

Kingsburg

Brettspiel von von Andrea Chiarvesio und Luca Iennaco
Mario TRUANT Verlag

Kingsburg in Zahlen von Jens Malmström

1 Inhalt

1	Inhalt.....	1
2	Einleitung.....	2
3	Einsetzen der Würfel	2
4	Einfluss der Feinde.....	2
5	Gebäude.....	3
6	Wie viele Punkte erreicht ein zufälliger Spieler?.....	3
7	Wie viele Punkte erreicht ein guter Spieler?	4
8	Nachwort	5
9	Anhang: Qualität der Berater	5

2 Einleitung

Angeregt durch die Fragestellung

Wie viele Punkte sollte oder kann man bei Kingsburg erreichen?

habe ich mich rechnerisch mit Kingsburg auseinandergesetzt. Dieses Dokument handelt **nicht** von der Suche nach der richtigen Strategie.

3 Einsetzen der Würfel

Betrachtet man alle 18 Berater, so erhält man im Schnitt für 171 Würfelaugen (Summe der Zahlen 1 bis 18) die folgenden Erträge:

- 31 Rohstoffe
- 4 Kampfpunkte
- 3 Siegpunkte
- 2 Mal Auskunft über den Feind
- 2 „Marker +2“

Im Schnitt zahlt man somit **4,175 Würfelaugen je Ertrag**.

Dabei betrachte ich Rohstoff, Kampfpunkt und Auskunft über den Feind gleichwertig zu einem Siegpunkt, was nach meiner bisherigen Erfahrung ganz gut hinkommt. Den „Marker +2“ betrachte ich als halben Ertrag, da er etwa die Hälfte der erforderlichen 4,175 Würfelaugen beisteuert.

Mit 3 Würfeln erreiche ich im Mittel 10,5 Augen, also 2,5 Erträge.

Im Spiel gibt es 15 Jahreszeiten, damit ergeben sich **im ganzen Spiel 38 Erträge**.

4 Einfluss der Feinde

Vom König geschenkt bekommt man Unterstützung in Höhe von $0+1+1+2+3+4 = 11$ Kampfpunkten. (Dies ist eine Regelvariante für die RegVor.)

Ich gehe davon aus, dass man die Feinde nicht kennt. Um nie zu verlieren, muss man immer das in der Runde mögliche Maximum an Kampfstärke aufbringen. Also $4+5+6+7+9 = 31$ Kampfpunkte.

Im Schnitt bekommt man am Ende eines Kampfes als Siegprämie 1 Ertrag, also im Verlauf des Spieles 5 Erträge. Außerdem dürfte man in etwa der Hälfte der Kämpfe zu den stärksten Streitern gehören, dafür rechne ich weitere 3 Siegpunkte.

Damit ergibt sich eine **Winter-Bilanz von minus 12 im Verlauf des Spieles** ($11 - 31 + 5 + 3$).

5 Gebäude

Für (fast) jedes Gebäude lässt sich der Einsatz an Rohstoffen gegen den Ertrag aufrechnen:

