



Königseraft

✿ David Kühn | Roman Kucharski

Es war einmal...

in einem weit entfernten Königreich namens Ambossa.

Die Straßen der Hauptstadt Miracula waren sehr belebt, das Schlagen der Hämmer in den großen Schmieden glich ihrem Herzschlag. Überall auf den Märkten und Plätzen und selbst in den verwinkeltesten kleinen Gassen tummelten sich Menschen aus dem ganzen Reich. Sie lachten, sprachen, aßen und spielten zusammen. Etwas Großes stand bevor und man hörte es von überall raunen:

„Der König, der die letzten Jahrzehnte dem Lande Frieden und Wohlstand brachte, sucht einen Thronfolger!“

Denn einen Erben zu zeugen, hatte er während seiner arbeitsreichen Regentschaft versäumt. Und allzu lange wollte er auch nicht mehr regieren, wollte er doch noch einmal ganz Ambossa bereisen und sich an dessen Herrlichkeit erquicken.

Doch der König hatte einen Einfall und wollte seinem Volk eine Antwort geben auf die Frage, wer denn nun die Führung übernehmen sollte.

Und so kam es, dass eines Morgens der König von seinem Balkon aus zu seinem Volk sprach und sagte:

„Jeder an meinem Hofe hat von nun an das Recht, mich zu einem Duell herauszufordern. Wem es gelingen sollte, mich in einem ehrlichen Zweikampf zu besiegen, der scheint mächtig genug, meine Nachfolge anzutreten und soll von jenem Tage an der neue Herrscher über Ambossa sein.“

Und wie er diese Worte sprach, begannen sich überall im Land Abenteurer zu wappnen und auszurüsten, denn sie träumten davon, eines Tages über ganz Ambossa zu herrschen.

Bist du bereit?





In **Kingscraft** übernehmt ihr jeweils die Rolle eines Helden im Wettkampf um dem Thron.

Im Laufe des Spieles kämpft ihr gegen böse Kreaturen und bekommt zum Dank neue Ausrüstung, Waffen, Tränke und andere nützliche Gegenstände. Diese könnt ihr in der Schmiede zu mächtigeren Versionen aufwerten. Ihr trainiert so lange, bis ihr stark genug seid, den König herauszufordern und im Duell zu besiegen.

Aber eilt euch, denn nur einer von euch kann der neue König von Ambossa werden. Der Spieler, der es zuerst wagt, gegen den König anzutreten und ihn besiegt, gewinnt das Spiel.

Anmerkung:

In der folgenden Spielanleitung wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum benutzt (z.B. „Der Spieler“). Natürlich richten sich die verwendeten Formulierungen dennoch an alle Geschlechter.



Geschichte	Seite 2
Ziel und Regelübersicht	Seite 3
Spielmaterial	Seite 4
Spielvorbereitung	Seite 5-7
Spielablauf	Seite 8-10
Die 7 Aktionen	Seite 9
Die Charaktertafeln	Seite 11
Die Gegenstände	Seite 12
Schmieden	Seite 13
Die Tränke	Seite 14
Kämpfen	Seite 15-17
Ende des Spiels	Seite 17
Charaktere	Seite 18-21
Unsere Spiele	Seite 22
Credits und Danksagung	Seite 23
Symbolübersicht	Seite 24



Spielmaterial



Die Schmiede –
ein aus 7 Teilen bestehender Spielplan



4 Wappen in
Spielerfarben



6 Charaktertafeln



1 Kreaturen- und König-
Auslage



13+ Herz
Plättchen



1 Händlerin
Plättchen



4 Alchemie
Plättchen



20 6-seitige
Würfel



5 12-seitige
Würfel



28 Aktionskarten
in 4 verschiedenen
Spielerfarben



4
Schurkinnen
Karten



10
Kreaturenkarten
der Stufe 1



10
Kreaturenkarten
der Stufe 2



10
Kreaturenkarten
der Stufe 3



8 Könige
(4x jung/4x alt)



25
Tränke
(kleine Karten)



45
Gegenstände
(kleine Karten)



4 Spielerhilfen

Spielvorbereitung

1. Führt den Aufbau eures **Charakters** wie folgt durch:

- Ihr wählt jeweils **1** der 6 **Charaktertafeln** aus und legt sie vor euch. Nehmt für eure erste Partie am besten die neutrale Seite. Diese erkennt ihr am Text: „Dies ist die neutrale Seite des Charakters“ im Banner über euren Helden in der oberen rechten Ecke.



- Wählt jeweils **1** der 4 **Wappentiere**. Dieses bestimmt eure Farbe im Spiel.



- Nehmt euch die **7** farblich passenden **Aktionskarten** dazu.



- Füllt die ausgegrauten Herzen auf eurer Charaktertafel, oben rechts über dem Banner, mit Herzen auf. Nehmt euch dazu eure 3 Herzmarker und platziert sie auf dem jeweiligen Feld.



- Spielt ihr mit einem **asymmetrischen Charakter**, nehmt euch die zusätzlichen Plättchen oder Karten für euren Spielstart!

Wir empfehlen euch, für die ersten Partien die **neutralen Charaktere** zu verwenden! Mehr zu den asymmetrischen Charakteren und ihren Besonderheiten erfahrt ihr ab Seite 18.

Ihr erhaltet zusätzlich jeweils 2 Startgegenstände. Dazu müsst ihr allerdings, wie auf der folgenden Seite beschrieben, erst die Schmiede (Hauptspielplan) zusammenstellen! (Siehe dazu Schritt 3b auf der nächsten Seite.)



2. Legt die mit Buchstaben versehenen Teile der Schmiede zu dem **Hauptspielplan** zusammen. Kombiniert sie in alphabetischer Reihenfolge gemäß der aufgedruckten Buchstaben (A-G).

: Lasst 2 beliebige Teile mit weißem Buchstaben weg.
: Lasst 1 beliebiges Teil mit weißem Buchstaben weg.
: Spielt mit allen Teilen.

Dieser Bereich wird im Folgenden „**die Schmiede**“ genannt.

Als Spielvariante könnt ihr, wenn ihr das Spiel besser kennt, die Teile auch in zufälliger Reihenfolge zusammenlegen. Das sorgt für mehr Abwechslung. Die Teile mit den Buchstaben A und G liegen dabei stets am linken bzw. rechten Rand der Schmiede.“

3. Organisiert die **Gegenstandskarten**.

- a. Legt alle Gegenstände der aussortierten Tafeln beiseite. Der Buchstabe ist in der unteren rechten Ecke sichtbar. Diese Karten werden in dieser Partie nicht benötigt.
- b. Mischt alle übrigen Gegenstandskarten der Klasse 1, erkennbar an der oberen linken Ecke. Verteilt nun an jeden zwei zufällige Karten als Startgegenstände.
- c. Platziert die restlichen Gegenstände auf den entsprechenden Feldern in der Schmiede:

Klasse 1: Obere Reihe **Klasse 2: Mittlere Reihe** **Klasse 3: Untere Reihe**

- d. Mischt alle „Trank“-Karten und legt sie als verdeckten Trankstapel bereit.

