



# Kingsburg

Spielanleitung – kurz erklärt

**2–5**

SPIELER

**ab 10**

JAHREN

Kingsburg ist ein Würfelspiel mit Aufbau-Thema für 2 bis 5 Spieler. Ihr verwaltet je eine Grenzprovinz des Königreichs, setzt eure Würfel bei 18 Beratern des Königshofs ein und tauscht deren Gunst in Gold, Holz und Stein um. Daraus entstehen Gebäude und Soldaten, denn jeden Winter greift ein Feind an.

## Spielziel

Sammelt über 5 Spieljahre die meisten Siegpunkte. Punkte gibt es vor allem für Gebäude, für gewonnene Winterschlachten und für einzelne Berater.

## Vorbereitung

Legt das Spielbrett aus und stellt Jahres- sowie Jahreszeiten-Marker auf die Startfelder. Jeder nimmt eine Provinzkarte, 3 Würfel, 3 Spielsteine und 17 Gebäudemarker in seiner Farbe. Aus den Feindeskarten zieht ihr je eine Karte pro Stapel I bis V und legt sie verdeckt aufsteigend als Feindesstapel bereit. Die Startreihenfolge wird zufällig ausgelost.

## So spielt ihr

- 1 Jedes Jahr läuft über 8 Phasen: Königliche Hilfe, Frühling, Ehrung, Sommer, Gesandter, Herbst, Rekrutierung, Winter.
- 2 In Frühling, Sommer und Herbst würfeln alle gleichzeitig. Wer die niedrigste Augensumme hat, ist zuerst dran.
- 3 Reihum legt ihr Würfel auf ein Beraterfeld. Die Augensumme muss exakt der Nummer des Beraters entsprechen. Jedes Feld ist pro Phase nur einmal belegbar.
- 4 Danach wirken die Berater von 1 bis 18 und liefern Waren, Soldaten oder Siegpunkte.
- 5 Anschließend baut jeder höchstens 1 Gebäude und zahlt dessen Kosten in Waren.
- 6 Im Winter deckt ihr eine Feindeskarte auf. Jeder vergleicht seine Kampfstärke mit der Stärke des Feindes.

## So gewinnt ihr

Nach dem Winter des 5. Jahres gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat. Bei Gleichstand entscheiden mehr Waren, dann mehr Gebäude.

## Spielziel

---

Ihr seid Gouverneure neu gewonnener Provinzen und sollt sie im Auftrag von König Tritus entwickeln. Dazu beeinflusst ihr die Berater am Königshof, verwandelt deren Zuwendungen in Bauwerke und rüstet euer Heer gegen die jährlichen Angriffe. Siegpunkte bekommt ihr für errichtete Gebäude, gewonnene Schlachten und einzelne Beraterhilfen. Nach 5 Jahren prüft der König die Bilanz: Der Gouverneur mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

