

Fragen und Beiträge aus dem Forum von Spielbox-Online ([www.spielbox-online.de](http://www.spielbox-online.de))  
Zusammengestellt von Michael Andersch

---

[RF] Kings & Things  
Autor: Andrea Magiera  
Datum: 20.07.03 11:39 (Beitrag Nr. 72130)

Hallo zusammen!

Gestern kam bei einer Runde "Kings & Things" folgende Frage auf:

Zum Beginn der Phase "Festung bauen/erweitern" besitzt ein Spieler ein Einkommen von 18 GS (10 Felder + 1 Held + 1 Burg + 1 Kastell + 1 Stadt).  
Er erweitert das Kastell zur Burg und baut noch einen Turm. Damit hätte er jetzt rein rechnerisch ein Einkommen von 20 GS und damit die Möglichkeit, die Burg zur Zitadelle auszubauen. Darf er das jetzt sofort oder muß er eine Runde warten um mit 20 Einkommen diese Phase zu beginnen ?

Danke für Eure Antworten,  
schönes WE,

Andrea

Re: [RF] Kings & Things  
Autor: Michael Andersch  
Datum: 20.07.03 12:43 (Beitrag Nr. 72132)

Hallo Andrea,

nein, darfst Du leider nicht. Es gilt der Einkommenswert von Phase 1 der Spielrunde.  
Das steht zwar so nicht ganz eindeutig in den Regeln, allerdings liegt mir ein Errata-Blatt vor in dem diesbzgl. 2 Absätze der Spielregel entsprechend korrigiert sind.

Viele Grüße und wenig Teeniepocken,  
Micha

Re: [RF] Kings & Things  
Autor: Denis  
Datum: 20.07.03 13:02 (Beitrag Nr. 72134)

In der überarbeiteten Regel von 2001 steht geschrieben, dass, wie aber auch schon Michael schreibt, das Einkommen in Phase 1 gültig ist. Also habt ihr in der aktuellen Runde noch die Möglichkeit , einen Sieg zu verhindern. Wofür gibts denn die beiden Helden Großherzog und Baron Münchhausen???? (Diese beiden haben mir auch schon meinen Sieg gekostet und ich habe eine bittere Niederlage hinnehmen müssen. Burg vernichtet bis zum Turm (ich hab ja dolles Würfelglück), Stadt weg, Dorf weg, Held weg. War irgendwie nicht mein Spiel. Aber die Revanche steht noch aus....

Denis, der die Assassinin verwünschen könnte....

Regelunterschiede  
Autor: Das Wiesel

Datum: 21.07.03 10:15 (Beitrag Nr. 72142)

Hallo Michael,

das ist ein ziemlich krasser Unterschied in den Regeln im Vergleich zu der englischen Original-Version. Dort gilt das Einkommen direkt vor der Bauphase. Man kann also durch Eroberungen in der Kampfphase sein Einkommen entsprechend erhöhen, um auf die 20 Punkte zu kommen.

Gruß  
Das Wiesel

Re: Regelunterschiede  
Autor: Michael Andersch  
Datum: 21.07.03 10:44 (Beitrag Nr. 72143)

Hi Heiko,

...und mit der von Dir genannten Regelung dürfte das Spiel auch um einiges kürzer sein, ohne vermutlich viel an Spielspaß zu verlieren.  
Ich denke, ich werde es beim nächsten Mal mal so probieren.

VG,  
Micha

Re: [RF] Kings & Things  
Autor: Olivier Boss  
Datum: 21.07.03 16:13 (Beitrag Nr. 72153)

Wir haben die Spielregel so gelesen, dass das Einkommen gerade vor der Bauphase gilt. Das schien uns am logischsten und das Spiel lief so flüssig.

Die Phase 1 ist ja ganz am Anfang, dann kommt Helden anwerben (evtl. +1 Einkommen) gefolgt von Dingen herauslegen, (inkl. Einkommensmarker) und Eroberungen (evtl. mehr Gebiete, mehr Dörfer, Städte, ...). Ich denke das Spiel wird schwerfällig, wenn die Vergangenheit zählt, was passieren darf.

