

# King of the Line

Spraye GRAFFITI, erlange FAME und werde KING OF THE LINE

**für (2) 3 – 5 Spieler ab 10 Jahren**  
**Spieldauer: ca. 50-75 Min.**

von Bettina Katzenberger, Thomas-Mann-Weg 9, 74336 Brackenheim  
Tel.: 07135 15613 / bettina@mibcat.de

## ZIEL DES SPIELS

Ihr seid Writer und sprays Graffiti, für die ihr FAME = Siegpunkte bekommt.  
Ihr könnt Graffiti auf Züge oder Wände sprayen, indem ihr Graffitikärtchen ablegt und diese mit eurem Tag kennzeichnet. Fame bekommt ihr für das Sprayen der Graffiti, wenn ihr große Graffiti sprayt oder in der Nähe von anderen Graffiti. Außerdem bekommt ihr in jeder Runde FAME für die Summe eurer Tags auf dem Spielplan. Ihr könnt Graffiti von anderen Writern übersprayen und eine Story über eure Pieces posten. Passt aber auf, dass die Polizei euch nicht erwischt! Die Züge fahren am Ende jeder Runde weiter. Ein Wagen neben einer Reinigungsanlage wird gereinigt und alle Graffiti und Tags darauf wieder entfernt. Gespielt werden 5 Runden und am Spielende wird der Writer mit dem meisten FAME "King of the Line" und gewinnt das Spiel.

## SPIELMATERIAL

106 Graffitikärtchen, 5 Spielplan-Teile, 18 Wagen, 20 Spielfiguren, 20 Bahnhofskärtchen, 55 Spraydosen-/Tag-Marker, 1 FAME-Leiste, 5 FAME-Marker, 5 Farb-Marker, 1 Bench, 10 Zusatzaktionsmarker, 1 Startmarker, 3 Story-Marker, 1 Polizist, 5 Übersichtstafeln, 10 Character, 1 Spielregel

## VORBEREITUNG

Die **Spielplanteile** werden nebeneinander in die Mitte des Tisches gelegt, so dass die zwei Reinigungsanlagen jeweils außen liegen.

- bei 3 Spielern: 8 Bahnhöfe
- bei 4 Spielern: 9 Bahnhöfe
- bei 5 Spielern: 10 Bahnhöfe

Nun werden oberhalb und unterhalb des Spielplans **Wagen** nebeneinander gelegt, so dass sie eine Linie oberhalb und eine Linie unterhalb des Spielplans bilden. Gegenüber jedem Bahnhof liegt also genau 1 Wagen. Gegenüber der Reinigungsanlagen liegen keine Wagen.



Die **Bench** wird neben den Spielplan gelegt. Die Graffitikärtchen (GK) werden nach Level aufgeteilt und getrennt gemischt. Es werden 4 verdeckte Stapel gebildet, die auf die entsprechenden Felder der Bench gelegt werden. Jeweils das oberste Graffitikärtchen des Level-3-Stapels und des Level-4-Stapels werden darunter offen in die Auslage der Bench gelegt.

Die **Mural-Kärtchen** (Graffitikärtchen für die Wände) werden offen auf das entsprechende Feld der Bench gelegt.

Jeder Writer wählt eine **Spielerfarbe** und erhält **4 Spielfiguren, 1 Farbmaler** (kann auch Übersichtstafel in Spielerfarbe sein), **2 Zusatzaktionsmarker** und **1 FAME-Marker** in seiner Farbe.

Die **FAME-Leiste** wird neben den Spielplan gelegt und jeder Writer stellt seinen FAME-Marker auf Feld 0 der FAME-Leiste. Erhältet oder verliert ihr im Spiel FAME, so geht ihr entsprechend mit eurem FAME-Marker auf der Leiste vorwärts bzw. zurück.



Jeder Writer zieht 3 Level-1-Graffiti-Kärtchen, 2 Level-2-Graffiti-Kärtchen, 1 Level-3-Graffiti-Kärtchen und 1 Mural-Kärtchen von den jeweiligen Stapeln.

Der Writer, der zuletzt ein Graffiti gesehen hat, fängt an und erhält den Startmarker.

