

28. Juli 2021 von Alfred Vogler

Das Spiel Kaiserkrönung

ist ein Brettspiel für mindestens 3 Personen und kann mit mehreren Erweiterungen gespielt werden.

Der Kaiser will abdanken und ruft die Könige zu sich in den Kaisersaal. Der schnellste, nicht an einen Vertrag gebundener König wird sein Nachfolger. So beginnt der Wettlauf um die Kaiserkrönung.

Das Spiel besteht aus dem Kaiserberg mit den Barrikaden und je einer Burg für jeden Spieler. Aufgestellt wird der König innerhalb der Burg, die Ritter auf den linken Plätzen 1;2;3; und ein Ritter sitzt im Verlies.

Die Ninja-Tunnel Eingänge und die Tunnelausgänge sind mit Barrikaden belegt.

Ist ein Spielzug nicht möglich, verfällt er und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ritter gelangen von ihrer Burg durch Tunnel an zwei beliebig wählbare Eingänge in den Kaiserberg, um den Weg für ihren König von Barrikaden zu befreien, gegnerische Ritter zu schlagen oder sogar den gegnerischen König wieder in seine Burg zu werfen.

Das Spiel endet, wenn ein ungebundener König den Thronsaal, seine Kaiserkrönung, mit einer direkten Würfelzahl erreicht hat.

Die Tunnel sind Einbahnstraßen.

Barrikaden müssen mit direkter Würfelzahl erreicht werden, um sie zu entfernen und müssen beliebig im Kaiserberg abgelegt werden, um den Gegner zu blockieren oder den eigenen König zu schützen.

Die **Spielfiguren** wählen beliebig die Richtung ihrer Schritte.

Trifft ein Ritter auf einen anderen Ritter ist dieser geschlagen und kehrt zur Genesung in seine Burg zurück.

Schlägt der Ritter einen König, kehrt dieser in seine Burg zurück und der Ritter wird wegen versuchtem Königsmord in das Verlies gesteckt.

Kommt ein dritter Ritter von einer Mannschaft in das Verlies löst er dabei die **Pest** aus.

Bei einer Pest befiehlt der Kaiser:

- 1) Alle Bündnisse werden gelöst.
- 2) Die Verliese werden gereinigt und geleert. Alle Ritter kehren in Grundstellung in ihre Burgen zurück; der 4.Ritter auf Platz 4
- 3) **Nur die Könige** verharren auf ihren erreichten Plätzen.
- 4) Alle Barrikaden werden auf ihre Plätze zurück gesetzt – ist der Platz durch einen König belegt, rückt dieser eine Stelle zurück. Trifft er dabei auf einen anderen König, weicht auch dieser ein Feld zurück oder beliebig auf eine Seite aus.

Grundspiel:

So manch **Ereignis** bringt Glück oder Pech. Bei einer gewürfelten **6** wird ein **Ereignis** anstelle zu ziehen erwürfelt.

6 und darauf folgende 1

Ein beliebig gewählter Ritter aus dem Kaiserberg kommt **in das Verlies**. Dabei ist zu überlegen, ob vielleicht eine Pest vorteilhaft sein könnte.

6 und2

Ein Ritter kommt frei.

Ist kein eigener Ritter im Verlies, muss beliebig ein anderer Ritter vom Spieler begnadigt werden.

6 und3

Der eigene König tauscht seinen Platz mit einem anderen **König**, oder einer seiner **Ritter tauscht** mit einem beliebigen **Ritter anderer Farbe** seinen Platz.

6 und4

Der Ritter des Spielers tauscht seinen Platz mit einer von dem Ritter **erreichbaren Barrikade**. D.h. es darf dabei keine Barrikade auf dem Weg übersprungen werden.

6 und5

Eine **Barrikade** darf **versetzt** werden.

6 und6

Alle Barrikaden werden auf ihre Plätze **zurück gesetzt**.