Gruss aus Kadab  
Olivier

---

Kings & Things  
Autor: Jürgen Höhn  
Datum: 17.05.03 20:03 (Beitrag Nr. 67930)

Bei der Kanpfphase heißt es: zuerst Magie. Aber wenn nur eine Seite Magiewesen besitzt, wie verhält es sich dann?  
Und wann immer darf der Sturmangriff erfolgen?

RE: Kings & Things

Autor: Kathrin Nos

Datum: 17.05.03 22:28 (Beitrag Nr. 67936)

Hallo Jürgen,

"Jürgen Höhn" hat am 17.05.2003 geschrieben:

- > Bei der Kanpfphase heißt es: zuerst Magie. Aber wenn nur
- > eine Seite Magiewesen
- > besitzt, wie verhält es sich dann?
- > Und wann immer darf der Sturmangriff erfolgen?

Wir haben es so verstanden und gespielt:

Erst wird für die Magiewesen gewürfelt (beide Seiten gleichzeitig). Gibt es Opfer, so werden diese rausgenommen (wobei der Getroffene entscheiden darf, welches Wesen er jeweils herausnimmt).

Dann kommt die Fernkampfphase, in der für jedes Fernkampfwesen gewürfelt wird. Wieder werden etwaige Opfer herausgenommen.

Als letztes die Nahkampfwesen nach demselben Schema. Soweit ich mich erinnere, kommt der Sturmangriff nur bei Nahkampfwesen vor. Der Sturmangriff erlaubt es, mit zwei Würfeln zu würfeln. Man kann also evt. zwei Opfer treffen.

Alles Gute wünscht  
Kathrin.

Re: Kings & Things

Autor: Michael Behr

Datum: 18.05.03 12:27 (Beitrag Nr. 67945)

Hallo Jürgen,

die Sache ist ganz einfach: wenn nur eine Seite ein Magie-Wesen hat, würfelt auch nur sie (und dieses Wesen hat dann für den Rest der Kampfunde auch gekämpft) und fügt, falls erfolgreich, der Gegenseite einen Verlust zu (ohne dass diese sich wehren kann!).

Nice dice

Michael

P.S. Schau mal in [www.spielbar.com](http://www.spielbar.com) in den download-Bereich, da habe ich Spielehilfen für K&T!

---

[RF] Kings & Things

Autor: Chris F.

Datum: 14.05.03 11:09 (Beitrag Nr. 67674)

Hallo Leute,

da die Nachfrage zu den Kurzanleitungen so hoch ist, gehe ich davon aus, dass viele Spielbox-Leser auch das Spiel besitzen. Dazu hätte ich mal eine Frage:

Wie regelt Ihr die Anwendung von Magie ?

Bisher gibt es da wohl zwei Versionen:

1. jeder Dingehaufen darf Magie benutzen, egal was drin ist oder
2. um kampfbezogene Magie zu benutzen, braucht man mindestens eine magiebegabtes Ding/Held im Haufen

Aus der normalen Anleitung müsste man es wie 1. spielen.

Wie handhabt Ihr es ? Gibt es noch andere 'Hausregeln' ?

Gruss,  
Chris.

Re: [RF] Kings & Things  
Autor: Volker L.  
Datum: 14.05.03 11:15 (Beitrag Nr. 67676)

stimmt

Solange nicht in der Beschreibung in der Regel ausdruecklich die Anwesenheit eines magiebegabten Wesens gefordert wird (vor allem dann, wenn die Reichweite eine Rolle spielt), kann man magische Dinge auch so anwenden, also z.B. einen Haufen aus drei 1er Nahkaempfern mit dem Golem verstaerken oder einem den Zauberbogen geben.

Gruss, Volker

---

(RF) Kings & Things  
Autor: Jürgen Höhn  
Datum: 14.05.03 10:19 (Beitrag Nr. 67661)

Phase 5: Heerhaufen bewegen.