4. Sortiert die **Kreaturenkarten**.

Teilt sie entsprechend ihrer Stufe, erkennbar an unterschiedlichen Wäldern und der Zahl auf der Rückseite, in 3 Stapel auf.

Mischt die drei Stapel separat. Seht rechts nach, wie viele Kreaturen ihr pro Stufe für eure Spieleranzahl benötigt und legt diese mit der Rückseite nach oben auf den Feldern der Kreaturauslage bereit.

Alle übrig gebliebenen Kreaturen werden in dieser Partie nicht benötigt und können zurück in die Schachtel gelegt werden. Deckt jetzt von jedem Stapel die oberste Karte auf.



3c.

3c.

3c.





5. Mischt die **Königskarten**, wählt zufällig eine aus und legt sie neben die Kreaturen. Alle übrig gebliebenen Könige werden in dieser Partie nicht benötigt und können zurück in die Schachtel. Wenn ihr das Spiel schon besser kennt, könnt ihr natürlich auch einen König bewusst aussuchen.

Jeder König im Spiel existiert in einer jungen und einer alten Version. Die jungen Könige sitzen auf einem silbernen Thron und tragen neben ihrem Namen noch ein Kronensymbol. Alte Könige haben sich im Leben einen Namen gemacht und tragen zusätzlich einen Titel. Sie sitzen auf einem goldenen Thron und sind im Duell geschickter.

Tipp: Nutzt in den ersten Partien am besten die jungen Könige. Die Partien sind dann im Vergleich etwas einfacher und die Spielzeit ist kürzer. Mehr Herausforderung und längeren Spielspaß bieten die alten Könige.

6. Legt sämtliche **Würfel** als allgemeinen Vorrat und für jeden eine **Spielerhilfe** bereit.



Wenn ihr mit der Spielvorbereitung fertig seid, könnt ihr eure Charaktere mit euren Startgegenständen ausrüsten. Legt sie auf die passenden Felder eurer Charaktertafel, mehr dazu auf Seite 11. Jetzt kann das Spiel beginnen.

Kingscraft wird nicht wie die meisten Spiele reihum gespielt. Stattdessen wird die Zugreihenfolge durch das Spielen von Aktionskarten bestimmt.

In jeder Spielrunde finden 3 Phasen statt:

1. Ausspielen der Aktionskarten
2. Bestimmen der Zugreihenfolge
3. Durchführen der gewählten Aktionen

Im Folgenden werden diese 3 Phasen Schritt für Schritt erklärt. Die Begriffe „Schmieden“ und „Kämpfen“ werden separat und detailliert erklärt: Schmieden auf Seite 13 und Kämpfen auf Seite 15.



1. Ausspielen der Aktionskarten

Euch allen stehen jeweils 7 Aktionskarten zur Verfügung. Ihr entscheidet euch alle gleichzeitig, welche Aktion ihr spielen möchtet und spielt die entsprechende Karte verdeckt vor euch aus. Durch eure Auswahl bestimmt ihr, welche Aktion ihr in diesem Zug durchführt und wann ihr in der Zugreihenfolge drankommt.

Aufbau der Aktionskarten:

1. **Spieler-** und **Farbzugehörigkeit** der Karte: Wem gehört die Karte?
2. **Name** und **Symbol** der Aktion
3. **Effekt** der Aktion: Was passiert bei dieser Aktion?
4. **Zugreihenfolge**: Wer darf seine Aktion wann ausführen?





im Überblick:



König angreifen:

Du forderst den König zum Duell heraus. Achte auf ausliegende Wachen. Für jede ausliegende Wache-Aktion deiner Mitspieler bekommt der König +4 Grundstärke. Wurde der König besiegt, ist das Spiel sofort beendet und du gewinnst das Spiel.



Heilung:

Du darfst alle deine verlorenen Herzen wieder auffüllen.



Angriff Stufe 1:

Du musst gegen die aktive Kreatur der Stufe 1 kämpfen. Im Falle eines Sieges darfst du dir einen Gegenstand der Klasse 1 aus der Schmiede nehmen. Danach darfst du 1-mal eine Schmieden-Aktion durchführen.



Wache: Nimm dir ohne Risiko einen Gegenstand der Klasse 1 aus der Schmiede. Zusätzlich ist der König in dieser Runde, sollte es zu einem Duell kommen, um +4 Grundstärke stärker. Falls mehrere Spieler in derselben Runde „Wache halten“, addieren sich diese Effekte.



Angriff Stufe 2:

Du musst gegen die aktive Kreatur der Stufe 2 kämpfen. Im Falle eines Sieges darfst du dir einen Gegenstand der Klasse 2 aus der Schmiede nehmen.



Schmieden:

Du darfst bis zu 2-mal schmieden. Für Näheres siehe Abschnitt „Schmieden“ Seite 13.



Angriff Stufe 3:

Du musst gegen die aktive Kreatur der Stufe 3 kämpfen. Im Falle eines Sieges darfst du dir einen Gegenstand der Klasse 3 aus der Schmiede nehmen.

Wichtig: Nur für den „Angriff Stufe 1“ bekommst du eine zusätzliche Schmiede-Aktion, nicht für „Angriff Stufe 2“ und „Angriff Stufe 3“.

2. Zugreihenfolge bestimmen

Alle ausgespielten Aktionskarten werden nun aufgedeckt und entsprechend der Zugreihenfolge von links nach rechts auf dem Tisch sortiert. Die Reihenfolge wird nach folgendem System bestimmt:



Als Erstes wird auf die Zugreihenfolge geschaut, in welcher Reihenfolge die Aktionen stattfinden.



1. Zuerst darf sich Grün heilen.
2. Orange ist danach am Zug und macht einen Angriff der Stufe 1.
3. Blau macht nun einen Angriff der Stufe 2.
4. Zum Schluss schmiedet Lila.

Dann startet wieder eine neue Runde!

Wenn mehrere von euch dieselbe Aktion gespielt haben, beginnt der Spieler mit dem höheren Geschwindigkeitswert. Um euren **Geschwindigkeitswert** zu ermitteln, zählt ihr alle Hasensymbole auf euren Helden, aktiven Gegenständen und evtl. gespielten Tränken zusammen. 🐰

Sollten mehrere Spieler am Tisch die gleiche Aktion und die gleiche Geschwindigkeit haben, tragen sie einen „Freundschaftskampf“ miteinander aus. Das bedeutet, dass sie jeweils ihre Kampfkraft gleichzeitig ermitteln (siehe Seite 16 zu Kampfkraft ermitteln!), sich dabei aber keinen Schaden zufügen. Dabei dürfen sie all ihre Fähigkeiten von aktiven Gegenständen und ausgespielten Tränken nutzen. Bei Gleichstand wiederholt ihr das Würfeln, bis es einen Gewinner gibt. Wer den Freundschaftskampf für sich entscheiden kann, das heißt die höhere Kampfkraft erreicht, ist in der Zugreihenfolge früher dran!

