

# THE RISE OF QUEENSDALE

Für 2-4 fleißige Baumeister ab 12 Jahren

Autoren: Inka und Markus Brand Redaktion: André Maack und Daniel Gaca

Illustration: Michael Menzel Grafik: Fiore GmbH

Texte: Lars Frauenrath und Inka Brand

## Spielidee

Dieses Spiel ist ein evolutionäres Spiel. Es entwickelt sich über mehrere Partien hinweg weiter. Die Spieler behalten Fortschritte aus einer beendeten Partie und nehmen diese mit in die nächste. Auch die Spielregeln werden nach und nach erweitert. Deshalb wird ein Großteil des Spielmaterials erst zu einem späteren Zeitpunkt benötigt.

**WICHTIG!!!** – Schaut euch bitte das Spielmaterial noch nicht genau an! Nehmt Material nur aus der Schachtel, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Schaut euch auf keinen Fall Spielkarten oder Stickerbögen genauer an! Die Schachtel bitte nicht stürzen. Bewahrt das Spiel möglichst immer im „Liegen“ auf.

Nehmt jetzt vorsichtig folgendes Material aus der Schachtel: Erst die beiden Boxen, dann alle Stanztableaus bis zum Spielplan. Lasst die 2 gebündelten Stapel Stanztableaus ganz unten im Einsatz erst einmal in der Schachtel. Zwischen den herausgenommenen Tableaus findet ihr das Aufbaublatt und die Stickerbögen.

Für den vollen Spielspaß und einen reibungslosen Ablauf empfehlen wir, Regeltexte und Karten von mehreren Spielern genau lesen zu lassen. Befolgt bitte alle Anweisungen und nehmt die Spielübersicht zu Hilfe, damit ihr nichts vergesst.

Lest jetzt erst das Aufbaublatt und baut das Spiel wie dort beschrieben auf.  
Lest anschließend in dieser Anleitung weiter.

## Worum geht es?

The Rise of Queensdale entführt euch in das Tal von Queensdale. Seine Majestät, Nepomuk II., hat dieses unscheinbare Fleckchen Erde auserkoren, um hier sein neues Schloss errichten zu lassen. Ein Schloss nur für seine Königin Margaret, um deren Gesundheit es zurzeit nicht gut steht. Queensdale soll ihr neuer Zufluchtsort werden, umgeben von Flussläufen und eingerahmt von Gebirgen und Wäldern. Um den Schlossbau voranzutreiben, soll hier zuerst eine Stadt entstehen, um den weiteren Ausbau zu begünstigen. Seine Majestät hat euch auserkoren, diesem edlen Ansinnen zuzuarbeiten, und überträgt jedem von euch die Kontrolle über ein Viertel der zukünftigen Stadt. Baut Häuser, treibt den Bau des Schlosses voran und macht euch somit um den Aufstieg von Queensdale verdient. Wer es schafft, den größten Ruhm zu erlangen, dem verspricht der König eine gar fürstliche Entlohnung.

# Spielablauf

The Rise of Queensdale verläuft über mehrere **Partien**, bis ein Spieler die letzte Epoche erfolgreich abschließt. Jede Partie besteht aus mehreren **Spielrunden**. Eine Spielrunde beginnt damit, dass jeder seine 5 Würfel würfelt, ihr reihum jeweils einen Würfel einsetzt und am Ende der Runde eure Würfel zurücknehmt. Eine Partie endet, sobald mindestens ein Spieler sein eigenes **Epochenziel** erreicht hat. Ihr könnt dabei unterschiedlich schnell vorankommen und werdet im Spielverlauf auf unterschiedliche Ziele spielen. Keine Sorge, einen „Rückstand“ könnt ihr sehr wohl noch aufholen. Gebt also niemals auf!

## Rundenablauf

Zu Rundenbeginn würfelt ihr alle gleichzeitig mit euren 5 Würfeln.



Der Startspieler beginnt und setzt einen seiner Würfel ein und führt die dazu passende Aktion aus.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und setzt einen seiner eigenen Würfel ein usw. Dies macht ihr so lange reihum, bis niemand mehr Würfel übrig hat.

Dann nehmt ihr alle eure Würfel zurück und gebt den Startspielermarker nach links weiter. Die neue Runde beginnt, indem ihr wieder alle eure 5 Würfel werft usw.

## Allgemeine Hinweise



Auf manchen Plättchen, Karten o.Ä. findet ihr das Symbol „Fragezeichen“. Damit ist immer ein beliebiger Rohstoff aus den vier verschiedenen Rohstoffarten Holz, Stein, Lehm und Gulden gemeint. Einen entsprechenden Hinweis könnt ihr auch auf dem Übersichtsplan finden.



Du gibst das links Angegebene in den Vorrat ab und erhältst dafür das rechts Angegebene aus dem Vorrat.



Wenn du Ruhmespunkte erhältst, bewegst du deinen Ruhmespunktmarker auf der Leiste entsprechend viele Felder vor.

Wenn nicht anders angegeben, gebt ihr Sachen immer in den Vorrat zurück und erhaltet sie auch von dort. Alle Rohstoffe im Spiel (Holz, Stein, Lehm, Gulden), Brot und Siegel sind unbegrenzt. Bei Holz, Stein und Lehm könnt ihr euch mit den 3er-Plättchen behelfen. Diese könnt ihr jederzeit eintauschen. Die Anzahl der Figuren ist jedoch genau vorgegeben und auf diese Anzahl begrenzt.

An vielen Stellen der Anleitung findet ihr leere Felder. Im Spielverlauf werdet ihr hier nach und nach neue Spielregeln einkleben. Diese **Regelsticker** sind durchnummeriert von R1 bis R80 und kommen durch Karten ins Spiel. Wenn euch eine Karte z.B. dazu auffordert, den Regelsticker R... in die **Anleitung** zu kleben, sucht ihr diesen Aufkleber auf den Klebebögen, zieht ihn ab und klebt ihn an der vorgegebenen Stelle in die Anleitung. Auf der Rückseite der **Spielübersicht** findet ihr eine Auflistung, auf welchem der 7 Stickerbögen (I-VII) sich jeder Regelsticker befindet. Wenn Regelsticker neue Spielregeln einführen, werden diese bereits auf der Karte selbst erklärt. Mitunter findet ihr auf dem Aufkleber jedoch noch einige zusätzliche Informationen.

Sticker verändern den Aktionsplan, die Übersichtstafel, den Spielplan und sogar eure Charaktertafel. Diese Aufkleber besitzen die Nummerierung 1-39 und werden gemäß der Anweisung an eine vorgegebene Stelle (z.B. Feld A) geklebt. Wenn ihr mit **Sticker 1** etwas „abkleben“ sollt, haben wir für diese Fälle einen bestimmten Aufkleber vorgesehen, der meistens zur Hintergrundillustration passt.

Auf S.1 des Aufbaublatts findet ihr eine Hilfe, welcher **Sticker 1** an welche Stelle gehört. Neben diesen Aufklebern werden auch andere Elemente im Spielverlauf eingeführt. Alle **Spezialplättchen** sind nummeriert und befinden sich auf den Stanztafeln.

**Achtung:** Schaut euch Spielmaterial bitte immer erst dann genauer an, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

Hier ist Platz für Aufkleber R99



*Die geheime Regel mit Anweisungen zum Spielverlauf*  
 >> Manchmal auch mit Hinweisen auf Karten und Ereignisse.