Der Vorrat an **Spraydosen-/Tag-Markern** wird auf oder neben das entsprechende Feld der Bench gestellt. Für jeden Writer gibt es insgesamt 11 solcher Marker in der Spielerfarbe.

Zu Beginn der Runden 1 - 4 erhalten alle Writer je **4 Spraydosen-/Tag-Marker in ihrer Farbe**.

Es werden nur die **Bahnhoft-Kärtchen** benutzt, die den Buchstaben auf den ausliegenden Spielplanteilen entsprechen. Jeweils 1 Bahnhoft-Kärtchen wird auf die Wall mit dem gleichen Buchstaben gelegt und alle übrigen werden als Stapel auf das **Polizei-Feld** der Bench gelegt.

Je nach Anzahl an Writern werden genauso viele **Story-Marker** auf das Story-Feld gelegt wie für diese Anzahl runde Felder für Spielfiguren vorgesehen sind.

## SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler beginnt. Pro Runde ist jeder Writer 2x am Zug. Pro Zug kann der aktive Writer jeweils 2 seiner Spielfiguren auf der Bench und/oder auf dem Spielplan einsetzen. Pro Spielfigur kann immer nur genau 1 Aktion durchgeführt werden. Dann ist der nächste Writer am Zug. Sobald alle Writer ihre 4 Spielfiguren eingesetzt haben, also 2x am Zug waren, werden die Rundenendaktionen und die Rundenendwertung durchgeführt.

Bevor es Fame für die Gesamtanzahl an Tags auf dem Spielplan gibt, versucht der Polizist die Writer auf frischer Tat zu ertappen und kontrolliert jeweils 2 Bahnhöfe. Dann fahren die Wagen auf beiden Seiten jeweils 2 Bahnhöfe weiter und Wagen neben Reinigungsanlagen werden gereinigt.

Es werden genau 5 Runden gespielt. Am Schluss wird der Bonus für die meisten Murals und die längste Reihe nebeneinanderliegender Graffiti-Kärtchen vergeben. Wer nun den meisten Fame hat, ist King of the Line und gewinnt das Spiel.

### Bench

Bench war früher die Bezeichnung für den Treffpunkt der Writer auf Bahnhöfen. Im Spiel "King of the Line" bietet die Bench verschiedene Aktionen. Je nach Aktion und Spieleranzahl können beliebig viele oder nur eine bestimmte Anzahl an Spielfiguren diese Aktionen nutzen. Wenn ein Writer eine Bench-Aktion nutzen möchte, so stellt er 1 seiner Spielfiguren auf ein verfügbares freies Feld und führt danach die Aktion durch.

### Spielplan

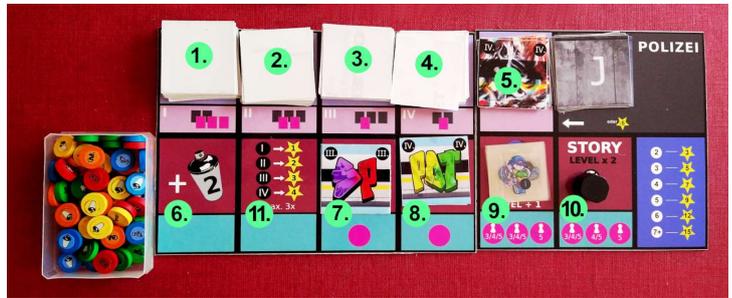
Der Spielplan besteht aus Bahnhöfen, Wänden und Wagen (Anzahl abhängig von der Spieleranzahl) sowie jeweils 2 Reinigungsanlagen. Die Bahnhöfe liegen in 2 Reihen nebeneinander, dazwischen befinden sich die Wände.

Bahnhof A und K gibt es nur auf einer Seite, die anderen Bahnhöfe haben jeweils 2 Gleise = obere und untere Bahnhofsreihe. Jeweils gegenüber von Gleis 1 befindet sich eine Reihe von Wagen und gegenüber von Gleis 2 ebenfalls.

