



King Up!



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

Der alte König Vladimir Dankichab ist des Regierens müde. Aber wem kann er seine Krone übergeben, wer ist ein würdiger Nachfolger? Paladine, Köche, Maler und andere Untertanen greifen nach der Krone und werden in einen Wirbel aus Intrigen und Betrug gezogen. Spiele Deine Karten geschickt aus und bringe Deinen Favoriten an die Spitze ... Nur einer der liebenswürdig-verrückten Untertanen kann der nächste König werden!

Inhalt

- 6 Ja-Karten in verschiedenen Farben;
- 12 neutrale Nein-Karten;
- 1 Krone;
- 26 Favoritenkarten;
- Spielregeln.



- 13 Holzscheiben und 13 Aufkleber mit den Thronanwärtern



- 1 Notizblock;
- 1 Stift;



- Spielplan;

Königsthron

Edelleute

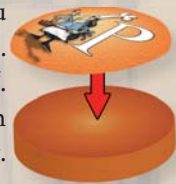
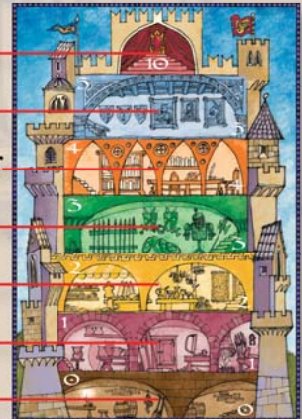
Würdenträger

Offiziere

Kaufleute

Handwerker

Dienstboten



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel muss sorgfältig auf jede Holzscheibe der gleichfarbige Aufkleber mit dem Thronanwärter geklebt werden.

Die Spieler versuchen ihre Favoriten unter den Thronanwärtern in möglichst hohe Stockwerke des Schlosses zu bringen und, wenn möglich, einen davon zum König krönen zu lassen. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die dreizehn Thronanwärter werden daneben gelegt. Wir nennen sie der Einfachheit halber ab jetzt „Kandidaten“. Die Favoritenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 1 Favoritenkarte. Auf ihr sind sechs Kandidaten angegeben. Dies sind die Favoriten des Spielers. Die Reihenfolge der Favoriten auf der Karte hat keine Bedeutung. Der Spieler sieht sich die Karte an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Jeder Spieler erhält eine Ja-Karte in einer beliebigen Farbe. Je nach Spielerzahl erhält jeder Spieler die folgende Anzahl Nein-Karten:

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

Überzählige Nein-Karten kommen zurück in die Schachtel. **Achtung:** Die Anzahl der Karten, die jeder Spieler in der Hand hält, bleibt während des Spiels geheim. Krone, Notizblock und Stift werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Spielverlauf

Es werden drei Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Phasen:

1. Kandidaten ins Schloss setzen
2. Aufstieg der Kandidaten zum Thron

Der Besitzer des Spiels entscheidet, wer Startspieler wird – oder es wird ausgewürfelt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

1. Kandidaten ins Schloss setzen

Reihum setzt jeder Spieler einen der Kandidaten neben dem Spielplan ins Schloss – solange bis jeder Spieler dieselbe Anzahl Kandidaten eingesetzt hat:

- 3 Spieler: je 4 Kandidaten, einer bleibt übrig
- 4 Spieler: je 3 Kandidaten, einer bleibt übrig
- 5 Spieler: je 2 Kandidaten, drei bleiben übrig
- 6 Spieler: je 2 Kandidaten, einer bleibt übrig

Der Spieler setzt den Kandidaten auf ein beliebiges der Stockwerke mit den Zahlen 1, 2, 3 oder 4. Der Keller zählt als Stockwerk 0, darüber liegt der 1. Stock u.s.w.

Achtung: Während des ganzen Spiels dürfen **nie mehr als 4 Kandidaten in demselben Stockwerk** stehen!

Die übrig gebliebenen Kandidaten, also diejenigen die von keinem Spieler eingesetzt wurden, werden in den Keller (0) gestellt.

2. Aufstieg der Kandidaten zum Thron

Nachdem alle Kandidaten in das Schloss gesetzt wurden, beginnt die zweite Phase. Der Startspieler beginnt. Kommt ein Spieler an die Reihe, zieht er einen beliebigen Kandidaten auf das nächste Stockwerk. Stehen dort bereits vier Kandidaten, muss er einen anderen Kandidaten ziehen. Kandidaten werden nie abwärts gezogen.

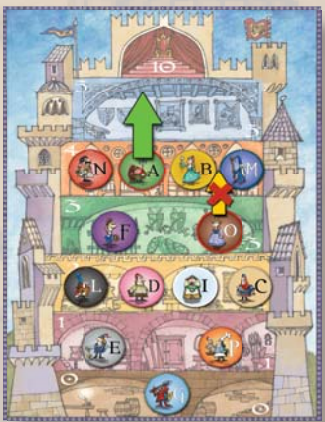
Beispiel: Ralf zieht **Alighiero** vom 4. in den 5. Stock. Die beiden Kandidaten im 3. Stock, **Odessa** und **Fiorello**, darf er nicht ziehen, da im 4. Stock bereits vier Kandidaten stehen.

Sobald ein Kandidat vom 5. Stock gezogen wird, gelangt er auf den Thron und wird als Thronfolger vorgeschlagen. Es folgt sofort eine Königswahl.