R99

Später werdet ihr neue Gebäude entdecken. Im Spiel zu dritt könnt ihr Gebäude die mit  gekennzeichnet sind sofort aus dem Spiel entfernen. Im Spiel zu zwei entfernt ihr zusätzlich die Gebäude, die mit  gekennzeichnet sind.



## Die Aktionen im Einzelnen

Die Würfel haben zu Beginn folgende Seiten:



HOLZ



STEIN



GULDEN



LEHM



AKTION



AKTION

## Einsetzfelder für Würfel

### Rohstoff-Felder



Auf dem Spielplan sind jeweils eigene Setzfelder für die Rohstoffe Holz, Stein, Gulden und Lehm abgebildet.

Einen Würfel, der Holz, Stein, Gulden oder Lehm zeigt, kannst du auf ein dazu passendes, freies Rohstoffsetzfeld auf dem Spielplan legen, um den entsprechenden Rohstoff zu erhalten. Bei den Holz-, Stein- und Lehmefeldern gibt es ein +1-Feld. Besetzt du mit deinem Würfel ein solches Feld, erhältst du 2 Rohstoffe dieser Sorte.



**Beispiel:** Du legst einen Würfel, der ein Holz zeigt, auf einem Holzfeld des Spielplans ab und nimmst dir ein Holz aus dem Vorrat. Belegst du das +1-Holzfeld, nimmst du dir 2 Holz.



### Aktionsfelder



Auf dem Aktionsplan und später auch auf Karten findet ihr verschiedene Aktionen, denen jeweils eigene Setzfelder zugeordnet sind. Zeigt dein Würfel , kannst du ihn auf ein freies Aktionsfeld setzen, um die entsprechende Aktion auszuführen. Du darfst Aktionsfelder nur dann belegen, wenn du die zugehörige Aktion danach ausführst.

Es ist aber auch möglich, hier einen Würfel mit einem Rohstoff-Symbol einzusetzen, um die Aktion auszuführen. In diesem Fall musst du aber zusätzlich das Gewürfelte bezahlen und in den Vorrat zurücklegen, um die Aktion auszuführen.

**Beispiel:** Um einen Würfel, der Holz zeigt, auf ein Aktionsfeld zu legen, musst du beim Einsetzen ein Holz in den Vorrat zurückgeben.



## Die Aktionsfelder



### Tagelohn

Du erhältst 1 Gulden aus dem Vorrat.



### Kundschafter bewegen

Mit dieser Aktion bewegst du deinen Kundschafter auf dem Spielplan. Die Zahl oberhalb des Setzfeldes bestimmt, wie weit du deinen Kundschafter maximal bewegen darfst. Er kann das Startfeld an einer beliebigen Stelle verlassen. Jedes betretene Sechseckfeld und jede Brücke

gilt als 1 Schritt. Kundschafter dürfen jedes Feld betreten, auch Felder mit Gebäuden oder anderen Kundschaftern. Den Fluss können sie nur über eine Brücke überqueren. Du kannst deinen Kundschafter in deinem Zug beliebig vor- und zurückbewegen und ein Feld mehrmals betreten. Ebenso kannst du dein Startfeld auch wieder betreten und an einer beliebigen Stelle erneut verlassen. Das Startfeld kostet dann ebenfalls 1 Schritt.



Höhleneingänge (nur im Spiel zu dritt) können von allen Kundschaftern genutzt werden. Die beiden Höhleneingänge gelten als benachbart zueinander. Das heißt, dass ein Kundschafter mit 1 Schritt von einem Höhleneingang zum anderen „springt“.



Du versuchst mit deinem Kundschafter Felder zu erreichen, auf denen Kräuterplättchen passend zu deinen Kräuterhütten liegen.

Zu Spielbeginn hast du schon 1 Kräuterhütte. Betritt dein Kundschafter ein Feld, auf dem ein passendes Kräuterplättchen liegt, darfst du dieses Plättchen aufdecken und erhältst sofort, was du gefunden hast. Das Kräuterplättchen kannst du anschließend beiseite legen, es ist für diese Partie aus dem Spiel. Du kannst mit einer Kundschafter-Aktivierung auch mehrere Plättchen (auch unterschiedlicher Sorten) einsammeln.

**Beispiel:** Der rote Spieler belegt das Aktionsfeld, mit dem er seinen Kundschafter bis zu 4 Felder weit bewegen kann.

Er läuft vom Startfeld aus 4 Felder und erhält die beiden Kräuterplättchen , da er hierzu die passende Kräuterhütte besitzt. Das Plättchen  muss er auf dem Plan liegen lassen.



## Kräuterplättchen und was es sonst noch zu finden gibt

Deckst du eines dieser Plättchen auf, erhältst du einen entsprechenden Rohstoff aus dem Vorrat:



Lehm



Stein



Holz



Du erhältst 1 Ruhmespunkt.



Du erhältst 1 Brot aus dem Vorrat.



Du schiebst deinen Stimmungsmarker auf der Stimmungsleiste um 1 Stufe nach oben.



Du triffst die Wahrsagerin. Zieh die oberste Wahrsagerinkarte. Diese Karten sind immer zweigeteilt:

Den oberen Teil liest du laut vor, den zweiten Teil liest du leise für dich.

Die Wahrsagerin verrät dir Dinge, die im weiteren Spielverlauf – vermutlich – geschehen werden. Die Prophezeiungen sind nicht immer ganz eindeutig, aber trotzdem hilfreich. Verrate deinen Mitspielern nichts von den Informationen, die **nur für dich** bestimmt sind. Bei Partieende nimmst du deine Wahrsagerin-Karten zu deinem persönlichen Spielmaterial. Du kannst jederzeit nachlesen, was du zuvor erfahren hast. Einige Karten weisen auf bestimmte spätere Ereignisse hin. Achtet auf alle Ankündigungen, die vorgelesen werden.

R1

R2

R3

R4

R5

R6

R7

R8

R9

R10



### Kräuterhütten

Du gibst 3 Holz ab und nimmst dir eine Kräuterhütte aus dem Vorrat. Du setzt sie auf ein beliebiges deiner freien Hüttenfelder auf deinem Startfeld. Dafür erhältst du sofort Ruhmespunkte.

Wie viele das sind, kannst du auf deiner Charaktertafel ablesen. In der ersten Partie ist es 1 Ruhmespunkt.



Du hast aber noch einen weiteren Vorteil durch die errichtete Kräuterhütte: Von nun an kannst du eine weitere Kräutersorte einsammeln, wenn du mit deinem Kundschafter Felder mit entsprechenden Plättchen betrittst.

Steht dein Kundschafter bereits auf einem Kräuterplättchen, dessen Hütte du gerade gebaut hast, darfst du es sofort einsammeln. In diesem Fall ist keine Bewegung des Kundschafters nötig.



### Wochenmarkt

Du zahlst 2 Gulden und erhältst 2 Rohstoffe. Dies kann eine beliebige Kombination aus Stein, Holz oder Lehm sein. **Achtung:** Du kannst nicht nur 1 Gulden abgeben, um 1 Rohstoff zu kaufen.



### Backstube

Du erhältst 1 Brot aus dem Vorrat.



