

Wer zuerst alle Karten des eigenen Nachziehstapels sowie die letzte Handkarte angelegt hat, beendet sofort das Spiel und gewinnt!

Im unwahrscheinlichen Fall, dass niemand eine Karte anlegen kann, selbst nachdem ihr mehrfach Handkarten ausgetauscht habt, endet das Spiel ebenfalls. Wer dann weniger Karten (auf der Hand und im Stapel) hat, gewinnt!

VOLLES SPIEL MIT DEN PERSONENKARTEN

Das vollständige Spiel beinhaltet die Personenkarten. Nehmt sie hinzu, sobald ihr mit den Grundregeln vertraut seid. Jede von ihnen besitzt eine besondere Fähigkeit, die im eigenen Spielzug benutzt werden kann.

Mit den Personenkarten kommen die folgenden Regeln hinzu:

Spielvorbereitung: Mischt die Personenkarten. Teilt sie gleichmäßig unter euch auf (und legt eventuell überzählige zurück in die Schachtel). Legt eure Personenkarten als offenen Stapel vor euch ab. Ihr habt nun jeweils einen verdeckten Story-Nachziehstapel und einen offenen Personenstapel.

Personenkarte einsetzen: Jederzeit in deinem Zug kannst du deine sichtbare Personenkarte einsetzen. Die beschriebene Fähigkeit nutzt du also zusätzlich zu deinem normalen Zug. Nachdem du eine Karte eingesetzt hast, gibst du sie an die Person links von dir. Sie legt diese Karte unter ihren Personenstapel. Sobald diese Karte dort wieder sichtbar wird, kann sie erneut eingesetzt werden. Du darfst **nur eine** Personenkarte pro Zug einsetzen.

Spielende: Nicht eingesetzte Personenkarten haben keine Bedeutung.

|| Tipp: Ihr müsst euch nicht alle Texte der Personenkarten auf einmal durchlesen. Lest zunächst nur die, die auf euren Stapeln liegen. Falls eine Frage aufkommt, könnt ihr ab Seite 8 nachschauen, dort werden alle Personenkarten erläutert.

VARIANTEN: SOLO & KOOPERATIV

Das Solo-Spiel für eine Person

Für das Solo-Spiel gelten die vollständigen Regeln mit Personenkarten sowie die hier beschriebenen Änderungen und Ergänzungen. Dein Ziel ist es, möglichst alle 104 Storykarten in den Reihen anzulegen.

Spielvorbereitung: Bereite die 6 Reihen wie üblich vor. Mische die übrigen Storykarten zu deinem Nachziehstapel und ziehe 6 Handkarten. Mische die Personenkarten zu einem verdeckten Stapel und decke dann 3 davon auf. Diese ausliegenden Personenkarten kannst du in deinen Zügen nutzen.

Spielablauf: In jedem deiner Spielzüge musst du mindestens 1 Handkarte anlegen. Die Möglichkeit, Handkarten auszutauschen, entfällt im Solo-Spiel!

Gelingt dir das nicht (selbst nach Einsatz einer Personenkarte), musst du eine Handkarte auf einen Minusstapel legen. Jede Karte dort bringt bei Spielende -5 Punkte. Daher solltest du das unbedingt vermeiden.

Du musst in deinem Zug nicht alle Handkarten anlegen, die du könntest. Du kannst welche zurückbehalten, wenn es dir sinnvoll erscheint. Wie üblich ziehst du am Ende jedes Zuges auf 6 Handkarten nach.

Personenkarte einsetzen: Falls du keine Handkarte anlegen kannst, versuche dir mit einer der ausliegenden Personenkarten zu helfen. Lege die eingesetzte Personenkarte danach in die Schachtel. Decke dann eine neue auf, sodass wieder 3 Personenkarten ausliegen. Hast du alle Personenkarten eingesetzt? Dann musst du für den Rest der Partie ohne auskommen.

Beispiel: Eine Reihe besteht aus den Karten 3-4-5. Du hast jedoch nur eine 7 auf der Hand. Unter den ausliegenden Personenkarten ist Ragna. Ihre Hilfe kommt gerade recht! Denn mit Ragna kannst du eine Zahl in einer Reihe überspringen. Du legst deine 7 an die Reihe 3-5 an und legst Ragna in die Schachtel.

Spielende und Punkte: Das Spiel endet, sobald dein Nachziehstapel leer ist und du keine Handkarte mehr hast. Zähle dann deine Punkte:

- + 1 Punkt für jede Personenkarte, die du noch übrig hast.
- + 2 Punkte für jede leere Reihenkarte.
- 5 Punkte für jede Karte im Minusstapel.

Hast du mindestens 1 Punkt? Dann hast du gewonnen! Für Erfahrene sind 12 Punkte das Ziel. Maximal möglich sind 22 Punkte.