Hier steht das jedes Wesen oder jeder Held sich bis zu vier Felder weit bewegen kann.

Heerhaufen müssen stehen bleiben, wenn

- a) sie auf ein bisher unnerkundetes Feld ziehen,
- b) sie auf ein Feld mit gegnerischem Heerhaufen ziehen,
- c) ein gegnerischer Heerhaufen auf das eigene Feld zieht.

Darf ich dann mein Heer, nur auf den eigenen Feldern, mehr als ein Feld weiter ziehen???

Re: (RF) Kings & Things  
Autor: Jan Mirko Lüder  
Datum: 14.05.03 10:37 (Beitrag Nr. 67664)

Hallo Jürgen,

deine Frage:

> Phase 5: Heerhaufen bewegen.

> Darf ich dann mein Heer, nur auf den eigenen Feldern, mehr

> als ein Feld weiter ziehen???

meine Antwort:

Ja, genau so ist es. Sonst brächen ja immer gleich große Kriege auf unerkundetem Terrain aus und du könntest überall Kolonien außerhalb deines "Reiches" gründen.

Dann viel Spaß beim Spielen!

Grüße  
Mirko

Re: (RF) Kings & Things  
Autor: Das Wiesel  
Datum: 14.05.03 10:53 (Beitrag Nr. 67667)

Es gibt eine Regelausnahme. Du darfst auch über bereits erkundete, fremde Gebiete ziehen, wenn dort kein kampffähiger Counter liegt, bzw. fliegende Kreaturen können nicht von Bodeneinheiten "genagelt" werden.

Gruß  
Das Wiesel

Re: [RF] Kings & Things  
Autor: Volker L.  
Datum: 14.05.03 11:12 (Beitrag Nr. 67675)

Das Wiesel schrieb:

>

- > Es gibt eine Regelausnahme. Du darfst auch über bereits
- > erkundete, fremde Gebiete ziehen, wenn dort kein
- > kampffähiger Counter liegt, bzw. fliegende Kreaturen können
- > nicht von Bodeneinheiten "genagelt" werden.

Zur Ergänzung:

Jedes fremde flugfähige Wesen kann einen eigenen Flieger festhalten, auf die Stärke kommt es nicht an, man sucht sich selbst aus, welche seiner Flieger man zurücklässt und welche sich (so man welche übrig hat) weiterbewegen.

Gruss, Volker

---

[RF] Kings & Things\*  
Autor: Topolino  
Datum: 25.07.02 06:54 (Beitrag Nr. 47900)  
Website: [www.geocities.com/topolino60](http://www.geocities.com/topolino60)

Habe mir gestern K&T etwas zu Gemüte geführt - eine kleine Runde probegespielt:

Folgende Frage hat sich einstweilen aufgetan:

Wenn ich einen Kampf auswürfe, und ich für das "Kampfsegment" 4 Dinge gegen 2 Dinge kämpfen lasse, muss ich dann für meine 4 Dinge "einzeln" würfeln, oder alle 4 Würfel zugleich, und ich teile die Würfelresultate den einzelnen Dingen danach einfach zu.

In dieser Variante würde es dann viel mehr Treffer geben, aber ist das gewollt?

Oder muss ich - mehr oder weniger genau - immer sagen, für welches Ding ich gerade würfle, und einzeln schauen, ob jedes einzelne Ding einen Treffer erzielt?

Ich würde ja meinen es ist diese Variante, bin mir aber nicht sicher ...

Wer kann mir helfen - und hoffentlich habe ich mich verständlich ausgedrückt, und Ihr wisst was ich meine ...