### Armenspeisung

Du gibst 1 Brot zurück in den Vorrat und schiebst deinen Stimmungsmarker auf der Stimmungsskala um 1 Stufe nach oben.

## Bauaktion



Das Bauen neuer Gebäude ist ein Kernbestandteil dieses Spiels. Ihr baut eure eigenen Viertel mit unterschiedlichen Gebäuden aus und profitiert ab dann von deren Vorteilen. Die Gebäude werden in die Vertiefungen des Spielplans gelegt und bleiben für Folgepartien erhalten.

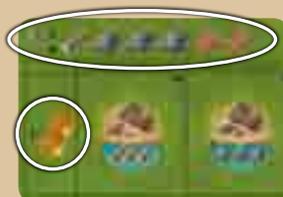
Um ein Gebäude zu bauen, legst du zunächst einen Würfel auf ein freies Feld der Bauaktion. Neben dem Spielplan liegen immer verschiedene Gebäude aus, die du bauen kannst. In der ersten Partie könnt ihr lediglich **Lager** und **Produktionsgebäude** bauen.

Die Rohstoffkosten sind immer oberhalb der Gebäude neben dem Hammer abgebildet und gelten für alle Gebäude auf der entsprechenden Tafel.

Wenn du ein Gebäude später als deine Mitspieler baust, werden die Gebäude teurer und du musst noch zusätzliche Gulden zahlen.

Du kannst auch freiwillig zusätzliche Gulden ausgeben, um ein Gebäude aus einer höheren Reihe zu kaufen.

**Beispiel:** Du willst das Steinlager bauen und gibst dafür 1 Holz, 3 Stein und 2 Lehm zurück in den Vorrat. Würdest du das abgebildete Steinlager bauen, müsstest du dafür neben diesen 6 Rohstoffen zusätzlich 2 Gulden abgeben.



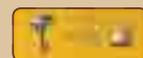
Hast du die Kosten für ein Gebäude in den Vorrat gezahlt, nimmst du das entsprechende Gebäude und tauschst es in deinem Viertel gegen einen Bauplatz oder ein bereits bestehendes Gebäude aus.

**Achtung:** Gebäude dürfen nur auf Bauplätzen oder bereits bestehenden Gebäuden errichtet werden. Wiesenfelder oder die Höhleneingänge können niemals überbaut werden!



Zu Beginn der ersten Partie hat jeder Spieler bereits 4 Bauplätze in seinem Viertel. Hast du später keinen freien Bauplatz mehr, darfst du jederzeit ein beliebiges Gebäude in deinem Viertel überbauen. Damit nimmst du das überbaute Gebäude für immer aus dem Spiel.

Nach dem Bauen erhältst du (unabhängig vom gebauten Gebäude und dessen Baukosten) Ruhmespunkte. Wie viele das sind, kannst du auf deiner Charaktertafel ablesen. In der 1. Partie sind es 2 Ruhmespunkte.



**Achtung:** Ihr dürft niemals zwei gleiche Gebäude besitzen!

Wer also z.B. schon ein Holzlager gebaut hat, darf kein weiteres Holzlager bauen. Er dürfte aber sehr wohl ein anderes Lager bauen, z.B. ein Steinlager.

**Achtung:** Meistens gibt es nicht genug Gebäude einer Art, so dass nicht jeder Spieler jedes Gebäude errichten kann.



### Gefolgsleute anheuern

Du gibst 1 Gulden und 1 Brot zurück in den Vorrat und ziehst anschließend zufällig 1 Figur aus dem Beutel. Dabei darfst du nicht in den Beutel hineinschauen. Die Figur stellst du zunächst vor dir ab. Die Figuren stellen Personen dar, die dir in deinem Viertel mit verschiedenen Funktionen zur Seite stehen. Du darfst sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt deines eigenen Spielzugs einsetzen. Dies gilt nicht als Aktion, d.h. eine oder auch mehrere Figuren nutzt du immer **zusätzlich** zu deinem Würfel.



## Die Personen

Auf dem Übersichtsplan ist eine Legende zu finden, die euch zeigt, wofür ihr die verschiedenen Figuren einsetzen könnt. Ihr könnt sie sofort oder in einem späteren eigenen Spielzug einsetzen und stellt sie danach in die Spielplanmitte. Sie kommen in dieser Partie nicht zurück in den Beutel!



### Bote

Thilo, der Bote, schaut immer wieder mal in Queensdale vorbei und hat dabei einiges zu verkünden!

Sofort, nachdem du einen Boten aus dem Beutel gezogen hast, ziehst du die oberste Botenkarte und

liest sie laut vor. Befolgt alle Anweisungen auf der Karte.

**WICHTIG:** Manchmal hat eine Botenkarte Auswirkungen, die während der laufenden Partie gelten. Wird erneut ein Bote aus dem Beutel gezogen, kommt die alte Botenkarte sofort aus dem Spiel und eventuell ausliegende Botenplättchen kommen zurück in den Vorrat. Nur die zuletzt aufgedeckte Botenkarte ist also gültig.

Der Bote ist ein Joker, den du jederzeit in deinem Zug als eine beliebige Person einsetzen kannst. Er behält bis zum Ende der Partie seine ihm zugewiesene Rolle. Du kannst einen Boten niemals mit in eine neue Partie nehmen! Das gilt auch, wenn du ihn als andere Figur verwendest!



R13

R14



### Handwerker

Geschickte Handwerker helfen dir bei deinen Bauaktionen. Du kannst bei einer Bauaktion beliebig viele Handwerker einsetzen. Für jeden eingesetzten Handwerker sparst du 2 beliebige der benötigten Rohstoffe ein.

R12



### Gaukler

Sind Gaukler anwesend, steigt die Stimmung im Volk! Setzt du einen Gaukler ein, schiebst du deinen Stimmungsmarker sofort um 2 Stufen auf der Stimmungsleiste nach oben.

R15 / R16

R17 / R18

R19

R20

R21

! Grundsätzlich gilt:  
! Auf jedem Setzfeld – mit Ausnahme des lilafarbenen Feldes – darf immer nur 1 Würfel eingesetzt werden. !

## Weitere Spielelemente



Nicht zufrieden mit deinem Würfelwurf? Du kannst jederzeit in deinem Spielzug neu würfeln. Du gibst 1 der abgebildeten Materialien ab und würfelst beliebig viele deiner Würfel neu.



R22

Du kannst dies mehrmals hintereinander tun und entscheidest dich jedes Mal erneut, welche Würfel du neu würfelst und womit du bezahlst. Du kannst auf das Einsetzen von Würfeln auch freiwillig verzichten. Damit beendest du die aktuelle Spielrunde für dich sofort!

## Die Stimmungsleiste



Die Leiste zeigt an, wie wohl sich euer Volk fühlt! Je besser gelaunt es ist, desto mehr Einkommen und Ruhmespunkte kann es erwirtschaften. Ihr könnt im Laufe einer Partie dafür sorgen, dass sich euer Stimmungsmarker auf der Leiste nach oben bewegt. Immer wenn dein Marker eine Stufe mit rosafarbenem Symbol erreicht oder überschreitet, erhältst du sofort Einkommen für alle deine rosafarbenen Gebäude. Nimm dir alle Boni, die in deinem Viertel entsprechend gekennzeichnet sind.

