KING OF 12

Ein Spiel von Rita Modl
mit Illustrationen von Robin Lagofun.

Setzt eure zwölfseitigen Steine der Macht ein, um die anderen Thronanwärter zu übertrumpfen! Die Steine zu manipulieren ist jedoch eine große Kunst und unmöglich allein zu schaffen. Ihr benötigt die Unterstützung verschiedener Wesen, die über die zwölf Königreiche verstreut leben. Alle buhlen zugleich um ihre Hilfe. Nur wer sich am geschicktesten anstellt, die Winkelzüge der Anderen erahnt und im richtigen Moment durchkreuzt, kann am Ende den Thron besteigen.

INHALT

Siegpunktmarker (9x Wert „1“, 6x Wert „2“)

4x Würfel mit 12 Seiten

48x Charakterkarten (je 12 pro Spielerfarbe)

4x Übersichtskarten

AUFBAU

Legt alle Siegpunktmarker in die Mitte des Spieltisches. Gebt jedem Spieler 1 Würfel, 1 Übersichtskarte und die folgenden 7 Karten derselben Farbe: *RITTER, HEXENMEISTER, ORAKEL, ALCHEMIST, MASCHINE, PARASIT* und *GOLEM (siehe Abbildung)*.
Die anderen Karten werden in eurem ersten Spiel nicht verwendet, legt sie in die Schachtel zurück. In späteren Partien dürft ihr eure verwendeten Karten selbst zusammenstellen *(siehe Kasten rechts)*.
Würfelt und legt eure Würfel gut sichtbar vor euch.

DER KARTENSATZ FÜR EUER 1. SPIEL:

IMMER WIEDER ANDERE KARTENSÄTZE!

Einer von euch nimmt die Karte *RITTER* seines Kartensatzes und zieht 6 weitere zufällige Karten. Davon müssen mindestens 2 das blaue -Symbol haben. Tauscht ggf. zufällig Karten aus, bis dies der Fall ist. Dann sucht ihr anderen euch genau diese Karten aus euren Sets heraus. Legt alle übrigen in die Schachtel zurück. (Ihr könnt die 6 Karten natürlich auch wählen.)

SPIELABLAUF

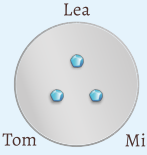
Gespielt wird in mehreren Runden, die wiederum aus mehreren Zügen bestehen. In jedem Zug wird ein Erster und ein Zweiter bestimmt, die Siegpunkte erhalten. Wer am Ende einer Runde die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt die Runde. Sobald du zum 2. Mal eine Runde gewinnst, gewinnst du das Spiel.

ABLAUF EINES ZUGES

Jeder Zug einer Runde besteht aus den folgenden Schritten, die ihr alle gleichzeitig ausführt:

EIN BEISPIEL

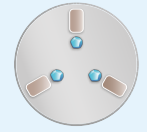
Lea, Mia und Tom spielen gemeinsam eine Partie King of 12. Alle drei haben ihren Würfel geworfen und ihn vor sich auf den Tisch gelegt: Lea hat eine 10 gewürfelt; Mia eine 7; und Tom eine 3.



1. Karten ausspielen

Welche Wesen bittet ihr um Hilfe?
Lege 1 Handkarte verdeckt vor dir ab. Warte bis alle eine Karte gelegt haben und decke sie dann gleichzeitig mit den Anderen auf.

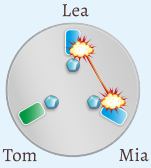
Als nächstes haben sie alle ihre Karten verdeckt vor sich ausgespielt. Somit dürfen sie nun ihre Karten aufdecken.



2. Karten negieren

Werden Wesen von mehreren Anwärtern um Unterstützung gebeten, helfen sie keinem!
Hat mindestens 1 deiner Mitspieler dieselbe Karte ausgespielt wie du, werden alle gleichen Karten negiert. Werft die gleichen Karten ab, um anzuzeigen, dass sie keinen Effekt haben (siehe Schritt 6: Karten abwerfen).

Nach Aufdecken der Karten stellen Lea und Mia fest, dass sie die gleiche Karte (*ALCHEMIST*) ausgespielt haben: **Boom!!!** Die gleichen Karten schalten sich gegenseitig aus. Beide müssen ihre Karten abwerfen. Nur ihre Würfelwerte zählen noch.

