

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält eine **Burgtafel** und **25 Statuen** in seiner Farbe, eine **Gnadekarte** (mit der „keine Gnade“ nach oben), eine **zufällige Adelskarte** und 30 / 25 / 20 **Gefolgsleute** bei 2 / 3 / 4 Spielern.
- Bei 3 Spielern werden alle **Warenplättchen** mit schwarzem Rand **aussortiert**, bei 2 Spielern auch die mit grauem Rand. Die übrigen Plättchen werden verdeckt gemischt.
- Der Spielplan wird aus 4 / 6 / 8 **Landschaftstafeln** bei 2 / 3 / 4 Spielern aufgebaut.
- Beginnend beim niedrigsten Rang, setzt jeder Spieler eine **Statue auf eine Wiese**.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft in **Runden**, die aus folgenden Phasen bestehen:

- **Volkes Stimmung erkunden:** Der König / Die Königin dreht an der Tumultscheibe
- **Steuer-Raubphase:**
 - Jeder Spieler legt 3 Warenplättchen aus der Auslage verdeckt beiseite.
 - Der König / Die Königin dreht die Sanduhr.
 - Alle Spieler dürfen gleichzeitig Waren anschauen und entweder nehmen und auf ihre Burg legen oder verdeckt zurücklegen bis die Uhr durchgelaufen ist. (Plättchen auf der Burg zurücklegen ist verboten, nur 1 Plättchen in der Hand)
- **Tumulte ausführen:** Für jede Warensorte wird geprüft, ob noch so viel davon in der Auslage vorhanden ist, wie die Tumultscheibe fordert.
 - Falls nicht: Der Spieler mit den meisten Waren dieser Sorte muss alle Plättchen dieser Sorte bis auf das mit den wenigsten Waren abgeben und verliert 3 Gefolgsleute. (Bei Gleichstand der mit dem höheren Rang)
- **Statuen aufstellen:** Reihum beginnend beim höchsten Rang darf jeder Spieler jeweils eine Statue aufstellen, bis keiner mehr genügend Waren hat.
 - Die Kosten entsprechend dem Feld müssen bezahlt werden.
 - Wird zu viel bezahlt, erhält man pro überbezahlter Ware einen Gefolgsmann. (Es dürfen nicht mehr Warenplättchen als notwendig eingesetzt werden.)
 - Kann ein Spieler keine Statue aufstellen, so erhält er 2 Gefolgsleute
- **Ränge neu verteilen:** Entsprechend der Anzahl an Gefolgsleuten werden die Ränge neu verteilt (bei Gleichstand erhält der zuvor ranghöhere den höheren Rang).
- **Krönung des Königs:** Der Spieler mit dem König / der Königin darf 1 Statue (später 2 Statuen) in die Chronik stellen, dafür muss er 5 Gefolgsleute abgeben. In Runde 3 und Runde 5 darf der König entscheiden, welche Landschaftstafeln aufgedeckt werden und wie diese ausgerichtet werden.
- **Gnade des Volkes erhalten:** Der oder die Spieler die die wenigsten Statuen errichtet haben erhält die Gnade des Volkes (Plättchen auf grün drehen), alle anderen nicht.

Spielende:

Das **Spiel endet**, wenn nach der Königskrönung die Differenz der errichteten Statuen zwischen dem besten und schlechtesten Spieler größer ist als die Zahl auf der Rundenleiste der Chronik. Der Spieler der die **meisten Statuen aufgestellt** hat ist der Sieger.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spielshop

Tumult Royal – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Spieler erhalten: Burgtafel, 25 Statuen, Gnadenkarte, Adelskarte und Gefolgsleute
- Weniger als 4 Spieler: Warenplättchen mit schwarzem (+ grauem) Rand aussortieren
- Spielplan mit 4 / 6 / 8 Landschaftstafeln aufbauen
- beginnend beim niedrigsten Rang, setzt jeder Spieler eine Statue auf Wiese

Spielablauf:

Spiel verläuft in **Runden**, bestehend aus folgenden Phasen:

- **Volkes Stimmung erkunden:** König / Königin dreht Tumultscheibe
- **Steuer-Raubphase:** pro Spieler 3 Warenplättchen entfernen, König / Königin dreht Sanduhr, alle Spieler nehmen gleichzeitig Warenplättchen
- **Tumulte ausführen:** pro Warensorte Tumult prüfen
- **Statuen aufstellen:** reihum Statuen aufstellen (Überbezahlung => Gefolgsleute)
- **Ränge neu verteilen:** entsprechend Anzahl an Gefolgsleuten Ränge neu verteilen
- **Krönung des Königs:** König / Königin stellt 1 / 2 Statuen in Chronik
- **Gnade des Volkes:** Spieler mit wenigsten aufgestellten Statuen erhalten Gnade

Spielende:

Wenn nach Krönung Differenz der aufgestellten Statuen zwischen besten und schlechtestem Spieler größer als Zahl in Chronik, Spielende und Spieler mit meisten Statuen ist Sieger