## Spielmaterial

---

1 Spielbrett

5 Provinzkarten

21 Sechsseitige Würfel

15 Spielsteine

1 Marker "Gesandter des Königs"

20 Marker "+2"

60 Warenwürfel

85 Gebäudemarker

1 Jahreszeiten-Marker

1 Jahres-Marker

25 Feindeskarten

1 Spielregel

## Spielaufbau

---

- Legt das Spielbrett mittig aus, sodass alle es erreichen. In der Mitte liegen die 18 nummerierten Beraterfelder, links oben die Heeresanzeige, darunter die 5 Felder der Zugreihenfolge, unten der Jahreszeitenkalender und der Jahreszähler (I bis V), außen herum die Siegpunktleiste von 0 bis 59.
- Setzt den Jahreszeiten-Marker auf Feld 1 des Kalenders (Königliche Hilfe) und den Jahres-Marker auf das Feld I.
- Legt die weißen Würfel und die "+2"-Marker auf ihre Felder des Spielbretts.
- Der Marker "Gesandter des Königs" kommt auf das fünfte Feld des Jahreszeitenkalenders.
- Sortiert Gold, Holz und Stein auf ihre Felder. Das ist der gemeinsame Vorrat, aus dem ihr nehmt und in den ihr zurückgebt. Eure Waren liegen immer offen vor euch.
- Jeder wählt eine Farbe und nimmt 1 Provinzkarte, 3 Würfel, 3 Spielsteine und alle 17 Gebäudemarker dieser Farbe. Material nicht mitspielender Farben kommt in die Schachtel.
- Stellt je 1 Spielstein auf die 0 der Heeresanzeige und auf die 0 der Siegpunktleiste.
- Ermittelt zufällig eine Startreihenfolge und stellt den dritten Spielstein jedes Spielers auf das passende Feld der Zugreihenfolge.
- Trennt die Feindeskarten nach den römischen Ziffern auf der Rückseite in 5 Stapel, mischt jeden und zieht blind je 1 Karte. Stapelt diese 5 Karten verdeckt aufsteigend (I oben, V unten) auf Feld 8 des Jahreszeitenkalenders. Die übrigen 20 Karten kommen ungesehen zurück in die Schachtel.

## Spielbeginn

---

Die Startreihenfolge wird zu Beginn zufällig festgelegt und auf der Leiste der Zugreihenfolge markiert. Das Spiel startet mit Phase 1 des ersten Jahres, der Königlichen Hilfe. Da dort noch niemand Gebäude oder Waren besitzt, wählt in dieser ersten Phase jeder Spieler 1 beliebige Ware, und niemand bekommt einen weißen Würfel.

## Spielablauf

---

### Der Jahresablauf

---

Das Spiel dauert 5 Jahre. Jedes Jahr besteht aus 8 Phasen, die immer in derselben Folge abgehandelt werden. Nach jeder Phase rückt ihr den Jahreszeiten-Marker ein Feld weiter.

- 1 Königliche Hilfe
- 2 Frühling (Produktionsphase)
- 3 Ehrung durch den König
- 4 Sommer (Produktionsphase)
- 5 Gesandter des Königs
- 6 Herbst (Produktionsphase)
- 7 Rekrutieren der Soldaten
- 8 Winter (Kampf)

### Phase 1: Königliche Hilfe

---

Der Spieler mit den wenigsten Gebäuden erhält einen weißen Zusatzwürfel, den er nur im folgenden Frühling mitwürfelt. Nach dem Frühling wandert dieser Würfel zurück in den Vorrat. Haben mehrere Spieler gleich wenige Gebäude, entscheidet der geringere Warenbesitz. Ist auch das gleich, bekommt jeder dieser Spieler stattdessen 1 Ware nach Wahl und niemand einen weißen Würfel.

### Die Produktionsphasen (Frühling, Sommer, Herbst)

---

Jede dieser drei Phasen läuft in vier Schritten ab.

**a) Würfeln und Reihenfolge festlegen** Alle würfeln gleichzeitig mit ihren 3 Würfeln, dazu gegebenenfalls weiße Würfel. Gebäudeeffekte wie erneutes Würfeln greifen hier. Danach zählt jeder seine Augen zusammen. Die niedrigste Summe wird Startspieler, die höchste Summe ist zuletzt dran. Bei Gleichstand behält der Spieler die bessere Position, der schon in der Saison davor vorn stand.

**b) Berater beeinflussen** Reihum setzt jeder Spieler entweder Würfel auf genau ein Beraterfeld oder passt. Wer einmal passt, ist für diesen Schritt raus. Dann kommt die nächste Runde: Der erste Spieler platziert seine zweite Würfelgruppe und so weiter.