Kingsbridge kooperativ

Stellt euch gemeinsam der Herausforderung! Das funktioniert wie das Solo-Spiel, außer dass ihr die Storykarten zu Beginn gleichmäßig aufteilt. Ihr habt also jeweils einen eigenen Nachziehstapel und beginnt mit je 6 Handkarten.

Ihr seid abwechselnd reihum am Zug und teilt euch die Auslage der Personenkarten. Pro Zug darf **nur eine** Personenkarte eingesetzt werden. Ihr dürft nicht über eure Handkarten sprechen und keine konkreten Absprachen treffen.

Tipp: Es ist empfehlenswert, für die nächste Person mindestens eine Reihe freizulassen. So lässt sich einfacher umbauen. Doch bevor man gar nicht anlegen kann, ist es natürlich besser, an einer freien Reihe anzulegen.

ERLÄUTERUNG DER PERSONENKARTEN

Im Folgenden sind alle Personenkarten ausführlich beschrieben und mit Beispielen erklärt. Falls während des Spiels Fragen aufkommen, könnt ihr hier schnell und einfach nachschauen.



Aldred: Du darfst in diesem Zug in **allen** Reihen die Karten nicht nur am Ende, sondern auch am Anfang der Reihen anlegen.

Wenn du Aldred einsetzt, kannst du passende Karten auch am Anfang einer Reihe anlegen, hier z. B. deine 1–2 vor die 3–4. Wie sonst auch kannst natürlich auch am Ende passend anlegen, hier z. B. deine 5–6 an die 3–4.



Bischof Wynstan: Du darfst 1 oder 2 Karten am Ende einer beliebigen Reihe entfernen und auf den Ablagestapel legen.

Du bist in diesem Beispiel am Zug und hast eine 6 und eine 7 auf der Hand. Du setzt zunächst Bischof Wynstan ein, um die ausliegende 6 und 7 zu entfernen. Nun kannst du deine 6 und 7 an die Reihe anlegen.



Edgar: Diese Karte ist ein Joker. Du darfst sie als **beliebige** Karte an einer Reihe anlegen. Liegt Edgar in einer Reihe, kann er gegen eine passende Karte ausgetauscht werden.

Wenn du Edgar gegen eine passende Handkarte tauschst, nimmst du ihn aus der Reihe und legst ihn unter deinen Personenstapel.

In der Abbildung rechts kannst du dir Edgar mit einer 10 von deiner Hand „holen“. Dafür tauschst du ihn einfach gegen deine 10 aus und legst Edgar unter deinen Personenstapel.



Wenn du eine Reihe vollendest, in der Edgar liegt, erhältst du ihn ebenfalls. Lege Edgar unter deinen Personenstapel, bevor du die Reihe entfernst und ablegst.

Sonderfall: Wenn du Edgar durch Bischof Wynstan oder Sheriff Den aus einer Reihe entfernst, gib ihn der Person links von dir. Sie legt Edgar unter ihren Stapel Personenstapel.



Gytha: Du darfst 1 oder 2 Karten aus dem Ablagestapel heraus-suchen und sofort an **einer** Reihe anlegen.

Du bist am Zug und findest diese Reihe vor. Auf deiner Hand hast du eine 7, 8 und 9. Du setzt zunächst Gytha ein und suchst eine 5 und eine 6 aus dem Ablagestapel heraus. Beide legst du an diese Reihe an. Nun kannst du deine 7, 8 und 9 von der Hand dort anlegen.



König Ethelred: Du darfst eine weitere Reihe eröffnen, indem du eine oder mehrere Karten als neue Reihe auslegst. Diese Reihe besteht so lange, bis alle ihre Karten entfernt werden.

Hier setzt du König Ethelred ein, um mit deiner 10 und 11 eine zusätzliche Reihe zu eröffnen. Lege die Karten einfach rechts neben die anderen Reihen aus.



Diese Reihe bleibt so lange bestehen, wie dort Karten liegen. Also entweder bis sie vollendet wurde oder bis alle ihre Karten an andere Reihen verschoben wurden (durch Umbau oder den Einsatz einer Personenkarte).



Mutter Agatha: Du darfst in diesem Zug in **allen** Reihen gleiche Karten aufeinander anlegen: z. B. 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5

In diesem Beispiel hast du zwei 4en, eine 8 und eine 9 auf der Hand. Rechts siehst du die ersten zwei Reihen. Hier kann dir Mutter Agatha gut helfen. Zuerst legst du deine zwei 4en aufeinander an Reihe 1 an, dann deine 8 auf die 8 in Reihe 2. Dort kannst du danach deine 9 anlegen.



Beachte, dass du weiterhin nur Karten am Ende einer Reihe anlegen kannst, nicht am Anfang oder mittendrin.



