

Viva il Re!

Hoch lebe der König!





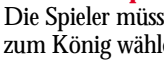

Ein Bluff- und Denkspiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

König Vladimiro Miritiro ist des Regierens müde und hat beschlossen, einen seiner Untertanen zum Thronfolger zu bestimmen. Die Spieler helfen ihm bei seiner Entscheidung, schlagen ihre Favoriten vor und versuchen mit spannenden Irreführungen einen neuen Herrscher auf den Thron zu bringen!

Inhalt

Spielplan mit

- König Vladimiro's Schloss mit Querschnitt der sieben Stockwerke
- Rahmen zur Punktezahl

-  • 6 Zählsteine in 6 verschiedenen Farben
-  • 6 Ja-Karten in denselben Farben der Zählsteine
-  • 12 Nein-Karten
-  • 13 Thronkandidaten und 13 Kunststoffständer
-  • 1 Krone
-  • 26 Auftragskarten
- Spielregeln.



Königsthron

Edelleute

Würdenträger

Offiziere

Kaufleute

Handwerker

Dienstboten

Zweck des Spiels

Die Spieler müssen ihre Favoriten soweit wie möglich nach oben bringen und versuchen, einen davon zum König wählen zu lassen.

Spielvorbereitung

Figuren und Krone sorgfältig aus dem Stanzkarton lösen und Figuren laut Abbildung auf die Ständer montieren.

Den Spielplan in der Mitte des Tisches platzieren und die dreizehn Figuren sowie die Krone daneben legen. Die Auftragskarten mischen und jeweils eine verdeckt an jeden Spieler verteilen: Die Spieler betrachten ihre Auftragskarte, ohne sie den Mitspielern zu verraten. Auf der Auftragskarte sind die sechs Favoriten des Spielers angegeben. Die Reihenfolge der Figuren hat keine Bedeutung. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden Ja-Karte und den Zählstein. Die Zählsteine werden auf das Startfeld (0) des Zählrahmens gelegt.

Entsprechend nachfolgender Aufteilung erhält jeder Spieler die gleiche Anzahl an Nein-Karten:

- 3 Spieler: je 4 Nein-Karten
- 4 Spieler: je 3 Nein-Karten
- 5 Spieler: je 2 Nein-Karten (2 Karten bleiben übrig)
- 6 Spieler: je 2 Nein-Karten

Die Anzahl der Karten, die jeder Spieler in der Hand hält, bleiben während des Spiels geheim. Nicht verwendete Karten und Zählsteine werden in die Schachtel zurück gelegt.

Spielverlauf

Der Eigentümer des Spiels bestimmt, wer beginnt – oder es wird ausgewürfelt. Gespielt wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Jede Partie besteht aus drei Runden und diese wiederum aus zwei Phasen:

1. **Setzen der Figuren in das Schloss**
2. **Aufstieg der Figuren zum Thron**

1. Setzen der Figuren in das Schloss

Jeder Spieler setzt der Reihe nach eine der Figuren in das Schloss – solange bis alle Spieler eine gleiche Anzahl von Figuren gesetzt haben.

- 3 Spieler: je 4 Figuren, eine bleibt übrig
- 4 Spieler: je 3 Figuren, eine bleibt übrig
- 5 Spieler: je 2 Figuren, eine bleibt übrig
- 6 Spieler: je 2 Figuren, eine bleibt übrig

Der Spieler kann die Figuren auf eines der Stockwerke von Handwerkern zu Würdenträgern setzen (Stockwerke Nummer 1, 2, 3 oder 4). Mehr als vier Figuren können nicht auf ein Stockwerk gesetzt werden. Die übrig gebliebenen Figuren, das heißt diejenigen, die keinen Platz auf den anderen Stockwerken finden konnten, starten vom Stockwerk der Diensthofen (0).

2. Aufstieg der Figuren zum Thron

Beginnend beim ersten Spieler wählt jeder (im Uhrzeigersinn) eine Figur im Schloss aus und zieht mit ihr auf das **nächste** Stockwerk. Wenn dieses Stockwerk bereits von vier Figuren besetzt ist, kann keine weitere Figur mehr dorthin gestellt werden. Die Figuren können **nicht abwärts** ziehen.

Beispiel. Ralf, Susi, Tom und Ulli haben soeben ihre Figuren in das Schloss gesetzt. Ralf ist an der Reihe. Sie beschließt, mit **Alighiero lo Scudiero** von den Würdenträgern zu den Edelleuten zu ziehen. Sie hätte **Odessa la Contessa** nicht von den Offizieren zu den Würdenträgern versetzen können, denn das Stockwerk der Würdenträger ist bereits von vier Figuren besetzt.

Wenn die Figur **vom** Stockwerk der Edelleute nach oben gezogen wird, befindet sie sich auf dem Thron und wird als Thronfolger vorgeschlagen: Die Mitspieler stimmen unverzüglich ab (siehe *Königswahl*). Erreicht die Figur den Thron nicht, geht das Spiel ganz normal mit dem nächsten Spieler weiter.

Königswahl

Wenn eine Abstimmung erfolgt, legt der Spieler, dessen Figur auf den Thron gestiegen ist, die Krone vor sich hin: Sie ist das Symbol für König Vladimiro, der das Ergebnis der Abstimmung prüft. Jeder Spieler muss sich nun entscheiden, ob er die Kandidatur des neuen Königs unterstützt oder nicht. Alle wählen daher im Geheimen eine Stimmkarte und legen sie verdeckt vor sich hin. Wenn jeder seine Wahl getroffen hat, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.