Ciao  
Topolino

Re: [RF] Kings & Things\*  
Autor: Michael Andersch  
Datum: 25.07.02 07:00 (Beitrag Nr. 47902)

Topolino schrieb:

>

- > Wenn ich einen Kampf auswürfle, und ich für das
- > "Kampfsegment" 4 Dinge gegen 2 Dinge kämpfen lasse, muss ich
- > dann für meine 4 Dinge "einzeln" würfeln, oder alle 4 Würfel
- > zugleich, und ich teile die Würfelergebnisse den einzelnen
- > Dingen danach einfach zu.

Du musst einzeln würfeln, d.h. vorher ansagen, wofür Dein aktueller Würfelwurf gerade gedacht ist.

Teeniepockige Grüße,  
Micha (Der sich fragt, ob Du mit unserer Forumsempfehlung K&T zu kaufen zufrieden bist?)

RE: [RF] Kings & Things\* und noch eine kurze Frage ...  
Autor: Topolino  
Datum: 25.07.02 08:34 (Beitrag Nr. 47904)  
Website: [www.geocities.com/topolino60](http://www.geocities.com/topolino60)

"Michael Andersch" hat am 25.07.2002 geschrieben:  
> Micha (Der sich fragt, ob Du mit unserer Forumsempfehlung  
> K&T zu kaufen zufrieden bist?)

Da kann ich einstweilen noch nicht ganz so viel dazusagen. Ich habe gestern - alleine - ein "Ausprobierspiel" für zwei gemacht.

Also grundsätzlich könnte ich mir schon vorstellen, das es mir gefallen wird.

Die Spielanleitung ist zwar "riesig" - aber dafür ausführlich. Und wenn man, so wie ich gestern eine kleine Runde gespielt hat, merkt man das es eigentlich kann einfach ist. Und da hilft die "Übersicht" im Sichtschirm dann gut weiter.

Und wenn man dann auch noch die ganzen "Möglichkeiten" kennt - meine jetzt - Helden, Magie und Ereignisse - dann wird das ganze sich auch sicher flüssig spielen lassen, und muss nicht nachlesen, was der eine oder andere tut ...

Mehr aber dann, wenn ich meine erster richtige Runde gespielt habe.

Aber eines ist jetzt schon ganz sicher: "Es war sicher kein Fehlgriff ..." - ich kann nur noch nicht abschätzen wie "groß" der Spass sein wird )

In diesem Zusammenhang noch eine kurze Frage:

MAGIE: kann ich immer anwenden, wenn ich dran bin und die MAGIE-Karte passt, oder ?

Abwehr-"MAGIE" auch als Verteiger ???

Habe ich das richtig verstanden ???

Ciao

Topolino

RE: [RF] Kings & Things\* und noch eine kurze Frage ...

Autor: Michael Andersch

Datum: 25.07.02 09:02 (Beitrag Nr. 47907)

Topolino schrieb:

>

> In diesem Zusammenhang noch eine kurze Frage:

> MAGIE: kann ich immer anwenden, wenn ich dran bin und die

> MAGIE-Karte passt, oder ? Abwehr-"MAGIE" auch als Verteiger ???

Voraussetzung ist außerdem (glaube ich - hab's jetzt aber schon länger nicht mehr gespielt), dass der Zauberspruch von einem magiebegabten Wesen ausgeführt wird.

Ansonsten kannst Du zaubern was das Zeug hält, sowohl als Angreifer als auch als Verteidiger, denke ich.

VG,

Micha

RE: [RF] Kings & Things\* und noch eine kurze Frage ...

Autor: Topolino

Datum: 25.07.02 09:27 (Beitrag Nr. 47911)

Website: [www.geocities.com/topolino60](http://www.geocities.com/topolino60)

"Michael Andersch" hat am 25.07.2002 geschrieben:

> Topolino schrieb:

>>

>> In diesem Zusammenhang noch eine kurze Frage:

>> MAGIE: kann ich immer anwenden, wenn ich dran bin und die

>> MAGIE-Karte passt, oder ? Abwehr-"MAGIE" auch als Verteiger ???

>

> Voraussetzung ist außerdem (glaube ich - hab's jetzt aber

> schon länger nicht mehr gespielt), dass der Zauberspruch

> von einem magiebegabten Wesen ausgeführt wird.