- Die Augensumme der eingesetzten Würfel muss exakt der Nummer des Beraters entsprechen. Ein Würfel zählt immer mit seinem vollen Wert.
- Pro Jahreszeit darf jeder Spieler höchstens 1 "+2"-Marker verwenden, um einer Beeinflussung 2 Augen hinzuzurechnen. Besitzen darf man beliebig viele.
- Ein bereits belegtes Beraterfeld ist für alle gesperrt, auch für den Spieler selbst. Einzige Ausnahme ist der Marker "Gesandter des Königs".
- Mindestens 1 Würfel der eigenen Farbe muss an jeder Beeinflussung beteiligt sein. Nur mit weißen Würfeln oder "+2"-Markern geht es nicht.
- Wer keine Würfel mehr hat oder sie auf kein freies Feld legen kann, muss passen.

**c) Hilfe der Berater kassieren** Die Berater werden von 1 bis 18 der Reihe nach abgehandelt. Leere Felder werden übersprungen. Bietet ein Berater mehrere Optionen, wählt der Spieler genau eine.

- 1 Hofnarr: 1 Siegpunkt
- 2 Gutsherr: 1 Gold
- 3 Baumeister: 1 Holz
- 4 Händler: 1 Gold oder 1 Holz
- 5 Hauptmann: 1 Soldat
- 6 Alchemist: 1 Ware zurückgeben und dafür 2 beliebige Waren nehmen
- 7 Astronom: 1 Ware nach Wahl und 1 "+2"-Marker
- 8 Schatzmeister: 2 Gold
- 9 Meisterjäger: 1 Holz plus 1 Gold oder 1 Holz plus 1 Stein
- 10 Heerführer: 2 Soldaten und ein Blick auf die oberste Feindeskarte
- 11 Schwertschmied: 1 Stein plus 1 Holz oder 1 Stein plus 1 Gold
- 12 Edelfrau: 2 Waren nach Wahl und 1 "+2"-Marker
- 13 Held: 3 Stein
- 14 Schmuggler: 1 Siegpunkt abgeben, dafür 3 Waren nach Wahl
- 15 Erfinder: je 1 Gold, Holz und Stein
- 16 Zauberer: 4 Gold
- 17 Königin: 2 Waren nach Wahl, Blick auf die oberste Feindeskarte und 3 Siegpunkte
- 18 König: je 1 Gold, Holz und Stein sowie 1 Soldat

Danach nehmt ihr eure Würfel zurück. Weiße Würfel und benutzte "+2"-Marker gehen in den Vorrat.

**d) Gebäude errichten** In der Zugreihenfolge darf jeder 1 Bauaktion ausführen. Die Kosten stehen auf der Provinzkarte und werden in den Vorrat gezahlt. Der Gebäudemarker wird auf das Feld gelegt und verdeckt die Kosten. Bringt das Bauwerk Siegpunkte, rückt ihr sofort auf der Punkteleiste vor. In jeder Reihe darf immer nur das am weitesten links liegende, noch freie Gebäude gebaut werden. Welche Reihe ihr bearbeitet, entscheidet ihr selbst. Ab sofort wirken die Fähigkeiten des Gebäudes.

### Phase 3: Ehrung durch den König

---

Wer die meisten Gebäude besitzt, erhält 1 Siegpunkt. Bei Gleichstand bekommt jeder dieser Spieler 1 Siegpunkt.

### Phase 5: Gesandter des Königs

---

Der Spieler mit den wenigsten Gebäuden erhält den Marker. Bei Gleichstand zählt der geringere Warenbesitz. Ist auch das identisch, bleibt der Marker in diesem Jahr liegen. In einer der nächsten 3 Produktionsphasen darf der Besitzer den Marker für eine von zwei Aktionen einsetzen:

- Er beeinflusst einen Berater, der in dieser Phase schon belegt ist. Seine eigenen Würfel und alle normalen Regeln gelten weiterhin. Dieser Berater hilft dann beiden Spielern.
- Er führt 2 Bauaktionen statt einer aus und zahlt beide Gebäude.

Wird der Marker bis zur Phase 5 des nächsten Jahres nicht genutzt, wandert er ungenutzt zurück und wird neu vergeben.