Die Buchstaben auf den Bahnhöfen sind nur für den Polizisten wichtig, der jeweils beide Gleise eines Bahnhofes checkt, um Spielfiguren aufs Polizeirevier mitzunehmen. Um auf einen Wagen oder eine Wand zu sprayen, muss die Spielfigur auf dem direkt angrenzenden Bahnhofsgleis stehen. Um ein eigenes Graffiti vor dem Übersprayen zu schützen, muss die eigene Spielfigur ebenfalls auf dem direkt angrenzenden Bahnhofsgleis stehen.

## Bench-Aktionen:

1. 3 Level-1-GK nachziehen (3 aus 5)
2. 2 Level-2-GK nachziehen (2 aus 5)
3. 1 Level-3-GK nachziehen (1 aus 4)
4. 1 Level-4-GK nachziehen (1 aus 3)
5. 1 Mural-Kärtchen nehmen
6. 2 Spraydosen der eigenen Spielerfarbe vom Vorrat nehmen
7. 1 Level-3-GK aus der Auslage nehmen
8. 1 Level-4-GK aus der Auslage nehmen
9. 1 Character nehmen
10. Story posten
11. Aufträge annehmen



## Spielplan-Aktionen:

12. 1 Graffiti auf einen Zug sprayen
13. 1 Graffiti über ein Graffiti auf einen Zug sprayen
14. 1 Mural auf einer Wand (Wall) sprayen

## Die Aktionen

1. **3 Level-1-GK nachziehen (3 aus 5):** Ziehe 5 GK vom 1. Nachziehstapel, behalte davon 3 GK und lege die übrigen 2 auf einen Ablagestapel hinter den Nachziehstapel. Beliebige viele Spielfiguren dürfen diese Aktion durchführen.
2. **2 Level-2-GK nachziehen (2 aus 5):** Ziehe 5 GK vom 2. Nachziehstapel, behalte davon 2 GK und lege die übrigen 3 auf einen Ablagestapel hinter den Nachziehstapel. Beliebige viele Spielfiguren dürfen diese Aktion durchführen.
3. **1 Level-3-GK nachziehen (1 aus 4):** Ziehe 4 GK vom 3. Nachziehstapel, behalte davon 1 GK und lege die übrigen 3 auf einen Ablagestapel hinter den Nachziehstapel. Beliebige viele Spielfiguren dürfen diese Aktion durchführen.
4. **1 Level-4-GK nachziehen (1 aus 3):** Ziehe 3 GK vom 4. Nachziehstapel, behalte davon 1 GK und lege die übrigen 2 auf einen Ablagestapel hinter den Nachziehstapel. Beliebige viele Spielfiguren dürfen diese Aktion durchführen.
5. **1 Mural-Kärtchen nehmen:** Nimm dir 1 Mural-Kärtchen vom offenen Mural-Stapel. Die Abbildung auf den Mural-Kärtchen ist nicht spielrelevant. Beliebige viele Spielfiguren dürfen diese Aktion durchführen.
6. **2 Spraydosen** der eigenen Spielerfarbe vom Vorrat nehmen: Nimm dir 2 Spraydosen in deiner Farbe vom Vorrat, sofern dort noch welche sind.
7. **1 Level-3-GK aus der Auslage nehmen:** Liegt das Level-3-GK noch in der Auslage, stellst du deine Spielfigur auf das runde Feld und nimmst dir das GK. Erst zu Beginn der nächsten Runde wird die Auslage ausgefüllt, d.h. nachdem das GK genommen wurde, kann kein weiterer Writer diese Aktion nutzen.
8. **1 Level-4-GK aus der Auslage nehmen:** Liegt das Level-4-GK noch in der Auslage, stellst du deine Spielfigur auf das runde Feld und nimmst dir das GK. Erst zu Beginn der nächsten Runde wird die Auslage ausgefüllt, d.h. nachdem das GK genommen wurde, kann kein weiterer Writer diese Aktion nutzen.
9. **1 Character nehmen:** diese Aktion kann bei 3/4/5 Spielern 1/2/3 x durchgeführt werden. Stelle deine Spielfigur auf ein freies Feld mit der aktuellen Spieleranzahl und nimm dir 1 Character-Folie
10. **Story posten:** diese Aktion kann bei 3/4/5 Spielern 1/2/3 x durchgeführt werden. Stelle deine Spielfigur auf ein freies Feld mit der aktuellen Spieleranzahl. Dann nimmst du 1 schwarzen Story-Marker vom Aktionsfeld und stellst diesen auf einen Bahnhof. Liegt auf dem Wagen angrenzend zu diesem Bahnhofsgleis ein eigenes GK, so bekommst du nun sofort das Level dieses GK x 2 als FAME.