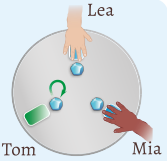


3. Karteneffekte ausführen

Die wundersamen Wesen setzen ihre Mächte ein!
Führe den Effekt deiner Karte aus, falls sie im vorherigen Schritt nicht negiert wurde. Falls mehrere Effekte deinen Würfel betreffen, darfst du entscheiden, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden (es sei denn, der Effekt besagt explizit, dass er zuerst oder zuletzt ausgeführt wird).

Wichtig: Nur Karten mit dem -Symbol oder -Symbol verändern deinen Würfel tatsächlich, zum Beispiel durch Drehen oder neu würfeln. Ändert eine Karte den „Wert" deines Würfels, lässt du ihn so liegen, wie er ist. Merke dir den neuen Wert und sage ihn den anderen im nächsten Schritt. Diese Wertänderung gilt nur bis zum Ende des aktuellen Zuges und kann auch zu einem Wert größer 12 oder kleiner 1 führen.

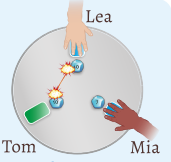
Da Lea und Mia ihre ausgespielten Karten abgeworfen haben, dürfen sie deren Effekte leider nicht nutzen.
Tom hingegen hat seine Karte noch offen vor sich und darf deren Effekt daher nutzen. Tom hat die *WANDLERIN*-Karte ausgespielt. Deren Effekt besagt, dass Tom seinen Würfel auf die Gegenseite umdrehen darf. Da Toms Würfel den Wert 3 zeigt, dreht er ihn nun auf den gegenseitigen Wert 10.
Lea hatte eine *ALCHEMIST*-Karte ausgespielt. Hätte sie den Effekt nutzen dürfen, dann wäre der Wert ihres Würfels verdoppelt worden. Da Leas Würfel den Wert 10 zeigt, wäre durch den Karteneffekt der Wert 2 x 10 = 20 entstanden. Da die Karte nur den Wert verändert, dreht Lea den Würfel nicht, sondern merkt sich, dass ihr Würfelwert bis zum Ende des Zugs 20 beträgt.



4. Würfelwerte vergleichen

Interferenzen zwischen den Steinen der Macht!
Vergleiche deinen Würfelwert mit denen deiner Mitspieler. Der Würfelwert ergibt sich aus der Zahl, die dein Würfel zeigt und ggf. dem Effekt deiner Karte. Hat mindestens 1 deiner Mitspieler denselben Würfelwert wie du, werden eure Würfelwerte für diesen Zug negiert (verdeckt eure Würfel mit der Hand). Lasst die Würfel unbedingt liegen, wie sie sind.

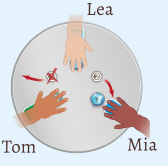
Lea, Mia und Tom vergleichen nun ihre Würfelwerte. Lea hat eine 10; Mia hat eine 7; und Tom hat ebenfalls eine 10. Somit haben Lea und Tom den gleichen Würfelwert. **Boom!!!** Die gleichen Würfelwerte schalten sich gegenseitig aus. Lea und Tom müssen ihre Würfel mit der Hand abdecken.



5. Siegpunkte verteilen

Wessen Stein erstrahlt mit der stärksten Energie?
Wer von euch den höchsten verbliebenen Würfelwert hat, ist „Erster". Wer von euch den zweithöchsten verbliebenen Würfelwert hat, ist „Zweiter". Gebt dem Ersten 1 Siegpunktmarker mit Wert „2" und dem Zweiten 1 Siegpunktmarker mit Wert „1". Es kann passieren, dass es keinen Zweiten oder sogar keinen Ersten gibt.

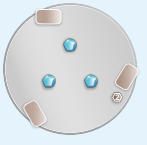
Mias 7 ist der einzige verbliebene, und somit auch der höchste Würfelwert. Damit ist Mia Erste und erhält den Siegpunktmarker mit Wert „2". Einen Zweiten gibt es nicht, da es keinen weiteren Würfel gibt, der nicht abgedeckt ist. Der Siegpunktmarker mit Wert „1" wird also zurück in den Vorrat gelegt. Lea und Tom gehen leer aus.