## Phase 7: Rekrutieren der Soldaten

---

In der Zugreihenfolge darf jeder für je 2 beliebige Waren 1 Soldaten anwerben und den Stein auf der Heeresanzeige entsprechend vorrücken. Mehrfaches Rekrutieren ist erlaubt, solange ihr zahlen könnt.

## Phase 8: Winter – der Kampf

---

Deckt die oberste Karte des Feindesstapels auf. Oben links steht die Stärke des Feindes, im roten Feld die Verluste bei einer Niederlage, im blauen Feld die Beute bei einem Sieg. Der erste Spieler würfelt mit 1 Würfel: So viele zusätzliche Soldaten schickt der König jedem Gouverneur. Alle rücken ihren Stein auf der Heeresanzeige entsprechend vor.

Dann rechnet jeder die Plus- und Minuswerte seiner Gebäude dazu. Das Ergebnis ist die Kampfstärke.

- Kampfstärke höher als der Feind: Sieg, es gibt die Beute aus dem blauen Feld.
- Kampfstärke genau gleich: Der Angriff ist abgewehrt, es gibt weder Beute noch Verluste.
- Kampfstärke niedriger: Niederlage, die Verluste im roten Feld treten ein.

Wer mit der höchsten Kampfstärke gewinnt, erhält 1 zusätzlichen Siegpunkt. Verlorene Schlachten zählen dafür nicht. Die Heeresanzeige geht nur bis 9, die tatsächliche Kampfstärke darf höher liegen und wird dann rechnerisch verglichen.

### Verluste im Detail

- Waren: Gebt so viele Waren zurück, wie die Karte fordert. Habt ihr zu wenige, gebt ihr nur was da ist und erleidet keinen Ersatzschaden.
- Gebäude: Zerstört wird zuerst das Gebäude einer Reihe, das dem rechten Kartenrand am nächsten liegt. Bei mehreren Gebäuden in derselben Spalte wird von oben nach unten zerstört. Der Marker kommt weg, die Siegpunkte werden abgezogen, der Effekt entfällt. Später darf das Gebäude zu den normalen Kosten wieder errichtet werden.
- Siegpunkte: Zieht sie auf der Leiste ab. Der Wert darf unter 0 fallen.

Anschließend kommt die Feindeskarte in die Schachtel, und alle Steine der Heeresanzeige gehen zurück auf 0.

## Ende des Jahres

---

Nach dem Winter rückt der Jahres-Marker 1 Feld vor. Steht er schon auf V, endet das Spiel. Sonst beginnt ein neues Jahr mit Phase 1.

## Der Spielzug

---

- 1 Alle würfeln gleichzeitig; die niedrigste Augensumme wird Startspieler.
- 2 In dieser Reihenfolge setzt du eine Würfelgruppe auf ein freies Beraterfeld, dessen Nummer der Augensumme entspricht – oder du passt endgültig für diesen Schritt.
- 3 Wiederholt Schritt 2, bis alle gepasst haben oder keine Würfel mehr einsetzbar sind.
- 4 Wertet die Berater von 1 bis 18 aus und nimmt die Waren, Soldaten oder Punkte.
- 5 Nehmt eure Würfel zurück, weiße Würfel und benutzte "+2"-Marker in den Vorrat.
- 6 In der Zugreihenfolge baut jeder Spieler höchstens 1 Gebäude und zahlt die Kosten.