Standbild Kosten: 2 Ertrag: 3 (SP) Zeitpunkt: egal Ergebnis: +1	Kapelle Kosten: 4 Ertrag: 5 (SP) Zeitpunkt: egal Ergebnis: +1	Kirche Kosten: 6 Ertrag: 7 (SP) Zeitpunkt: egal Ergebnis: +1	Kathedrale Kosten: 8 Ertrag: 9 (SP) Zeitpunkt: egal Ergebnis: +1
Kneipe Kosten: 2 Ertrag: 0,5 pro Jahr Zeitpunkt: vor 1. Sommer Ergebnis: +0,5	Markt Kosten: 4 Ertrag: 1 + 0,25 je Jahreszeit Zeitpunkt: 2. Frühjahr Ergebnis: -0,25	Bauernhof Kosten: 6 Ertrag: 2 + 0,8 je Jahreszeit Zeitpunkt: 3. Frühjahr Ergebnis: +2,5	Gilde der Kaufleute Kosten: 6 Ertrag: 4 + 1 je Jahreszeit Zeitpunkt: 4. Frühjahr Ergebnis: +3
Wachturm Kosten: 2 Ertrag: 1 + 1 je Winter Zeitpunkt: 1. Jahr Ergebnis: +4	Schmiede Kosten: 3 Ertrag: 2 + 1 je Winter Zeitpunkt: 3. Jahr Ergebnis: +2	Kaserne Kosten: 5 Ertrag: 4 (SP) Zeitpunkt: egal Ergebnis: -1	Gilde der Zauberer Kosten: 7 Ertrag: 6 + 2 je Winter Zeitpunkt: 4. Jahr Ergebnis: +3
Palisaden Kosten: 2 Ertrag: 1 je Winter Zeitpunkt: 1. Jahr Ergebnis: +3	Ställe Kosten: 3 Ertrag: 2 + 1 je Soldat Zeitpunkt: ? (2 x nutzen?) Ergebnis: +1	Steinwall Kosten: 4 Ertrag: 2 + 2 je Winter Zeitpunkt: 4. Jahr Ergebnis: +2	Festung Kosten: 5 Ertrag: 4 + 2 je Winter Zeitpunkt: 4. Jahr Ergebnis: +3
Barrikade Kosten: 1 Ertrag: 0 Zeitpunkt: egal Ergebnis: -1	Kran Kosten: 2 Ertrag: 1 + 1 je gr. Gebäude Zeitpunkt: ? (3 x nutzen?) Ergebnis: +2	Rathaus Kosten: 4 Ertrag: 2 + 0,5 je Wandlung Zeitpunkt: ? (4 x nutzen?) Ergebnis: 0	Botschaft Kosten: 6 Ertrag: 4 + 1 je Jahreszeit Zeitpunkt: 3. Herbst Ergebnis: +5

Spielt der Errichtungszeitpunkt für das Ergebnis eine Rolle, so wird hier mit einem „üblichen“ Zeitpunkt gerechnet. Baut man das Gebäude früher oder später, so verändert sich natürlich der Ertrag.

Möglicherweise zu niedrig bzw. nicht ganz praxisgerecht ist die Bewertung des Ertrages beim Markt. Ebenso streitbar sind wohl Kaserne, Ställe und Rathaus. In der Tabelle ist der rein rechnerische Ertrag angegeben – im Spiel kann der Vorteil durchaus größer sein.

6 Wie viele Punkte erreicht ein zufälliger Spieler?

Aus dem Würfeln ergibt sich nach den obigen Betrachtungen ein Ertrag von 38, aus dem Winter ein Ertrag von minus 12.

Für die Gebäude nehme ich mal recht willkürlich die komplette erste und zweite Spalte. Das ergibt +13,25. Dazu geschätzte 3 Gebäude aus den Spalten drei und vier, was im Schnitt 5 Punkt erbringt. Die Gebäude bringen also 18,25 Punkte.

Durchschnittliches Spielen sollte im Mittel etwa 44 Punkte erbringen.

7 Wie viele Punkte erreicht ein guter Spieler?

Diese Frage ist bei weitem nicht mehr so eindeutig zu beantworten.

An den minus 12 aus dem Winter kann man nichts ändern.

Beim Einsetzen der Würfel sollte jedoch Potential sein, da die Felder sehr unterschiedlich günstig sind. Bei 1, 2 und 3 etwa bekomme ich jeweils 1 Ertrag, obwohl normalerweise jeder Ertrag im Schnitt ganze 4 Würfelaugen kostet. Besonders positiv zu erwähnen sind auch die 10 (3 Erträge) und die 17 (6 Erträge). Rechnerisch ungünstig sind Felder wie die 6 (1 Ertrag), 11 (2 Erträge) und vor allem die 14 (2 Erträge). Siehe dazu auch den Anhang.

Ich habe das nie mitprotokolliert; aber mein Eindruck ist, dass man je Jahreszeit auf 3 Erträge und daher im Spiel auf insgesamt 45 Erträge kommen kann. Damit läge man schon mal 7 Punkte über dem zufälligen Würfel-Setzer.