6. Karten abwerfen

Lege deine gespielte Karte verdeckt neben dich. Die dort liegenden Karten bilden deinen Abwurfstapel, und du kannst sie in dieser Runde nicht erneut ausspielen. Hat mindestens 1 Spieler nur noch 1 Karte auf der Hand, endet die Runde an dieser Stelle. Ansonsten beginnt ihr den nächsten Zug mit Schritt 1 (Karten ausspielen). **Würfelt nicht neu!**

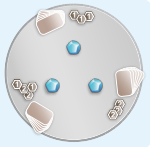
Tom wirft die gespielte Karte auf seinen verdeckten Stapel ab. Somit sind alle bereit für den nächsten Zug. Die Würfel bleiben wie sie sind und werden nicht neu gewürfelt.



ENDE DER RUNDE

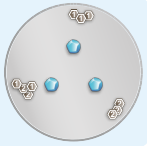
Eine Runde endet, sobald auch nur 1 von euch am Ende eines Zuges nur noch 1 Spielkarte auf der Hand hat (in der ersten Runde wird das nach 6 Zügen sein; ab dann immer nach 5 Zügen) ODER falls jemand mindestens 8 Siegpunkte gesammelt hat.

Wir drehen die Zeit zum Ende eines Zuges der 2. Runde weiter. Lea und Mia haben noch 2 Karten auf der Hand, Tom nur noch 1. Deshalb endet die Runde zu diesem Zeitpunkt.



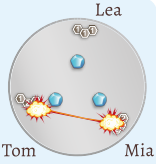
1. Nehmt alle Karten von euren Abwurfstapeln wieder auf die Hand.

Lea, Mia und Tom nehmen alle ihre Karten zurück auf die Hand.



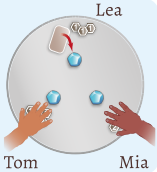
2. Vergleicht eure Siegpunkte. Hat mindestens 1 deiner Mitspieler gleich viele Siegpunkte wie du, werden eure Punkte für diese Runde negiert (legt sie zurück in den Vorrat). Wer von euch danach die meisten Siegpunkte hat, ist der Rundengewinner. Wurden bei euch allen die Siegpunkte negiert, legt ihr alle Siegpunktmarker in die Mitte zurück und beginnt sofort eine neue Runde.

Lea, Mia und Tom vergleichen ihre Siegpunkte: Lea hat insgesamt 3 Siegpunkte; Mia hat 6; und Tom hat ebenfalls 6. Somit haben Mia und Tom gleich viele Siegpunkte. **Boom!!!** Die gleichen Siegpunktzahlen schalten sich gegenseitig aus. Mia und Tom müssen ihre Siegpunkte abwerfen.



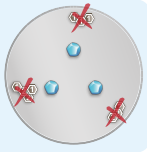
3. Bist du der Rundengewinner, musst du in diesem Schritt 1 Handkarte auswählen und diese verdeckt unter deinen Würfel legen. (So kommst du dem Sieg näher, hast für die nächste Runde aber auch weniger Karten zur Auswahl).

Leas 3 Siegpunkte sind die einzigen verbliebenen, und somit hat sie den höchsten Siegpunktwert. Damit ist Lea die Rundengewinnerin. Lea sucht sich eine ihrer Karten aus und schiebt sie unter ihren Würfel.



4. Legt alle Siegpunktmarker zurück in die Tischmitte und **würfelt mit euren Würfeln**. Beginnt eine neue Runde, falls kein Spieler 2 Karten unter seinem Würfel hat. Ansonsten endet das Spiel.

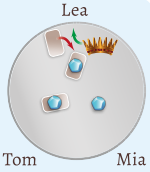
Als letztes legt Lea alle ihre Siegpunktmarker zurück in den Vorrat. Dann würfeln alle drei. Somit sind sie bereit für die nächste Runde.



SPIELENDE

Sobald du die 2. Karte unter deinen Würfel legst, beendest du das Spiel und gewinnst. Du darfst den Thron der Zwölf Königreiche besteigen!

Am Ende der 3. Runde haben sowohl Lea als auch Tom bereits 1 Karte unter ihrem Würfel. Da Lea die Runde gewonnen hat, darf sie nun außerdem eine weitere Karte unter ihren Würfel schieben. Dadurch hat sie sofort das Spiel gewonnen und die Partie ist zu Ende!



BESONDERE SITUATIONEN

Lea hat *HEXENMEISTER* und Mia hat *GAUNER* gespielt. Da egal ist, in welcher Reihenfolge Lea die Effekte ausführt, dreht sie ihren Würfel zuerst auf die gegenüberliegende Seite und wählt dann eine angrenzende Seite aus.