3. Durchführen der Züge

Nachdem die gewählten Aktionskarten in die richtige Zugreihenfolge sortiert wurden, werden die Aktionen in der entsprechenden Reihenfolge nacheinander durchgeführt. Nach jeder Aktion nimmt der Spieler seine Aktionskarte zurück auf die Hand und signalisiert somit, dass sein Zug beendet ist.

Wenn alle ihre Züge durchgeführt haben, beginnt die nächste Runde mit Phase 1, in der alle erneut ihre Aktionskarte wählen und verdeckt ausspielen.

Damit wisst ihr schon über den Grundablauf des Spieles Bescheid. Um richtig spielen zu können, gibt es noch ein paar Dinge zu verstehen.

Im Folgenden werden die wichtigen Spielmechaniken erklärt wie die **Charaktertafel**, das **Schmieden**, das **Kämpfen** und die **Tränke**.

Die Charaktertafeln

Auf der Charaktertafel befinden sich die Fähigkeiten, Lebensleiste und das Inventar eures Charakters.

Den größten Platz auf der Tafel nimmt das Inventar ein. Um den König zu besiegen, sammelt jeder Spieler Gegenstände und steigert damit die Stärke seines Charakters. Diese Gegenstände werden auf der Charaktertafel ausgerüstet. Die obere Reihe bietet Platz für bis zu 4 Gegenstände, die **aktiv im Kampf** sind. Diese entsprechen den verschiedenen Körperregionen:



Oben rechts findest du die Informationen zu deinem Charakter:

- Berufung
- Lebensleiste
- Grundfähigkeiten
- Neutrale Seite oder Sonderfähigkeiten der asymmetrischen Seite.

Darunter gibt es 4 Rucksack-Felder. Hier könnt ihr bis zu 4 Gegenstände ablegen, die ihr gerade nicht benutzt, aber trotzdem mit euch herumtragen wollt. Die Fähigkeiten eines Gegenstandes im Rucksack können **nicht** genutzt werden! Das gesamte Inventar eures Helden ist auf diese 8 Plätze limitiert. Habt ihr am Ende einer Runde zu viele Gegenstände oder Tränke müsst ihr sie abgeben!

Farbige Gegenstände können in der oberen Reihe nur in die passenden Slots ausgerüstet werden. **Graue Gegenstände sind neutral und können in jedem aktiven Slot verwendet werden.** Die Fähigkeiten der 4 aktiven Gegenstände können im Kampf genutzt werden. Jeder Gegenstand hat Effekte und Fähigkeiten, die sich auf Attribute des Charakters auswirken. Gegenstände dürfen bis zu einem Kampf beliebig umsortiert werden, aber niemals im Kampf.



Da der Kern des Spiels sich um die Beschaffung besserer Gegenstände dreht, sollten wir uns diese einmal genauer anschauen. In der Mitte der Karte ist immer die Illustration.

1. Oben links kann man die **Klasse** des Gegenstandes erkennen (Klasse 1-3).
2. Die Farbe des **Banners** und das kleine **Symbol** signalisieren, in welchem Inventarslot der jeweilige Gegenstand ausgerüstet werden kann.
3. Das Banner zeigt die **Effekte** und **Fähigkeiten**, die dein Charakter durch diesen Gegenstand erhält. Sind zwei Fähigkeiten auf der Karte abgebildet (Bild unten rechts), erhältst du immer **beide** Effekte.
4. **Sortierhilfe**. Erleichtert den Startaufbau und das Zurücklegen der Karten. Schaut auf dem Teil der Schmiede nach, auf dem der Buchstabe zu finden ist. Jeder Gegenstand hat seinen festen Platz.
5. **Anzeige der Verbesserung**. Hier siehst du, was dazu kommt, wenn du den Gegenstand auf seine verbesserte Seite drehst.
6. Gegenstände der Klasse 2 und 3 können verbessert werden! Die **verbesserte Rückseite** ist leicht an ihrem goldgelben Rahmen zu erkennen!

Erläuterungen zu allen Symbolen, die sich auf Gegenständen befinden, könnt ihr auf der Spielerhilfe oder am Ende dieser Anleitung nachlesen.

Es gibt in Klasse 1 und 2 jeweils 2 Joker. Klasse 2 Joker können auch verbessert werden. Beim Schmieden können sie jeweils 1 Gegenstand der entsprechenden Klasse ersetzen!



1. Klasse



2. Zuordnung

3. Effekt +7

4. Sortierhilfe



5. Anzeige der Verbesserung

6. Verbesserte Rückseite





Schmieden

Das Schmieden ist eine der zentralen Spielmechaniken von Kingscraft. Schmieden bedeutet immer, sich aus den vorhandenen Gegenständen bessere Varianten zu erstellen. Wenn der Spieler die Möglichkeit erhält zu „schmieden“, kann er sich zwischen **3 Arten von Schmieden** entscheiden:

1. Gegenstände kombinieren

Du kannst zwei Gegenstände in deinem Besitz, egal ob aktiv oder im Rucksack, zu mächtigeren Gegenständen kombinieren.

Die möglichen Kombinationen sind immer durch Pfeile in der Schmiede gekennzeichnet. Der Gegenstand, den du schmieden willst, muss in der Schmiede verfügbar sein – dann kannst du ihn von dort nehmen.

Lege die Materialien, die du für das Schmieden verwendet hast (im Beispiel Helm und Horn), in die Schmiede zurück. Jetzt stehen sie anderen Spielern wieder zur Verfügung. Nimm dir dafür den gehörnten Helm der Klasse 2.

Sollten *beide* Gegenstände, die kombiniert werden, bereits verbessert sein, wird auch der daraus entstandene Gegenstand automatisch verbessert. Ist nur einer der beiden Kombinationsgegenstände verbessert, bleibt der entstandene Gegenstand normal.

2. Gegenstände verbessern

Diese Aktion geht nur bei Gegenständen der Klasse 2 und 3.

Du kannst einen Gegenstand in deinem Besitz auf seine verbesserte Rückseite umdrehen. Welche Werte verbessert werden, kannst du bereits zuvor am rechten Bannerrand erkennen. Sollte dort nichts stehen, kann der Gegenstand nicht verbessert werden.

Wichtig: Ein verbesserter Gegenstand bleibt bis zum Ende des Spieles auf seiner verbesserten Seite – selbst, wenn er durch eine Schmieden-Aktion zurück in die Schmiede gelegt wird!

3. Gegenstände zu Tränken verarbeiten

Du kannst für eine Schmieden-Aktion einen beliebigen Gegenstand abgeben und erhältst dafür so viele Tränke, wie die Stufe des Gegenstandes, den du abgegeben hast. Im Beispiel rechts legst du einen Helm der Klasse 2 zurück in die Schmiede und nimmst dir 2 Tränke. Mehr zu Tränken erfährst du auf der nächsten Seite.