Erreicht dein Stimmungsmarker eine Stufe mit Fanfare, erhältst du sofort die Ruhmespunkte, die auf deiner Epochenzielkarte neben der Fanfare angezeigt werden. In der 1. Partie ist das 1 Ruhmespunkt.

R23



## Gleichstände

Zu verschiedenen Zeitpunkten im Spiel ist die Reihenfolge, in der ihr etwas tun dürft, von Bedeutung. Wann immer es zu einem Gleichstand kommt, zählen die betroffenen Spieler die Ziernieten auf ihren Gebäuden. Der Spieler mit mehr Nieten hat Vorrang. Herrscht dort immer noch Gleichstand, werden jeweils die Gebäude dieser Spieler gezählt. Wer mehr Gebäude hat, hat Vorrang. Herrscht dann immer noch Gleichstand, entscheidet die höhere Anzahl Gulden dieser Spieler. Konnte der Gleichstand dann immer noch nicht aufgelöst werden, müsst ihr losen.



Hinweis: Je mehr Gulden ihr für eure Gebäude ausgeben, desto mehr Ziernieten hat das Gebäude.

Ihr habt im Spiel die Möglichkeit, neue Symbole für eure Würfel zu erwerben. Was diese neuen Symbole bedeuten, könnt ihr hier nachlesen.



Entscheide dich, ob du den Würfel als Aktions- oder als entsprechenden Rohstoffwürfel einsetzen willst.



Setzt du diesen Würfel auf einem Rohstofffeld ein, erhältst du 2 Rohstoffe. Auf einem +1-Feld erhältst du 3 Rohstoffe.



Entscheide dich für einen der beiden Rohstoffe und setze den Würfel entsprechend ein.



Dieses Symbol erlaubt dir, ein Setzfeld des Aktionsplans zu nutzen, das bereits von einem anderen Würfel (oder einem Knecht) belegt ist. Du stapelst deinen Würfel auf den bereits ausliegenden Würfel bzw. legst ihn neben dem Knecht ab und führst die entsprechende Aktion durch.

Alle lilafarbenen Symbole setzt ihr immer auf dem lilafarbenen Feld (mit Sternchen) auf dem Aktionsplan ein. Hier haben beliebig viele Würfel Platz. Setzt ihr hier einen Würfel ein, führt ihr dessen Funktion sofort aus.



Schiebe deinen Stimmungsmarker auf der Stimmungsleiste um 1 Stufe nach oben.



Rücke auf der Ruhmespunkteleiste entsprechend des Fanfarenwertes auf deiner Charaktertafel vor.



Nimm dir 2 beliebige Rohstoffe (Stein, Holz, Lehm oder Gulden) aus dem Vorrat.



Nimm dir ein beliebiges Kräuterplättchen vom Spielplan. Du musst dafür **keine** passende Kräuterhütte besitzen. Dein Kundschafter bewegt sich dabei nicht.



Ziehe 1 Figur aus dem Beutel.



Nimm dir 2 Brote aus dem Vorrat.



Ziehe 1 Figur aus dem Beutel und schiebe deinen Stimmungsmarker 1 Stufe nach oben. Zusätzlich erhältst du 2 Ruhmespunkte.

R24

R25

R26

R27

R28

R29

R30

R31

R32

## Gebäudeübersicht

Alle Gebäude werden über die Bauaktion gebaut. Die Baukosten für ein Gebäude stehen immer ganz oben auf dem jeweiligen Stanzbogen neben dem Hammersymbol. Ein Spieler darf jedes Gebäude nur einmal besitzen.

### Die Lagergebäude

Diese Gebäude ermöglichen den Spielern, verschiedene Dinge für Folgepartien einzulagern. Während die Gebäude selbst immer für Folgepartien erhalten bleiben, verlieren die Spieler am Ende einer Partie alle Materialien, die sie nicht einlagern können.



Der Hof ist ein spezielles Lagergebäude, das ihr von Beginn an besitzt. Der Hof erlaubt dir, am Ende jeder Partie beliebige 4er-Kombinationen aus Brot, Rohstoffen, Figuren und später auch Marmor in 1 Gulden umzuwandeln. Dies könnt ihr beliebig oft tun. Ihr könnt also z.B. 2 Brote und 2 Lehm in 1 Gulden umwandeln und 1 Brot, 1 Stein und 2 Personen in einen weiteren, um diese für die nächste Partie einzulagern.

Mit dem Hof könnt ihr danach bis zu 3 Gulden einlagern und mit in die nächste Partie nehmen. Besitzt ihr mehr als 3 Gulden, **verfallen** die überzähligen Gulden am Ende der Partie: Ihr müsst sie ersatzlos in den Vorrat zurücklegen.

R33



Das Holzlager erlaubt dir, am Ende einer Partie bis zu 3 Holz mit in die Folgepartie zu nehmen.



Das Steinlager erlaubt dir, am Ende einer Partie bis zu 3 Stein mit in die Folgepartie zu nehmen.



Das Lehmager erlaubt dir, am Ende einer Partie bis zu 3 Lehm mit in die Folgepartie zu nehmen.



Das Wohnhaus erlaubt dir, am Ende einer Partie bis zu 2 Personen mit in die Folgepartie zu nehmen. Einen Boten darfst du aber nie mitnehmen.



Der Vorratsspeicher ermöglicht dir, am Ende einer Partie bis zu 2 Brote mit in die Folgepartie zu nehmen.

R34

R35

## Die Produktionsgebäude

Diese Gebäude produzieren für ihre Besitzer Rohstoffe.  
Sie bringen euch immer dann Einkommen, wenn euer Stimmungsmarker eine entsprechende Stufe auf der Stimmungsleiste erreicht.