## Sonderregeln

---

- Ein Beraterfeld kann pro Phase nur von einer Würfelgruppe einer Farbe belegt werden. Nur der "Gesandte des Königs" hebt diese Sperre aus.
- An jeder Beeinflussung muss mindestens 1 Würfel der eigenen Farbe beteiligt sein.
- Pro Jahreszeit ist nur 1 "+2"-Marker pro Spieler einsetzbar.
- Wer passt, steigt für den restlichen Beeinflussungsschritt aus und wird übersprungen.
- Innerhalb einer Reihe der Provinzkarte muss immer von links nach rechts gebaut werden.
- Bei Zerstörung greift die umgekehrte Richtung: zuerst das Gebäude ganz rechts, in derselben Spalte von oben nach unten.
- Siegpunkte können durch Verluste unter 0 sinken.
- Geht der Warenvorrat aus, notiert ihr die überzähligen Waren auf andere Weise; der Vorrat gilt als unbegrenzt.
- Barrikade: +0 im Kampf, aber +1 gegen Goblins. Kirche: +0, aber +1 gegen Dämonen. Palisade: +1, gegen Zombies +2.
- Bauernhof: Weiße Würfel darfst du nur zusammen mit farbigen einsetzen, und deine Kampfstärke in Phase 8 sinkt um 1. Die Zahl nutzbarer weißer Würfel pro Jahreszeit ist nicht begrenzt.
- Steinwall: Bei gleicher Stärke gewinnst du die Schlacht trotzdem.
- Festung: Gegen einen Feind, dessen Beute 1 Gold beträgt, gewinnst du und erhältst 1 Gold und 1 Siegpunkt.
- Kaserne: Du zahlst insgesamt 3 Waren und bekommst dafür 3 Soldaten.
- Kathedrale: Am Spielende 1 zusätzlicher Siegpunkt für je 2 übrige Waren in beliebiger Kombination.
- Kran: senkt Baukosten, zum Beispiel kostet der Bauernhof dann 1 Gold statt 2 Gold, dazu 3 Holz und 1 Stein.
- Markt: Eine Würfelgruppe darf einen Berater beeinflussen, dessen Wert um 1 abweicht. Eine Summe von 9 wirkt also auch auf Berater 8 oder 10. Die Würfel bleiben unverändert liegen.
- Rathaus: nur einmal pro Jahreszeit, und pro Phase maximal 1 Siegpunkt.
- Ställe: Berater 10 bringt 3 statt 2 Soldaten, Berater 5 und der König bringen 2 statt 1 Soldat.
- Kneipe: Wer vor Phase 5 eine Kneipe besitzt, bekommt am Ende jeder Sommerphase 1 "+2"-Marker.
- Botschaft: Ihre Siegpunkte gibt es zusätzlich am Ende der Phase, in der sie gebaut wurde.
- Standbild und Kapelle dürfen in derselben Phase wirken, jeweils aber nur einmal.

## Spielende und Gewinn

---

Das Spiel endet nach der Winterphase des fünften Jahres. Sieger ist, wer dann die meisten Siegpunkte besitzt. Bei Gleichstand gewinnt von den betroffenen Spielern derjenige mit den meisten übrigen Waren. Ist auch das gleich, entscheidet die höhere Zahl errichteter Gebäude. Bleibt es dabei gleich, teilen sich diese Spieler den Sieg.

## Varianten

---

- Spiel zu zweit: In den Produktionsphasen 2, 4 und 6 werft ihr gleich zu Anfang 3 Würfel in einer Farbe, die niemand spielt, und setzt diese Gruppe auf das Beraterfeld, das ihrer Augensumme entspricht. Anschließend werft ihr 2 Würfel einer weiteren freien Farbe und platziert sie auf dieselbe Weise. Falls dieses Feld bereits belegt ist, legt ihr die beiden Würfel auf 2 Beraterfelder. Haben die beiden dieselbe Augenzahl, bleibt diesmal 1 Würfel ungenutzt. Die 2 bis 3 Berater, die ihr so belegt habt, gelten als beeinflusst, und ihr erreicht sie nur noch über den "Gesandten des Königs". Sobald die Produktionsphase vorbei ist, räumt ihr sämtliche Würfel vom Königshof, die zusätzlichen eingeschlossen.