- Wenn **nur** Ja-Karten aufgedeckt werden, hat das Königreich einen neuen Herrscher und die Spielrunde ist beendet.
- Hat sich auch nur **ein einziger Spieler** für eine Nein-Karte entschieden, wird die Figur nicht gewählt: Im Gegenteil, sie wird endgültig aus der Spielrunde genommen (aus dem Schloss entfernt). Wer eine Ja-Karte ausgespielt hat, nimmt sie wieder auf die Hand: Ja-Karten können mehrmals ausgespielt werden. Die Nein-Karten können hingegen nur einmal verwendet werden und sind daher in die Schachtel zurückzulegen, wenn sie ausgespielt wurden. Zu bedenken ist, dass die Anzahl der Karten, die ein Spieler in der Hand hält, geheim ist! Nun ist der nächste Spieler, das heißt der Spieler links von dem, der die Krone vor sich liegen hat, an der Reihe und das Spiel geht weiter.

Beispiel. Ralf setzt **Clemente il Sergente** vom Stockwerk der Edelleute auf den Thron: Sie legt dann die Krone vor sich hin. Es wird abgestimmt, um den neuen König zu wählen. Alle Spieler wählen ihre Stimmkarte und decken die Karten



gleichzeitig auf. Tom und Ulli haben Ja gestimmt, während Susi und Ralf sich für die Nein-Karte entschieden haben. Das Königreich hat also noch keinen neuen Herrscher! **Clemente** wird aus dem Schloss genommen. Tom und Ulli nehmen ihre Ja-Karten wieder auf, Ralf und Susi hingegen legen die Nein-Karten in die Schachtel und das Spiel geht weiter. Um **Clemente** aus dem Spiel zu nehmen, hätte auch eine einzige Nein-Stimme ausgereicht.

Beispiel. Susi zieht nun mit **Fiorello Artista del Pennello** auf den Thron und nimmt die Krone. Alle Spieler wählen: Es werden nur Ja-Karten aufgedeckt! Das Königreich hat mit **Fiorello** einen neuen Herrscher! Die Spielrunde ist beendet.



Ende der Spielrunde und Punkteabrechnung

Die Spielrunde ist beendet, sobald ein neuer König gewählt ist. Alle Spieler zeigen ihre Auftragskarte. Jeder erhält Punkte je nach der Position seiner Figuren im Schloss und zieht die entsprechende Punktezahl mit seinem Zählstein auf dem Rahmen:

- 10 Punkte für den König
- 5 Punkte für jeden Edelmann
- 4 Punkte für jeden Würdenträger
- 3 Punkte für jeden Offizier
- 2 Punkte für jeden Kaufmann
- 1 Punkt für jeden Handwerker
- 0 Punkte für jeden Diensthofen



Die aus dem Spiel genommenen Figuren bringen keine Punkte.

Beispiel für das Ende einer Spielrunde mit der entsprechenden Punkteverteilung.

Neue Spielrunde

Jeder Spieler legt seine erste Auftragskarte ab und zieht eine **neue**. Alle Spieler nehmen ihre Stimmkarten wieder auf und setzen alle dreizehn Figuren neben das Schloss. Der Spieler links von dem Spieler, der die Krone vor sich liegen hat, beginnt mit der neuen Spielrunde.

Achtung. Wenn ein Spieler in der **dritten** Runde **0 Punkte** erzielt, erhält er **33 Punkte**, das heißt die Höchstpunktzahl in einer Runde!

Ende des Spiels und Sieg

Am Ende der drei Spielrunden gewinnt derjenige, der die meisten Punkte gesammelt hat.

Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern gewinnt derjenige, der am Ende der dritten Runde die meisten Figuren aus seiner eigenen Auftragskarte im Schloss stehen hat.



daVinci
games

Viva il Re!

Autor: Stefano Luperto

Illustrationen: Daniele Barletta

Art Direction: Stefano De Fazi

©2003 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia - Italy

Alle Rechte vorbehalten.

Die Spielfiguren von Viva il Re!

ALIGHIERO LO SCUDIERO - ALIGHIERO DER GEWITZTE SCHILDTRÄGER
 BEATRICE L'INCANTATRICE - BEATRICE DIE STOLZE WAHRSSAGERIN
 CLEMENTE IL SERGENTE - CLEMENTE DER TREUE WACHTMEISTER
 DARIO L'ANTIQUARIO - DARIO DER STAUBIGE ANTIQUAR
 ERNESTO IL DUCA ONESTO - ERNESTO DER EHRLICHE HERZOG
 FIORELLO ARTISTA DEL PENNELLO - FIORELLO DER ZERSTREUTE
 PINSELKUNSTLER
 GAVINO IL PALADINO - GAVINO DER MUNTERE PALADIN
 IRINA LA CONTADINA - IRINA DIE MUTIGE BAUERSFRAU
 LEONARDO MISSO GAGLIARDO - LEONARDO DER WACKERE BOTE
 MERLINO L'INDOVINO - MERLINO DER KLUGE ZAUBERER
 NATALE OSTE GIOVIALE - NATALE DER FREUNDLICHE WIRT
 ODESSA LA CONTESSA - ODESSA DIE SCHLAUE CONTESSA
 PIERO IL CUOCO FIERO - PIERO DER STOLZE KOCH

Für Fragen, Kommentare, Empfehlungen: www.davincigames.com