**Steinhauer**  
Der Steinhauer produziert 1 Stein.



**Lehmgrubenhütte**  
Die Lehmgrubenhütte produziert 1 Lehm.



**Holzfallerhütte**  
Die Holzfallerhütte produziert 1 Holz.



**Kämmerer**  
Der Kämmerer produziert 1 Gulden.



**Backhaus**  
Das Backhaus produziert 1 Brot.

R36

R37

R38

R39

## Die Spezialisten

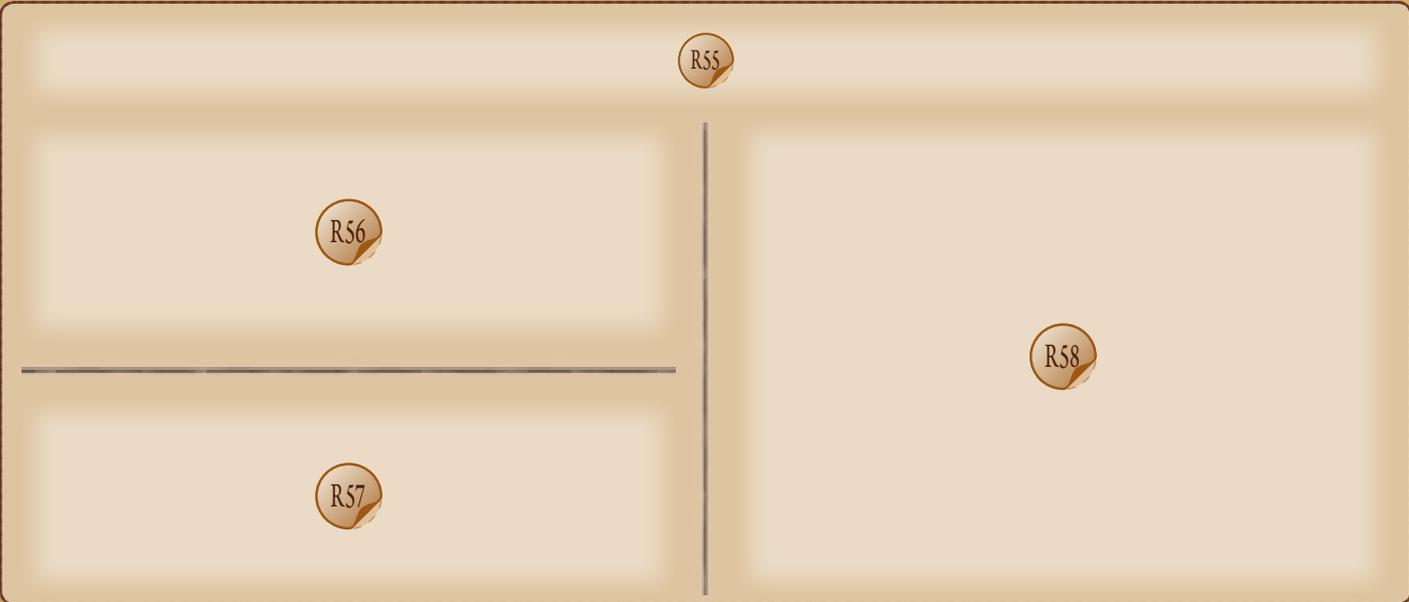
R40

R41

# Die Veredler



# Die grauen Gebäude



R59

Was man sonst noch mit der Bauaktion bauen kann:



R60

R61



R62

R63

R64

# Die Gärten

R65

R66

## Charakterfähigkeiten

R67

R69

R71

R68

R70

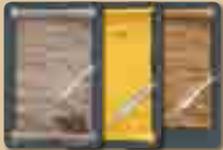
# Ende einer Partie

Eine Partie endet, wenn mindestens ein Spieler mit seinem Ruhmespunktemarker sein Epochenziel auf der Ruhmespunkteiste erreicht bzw. überschreitet. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, bis alle Spieler alle ihre Würfel eingesetzt haben.

Mehrere Spieler können in einer Partie ihr Epochenziel erreichen.

Es gewinnt der Spieler, der sein Epochenziel erreicht hat. Haben mehrere Spieler ihr Epochenziel erreicht, gewinnt hiervon, wer sein Zielfeld am weitesten überschritten hat. Bei einem Gleichstand wird die Gleichstandsregel angewendet, um den Sieger zu ermitteln.

## Checkliste „Bei Partieende“



### Offene Karten prüfen

Zuerst überprüft ihr, ob eine ausliegende Karte eventuell noch Auswirkungen hat. Dies entfällt in den ersten beiden Partien.



### Epochenende-Karte lesen

Lest jetzt eventuell die oberste Epochenende-Karte, falls mindestens ein Spieler dieses (höchste) Epochenziel erreicht hat. Dies trifft nach der ersten Partie auf jeden Fall zu.



### Siegel ausschütten

Alle Spieler, die ihr Epochenziel nicht erreichen konnten, erhalten 1 Siegel. Hast du den roten Bereich der Ruhmespunkteiste unmittelbar vor deinem Epochenziel erreicht, erhältst du ein 2. Siegel.

Später müsst ihr darauf achten, dass es für jedes Epochenziel einen eigenen roten Bereich gibt – es ist immer nur der rote Bereich direkt vor dem eigenen Epochenziel von Bedeutung. Die Siegel könnt ihr vor Beginn einer Partie im Krämerladen gegen neue Sticker für eure Würfel eintauschen.

Ein ausführliches Beispiel für das Ende der 1. Partie könnt ihr auf S. 19 nachlesen.



**WICHTIG: Spieler, die ihr Epochenziel erreicht haben, erhalten keine Siegel!**



### Turmabschnitt errichten (zusätzliche Regeln für 2 Spieler weiter unten):

Alle Spieler, die ihr Epochenziel erreicht haben, werden nun belohnt. Nehmt dazu den „Turm“-Stanzbogen zur entsprechenden Epoche aus der Schachtel, ohne euch die weiteren Bögen anzusehen. Eure Epoche könnt ihr auf der Ruhmespunkteiste ablesen. Die Zahl steht in dem Turm, auf den ihr euren Epochenzielmarker zu Beginn der Partie gestellt habt.

**Beispiel:** Nach der ersten Partie hat mindestens ein Spieler von euch Epoche 1 abgeschlossen. Nehmt den „Turm“-Stanzbogen für „Epoche 1“ aus der Schachtel.



Alle siegreichen Spieler erhalten zunächst eine neue Epochenzielkarte, die sie statt ihrer alten Zielkarte in ihre Charaktertafel einlegen. Damit ändern sich die Ruhmespunkte, die sie fürs Bauen, für eine Kräuterhütte oder die Fanfare erhalten. Danach dürfen alle siegreichen Spieler einen Turmabschnitt bauen. Der Sieger darf sich zuerst ein Turmteil aussuchen, die anderen siegreichen Spieler folgen in der Reihenfolge ihrer Platzierung. Die Türme werden in den runden Feldern im Stadtviertel errichtet.

Sie zeigen – genau wie die Gebäude auch – Vorteile, die ihr nutzen könnt. Für die ersten 3 Turmteile nehmt ihr jeweils eines der leeren Felder aus dem Spielplan und setzt dafür das Turmteil ein. Damit ist der erste Abschnitt des Turms fertig.

Die Turmteile der Epochen 4-6 müssen jeweils ein Turmteil des ersten Abschnitts ersetzen.

Die Turmteile der Epochen 7-9 stellen den letzten Abschnitt dar. Ihr müsst mit diesen die Teile des zweiten Abschnitts ersetzen.

Alle ausgetauschten Turmteile sowie eure alten Epochenzielkarten kommen für immer aus dem Spiel.

**WICHTIG: Der Spieler, der als Letzter eine Epoche abschließt, erhält ausnahmsweise 1 Siegel.**

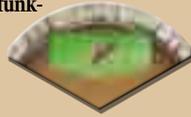
### Änderungen für das Spiel zu zweit:

Im Spiel zu zweit werden einige Epochen doppelt gespielt. Welche das sind, könnt ihr am kleinen Turm auf eurer Epochenzielkarte sehen. Befindet sich hier ein Turm, kreuzt du das Kästchen an, wenn du bei Partieende das Epochenziel erreicht hast. Zur Belohnung erhältst du 2 beliebige Rohstoffe. Auch diese musst du in blauen Gebäuden lagern können, um sie mit in die nächste Partie zu nehmen. Du musst das gleiche Epochenziel noch ein zweites Mal erreichen. Dann erst hast du diese Epoche geschafft und erhältst ein Turmteil und eine neue Epochenzielkarte. Alle Epochenzielkarten ohne Turm spielt ihr nur einmal. Epochenende-Karten für diese Epochen lest ihr ebenfalls erst dann vor, wenn mindestens ein Spieler dieses Epochenziel zum zweiten Mal erreicht hat.



**Turmteile:**

Grüne Turmteile produzieren für ihre Besitzer das jeweils abgebildete einmalig zu Beginn jeder Partie. Alle anderen Turmteile funktionieren so, wie Gebäude der entsprechenden Farbe.