Ist ein Barrikadeplatz durch einen Spielstein besetzt, rückt der Spielstein ein Feld zurück. Trifft dieser dabei auf einen anderen Spielstein, weicht auch dieser ein Feld zurück oder beliebig auf die Seite.

Alle Ereignisse finden nur im Kaiserberg statt.

d.h. Man kann keine Barrikaden in die benachbarte Burg setzen oder einen Ritter aus der Burg in das Verlies bringen.

1. Erweiterung: Der Vertrag

Trifft ein König auf einen König,

schließen sie einen **Vertrag**. d.h. Könige können sich nicht gegenseitig schmeißen.

Wappen werden zusammen auf das Spiel gelegt.

Vom doppelt besetzten Feld wird der nun verbündete König ein Feld zurück gesetzt. Trifft dieser dabei auf einen Spielstein, wird auch dieser ein Feld zurück oder zur Seite gesetzt. Ein **schon bestehendes Bündnis** wird gelöst.

Verbündete bilden eine Einheit.

Laut **Vertrag** kann nun auch mit der Farbe des Verbündeten zum eigenen Vorteil oder auch zum Nachteil gezogen werden. Sie dürfen sich gegenseitig **nicht mehr schlagen**, aber zu Gunsten der eigenen Spielfarbe blockieren oder vom Ziel hinweg bewegt werden.

Trifft ein König auf einen Ritter,

wählt **der König**, ob er mit ihm einen Vertrag schließt oder ihn zurück in seine Burg wirft. Wird das **Gnadengesuch** angenommen, wird der Ritter ein Feld hinter den König gesetzt. Dabei wird ein schon bestehender Vertrag gelöst. So kann man einem kurz vor dem Ziel stehenden König einen Vertrag aufbürden, so dass er ihn durch einmaliges Aussetzen wieder auflösen muss oder vom Vertragspartner vom Ziel hinweg bewegt wird, und dann vom nächsten Spieler mit Barrikade blockiert werden kann.

Der Kaiser hat verfügt:

Nur vom Vertrag befreite Könige können die Kaiserkrone erhalten.

Ein Vertrag kann durch ein einmaliges Aussetzen beim Würfeln aufgelöst werden.

Es muss sehr gut überlegt werden, wann eine Freundschaft angenommen oder gekündigt wird.

2. Erweiterung: Die Ninja-Tunnel

Die Plätze rechts und links vom Abschussplatz der Kanone des Münchhausen sind von Barrikaden besetzte Eingänge. Steht nun ein Ritter darauf,

wird er zum Ninja. Die **Tunnel sind Einbahnstraßen**.

Die Barrikadenplätze sind die Tunnelausgänge. Sind diese durch Barrikaden oder Spielsteine blockiert, kann der Ninja-Ritter, der auf dem Eingang steht, nur mit einem Schritt durchschlüpfen, um den Ausgang durch versetzen oder schmeißen zu befreien. Ist der Blockade-Ausgang offen kann er vom Ninja-Ritter gemäß der gewürfelten Schritte durchschritten werden. Könige sind zu dick, um durch den Tunnel kriechen zu können.

3. Erweiterung:

Die Kanone des Münchhausen:

In nur vier Schritten können Könige auf dem Königsweg zum Abschussplatz Platz gelangen. Nur der König kann auf diesem Königsweg sogar über den Abschussplatz hinaus ziehen. Sie können aber auch den Weg der Ritter folgen, wenn z.B. das Feld vor dem Abschussplatz mit einer Blockade belegt wurde.

Auf der Kanonenkugel von Münchhausen, kann sich nur ein König über eine im Weg zur Kaiserkrönung befindlichen ersten Barrikade und einer darauf folgenden, lückenlosen Kette aus Spielfiguren und Barrikaden schießen lassen. Er landet auf dem ersten freien Feld nach dem Hindernis. Die Barrikade vor dem Kaisersaal kann nur rechts oder links zur Landung dienen. Man kann also nicht direkt ins Ziel fliegen.