Königswahl

Der Spieler, der den Kandidat auf den Thron gezogen hat, legt die Krone vor sich hin. Sie dient zur Erinnerung, wer vor der Königswahl als letzter am Zug war. Nun muss sich jeder Spieler entscheiden, ob er dafür ist, dass der Kandidat der neue König wird oder nicht. Jeder Spieler wählt geheim eine Stimmkarte aus und legt sie verdeckt vor sich hin. Wenn alle ihre Wahl getroffen haben, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.

- Werden **nur Ja-Karten** aufgedeckt, ist der Kandidat gewählt, und diese Runde ist zu Ende.
- Wird **wenigstens eine Nein-Karte** aufgedeckt, wird der Kandidat vom Spielplan genommen und spielt in dieser Runde nicht mehr mit. Anschließend nehmen alle Spieler, die eine Ja-Karte ausgespielt haben, diese Karte wieder auf die Hand. Ja-Karten können beliebig oft ausgespielt werden. Jede Nein-Karte kann nur einmal ausgespielt werden. Danach wird sie zur Seite gelegt und kann in dieser Runde nicht mehr verwendet werden. Anschließend wird das Spiel ganz normal beim nächsten Spieler fortgesetzt, also beim linken Nachbarn des Spielers mit der Krone.



Zur Erinnerung: Die Anzahl der Karten, die jeder Spieler auf der Hand hält, ist geheim!

Beispiel: Ralf zieht **Odessa** vom 5. Stock auf den Thron. Es gibt eine Königswahl: Ralf legt die Krone vor sich. Alle Spieler wählen ihre Stimmkarte und decken sie gleichzeitig auf. Thomas und Uwe haben mit Ja gestimmt, Britta und Ralf haben eine Nein-Karte gespielt. **Odessa** wurde nicht gewählt und wird aus dem Schloss genommen. Tom und Ulli nehmen ihre Ja-Karten wieder auf. Ralf und Susi legen die Nein-Karten zur Seite, und die Runde geht weiter. **Odessa** wäre auch bei nur einer einzigen Nein-Stimme aus dem Spiel genommen worden.



Beispiel: Britta zieht mit **Alighiero** auf den Thron und nimmt die Krone. Alle Spieler wählen: Es werden nur Ja-Karten aufgedeckt! Das Königreich hat mit **Alighiero** einen neuen König! Die Spielrunde ist beendet.

Ende der Runde und Wertung

Die Spielrunde endet, sobald ein neuer König gewählt ist. Alle Spieler decken ihre Favoritenkarte auf. Jeder Spieler erhält für jeden seiner Favoriten so viele Punkte, wie die Zahl in dem Stockwerk angibt, in dem der Favorit steht.

- 10 Punkte für den König
- 5 Punkte für jeden Favoriten im 5. Stock
- 4 Punkte für jeden Favoriten im 4. Stock
- 3 Punkte für jeden Favoriten im 3. Stock
- 2 Punkte für jeden Favoriten im 2. Stock
- 1 Punkt für jeden Favoriten im 1. Stock
- 0 Punkte für jeden Favoriten im Keller.

Die Punkte jedes Spielers werden auf dem Block notiert.

Thomas

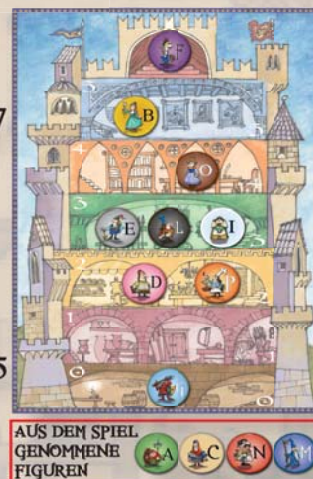
Beatrice	= 5
Clemente	= 0
Dario	= 2
Erisco	= 3
Iris	= 3
Odessa	= 4

17

Alighiero	= 0
Dario	= 2
Erisco	= 3
Fiorillo	= 10
Gasino	= 0
Merlino	= 0

15

Britta



Ralf

Erisco	= 3
Fiorillo	= 10
Iris	= 3
Merlino	= 0
Odessa	= 4
Piero	= 2

22

Alighiero	= 0
Clemente	= 0
Erisco	= 3
Fiorillo	= 10
Nacale	= 0
Odessa	= 4

17

Uwe

Beispiel für das Ende einer Runde mit der Wertung.

Neue Spielrunde

Jeder Spieler legt seine alte Favoritenkarte ab und zieht eine neue. Alle Spieler nehmen ihre zur Seite gelegten Nein-Karten wieder auf die Hand, so dass sie wieder eine Ja- genau Anzahl Nein-Karten auf der Hand haben, wie bei Spielbeginn. Alle Kandidaten werden neben das Schloss gestellt. Der Spieler links von dem Spieler mit der Krone beginnt die neue Runde.

Achtung: Jeder Spieler, der bei Wertung nach der **dritten Runde** keinen einzigen Punkt erhält, bekommt stattdessen für diese Runde 33 Punkte! Das ist die Höchstpunktzahl, die man in einer Runde erreichen kann.

Spielende

Es gewinnt der Spieler, der nach drei Runden die meisten Punkte insgesamt hat. Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern gewinnt derjenige von ihnen, der am Ende der dritten Runde die meisten Kandidaten von seiner Favoritenkarte im Schloss stehen hat.