**Beispiel:** Mit diesem Turmteil erhältst du zu Beginn einer neuen Partie ein Holz aus dem Vorrat.



Es gibt zwei besondere Turmteile:

**Rohstoffe einlagern**

Nun können die Spieler über ihre Höfe 4er-Kombinationen der angegebenen Materialien in 1 Gulden tauschen und dann ihre blauen Lagergebäude nutzen. Anschließend geben die Spieler alles Weitere, das sie nicht einlagern konnten, zurück in den Vorrat. Die Kräuterrühen werden immer zurück in den Vorrat gelegt. Material, das die Spieler für die nächste Partie behalten dürfen, packen sie zusammen mit ihren Spielfiguren, Wappen- und Ruhmespunktmarkern in ihren persönlichen Beutel. Ebenso alle eigenen Siegel und persönlichen Karten.

## Die nächste Partie vorbereiten

Wollt ihr eine neue Partie spielen, müsst ihr sie zunächst vorbereiten. Legt alle Gebäude und Rohstoffe aus den bereits gespielten Epochen und euer persönliches Material bereit. Wir empfehlen euch, für jede Partie das Übersichtsblatt zu nutzen. Geht die Spielübersicht der Reihe nach durch. Punkte, die euch aktuell nicht betreffen, könnt ihr ignorieren.



Legt euren Epochenzielmarker auf euer eigenes Epochenzielfeld. Hiermit markiert ihr euer Spielziel für diese Partie. Das richtige Epochenzielfeld könnt ihr auf eurer Epochenzielkarte auf eurer Charaktertafel ablesen. Nicht alle Spieler erreichen ihr Epochenzielfeld am Ende einer Partie. Deshalb ist es häufig so, dass die Spieler unterschiedliche Spielziele haben.

**Beispiel:** Nach der ersten Partie haben Blau und Gelb ihr Epochenzielfeld erreicht. Ihre Epochenzielmarker liegen in der Folgepartie auf Feld 16 der Ruhmespunkteleiste. Grün und Rot haben ihr Zielfeld nicht erreicht und spielen weiterhin mit dem Epochenziel „10 Ruhmespunkte“.

Du musst dein eigenes Zielfeld erreichen, um eine Partie zu gewinnen. Um das gesamte Spiel zu gewinnen, versuchst du, Epoche 9 (= 70 Ruhmespunkte) zu gewinnen. Dafür musst du vorher jede andere Epoche abgeschlossen haben.

Überprüft, ob ihr eine Geschichten- oder Epochenkarte vorlesen müsst.

Immer wenn mindestens ein Spieler in der vorherigen Partie ein bisher von niemandem erreichtes Epochenziel geschafft hat, wird zu Beginn der neuen Partie eine Epochenkarte vorgelesen. Das bedeutet, dass die Entwicklung voranschreitet und Neues passiert. Ihr könnt das jederzeit auf der aktuell oben liegenden Epochenkarte nachlesen.

Nur im Spiel zu zweit: Denkt daran, dass ihr manche Epochenziele zweimal erreichen müsst, bevor diese als „geschafft“ gelten.

**Beispiel nach der ersten Partie:** Wenigstens ein Spieler hat jetzt als Spielziel 16 Ruhmespunkte. Dreht die oberste Karte um und lest sie vor.

Häufig gehören 3 oder 4 Epochenkarten zusammen. Dies erkennt ihr an der Markierung unten rechts. Wenn ein Spieler das angegebene Epochenziel hat, müsst ihr alle zugehörigen Karten der Reihe nach vorlesen. Nach der ersten Partie lest ihr deshalb die obersten 3 Karten des Stapels. Folgt immer allen Anweisungen, die euch Karten geben.

Hat kein Spieler das Spielziel der obersten Epochenkarte, so müsst ihr stattdessen eine zufällige Geschichtenkarte der passenden Farbe vorlesen. Die Farbe könnt ihr auf der ausliegenden Epochenkarte sehen. In den ersten Partien sind es die gelben. Folgt einfach den Anweisungen auf den Karten.



Mischt die Kräuterplättchen gut und legt sie anschließend verdeckt aus. Auf jede Kräuterfundstelle (Busch) legt ihr ein zufälliges Plättchen. Bildet z.B. einen verdeckten Stapel und lasst immer das unterste Plättchen auf einem leeren Busch zurück.

Belegt Feld J des Aktionsplans, wenn ihr eine Epoche spielt, in der das nötig ist.

Jeder Spieler nimmt sich für die grünen Felder auf seinen Turmteilen das Abgebildete.

Verteilt die Raubritter, wenn nötig.



Nutzt den Krämerladen, wenn ihr wollt:

Im Krämerladen findet ihr Aufkleber für eure Würfel. Mit ihnen könnt ihr eure eigenen Würfel anpassen und verbessern. Ihr könnt 1 bis 5 Siegel in den Vorrat geben, um entsprechende Aufkleber zu erhalten. Ihr könnt auch mehrere kaufen, wenn ihr genug Siegel besitzt. Falls mehrere Spieler ihre Würfel verbessern möchten, hat immer der Spieler mit dem niedrigsten Epochenziel Vorrang. Beachtet die Gleichstandsregel,

wenn dies mehrere Spieler sind. Die neuen Würfelsymbole werden auf Seite 9 erklärt. Zu einigen Symbolen gibt es Zahlenkarten, die ihr erst lesen dürft, wenn ihr den passenden Aufkleber erworben habt. Ihr kauft diese also ohne genau zu wissen, was ihr damit tun könnt. Die Karten verraten euch, wie diese Symbole funktionieren.

Übertragt den Wert eurer Kronenleiste auf die Ruhmespunkteleiste (falls ihr über einen aktuellen Kronenwert verfügt).

Jeder Spieler setzt eine Kräuterhütte auf seinem Kundschafterstartfeld ein.

Gebt den Startspielermarker an den Spieler mit dem niedrigsten Epochenziel. Beachtet die Gleichstandsregel, wenn dies mehrere Spieler sind.

Nun kann es wieder losgehen. Werft eure Würfel ...

Im Spielverlauf kommen Elemente hinzu, die ihr beim Spielaufbau zusätzlich beachten müsst. Die zugehörigen Stellen in der Anleitung sind als Erinnerung mit dieser Kennzeichnung versehen.

## Ende des Spiels

Sobald ein Spieler auf das letzte Epochenziel (70 Ruhmespunkte) spielt, ist der Aufbau von Queensdale fast beendet. Schaffst du dieses Epochenziel, führt ihr wie gewohnt als Erstes Anweisungen von eventuell ausliegenden Karten aus. Danach erhalten alle erfolgreichen Spieler wie gewohnt ein Turmteil.

Du erhältst dein letztes Turmteil und hast deinen Teil des Schlosses fertiggestellt. König Nepomuk II. ist von deinen Bemühungen um den Ausbau des Schlosses mit all seinen Annehmlichkeiten aufs Höchste beeindruckt. Lies nun die Epochenende-Karte vor.