Die Tränke

Schauen wir uns nun den neben der Schmiede ausliegenden Trankstapel an:

Tränke erhalten:

Wann immer du die Möglichkeit hast, einen Gegenstand zu nehmen z. B. durch eine Wache-Aktion, oder einen Kampf, kannst du dich stattdessen auch entscheiden, Tränke vom verdeckten Trankstapel zu nehmen. Grundsätzlich gilt:

Klasse des Gegenstandes = Anzahl der Tränke

Beispiel: Du gewinnst einen Kampf der Stufe 2 und dürftest dir als Belohnung einen Gegenstand der Stufe 2 nehmen. Dann kannst du dich stattdessen entscheiden, 2 Tränke vom Stapel zu nehmen.

Wichtig: Wenn ihr einen Trank nehmt, dürft ihr dessen Fähigkeit heimlich anschauen und ihn dann verdeckt in einen freien Slot in eurem Rucksack legen.

Tränke ertauschen:

Auch mit einer Schmiede-Aktion kannst du Tränke erhalten. Pro Schmiede-Aktion darfst du einen deiner Gegenstände gegen Tränke tauschen. Hier gilt dieselbe Regel: Die Klasse des Gegenstandes bestimmt die Menge der Tränke. Du kannst auch einen Trank gegen einen neuen tauschen. Den alten Trank legst du dann auf den Tränke-Ablagestapel.

Tränke benutzen:

Einmal pro Runde hast du die Möglichkeit, einen Trank einzusetzen. Dazu deckst du den Trank auf und führst seinen Effekt aus. Der Trank bleibt solange aktiv, bis du ihn am Ende des Zuges auf den Ablagestapel für Tränke legst. Die meisten Tränke spielt man auf sich selbst, es gibt aber auch eine handvoll Tränke, die man auf die Mitspieler spielen kann.

Tränke im Rucksack:

Wenn du mehr Tränke ziehen kannst, als du Platz im Rucksack hast, darfst du dir die Tränke anschauen und danach entscheiden, ob du die überschüssigen Tränke deiner Wahl auf den Ablagestapel legst, oder Gegenstände zurück in die Schmiede legst, um Platz zu schaffen.

Ist der Trankstapel aufgebraucht, mischt ihr den Trank-Ablagestapel und legt ihn als neuen Trankstapel bereit.



Du darfst jeden Würfel, der die angegebenen Werte zeigt, neu würfeln.



Du darfst 1 deiner verlorenen Herzen wieder auffüllen.



+15 auf deine Rüstung für diese Runde



Kämpfen

Kreatur oder König angreifen:

Du kannst einen von 4 Gegnern zum Kampf herausfordern: Die obersten Karten der Kreaturenstapel 1/2/3 oder den König selbst. Dazu musst du die Aktion „Angriff Stufe 1/2/3“ bzw. „Angriff König“ spielen. Hast du dich für eine der 4 Aktionen entschieden, kommt es zum Kampf.

Besiegst du eine Kreatur, wandert sie auf den Ablagestapel und die nächste Kreatur wird aufgedeckt. Sind keine Kreaturen mehr auf dem Stapel, bleiben euch noch die aufgedruckten Standardkreaturen auf dem Tableau. Gewinnst du gegen den König, ist das Spiel sofort zu Ende.



Erklärung einer Kreaturenkarte:

Es handelt sich im Beispiel rechts um eine Stufe 2 Kreatur, zu erkennen am Hintergrund und der Stufenangabe auf der Rückseite.

Einige Gegner haben ein **Verbot**. Dieses ist immer oberhalb des Striches in einem Kreis dargestellt. Im Kampf gegen diesen Gegner dürfen z. B. keine Gegenstände im Handslot benutzt werden. Eine **Verbotsübersicht** findet ihr auf der Spielerhilfe und auf der Rückseite dieser Anleitung.

Hast du jedoch mindestens genauso viel **Geschwindigkeit** wie der Gegner, ist das **Verbot** inaktiv. Die Geschwindigkeit eines Gegners steht links von dem Verbot und entspricht immer der Stufe des Gegners. In unserem Beispiel würde bei der Kreatur rechts eine Geschwindigkeit von 2 reichen, um das Verbot zu umgehen.

Effekte: Die Kreatur kämpft mit 3 sechseitigen Würfeln **und** darf bis zu 2-mal einen einzelnen Würfel erneut werfen.

Erklärung einer Königskarte:

Die Königskarte rechts ist eine alte Königin, erkennbar an ihrem Titel und dem goldenen Thron. Die Verbote gelten genauso wie bei Kreaturen! Könige haben grundsätzlich 4 Geschwindigkeit.

Effekte: Die Königin kämpft mit 3 Würfeln **und** darf ein Mal pro Zug den gesamten Kampf wiederholen.



Kampfkraft:

Im Zuge eines Kampfes ermitteln sowohl der Spieler, als auch der Gegner ihre Kampfkraft. Für die Kreatur/den König übernimmt das der Spieler zur Linken des aktiven Spielers. Dieser trifft auch mögliche Entscheidungen für die Kreatur oder den König. Das Ermitteln der Kampfkraft passiert nacheinander. Zuerst ermittelt der aktive Spieler seine Kampfkraft, danach sein Gegner.

Ermittlung der Kampfkraft:

1. Der aktive Spieler wirft alle seine verfügbaren Würfel.
2. Dann kann er entscheiden, ob er Effekte nutzen will, die es ihm erlauben, Würfel erneut zu werfen.
3. Nun würfelt der linke Nachbar für die Kreatur oder den König, falls sich diese(r) mit Würfeln verteidigt. Auch er kann nun **entscheiden**, ob er die Effekte, die auf der Kreaturen- oder Königskarte aufgedruckt sind, nutzen will. Grundsätzlich stehen ihm dazu **alle aufgedruckten Effekte** zur Verfügung, der Trennstrich dient lediglich der besseren Übersicht!
4. Abschließend werden sämtliche Würfelwerte, die Grundstärke und potenzieller Extraschaden addiert. Das Ergebnis ist die jeweilige Kampfkraft in dieser Runde.

Bei der Ermittlung der Kampfkraft hat jeder die Möglichkeit, 1 Trank einzusetzen und so auf den Kampf und dessen Ausgang Einfluss zu nehmen! Bedenkt aber, dass ihr nur einen Trank pro Runde spielen dürft. Hat der aktive Spieler **mehr Kampfkraft** als der Gegner, gilt der Kampf als gewonnen.

Achtung: Kommt es zu einem Unentschieden bei Vergleich der Kampfkraft, gilt der Kampf als verloren.