Ragna: Du darfst in diesem Zug in **einer** Reihe **eine** Zahl überspringen: z. B. 5 | 6 | 8 | 9 | 10

Mit Ragna kannst du eine Zahl von 2 bis 12 überspringen. Eine 1 oder 13 kann nicht übersprungen werden. Du kannst Ragna entweder beim Anlegen oder beim Umbau verwenden.

Anlege-Beispiel: Mit Ragna kannst du deine 5 und 6 direkt an die 3 anlegen.



Umbau-Beispiel: Du überspringst mit Ragna die 6 und baust die Reihe 7–9 direkt an die Reihe 3–5 an.



Wichtig: Eine solche Lücke kann später „gefüllt“ werden. Wer in einem der Beispiele eine 4 bzw. 6 hätte, könnte sie im eigenen Zug in die Reihe einfügen.



Sheriff Den: Du darfst **alle** Karten **einer** Reihe entfernen und auf den Ablagestapel legen. Dann darfst du diese Reihe sofort neu anfangen.

Du suchst dir eine beliebige Reihe aus und entfernst alle Karten dieser Reihe. Das funktioniert genauso wie das Vollenden einer Reihe. Danach darfst du die Reihe sofort mit einer oder mehreren Karten neu anfangen.



Wigelm: Du darfst **allen anderen** je 1 Karte geben. Entferne dazu jeweils die Karte am Anfang einer Reihe und lege sie verdeckt auf ihre Nachziehstapel.

Du darfst frei bestimmen, aus welchen Reihen du die Karten nimmst, solange es immer die Karte ganz am Anfang ist.

In diesem Beispiel ist Kati am Zug. Sie gibt Uschi die 13 von Reihe 4, Wolfgang erhält die 5 aus Reihe 2 und Kirsten



die 6 aus Reihe 2 (die ja jetzt ganz am Anfang liegt). Alle legen die erhaltene Karte verdeckt auf ihren eigenen Nachziehstapel. Dadurch hat Kati sich zwei leere Reihen geschaffen.

Im Solo-Spiel nimmst du die Karte am Anfang einer beliebigen Reihe und legst sie verdeckt auf deinen Nachziehstapel.



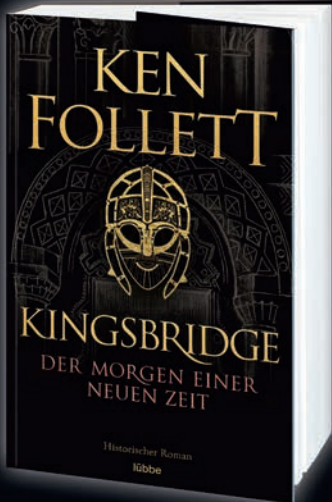
Wilwulf: Du darfst 1 oder 2 Karten aus deiner Hand offen vor dir auslegen. In späteren Zügen darfst du sie passend an beliebigen Reihen anlegen.

Wenn du Wilwulf einsetzt und 1 oder 2 Karten vor dir auslegst, hast du in späteren Zügen eine größere Auswahl an Karten, die du anlegen kannst.

In diesem Beispiel bist du am Zug und hast eine 6 und eine 8 auf der Hand. In deinem vorherigen Zug hast du mit Wilwulf eine 7 vor dir ausgelegt. Du kannst nun alle drei Karten (6, 7, 8) an die Reihe rechts anlegen.



Wichtig: Karten, die du mit Wilwulf vor dir ausgelegt hast, darfst du nur zum Anlegen an das **Ende** von Reihen verwenden. Du darfst mit ihnen also nicht Edgar mitten in einer Reihe austauschen oder Lücken füllen (die durch Ragna entstanden sind).



Auch als Hörbuch und eBook erhältlich

FÜR DIE ZEIT ZWISCHEN DEN SPIELEN

luebbe.de/kingsbridge

lÜbbe

DER AUTOR



Wolfgang Kramer ist seit über 45 Jahren Spieleerfinder, zuerst als Hobby und danach über 30 Jahre als Hauptberuf. Er war der erste Deutsche, der Spieleerfinden freiberuflich ausübte. Er hat bereits über 200 Spiele verlegt und erhielt viele Auszeichnungen im In- und Ausland, darunter fünfmal das „Spiel des Jahres“. Seine Ehefrau Ursula steht ihm stets mit Rat und Tat zur Seite. Mehr Infos gibt es auf www.Kramer-Spiele.de.

© 2020 Ken Follett

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Fine Tuning

Redaktion: Wolfgang Lüdtko, Sebastian
Wenzlaff

Umschlaggestaltung: Kirstin Osenau

Umschlagmotiv: © dwph/shutterstock;

© Whiteway/gettyimages; © Helm: Ent-
worfen und gezeichnet von Daren Cook

Art.-Nr. 682095

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY



Der Autor und der Verlag danken allen Testspieler*innen und Regelleser*innen.

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de