## Weitere Spielelemente



R77

R78

R79

R80

### Tipps:

- Unterschätzt die Lager nicht. Sie können euch zu Partiebeginn einen Vorsprung verschaffen und so eventuell frühen Zugang zu begehrten Aktionen bieten.
- Nicht zu früh aufgeben! Selbst wenn ein Spieler euch mehrere Epochen voraus ist, könnt ihr diesen Vorsprung noch aufholen.
- Scheut euch nicht verschiedene Dinge auszuprobieren. Es gibt viele Wege sein Epochenziel zu erreichen.
- Seid ihr der Meinung, dass euch bestimmte Gebäude zu wenig bringen, könnt ihr diese mit anderen Gebäuden überbauen.
- Die Funktion und Bedeutung einiger Elemente wird erst später offenbart. Scheut euch nicht davor, euch diese zu beschaffen. Nur so könnt ihr erfahren, welche Vorteile sie mit sich bringen.
- Wir empfehlen euch dringend, alle Karten aufmerksam und vollständig zu lesen.

### Hinweise zur Aufbewahrung:

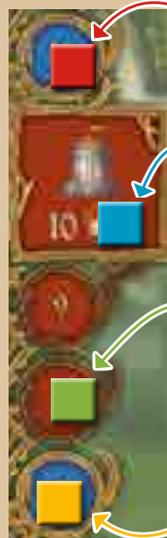
- Lagert das Spiel bitte im Liegen, damit nichts durcheinander kommt.
- Ihr könnt auf die 4 Spielplanteile die leere Stanztafel der Kräuterplättchen („Spielvorbereitung“) legen und den Stapel mit einem Gummiband bündeln.
- Jeder Spieler sollte eine eigene Zip-Tüte nehmen, um sein persönliches Spielmaterial nach der Partie zu verstauen. Die 4 großen Beutel haben jeweils genug Platz für eure Charaktertafel, eure Würfel und gelagerten Rohstoffe oder Figuren, sowie etwaige Karten, die zu eurem persönlichen Vorrat gehören.
- Auf einem Stickerbogen findet ihr „Sticker für die Zip-Beutel“. Diese könnt ihr verwenden, um euren Zip-Tüten bestimmte Materialien zuzuordnen.

Zur Erinnerung: Eine Partie endet, wenn mindestens ein Spieler sein eigenes Epochenziel erreicht oder überschreitet. Die laufende Spielrunde wird zu Ende gespielt, bis alle Spieler alle ihre 5 Würfel eingesetzt hat. Danach könnt ihr die ausführliche Checkliste „Bei Partieende“ auf Seite 15 dieser Anleitung durchgehen oder das separate Blatt „Spielübersicht“ zur Hilfe nehmen.



Als Beispiel könnte so das Ende eurer 1. Partie aussehen:

Alle 4 Spieler hatten als Epochenziel 10 Ruhmespunkte.



Der rote Spieler hat 11 Ruhmespunkte erreicht und damit sein Epochenziel sogar überschritten.

Die blaue Spielerin hat eine Punktlandung hingelegt und exakt 10 Ruhmespunkte erreicht.

Die grüne Spielerin schließt die Partie mit 8 Ruhmespunkten ab und hat damit ihr Epochenziel nicht erreicht. Sie hat jedoch den roten Bereich direkt vor ihrem Epochenziel erreicht.

Der gelbe Spieler konnte in dieser Partie lediglich 7 Ruhmespunkte erreichen und hat auch den roten Bereich nicht erreicht.

## Abschnitt „Bei Partieende“ des separaten Blatts „Spielübersicht“:

12. Anweisungen von Geschichtenkarten befolgen  
In der 1. Partie spielt ihr keine Geschichtenkarte. Ihr könnt diesen Punkt überspringen. Denkt aber in Folgepartien daran, eventuell ausliegende Geschichtenkarten auszuwerten.

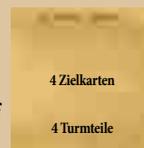
13. Epochenende-Karte vorlesen  
Die oberste Epochenende-Karte trägt den Aufdruck: „Bitte vorlesen, sobald mindestens ein Spieler Epoche 1 geschafft hat“. Da mindestens ein Spieler (Rot und Blau) die Epoche abgeschlossen hat, dreht ihr die Karte um und lest den Text vor. Die nächste Karte des Stapels wird am Ende der Partie vorgelesen, in der „mindestens ein Spieler Epoche 2 geschafft hat“.



14. Siegel ausschütten  
Der rote und die blaue Spielerin erhalten kein Siegel, da sie ihr Epochenziel geschafft haben. Die grüne Spielerin erhält insgesamt 2 Siegel aus dem Vorrat. Das 1. Siegel erhält sie, weil sie ihr Epochenziel nicht erreicht hat und das 2., weil sie den roten Bereich direkt vor ihrem Epochenzielfeld erreichen konnte. Der gelbe Spieler erhält lediglich 1 Siegel aus dem Vorrat. Er konnte den roten Bereich nicht erreichen.



15. Turmbauteile und Epochenziele austauschen, Bücher in den Vorrat zurücklegen  
Nehmt die oberste Stanztafel „Epoche 1“ aus dem Einsatz unten in der Schachtel und dreht sie um. Der rote Spieler hat sein Epochenziel am weitesten überschritten und darf sich als Erster eines der 4 Turmteile aussuchen.



Er nimmt in seinem Viertel eines der 3 leeren Felder heraus und fügt das gewählte Turmteil dafür ein. Die blaue Spielerin darf sich eines der 3 verbliebenen Turmteile aussuchen und in ihrem Viertel auf dieselbe Weise einfügen.



Außerdem erhalten beide Spieler eine neue Epochenzielkarte, die sie gegen ihre erste Epochenzielkarte austauschen. Die alte Zielkarte kommt aus dem Spiel.



Diese beiden Spieler spielen in der 2. Partie auf ein neues Epochenziel (16 Ruhmespunkte), während Grün und Gelb weiterhin auf das Epochenziel „10 Ruhmespunkte“ spielen. Den Hinweis zu den Büchern könnt ihr vorerst ignorieren.

16. Eventuell Kronenleiste nutzen  
Diesen Punkt könnt ihr vorerst ignorieren.

17. Rohstoffe und Figuren einlagern oder abgeben  
Euer Hof kann bis zu 3 Gulden lagern. Falls ein Spieler weitere Lager in seinem Viertel hat, kann er mit diesen weitere Dinge einlagern. Jedes Lager zeigt genau an, was sein Besitzer in welcher Menge einlagern kann.

Über seinen Hof kann jeder Spieler jetzt eine beliebige Kombination aus 4 Holz, Stein, Lehm, Brot oder ungenutzten Figuren in 1 Gulden tauschen. Das könnt ihr mit mehreren Kombinationen tun. Die so erhaltenen Gulden könnt ihr, wenn möglich, danach einlagern. Alle eingelagerten Rohstoffe (inklusive Gulden), Brote und Figuren stehen euch in der nächsten Partie von Beginn an wieder zur Verfügung. Ihr könnt sie mit eurer Charaktertafel in eine der Zip-Tüten packen.

Jetzt müsst ihr alle Rohstoffe, Brote und Figuren ersatzlos in den Vorrat zurücklegen, die ihr nicht lagern könnt.

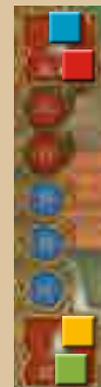
Damit habt ihr alle Schritte am Partieende durchgeführt.