> Ansonsten kannst Du zaubern was das Zeug hält, sowohl als

> Angreifer als auch als Verteidiger, denke ich.

>

> VG,

> Micha

Stimmt, an so etwas kann ich mich jetzt auch erinnern - ein magiebegabtes Wesen muss vorhanden sein, um die Magie auszuführen ...

Danke

Ciao

Topolino (freue mich schon auf die erste richtige Runde K&T\*, das wird aber leider (?) noch dauern, da zuerst Urlaub angesagt ist ) ... - aber dann ...)

Re: [RF] Kings & Things\*

Autor: Volker L.

Datum: 25.07.02 14:04 (Beitrag Nr. 47928)

Michael Andersch schrieb:

>

> Topolino schrieb:

> >

> > Wenn ich einen Kampf auswürfle, und ich für das

> > "Kampfsegment" 4 Dinge gegen 2 Dinge kämpfen lasse, muss ich

> > dann für meine 4 Dinge "einzeln" würfeln, oder alle 4 Würfel

> > zugleich, und ich teile die Würfelergebnisse den einzelnen

> > Dingen danach einfach zu.

>

> Du musst einzeln würfeln, d.h. vorher ansagen, wofür Dein

> aktueller Würfelwurf gerade gedacht ist.

Allerdings kannst Du schon gleichwertige Wesen (z.B. mehrere Nahkaempfer mit Wert 3) zusammenfassen und gemeinsam fuer diese mehrere Wuerfel werfen.

koenigliche Gruesse, Volker

RE: [RF] Kings & Things\* und noch eine kurze Frage ...

Autor: Volker L.

Datum: 25.07.02 14:04 (Beitrag Nr. 47929)

Topolino schrieb:

>

> "Michael Andersch" hat am 25.07.2002 geschrieben:

> > Topolino schrieb:

> > >

> > > In diesem Zusammenhang noch eine kurze Frage:

> > > MAGIE: kann ich immer anwenden, wenn ich dran bin und die

> > > MAGIE-Karte passt, oder ? Abwehr-"MAGIE" auch als

> > > Verteiger ???

> >

> > Voraussetzung ist außerdem (glaube ich - hab's jetzt aber

> > schon länger nicht mehr gespielt), dass der Zauberspruch

> > von einem magiebegabten Wesen ausgeführt wird.

> > Ansonsten kannst Du zaubern was das Zeug hält, sowohl als

> > Angreifer als auch als Verteidiger, denke ich.

> >

> > VG,

> > Micha

>

> Stimmt, an so etwas kann ich mich jetzt auch erinnern - ein

> magiebegabtes Wesen muss vorhanden sein, um die Magie

> auszuführen ...

Und nicht vergessen zu beachten, dass dieses magiebegabte Wesen auch noch ausreichend nahe sein muss (Reichweite!)

sachliche Gruesse, Volker

RE: [RF] Kings & Things\* und noch eine kurze Frage ...

Autor: Matthias Staber

Datum: 25.07.02 18:36 (Beitrag Nr. 47956)

Volker L. schrieb:

>

> Topolino schrieb:

>>

>> "Michael Andersch" hat am 25.07.2002 geschrieben:

>>> Topolino schrieb:

>>>>

>>>> In diesem Zusammenhang noch eine kurze Frage:

>>>> MAGIE: kann ich immer anwenden, wenn ich dran bin und die

>>>> MAGIE-Karte passt, oder ? Abwehr-"MAGIE" auch als

>> Verteiger ???

>>>

>>> Voraussetzung ist außerdem (glaube ich - hab's jetzt aber

>>> schon länger nicht mehr gespielt), dass der Zauberspruch

>>> von einem magiebegabten Wesen ausgeführt wird.

>>> Ansonsten kannst Du zaubern was das Zeug hält, sowohl als

>>> Angreifer als auch als Verteidiger, denke ich.