Schadensberechnung:

Nach jedem Kampf, egal ob gewonnen oder verloren, prüft der aktive Spieler, wie viel Schaden er genommen hat und wie viele Herzen er ggf. dafür verliert. Die Kampfstärke des Gegners minus die Rüstung des aktiven Spielers ergibt den Schaden. Für je angefangene 10 Schaden in einem Kampf verliert der Spieler ein Herz:

Schaden	Verlorene Herzen
0 Schaden	→ 0 Herzen
01-10 Schaden	→ 1 Herz
11-20 Schaden	→ 2 Herzen
21-30 Schaden	→ 3 Herzen
31-40 Schaden	→ 4 Herzen
...usw.	

Verlorene Herzen werden auf die ausgegraute Rückseite gedreht.

Achtung: Sinkt ein Spieler während seines Kampfes auf null Herzen, ist der Kampf automatisch verloren. Ein Spieler ohne Herzen nimmt zwar am Spiel teil und kann Aktionen durchführen, aber um wieder kämpfen zu können, muss er sich heilen.

Beispiel für einen Kampf:

Der **Held** kämpft gegen eine Kreatur. Da der Held mittlerweile ein Schwert und Stiefel besitzt, darf er mit 4 Würfeln kämpfen und 2-mal einen Würfel neu würfeln. Durch +2 Geschwindigkeit von den Stiefeln und seiner Grundgeschwindigkeit von 1 kommt er auf einen **Geschwindigkeitswert** von **3**. Dadurch darf er das Verbot der Kreatur, sein Schwert (Handslot) nicht zu benutzen, ignorieren. Die 4 weiteren Male „neu würfeln“ von seinem Stab kann der Held nicht nutzen, da dieser Gegenstand in seinem Rucksack und nicht ausgerüstet ist.



Der Held beginnt den Kampf, indem er seine 4 Würfeln würfelt. 6, 5, 3, 2. Er würfelt die 2 durch die untere Fähigkeit seiner Schuhe erneut. 6, 5, 3, 4. Er dürfte noch einmal würfeln, entscheidet sich aber dagegen. Seine **Kampfkraft** beträgt also **18**.

Nun würfelt sein linker Nachbar für **die Kreatur**. Sie kämpft mit 3 Würfeln: 6, 5, 4. Die Kreatur darf außerdem bis zu 2-mal neu würfeln. Da sie nur gewinnen kann, wenn sie auch ein Würfelergebnis von 18 hat, würfelt der Spieler die 4 neu. 6, 5, 2. Er würfelt die 2 noch einmal und bekommt eine 3 raus. Jetzt hat die **Kreatur** also eine **Kampfkraft** von **14**.

Damit hat der Held **4 Kampfkraft** mehr als die Kreatur und den Kampf gewonnen, doch vorher muss er noch den Schaden berechnen.

Dazu zieht der Held den Wert seiner **Rüstung** (7) von der **Kampfkraft** bzw. dem verursachten Schaden (14) der Kreatur ab. Es bleiben **7** übrig. Gemäß der Tabelle auf Seite 16 muss der Held leider 1 Herz abgeben. Da er aber immer noch 2 Herzen übrig hat, verändert das den Ausgang des Kampfes nicht.

Nach einem gewonnenen Kampf wird die Kreaturenkarte auf den Ablagestapel gelegt und der Spieler erhält die Belohnung seiner Aktion.

Im Falle einer Niederlage: Die Karte der Kreatur bleibt aktiv und kann nun vom nächsten Spieler angegriffen werden. Falls ein Kreaturenstapel leer ist, dann gibt es für jede Stufe eine Standardkreatur, die auf dem Tableau aufgedruckt ist. Gegen diese können dann für den Rest des Spieles die entsprechenden Kämpfe ausgetragen werden.



Wenn das Duell gegen den König mit dem Sieg eines Helden endet, gewinnt dieser das Spiel und wird zum neuen König von Ambossa gekrönt.



Es gibt im Grundspiel 6 spielbare Charaktere, die sich durch spezielle Fähigkeiten voneinander unterscheiden. Hier eine kurze Erklärung zu jedem:

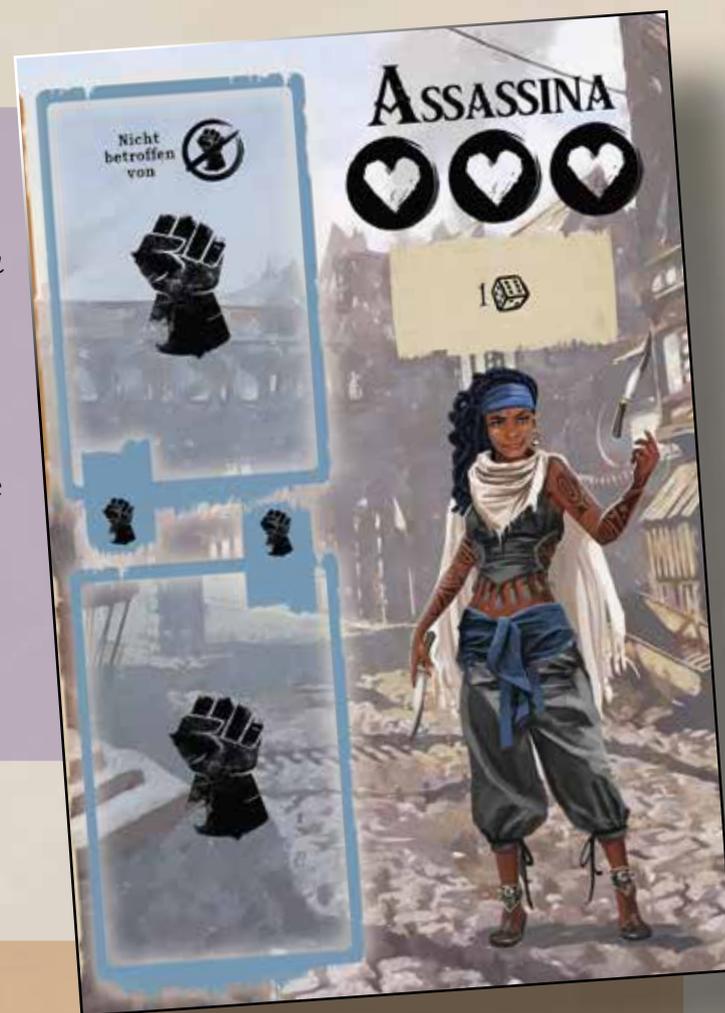
Assassina:

Die Assassina ist die Geschickteste im Umgang mit Waffen. Sie schleicht durch die dunkelsten und verwinkelsten Gassen und kennt jedes Versteck im ganzen Königreich.

Sie hat als einzige einen zusätzlichen Hand-Slot zur Verfügung. Sie kann also bis zu 5 aktive Gegenstände, bzw. 2 aktive Waffen tragen. Ihr erster Handslot ist außerdem nie betroffen vom Gegner-Verbot „Keine Hand“.

Fähigkeit: ein zusätzlicher aktiver 1 Handslot!