Mia und Tom haben beide die *FÜRSTIN* gespielt. Mia hat den niedrigeren Würfelwert, darf also 1 Punktemarker von Tom klauen. Sie hat die Wahl und klaut einen, der Wert „2“ hat.

ÜBERSICHT DER KARTEN

ALCHEMIST: Verdopple deinen Würfelwert. Drehe dazu nicht deinen Würfel, sondern merke dir einfach nur den höheren Wert.

FÜRSTIN: Negiere alle anderen Karten. Wurde die Fürstin negiert, bestimmt unter denjenigen Spielern, die die Fürstin gespielt haben, denjenigen mit dem niedrigsten und denjenigen mit dem höchsten Würfelwert. Der mit dem niedrigeren Würfelwert darf nach *Schritt 5: Siegpunkte verteilen* 1 beliebigen Siegpunktmarker vom anderen nehmen. Bei Gleichstand zwischen den Spielern mit dem niedrigsten/höchsten Würfelwert, geschieht nichts.

GAUNER: Jeder wendet seinen Würfel auf die gegenüberliegende Seite. Tipp: Die gegenüberliegenden Seiten eines Würfels ergeben zusammen immer 13. So machen die Gauner zum Beispiel aus einer 9 eine 4 und aus einer 3 eine 10.

GOLEM: Dein Würfelwert ist 12. Zeigt dein Würfel allerdings nach allen anderen Effekten eine 12, ist dein Würfelwert stattdessen 1. Drehe in beiden Fällen nicht deinen Würfel, sondern merke dir einfach nur den Wert.

HÄNDLERGILDE: Jeder gibt seinen Würfel an den Nachbarn zu seiner Linken weiter. Führt diesen Karteneffekt vor allen anderen aus, es sei denn die Karte wurde durch die Händlergilde oder Fürstin eines anderen Spielers negiert.

HEXENMEISTER: Drehe deinen Würfel auf eine der 5 anliegenden Seiten (●). (siehe nebenstehende Abbildung)

MASCHINE: Erhöhe deinen Würfelwert um 7. Drehe dazu nicht deinen Würfel, sondern merke dir einfach nur den höheren Wert.

ORAKEL: Würfle deinen Würfel, nachdem alle anderen Effekte ausgeführt wurden.

PARASIT: Senke deinen Würfelwert um 7. Drehe dazu nicht deinen Würfel, sondern merke dir einfach nur den niedrigeren Wert.

RITTER: Beim Siegpunkte verteilen gilt es diese Runde, den niedrigsten Würfelwert zu haben: Erster ist, wer den niedrigsten Würfelwert hat. Zweiter ist, wer den zweitniedrigsten Würfelwert hat.

SPIELER: Erster und Zweiter sind in diesem Spielzug vertauscht. Wer den zweithöchsten Wert hat, erhält also 2 Siegpunkte und wer den höchsten Wert hat erhält 1 Siegpunkt. Tritt zugleich der Effekt des Ritters ein, erhält derjenige mit dem zweitniedrigsten Wert 2 Siegpunkte und der mit dem niedrigsten Wert 1 Siegpunkt.

WANDLERIN: Wende deinen Würfel auf die gegenüberliegende Seite. Tipp: Die gegenüberliegenden Seiten eines Würfels ergeben zusammen immer 13. So macht die Wandlerin zum Beispiel aus einer 12 eine 1 und aus einer 5 eine 8.

Autor: Rita Modl
Illustrationen: Robin Lagofun
Entwicklung: Frank Noack & Rico Besteher
Redaktion: Ryan Palfreyman & Rico Besteher
Grafik: Ronny Libor & Enrico Holzheuser
Unter Mitarbeit von: Sven Göhlich, Conny Franke, Ines Schubert, Alexander Schellenberg, Yara Lal Thiel, Claudio Priore, Tanja Masche, Florestan Sulimma

Vielen Dank an Roland Goslar und die Teilnehmer des Corax-Tages!

© Corax-Games 2020
www.Corax-Games.com

Die Autorin dankt ihren vielen unermüdlichen Testspielern, vor allem der Seeshaupter Spielegruppe bei Rainer (der gute, der liebe), sowie den Testgruppen vom Spieletreff Haar und Aschheim. Ein besonderer Dank geht an Thomas Brendel und Sven und Katharina Siemen!