Weiteren Einfluss hat man durch die Wahl der Gebäude. Als Beispiel berechne ich die Punkte für die in unserer Gruppe prominentesten Strategien:

- **„Botschaft ohne Markt“**

Jahr 1:	+ 7,5	(Kneipe, Wachturm, Palisade)
Jahr 2:	+ 4	(Schmiede, Barrikade, Kran)
Jahr 3:	+ 5	(Rathaus, Botschaft)
Jahr 4:	+ 5	(Steinwall, Festung)
Jahr 5:	+ 2	(Standbild, Kapelle)
In Summe	23,5	(5,25 mehr als der zufällige)

- **„Bauernhof“**

Jahr 1:	+ 7,5	(Kneipe, Wachturm, Palisade)
Jahr 2:	+ 1,75	(Markt, Barrikade, Kran)
Jahr 3:	+ 5,5	(Bauernhof, Ställe, Steinwall)
Jahr 4:	+ 6	(Gilde der Kaufleute, Festung)
Jahr 5:	+ 3	(Standbild, Kapelle, Kirche)
In Summe	23,75	(5,5 mehr als der zufällige)

Durch geschicktes Würfel-Setzen (7) und eine klare Strategie bei den Gebäuden (5) sollte man sich deutlich von einem Durchschnittsspieler absetzen können.

Sehr gutes Spielen kann im Mittel etwa 56 Punkte erbringen.

8 Nachwort

Die vorgenannten Betrachtungen sind fast ausschließlich rechnerisch. Ganz entscheidende Elemente des Spieles – insbesondere die Umsetzbarkeit von Erträgen in Siegpunkte – werden hier außen vor gelassen.

In meine bisherigen Partien – viele davon in der BrettSpielWelt – habe ich bei Mitspielern häufig Ergebnisse unter dem hier berechneten Durchschnitt von 44 gesehen. Mit 48 bis 50 Punkten hat man gute Chancen auf einen ersten Platz.

Es gibt auch Spieler mit einem Durchschnitt von 60 (vereinzelt sogar darüber). Leider hatte ich noch nicht das Vergnügen, einen solchen „bei der Arbeit“ zu beobachten. Aber es ist mir ein Rätsel, wie das gehen kann.

9 Anhang: Qualität der Berater

Gemessen an dem Durchschnitt von etwa 4 Würfelaugen für 1 Ertrag kann man die königlichen Berater rechnerisch bewerten.

Anmerkung: In konkreten Situationen – z.B. nach Erwerb der Ställe oder des Rathauses – kann sich die Wertigkeit eines Ertrages ändern und damit auch die Bewertung entsprechender Berater.

		Königin Kosten: 4 ¼ Ertrag: 6 +1,75	König Kosten: 4 ½ Ertrag: 4 -0,5		
	Held Kosten: 3 ¼ Ertrag: 3 Stein -0,25	Schmuggler Kosten: 3 ½ Ertrag: 2 -1,5	Erfinder Kosten: 3 ¼ Ertrag: 3 Waren -0,75	Zauberer Kosten: 4 Ertrag: 4 Gold 0	
Astronom Kosten: 1 ¾ Ertrag: 1,5 -0,25	Schatzmeister Kosten: 2 Ertrag: 2 Gold 0	Meisterjäger Kosten: 2 ¼ Ertrag: 2 Waren -0,25	Heerführer Kosten: 2 ½ Ertrag: 3 +0,5	Schwertschmied Kosten: 2 ¾ Ertrag: 2 Waren -0,75	Edelfrau Kosten: 3 Ertrag: 2,5 -0,5
Hofnarr Kosten: ¼ Ertrag: 1 SP +0,75	Gutsherr Kosten: ½ Ertrag: 1 Gold +0,5	Baumeister Kosten: ¾ Ertrag: 1 Holz +0,25	Händler Kosten: 1 Ertrag: Holz/Gold 0	Hauptmann Kosten: 1 ¼ Ertrag: 1 Kampfpunkt -0,25	Alchemist Kosten: 1 ½ Ertrag: 1 Ware -0,5

Legende:

sehr gut	gut	ok	mäßig	schlecht
----------	-----	----	-------	----------