„Nimm dich in acht vor ihren Klängen!“



Händlerin:

Sie weiß ganz genau, welche ihrer Waren am begehrtesten sind. Versuche besser nicht mit ihr zu feilschen – am Ende nimmst du nur mehr mit ins Abenteuer als geplant und dein Geldsäckchen ist leer.

Die Händlerin schlägt Profit aus den Aktionen der anderen Spieler. Sie hat ein Händlerin Plättchen, das sie jedes Mal am Ende ihres Zugs auf einen Gegenstand in der Schmiede, oder auf den Trankstapel legen darf, oder auch umlegen, falls es bereits auf einem Gegenstand liegt! Immer wenn ein anderer Spieler den Gegenstand mit dem Händlerin Plättchen nimmt, bekommt die Händlerin das Plättchen zurück und darf dann sofort einen Gegenstand der Stufe 1, oder einen Trank nehmen.

Startausrüstung: ein Händlerin Plättchen

Sie lächelt, wenn du schwer beladen bist!





Haudegen:

Der Haudegen ist der stärkste unter den Charakteren. Er hält sich fit und verpasst kein Turnier in Ambossa, in dem er seine Kraft und Talente zur Schau stellen kann. Die Arena hat ihn geformt und stark gemacht. Viele Einwohner Ambossas schätzen ihn aber vor allem auch für sein großes Herz. Er steht immer zur Stelle, wenn jemand Hilfe braucht und ist um keine gute Tat verlegen!

Er hat als einziger einen dauerhaften Angriffswürfel mehr, wodurch er von Anfang an 2 Würfel im Kampf einsetzen kann. Da er auch 1 zusätzliches Herz Plättchen hat, kann er auch deutlich mehr einstecken als die anderen Helden.

Startausrüstung: 1 zusätzlicher Würfel, 1 zusätzliches Herz

Zu jeder seiner Narben hat er eine gute Geschichte auf Lager!

Edelmann:

Der Wohlstand wurde ihm schon in die Wiege gelegt. Geboren und aufgewachsen am Hofe des Königs zieht er gut ausgerüstet ins Abenteuer. Aber hat ihm eigentlich jemand gezeigt, wie man kämpft?

Er ist schon zu Beginn mit 4 aktiven Fähigkeiten ausgestattet, die er ohne Gegenstände nutzen kann. Diese Fähigkeiten kann er jedoch nur nutzen, solange keine Gegenstände im jeweiligen Slot platziert sind. Wird ein Gegenstand auf den Slot gelegt, überschreibt dessen Fähigkeit die auf der Charaktertafel. Wenn ein Gegner durch einen Trank die Nutzung eines Inventarslots verbietet, betrifft das natürlich auch die Fähigkeit im entsprechenden Slot.

Fähigkeit: 4 aufgedruckte aktive Fähigkeiten



Er hat für jedes Problem die passenden Münzen in seinem Beutel!

Schurkin:

Die Schurkin entstammt einer der ältesten Gilden Ambossas: der Gilde der Diebe. Sie profitiert ungemein von den in der Gilde erlernten Fähigkeiten und weiß diese in ihren Abenteuern einzusetzen. Ihre flinken Finger wissen, wie man Börsen schneidet und Türen öffnet, ohne dass es jemand mitbekommt. Und sie freut sich über jeden kleinen Schatz, den sie erbeuten kann! Pass auf, wenn du ihr begegnest.

Wählt ein Spieler die Schurkin als Charakter, bekommt er automatisch die Farbe Lila (Wappentier Eichhörnchen) zugewiesen! Sie hat 4 zusätzliche lila Aktionskarten zur Verfügung, die sie jeweils 1-mal im Spiel einsetzen kann. Sie gliedern sich mit den normalen 7 Aktionskarten in die Zugreihenfolge ein, beachtet dazu die Symbole unten auf der Karte. Diebstahl zum Beispiel ist gleichzeitig mit den Wachaktionen. Benutzte Sonderaktionen werden auf den Ablagestapel gelegt. Somit sind sie nur einmalig im Spiel anwendbar.



Startausrüstung: Die Schurkin muss Lila spielen.
4 Schurkin Sonderaktionskarten (jeweils 1-mal benutzbar!)

Wenn es funkelt und glitzert, ist sie nicht weit!

Wichtig: Da die Sonderaktionskarten der Schurkin lila (Wappentier Eichhörnchen) sind, muss die Schurkin immer diese Spielerfarbe wählen!

ALCHEMIST



1



Alchemist:

Auch bekannt als Meister der Tränke. Ob Gesundheitstrank oder Manatrank oder Vergessenstrank – für jede Gelegenheit braut er ein passendes Elixier in seinem Labor zusammen. Und so manch ein Bewohner Ambossas hat auch schon für einen Liebestrank an seine Tür geklopft. Er hilft halt wo er kann!

Er hat 4 zusätzliche Fähigkeiten, die jeweils einmalig eingesetzt werden können. Für jede dieser Fähigkeiten hat er ein Alchemie Plättchen unter seiner Herzens-Leiste. Immer wenn er die entsprechende Fähigkeit nutzt, wird das entsprechende Plättchen auf seine Rückseite gedreht. Der Alchemist darf seine Fähigkeiten nur während des eigenen Zuges einsetzen, da aber jederzeit und wann er will, auch mehrere hintereinander.

Seine Fähigkeiten sind:



1. Gefährliches Experiment: Drehe beliebig viele deiner aktiven Herzen auf die Rückseite. Für jedes Herz darfst du dir einen Trank vom Stapel nehmen.



2. Forschung: Schau dir die oberen 3 Karten vom Trankstapel an und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Stapel.



3. Reproduktion: Nimm dir einen Trank deiner Wahl vom Trank-Ablagestapel.



4. Experte: Nutze in einem Kampf zwei Tränke auf einmal, statt nur einem.

Startausrüstung: 4 Alchemie Plättchen

Erst riechen dann probieren – gut ist, wenn man weiß, was man trinkt!

Neutrale Charaktere

Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere sorgen für mehr Abwechslung innerhalb der Partien und es lohnt sich, die Vor- und Nachteile der jeweiligen Charaktere zu erkunden.

Doch gerade für die ersten Partien, in denen es viel Neues zu lernen gibt, kann es überfordernd sein, auch das noch im Auge zu behalten. Deswegen haben die Charaktere eine neutrale Seite, auf der sie alle einfach nur „Held oder Heldin“ genannt werden und alle die gleichen Grundfähigkeiten haben:

1 Startwürfel, 1 Grundgeschwindigkeit und 3 Herzen.



Unsere Spiele

PIRATE TALES

In Pirate Tales vom Autor Benno Thönelt ist jeder von euch ein furchtloser Piratenkapitän auf der Suche nach dem größten Schatz! Ihr plant eure Reise, indem ihr Abenteuerkarten zieht und auslegt, eine Mannschaft anheuert, würfelt und die Segel setzt. Verhelft eurer Besatzung mit euren Handkarten und den richtigen Entscheidungen zum Erfolg. Macht euch auf die Suche nach Schätzen, aber nehmt euch in Acht! Riesenkraken, Geisterschiffe und verführerische Meerjungfrauen wollen euch vom Kurs abbringen. Wählt euer Ziel weise, dann erwarten euch viele Dublonen und Edelsteine. Während einer von euch auf hoher See ein Abenteuer wagt, sitzen die anderen Kapitäne gemütlich auf Tortuga in ihrer Stamm-Spelunke und wetten auf den Erfolg oder Misserfolg dieser Reise. Wer von euch wird am Ende seiner Abenteuerreise der reichste Kapitän von allen sein und seinen wohlverdienten Ruhestand auf seiner eigenen Insel unter Palmen verbringen? Findet es heraus ...