>>>

>>> VG,

>>> Micha

>>

>> Stimmt, an so etwas kann ich mich jetzt auch erinnern - ein

>> magiebegabtes Wesen muss vorhanden sein, um die Magie

>> auszuführen ...

>

> Und nicht vergessen zu beachten, dass dieses magiebegabte Wesen

> auch noch ausreichend nahe sein muss (Reichweite!)

>

> sachliche Gruesse, Volker

Ich dachte, dass immer gezaubert werden darf und nur bei dieser Brettverschiebeaktion (das große Julu?) magiebegabte Wesen am Start sein müssen. Hat jemand eine Regel parat und kann mir sagen, wo genau die Zauberei geregelt ist?

Matthias

Re: [RF] Kings & Things\*

Autor: Michael Andersch

Datum: 26.07.02 07:36 (Beitrag Nr. 47981)

Volker L. schrieb:

>

> Allerdings kannst Du schon gleichwertige Wesen (z.B. mehrere

> Nahkaempfer mit Wert 3) zusammenfassen und gemeinsam fuer diese

> mehrere Wuerfel werfen.

Ja, klar. Aber ich habe einfach mal impliziert, dass Topolino so schlau ist und selber darauf kommt (Dir ist es ja auch gelungen ;-).

Viele Grüße,  
Micha

RE: [RF] Kings & Things\* und noch eine kurze Frage ...

Autor: Volker L.

Datum: 26.07.02 13:55 (Beitrag Nr. 48002)

Matthias Staber schrieb:

>

> Volker L. schrieb:

> >

> > Und nicht vergessen zu beachten, dass dieses magiebegabte

> Wesen

> > auch noch ausreichend nahe sein muss (Reichweite!)

> >

> > sachliche Gruesse, Volker

>

> Ich dachte, dass immer gezaubert werden darf und nur bei

> dieser Brettverschiebeaktion (das große Julu?) magiebegabte

> Wesen am Start sein müssen. Hat jemand eine Regel parat und

> kann mir sagen, wo genau die Zauberei geregelt ist?

Ich habe natuerlich die Regel nicht parat (wie immer, wenn ich online bin ), bin mir aber zu 99,9% sicher, dass Du bei allen Sachen, deren Ausfuehrung ein magisch begabtes Wesen erfordern, auch die Reichweite beachten musst. Irgendwo steht auch ein Hinweis, dass die Reichweite so zu berchechnen ist wie im Beispiel fuer das grosse Juju beschrieben. Allerdings gibt es unter den roten Plaettchen ja nicht nur Magie, sondern auch Ereignisse, und fuer deren Durchfuehrung brauchst Du gar keinen Magier, also ist die Reichweite trivialerweise irrelevant. Ich weiss aber nicht mehr, ob nun der "Abwehrstaub" Magie oder Ereignis ist.

Gruss, Volker

Re: [RF] Kings & Things\*

Autor: Michael Andersch

Datum: 31.07.02 07:50 (Beitrag Nr. 48174)

Also ich habe gestern mal die Regel diesbezüglich durchgelesen und bin zu folgendem Ergebnis gekommen:

- Außer bei bestimmten Zaubersprüchen selbst werden im Regelheft keinerlei Einschränkungen bzgl. des wann, wie und wo gemacht. Es wird lediglich zu Beginn auf den Anhang "Magie" verwiesen"
- Im Anhang Magie ist keine generelle Vorschrift zu finden, dass nur magiebegabte Wesen Zaubersprüche ausführen können oder überhaupt ein Wesen zur Ausführung des Zaubers benötigt wird.

Schlussfolgerung:

Sofern bei einem Zauberspruch selbst nicht explizit Einschränkungen vorgenommen werden (Magiebegabtes Wesen erforderlich, bestimmte Reichweite des Zaubers, bestimmter Zeitpunkt) kannst du Zauber in beliebiger Menge ausführen wann und wo Du möchtest.

Zauberhafte Grüße,  
Micha