## Tipps

---

- Eine niedrige Würfelsumme ist kein Nachteil: Sie bringt dich in der Zugreihenfolge nach vorn, und du greifst zuerst auf die begehrten Beraterfelder zu.
- Behalte im Blick, welche Zahlen deine Mitspieler noch legen können. Ein Feld, das nur du erreichst, kannst du meist später besetzen.
- Der Jahreszähler zeigt die mögliche Feindstärke des Jahres. Plane Soldaten und Verteidigungsbauten daran entlang.
- Berater mit hohen Nummern liefern viel, brauchen aber mehrere Würfel. Wer alles auf ein großes Feld setzt, kann in derselben Phase nichts Kleines mehr nachlegen.
- Zerstörung trifft immer die rechten Gebäude einer Reihe. Teure Bauten am Reihenende sind also besonders gefährdet, wenn deine Kampfstärke schwach bleibt.
- Verliere den "Gesandten des Königs" nicht aus dem Blick: Ungenutzt verfällt er nach drei Produktionsphasen.

## Häufige Fragen

---

### **Darf ich einen Berater belegen, auf dem schon Würfel eines anderen liegen?**

Nein. Jedes Beraterfeld ist pro Phase nur für eine Würfelgruppe einer Farbe frei, auch für dich selbst. Die einzige Ausnahme ist der Marker "Gesandter des Königs": Damit legst du deine Würfel zusätzlich auf ein belegtes Feld, und der Berater hilft dann beiden Spielern.

### **Kann ich einen Berater allein mit weißen Würfeln oder "+2"-Markern erreichen?**

Nein. An jeder Beeinflussung muss mindestens 1 Würfel deiner eigenen Farbe beteiligt sein.

### **Was passiert, wenn ich keinen Würfel mehr sinnvoll ablegen kann?**

Dann musst du passen. Wer einmal gepasst hat, wird für den Rest dieses Beeinflussungsschritts übersprungen.

### **Wer beginnt die Runde nach dem Würfeln?**

Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtaugenzahl. Weiße Würfel zählen mit. Bei Gleichstand behält der Spieler die bessere Position, der schon in der Saison davor weiter vorn stand.

### **Was passiert bei Gleichstand von Kampfstärke und Feindstärke?**

Du hältst den Angriff gerade so auf: Es gibt weder Beute noch Verluste. Nur mit einem Steinwall gewinnst du die Schlacht trotzdem.

### **Welches Gebäude wird bei einer Niederlage zerstört?**

Zuerst das Gebäude einer Reihe, das dem rechten Kartenrand am nächsten ist. Stehen mehrere Gebäude in derselben Spalte, wird von oben nach unten zerstört. Du verlierst dabei sofort die zugehörigen Siegpunkte und den Effekt.

### **Kann ich ein zerstörtes Gebäude wieder aufbauen?**

Ja. Du zahlst die normalen Baukosten in einer späteren Produktionsphase erneut.

### **In welcher Reihenfolge muss ich bauen?**

In jeder Reihe deiner Provinzkarte baust du immer das Gebäude, das dem linken Rand am nächsten liegt. Erst wenn es steht, ist das nächste rechts davon möglich. Welche Reihe du bearbeitest, wählst du frei.

### **Was passiert, wenn ich den "Gesandten des Königs" nicht nutze?**

Hast du ihn bis zum Beginn von Phase 5 des nächsten Jahres nicht eingesetzt, geht er ungenutzt zurück in den Vorrat und wird neu vergeben – möglicherweise wieder an dich.

### **Können meine Siegpunkte ins Minus rutschen?**

Ja. Bei Verlusten aus einer Schlacht wird der Stein entsprechend zurückgesetzt, auch unter 0.

## Informationen zum Spiel

---

|                      |                                 |
|----------------------|---------------------------------|
| Autoren              | Andrea Chiarvesio, Luca Iennaco |
| Edition / Regelstand | Reprint 2011 (laut Dateiname)   |
| Spielart             | Brettspiel                      |
| Kategorien           | Brettspiele                     |

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Reprint 2011 (laut Dateiname), zuletzt geprüft am 29.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



### Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

[www.spiele-anleitungen.de/kingsburg/](https://www.spiele-anleitungen.de/kingsburg/)

---

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/kingsburg/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026