Für 2-4 Spieler, 45-60 Min, ab 8 Jahren.



Auch ein Piratenkönig bleibt ein Pirat, der keine Chance auf Beute ausschlägt. Die hier aufgedruckte Sonderfähigkeit „**Piratenflagge**“ bedeutet: Immer wenn ein Spieler einen Kampf gegen ihn verliert, muss dieser Spieler einen seiner Gegenstände zurück in die Schmiede legen. Der Spieler kann selbst entscheiden, welcher Gegenstand das ist, es darf aber kein Trank sein.

Diese Sonderfähigkeit darf ab 4 Geschwindigkeit ignoriert werden.

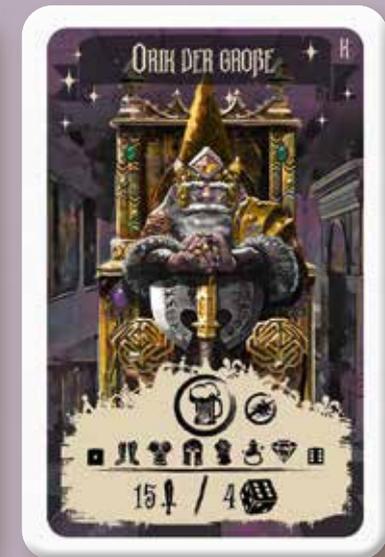
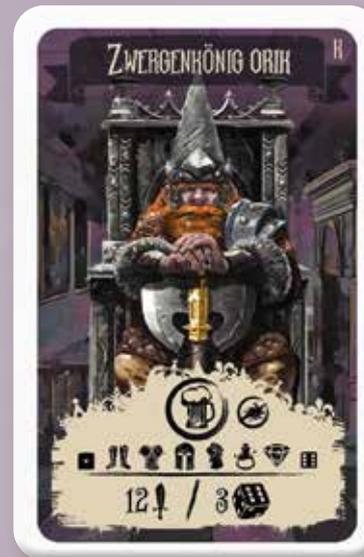
Hier stellen wir euch kurz 2 unser aktuellen Spiele vor.

Beide beinhalten eine kleine Promokarte für Kingscraft, deren Sonderfähigkeiten wir euch hier auch erklären wollen. Wenn ihr mehr zu unseren Spielen wissen wollt, schaut doch auch auf unserer Homepage vorbei.

ZWERGENDORF

Zwergendorf ist ein Zwergen-Zieh-und-Zeichenspiel für anspruchsvolle Familien- und Kennerspieler von Rita Modl. Im Spiel errichtet ihr euer eigenes kleines Zwergendorf. Dazu zieht ihr Karten, die euch Rohstoffe einbringen und zeichnet diese in euren Plan ein. Aber achtet darauf, dass ihr euch nicht verkalkuliert, denn aus jedem Rohstoff bauen die Zwerge ganz geschickt in den Produktionsphasen allerlei Nützliches für euer Dorf. Für jede Goldmünze gesellt sich ein neuer Zwerg hinzu, für jeden Stein wird eine Mauer gebaut, für jede Kombi aus Holz, Stein und Bier errichtet ihr eine Taverne ... usw. Da die Waldlichtung, die euch als Bauplatz zur Verfügung steht, aber nicht die allergrößte ist, müsst ihr gut im Voraus planen, damit auch alles genügend Platz in eurem Zwergendorf findet. Natürlich muss auch noch auf die Wünsche der Bewohner eingegangen werden – so gibt es vieles für euer eigenes Zwergendorf zu planen.

Für 1-4 Spieler, 30-45 Min, ab 10 Jahren.



Auch ein Zwergenkönig trinkt gerne Bier und ist um keinen Umtrunk verlegen. Die hier aufgedruckte Sonderfähigkeit „**Biergenuss**“ bedeutet: Immer bevor es zum Kampf gegen den Zwergenkönig kommt, würfelt der aktive Spieler einmal einen 6-seitigen Würfel. Je nach der gewürfelten Zahl gilt ein anderes Verbot. Bei 1 ist es der Schuh-Slot, bei 2 die Rüstung, usw., die wegen Trunkenheit nicht verwendet werden kann. Bei einer 6 dürfen keine verbesserten Gegenstände verwendet werden.

Diese Fähigkeit des Zwergenkönigs kann nicht mit Geschwindigkeit ignoriert werden. Prost!



Skellig Games Online



Besucht uns auf Discord und werdet Teil unserer kleinen, aber feinen Gemeinschaft.



Sollte etwas fehlen, wendet euch bitte an unseren Ersatzteilservice: info@skellig-games.de



Homepage



Credits

Autor: David Kühn

Illustration: Roman Kucharski

Grafik Box: Christian Schaarschmidt

Grafik Spielmaterial: David Kühn

Layout Anleitung: Joachim Joch

Redaktion: Joachim Joch

Lektorat: Lisa P. Reitz

Skellig Games dankt:

Allen lieben Testern für die vielen Testrunden.

Den Fehlerfüchsen: Melli und Tobi fürs Fehler finden.

Und ganz besonderer Dank gebührt dem Autor David Kühn für die wundervolle Zusammenarbeit!

Und allen Spielern wünscht Skellig Games viel Spaß beim Spielen!



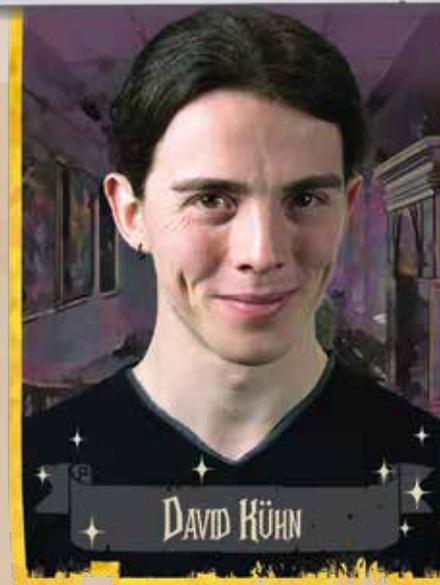
SKELLIG GAMES GmbH

Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de

Hergestellt in Polen
© 2023 Skellig Games GmbH
Änderungen vorbehalten
1. Auflage V4/2023



Der Autor



Danksagung:

Zuerst einmal möchte ich all den lieben Menschen danken, die das Spiel über die Jahre getestet haben. Ohne euch würde es das Spiel so nicht geben. Am liebsten würde ich jedem Einzelnen von euch danken, aber dafür ist hier leider nicht der Platz.

