

**CAROLUS MAGNUS - KSR (2 bzw. 3 Spieler)**

15 Provinzen im Kreis auslegen. Je 3 Klötzchen je Farbe im Beutel vermischen und für jede Provinz je 1 beliebiges Klötzchen daraus entnehmen und einsetzen.  
 Jeder Spieler erhält 10 bzw. 8 Burgen in seiner Farbe.  
 Mit Farbwürfeln (Krone=Joker) erwürfelt jeder Spieler 7 bzw. 9 Klötzchen in seine Reserve.

**Ablauf einer Runde:**

**I. Alle Spieler wählen ihre Zugreihenfolge des aktuellen Zuges:**

Jeder Spieler legt seine **Zugreihenfolge** mit 1 Zahlenscheibe (Wert 1 - 5) fest.  
 Es beginnt, wer in der letzten Runde die niedrigste Zahl eingesetzt hatte.  
 Nachfolgende Spieler dürfen keine gleiche Zahl einsetzen, außer es ist ihre letzte Zahlenscheibe. Die zuerst gelegte Scheibe geht bei Patt vor.  
 In aufsteigender Zahlenfolge machen die Spieler ihren Zug.

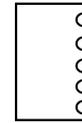
**II. Nur der aktive Spieler führt folgende Aktionen aus:**

- 1) Er nimmt aus der Reserve insgesamt **3 bzw. 4 Ritter**.
  - **Diese Ritter verteilt er beliebig** in eine oder mehrere Provinzen **UND/ODER\*** an den eigenen **Burghof**.  
 Entsprechend ihrer Farben sind die Ritter den Burghof-Reihen zuzuordnen.
  - **Mehrheitslage** am Burghof in allen Farben **prüfen** und ggf. Mehrheitsmarker austauschen (Zylinder). Nur wenn ein Spieler mehr Ritter als jeder andere in einer Farbe hat, erhält er den Mehrheitsmarker dieser Farbe.
- 2) **Kaiser vorrücken:**  
 Im Uhrzeigersinn den Kaiser zum gewünschten Zielfeld vorrücken, mind. 1 Feld, max. so viele Felder wie die eigene Zahlenscheibe anzeigt.
- 3) **Mehrheiten auf dem Zielfeld des Kaisers prüfen:**  
 Burgen in der Region zählen je wie 1 Ritter für ihren Besitzer.  
 Wer **mehr** Ritter (inkl. Burgen) als jeder einzelne Mitspieler in dieser Region kontrolliert (siehe Burghof), übernimmt die Macht in der Region.  
 Nur bei geänderter Mehrheit (nicht also bei Patt) ist **Herrscherwechsel** möglich.  
 Nach erfolgreicher Übernahme muss der Sieger
  - 1 eigene Burg einsetzen, wenn dort noch überhaupt keine Burg vorhanden ist.
  - oder ● gegnerische Burgen (an Besitzer zurück) gegen eigene Burgen austauschen.**Benachbarte Provinzen** mit dem **selben Herrscher** (Farbe der Burgen) werden **zu einer** einzigen **Provinz** zusammengeführt.
- 4) **Eigene Reserve** an Rittern auf 7 bzw. 9 **auffüllen** (per Farbwürfel ermitteln).
- 5) **Der Spieler mit der nächst höheren Zahlenscheibe ist am Zug.**  
 Haben alle Spieler ihren Zug gemacht, beginnt eine neue Runde (Phase I).  
 Sollten alle Zahlenscheiben verbraucht sein, stehen diese ab sofort wieder komplett zur Verfügung.

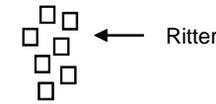
**Spielende:**

Sofortiges Ende erfolgt, wenn alle 10 bzw. 8 Burgen eines Spielers im Spiel sind ODER nur noch weniger als 4 Provinzen bestehen.  
 Es gewinnt, wer die meisten Burgen im Spiel hat.

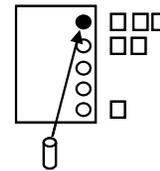
Burghof



Reserve

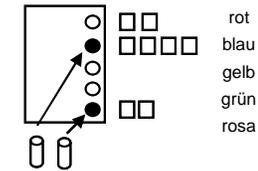


Spieler WEISS

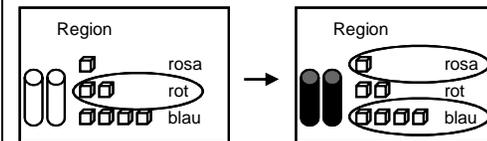


Beispiele

Spieler SCHWARZ



Beispiel für einen Herrscherwechsel:



In der Region sind 1 rosa, 2 rote, 4 blaue Ritter, 2 weiße Burgen.  
 Spieler WEISS kontrolliert rote Ritter und die Burgen = 4 Ritter.  
 Spieler SCHWARZ kontrolliert rosa und blaue Ritter = 5 Ritter.  
 Kommt der Kaiser nun hierhin, übernimmt Spieler SCHWARZ die Provinz. Er entfernt die weißen Burgen und setzt 2 eigene Burgen ein.  
 Spieler SCHWARZ hat nun Stärke 7 = 5 Ritter und 2 Burgen.

Die Spieler legen benutzte Zahlenscheiben nebeneinander ab.



\*siehe dazu Erklärungen zur Abbildung 6 der Originalspielregel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.02.10  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
 Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)