## Die Vorbereitung der 2. Partie mit dem vorherigen Beispiel sieht wie folgt aus:

Abschnitt „Vor der Partie“ des separaten Blatts „Spielübersicht“:

1. Epochenzielfeld belegen  
Grün und Gelb spielen weiterhin auf das Epochenziel „10 Ruhmespunkte“, während Rot und Blau „16 Ruhmespunkte“ erreichen müssen, um ihr Epochenziel zu schaffen.

2. Epochen- oder Geschichtenkarte lesen  
Da mindestens ein Spieler (im Beispiel Rot und Blau) als Spielziel 16 Ruhmespunkte hat, lest ihr die oberste Epochenkarte vor. Unten rechts auf der Karte erkennt ihr, dass ihr insgesamt 3 Karten hintereinander vorlesen müsst.



Achtung: Ab der nächsten Partie müsst ihr immer überprüfen, ob ihr anstatt einer neuen Epochenkarte eine Geschichtenkarte vorlesen müsst.

Vor eurer allerersten Partie liest der Startspieler diesen Text zur Einstimmung auf euer großes „Queensdale“-Abenteuer vor.

Nach langer Suche schien der perfekte Ort endlich gefunden. Seine Majestät, König Nepomuk der II., blickte auf ein Fleckchen Land, das umgeben war von einem Wald und einem gewaltigen Steingebirge. Die östliche Seite des Tals lag direkt am Meer, im Süden erstreckte sich die Ebene mit lockerem Lehmgestein. Dies war das Stück Erde, auf dem das neue Schloss errichtet werden sollte. Ein prächtiges Schloss für Königin Margaret. Die Königin, so berichtete man sich nur hinter vorgehaltener Hand, litt schon seit geraumer Zeit an einem hartnäckigen trockenen Husten, der sie regelrecht plagte. Auf Anraten des königlichen Leibarztes hatte die Königin einige Zeit bei ihrer Cousine ganz in der Nähe verbracht – und mit jedem Tag mehr Linderung verspürt. Das veranlasste den für seine Großherzigkeit bekannten König, umgehend seinen Boten auszusenden und die Menschen zu finden, die es brauchte, um in aller Eile an diesem Ort ein Schloss zu errichten, das seiner Frau würdig wäre. Margaret wiegelte ab, sie habe sich nur verkühlt, es gehe schon besser. Doch Nepomuk ließ keine Ausflüchte zu. Als Zeichen, wie ernst es ihm um die Gesundheit seiner Königin war, teilte er das Tal in gleich große Lehen auf. Jedem

seiner Getreuen wies er eines davon zu, auf dem er einen der Schlosstürme zu errichten habe. Ebenso entsandte er Schreiner in das Tal. Ihre Aufgabe war, die verlassenen Höfe, die es dort gab, wieder herzurichten, so dass die frisch erhobenen Lehnherrn ein Dach über dem Kopf und ein wenig Lagerraum für die ersten Baumaterialien hatten. Lange würden aber weder Vorräte noch Platz reichen. Es brauchte Produktionsgebäude und Speicher im Tal, um den Prachtbau in der geforderten Eile vorantreiben zu können.

Noch während ihr eure vorläufige neue Heimat kennenlerntet, machtet ihr auch erste Bekanntschaft mit den Menschen, die sich um euch im Tal scharten. Immer wieder fand sich Thilo dort ein, um euch über Gedanken und Wünsche des Königshauses auf dem Laufenden zu halten. Aber auch ein dunkelhaariges Weib des fahrenden Volks zog manch neugierigen Blick auf sich. Als Sabrena stellte sie sich vor. Angeblich könne sie die Dinge sehen, die erst noch kommen sollten. Doch für solche Phantastereien blieb zunächst keine Zeit. Erste Hammerschläge schallten durch das Tal ... das Spiel hatte begonnen!

## Danksagung

„The Rise of Queensdale“ ist kein Spiel wie jedes andere. Noch nie haben wir ein so aufwendiges Spiel entwickelt. Mehr denn je sind wir sehr vielen Menschen, die dieses Projekt in der Entwicklungsphase begleitet haben, zu großem Dank verpflichtet.

Allen voran unseren beiden Redakteuren André Maack und Daniel Gaca. Unzählige Stunden haben sie diesem Spiel gewidmet, viele davon in ihrer Freizeit! Tage und Nächte haben sie mit uns an diesem Spiel, seiner Regel und den vielen außergewöhnlichen Besonderheiten gefeilt.

Wir danken Lars Frauenrath für seine wunderbaren und stimmungsvollen Texte, die diese kleine aber feine Geschichte rund um unser „Queensdale“ zum Leben erweckt haben.

Ein großer Dank gebührt auch Stefan Brück, der Story und Regeln auf Inhalt, Orthographie und Interpunktion geprüft hat – wir haben sehr viel von ihm gelernt.

Wir danken Michael Menzel für seine herausragenden Illustrationen, die unser kleines Königreich so stilvoll in Szene gesetzt haben.

Dank gebührt auch Christian Fiore und seinem Team für alle graphischen Arbeiten an diesem Projekt. Auch bei ihm wurde die Freizeitgestaltung oftmals zum Wohle „Queensdales“ umdisponiert.

Ein gigantisches „Dankeschön“ geht an unsere Tester der ersten Stunde. Ela und Stefan Hein sowie Steffen Müller, die „The Rise of Queensdale“ unzählige Male durchgespielt haben, sich immer wieder auf neue Regeländerungen einlassen mussten und wertvolle Tipps und Vorschläge lieferten, um das Spiel voranzubringen.

Wir danken Joa, Romy, Hans-Georg, Stefan und Sabrina für zwei komplette Testwochenenden und über 60 Stunden reine Spielzeit während des Spielereffs in Oberhof.

Thilo Knoblich, Klaus Mülder und Daniel Greiner haben während „Lieberhausen spielt“ zwei Tage den Spieletisch nur zum Essen verlassen! Malte Frieg, Christian Hassel und (schon wieder) Lars Frauenrath haben ein ganzes Wochenende zum Testwochenende auserkoren.

Außerdem noch allen nicht namentlich genannten Testern aus Oberhof, München und Lieberhausen. Eure Tipps und Anmerkungen haben das Spiel große Schritte voran gebracht.

Die wohlverdiente Freizeit und den langersehnten Urlaub für die Tests eines unveröffentlichten Spiels zu opfern, wissen wir sehr zu schätzen.

Ich (Markus) möchte an dieser Stelle auch von ganzem Herzen meiner lieben Frau Inka danken, die immer an dieses Projekt geglaubt hat (selbst wenn ich es gedanklich schon abgehakt hatte), ihr ganzes Herzblut in das Spiel und vor allem die Tests gesteckt hat. Aus zeitlichen Gründen konnte ich sie nicht so umfangreich unterstützen, wie ich es gern getan hätte. Sie hat sämtliche Tests von der ersten bis zur letzten Stunde begleitet und das „Rapid Prototyping“ salonfähig gemacht. Dank ihr und ihrem mobilen Büro konnten Änderungen schon in die laufenden Tests eingebracht und so auf die Kritik der Tester umgehend eingegangen werden.

Euch allen vielen tausend Dank für eure großartige Unterstützung!!!

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns:

alea | Steinbichlweg 1 | 83233 Bernau am Chiemsee  
e-mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2017 Inka und Markus Brand  
© 2018 Ravensburger Spieleverlag