Besonders hervorheben würde ich aber gerne 3 Personen aus meinem Freundeskreis, die das Spiel vermutlich mehr als jeder andere getestet haben: David, Janine und Matti. Es ist ein Wunder, dass ihr euch nach so vielen Runden immer noch für weitere begeistern konntet.

Des Weiteren, Kevin, will ich dir dafür danken, dass du mir geholfen hast mit deiner Programmier-Magie den TTS zu zähmen. Felix - Ohne deine Ambitionen, dir vor ein paar Jahren ein Brettspiel ausdenken zu wollen, wäre ich vermutlich nie selbst auf die Idee gekommen, diesen Weg einzuschlagen. Und danke an Klaus vom Brettspielplatz Berlin, du hast mir einige wichtige Impulse für das Spiel gegeben.

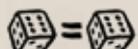
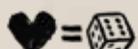
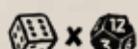
Auch meinen Eltern Claudia und Helmut will ich danken, ohne die ich wohl nie diesen kreativen Antrieb entwickelt hätte. Natürlich geht auch ein riesiger Dank an das ganze Team von Skellig Games. Danke, dass ihr an Kingscraft glaubt!

Aber mehr als all diesen Menschen gebührt Dank meiner wundervollen Frau Annely. Danke, dass du über die letzten drei Jahre, die ich dir mit diesem Projekt auf die Nerven gefallen bin, immer für mich da warst, mich unterstützt hast und mir Mut zugesprochen hast, wenn ich mit dem Projekt mal nicht mehr weiter wusste. Du bist mein Ein und Alles!

Allgemeine Symbole

+1 	Du erhältst einen zusätzlichen sechseitigen Würfel.
+1 	Du erhältst einen zusätzlichen zwölfseitigen Würfel.
1x 	Du darfst nach dem Würfeln einen Würfel neu werfen. (Auch mehrmals denselben. Zählt sowohl für W6er, als auch für W12er)
 → 	Du darfst jeden Würfel, der die angegebenen Werte zeigt, neu würfeln. (Auch mehrmals denselben. Zählt sowohl für W6er, als auch für W12er)
  → 	Dein Gegner muss jeden sechseitigen Würfel, der die angegebenen Werte zeigt, neu würfeln. (Auch mehrmals denselben. Betrifft Kreaturen und Könige)
1x 	Du darfst ein Mal pro Zug den gesamten Kampf wiederholen, nachdem beide Kontrahenten ihre Kampfkraft ermittelt haben. Nur der neue Kampf hat Auswirkungen (Schaden, etc.).
+1 	Steigert deine Grundstärke. (Wird in jedem Kampf zu deinem Würfelergebnis addiert)
 +1 	Steigert deine Grundstärke, aber nur gegen Kreaturen. (also nicht gegen den König oder andere Spieler) (Wird in jedem Kampf zu deinem Würfelergebnis addiert)
+1 	Steigert deine Verteidigung. (Wird vom Kampfschaden der Gegner abgezogen, beim Ermitteln des Herzensverlusts. Hat aber keinen Einfluss darauf, wer stärker ist)
+1 	Steigert deine Geschwindigkeit. Solltest du mindestens genauso schnell sein wie eine Kreatur/der König, kannst du ihr/sein Verbot ignorieren. Entscheidet auch über Zugreihenfolge.
1 	Du darfst einmal pro Zug, vor einem Kampf gegen eine Kreatur, diese unter den Stapel legen und gegen die nächste zufällige kämpfen. (Kann nicht gegen den König genutzt werden!)
 1	Diese Karte kann beim Schmieden als Ersatz für einen beliebigen Gegenstand derselben Klasse abgegeben werden. (Links abgebildet: Ein Gegenstand der Klasse 1. Klasse 2 gibt es aber auch)
 2 + 	Wenn du diese Karte beim Schmieden mit einem anderen Gegenstand kombinierst (siehe Beschreibung obendrüben), dann darfst du dir zusätzlich einen Trank vom Trankstapel nehmen.

Kreaturen- / Königssymbole

	Verbot: Gegen diese Kreatur/diesen König kann der Gegenstand im Hand-Feld nicht genutzt werden.
	Verbot: Gegen diese Kreatur/diesen König kann der Gegenstand im Körper-Feld nicht genutzt werden.
	Verbot: Gegen diese Kreatur/diesen König kann der Gegenstand im Kopf-Feld nicht genutzt werden.
	Verbot: Gegen diese Kreatur/diesen König hat Grundstärke keine Wirkung.
	Verbot: Gegen diese Kreatur/diesen König haben Würfel keine Wirkung. (Das betrifft W6er und W12er)
+1 	Erhöht den Schaden dieser Kreatur/dieses Königs, aber nicht die Kampfkraft. (Hat also Einfluss auf den Herzensverlust, aber nicht darauf, wer den Kampf gewinnt)
 = 	Diese Kreatur/dieser König hat immer genauso viele sechseitige Würfel wie du. (W12er sind davon nicht betroffen)
 = 	Für jedes deiner aktiven Herzen hat diese Kreatur/dieser König einen zusätzlichen sechseitigen Würfel. (Kämpfst du also mit weniger aktiven Herzen, ist der Gegner schwächer)
 x 	Diese Kreatur/dieser König würfelt mit zwei sechseitigen Würfeln. Die beiden Ergebnisse werden danach multipliziert, um die Kampfkraft zu ermitteln.
 x 	Diese Kreatur/dieser König würfelt mit einem sechseitigen und einem zwölfseitigen Würfel. Die beiden Ergebnisse werden danach multipliziert, um die Kampfkraft zu ermitteln.

Verlust von Herzen (Auch bei gewonnenem Kampf!)

0	Schaden	→	0 Herzen
1-10	Schaden	→	1 Herz
11-20	Schaden	→	2 Herzen
21-30	Schaden	→	3 Herzen
31-40	Schaden	→	4 Herzen
			...USW.

Tränke erhalten

Immer wenn du einen Gegenstand nehmen darfst, kannst du dich entscheiden, stattdessen Tränke zu nehmen.
Du kannst auch mit einer Schmiede-Aktion einen Gegenstand gegen Tränke tauschen.

Klasse 1 Gegenstand	→	1 Trank
Klasse 2 Gegenstand	→	2 Tränke
Klasse 3 Gegenstand	→	3 Tränke

Braut euch eure eigenen Tränke!

Wie ihr sicherlich bemerkt habt, gibt es 3 leere Trankkarten. Hier dürft ihr euch kreativ austoben. Wir sind gespannt auf eure Ideen. Teilt sie gerne im Internet mit #Kingscraft oder schickt sie uns direkt an: deine-idee@skellig-games.de