11. **Aufträge annehmen:** GK, die du nicht auf einen Wagen oder eine Wand sprays kannst oder willst, kannst du benutzen um Auftragsarbeiten anzunehmen. Du gibst bis zu 3 GK ab, d.h. du legst sie auf die jeweiligen Ablagestapel bzw. auf den Mural-Stapel und bekommst sofort die Summe aller Level dieser abgegebenen GK als FAME. Für ein Mural-Kärtchen bekommst du wie aufgedruckt 4 FAME.

## 12. **1 Graffiti auf einen Zug sprays**

Um ein Graffiti auf einen Zug zu sprays, stellst du eine deiner Spielfiguren auf den Bahnhof direkt gegenüber dem Wagen, den du besprühen möchtest. Liegt dort bereits ein Graffiti, dann gelten die Regeln unter (b). Ist der Wagen frei, dann legst du ein Graffiti-Kärtchen auf den Wagen. Es gibt 4 verschiedene Level von Graffiti.

- für ein Level-1-Graffiti benötigst du 1 Spraydose
- für ein Level-2-Graffiti benötigst du 2 Spraydosen
- für ein Level-3-Graffiti benötigst du 3 Spraydosen
- für ein Level-4-Graffiti benötigst du 4 Spraydosen

Nachdem du dein GK gelegt hast, drehst du eine der benötigten Spraydosen auf die Seite mit dem Tag und legst diese auf das GK. Damit markierst du das gelegte GK als deines. Restliche Spraydosen legst du zurück zum Vorrat.

Für das Sprays bekommst du sofort **FAME:**

für ein gespraytes Level-1-GK = 1 FAME

für ein gespraytes Level-2-GK = 2 FAME

für ein gespraytes Level-3-GK = 3 FAME

für ein gespraytes Level-4-GK = 4 FAME

Zusätzlich erhältst du FAME, wenn sich durch die neu gelegten Graffiti-Kärtchen folgende (vorgegebene) **Wörter** ergeben.

Diese Wörter sind: RA-SP, SP-ICE, ICE-TEA, TEA-POT, POT-TER, TER-RA.

Die Buchstaben auf den GK sind entsprechend so eingefärbt, dass man leicht erkennen kann, welche GK jeweils nebeneinander liegend diese Wörter ergeben.

Ergibt sich durch das Legen der neuen Graffiti-Kärtchen ein Wort,

- bekommt man 5 FAME pro neuem Wort, wenn das bereits gelegte GK mit einem eigenen Tag markiert ist (d.h. im übertragenen Sinn sprays du ein besonders großes Graffiti).
- bekommt man 2 FAME pro neuem Wort, wenn das bereits gelegte GK mit einem fremden Tag markiert ist (d.h. im übertragenen Sinn sprays du dein Graffiti auf denselben Zug).

## 13. **1 Graffiti über ein Graffiti auf einen Zug sprays**

Du kannst ein Graffiti-Kärtchen auch über ein bereits gelegtes sprays. Es gelten zunächst die Regeln wie unter 12. beschrieben, aber zusätzlich gelten folgende Regeln für das Übersprühen:

- möchte man ein Graffiti übersprays, so muss nach dem Übersprays das Level des neuen Graffiti mindestens 1 Level höher sein als zuvor. Character erhöhen jeweils das Level des GKs um 1.
- du verlierst FAME und zwar entsprechend dem Level des bereits gelegten Graffiti.
- du kannst nicht übersprays, wenn die Spielfigur des Writers, dem das Graffiti gehört, das du übersprays möchtest, auf dem angrenzenden Bahnhofsgleis direkt gegenüber seinem Graffiti steht.

Liegt ein Character auf einem Graffiti-Kärtchen ist dieses automatisch 1 Level höher als aufgedruckt, d.h. man kann auch mit einem Graffiti-Kärtchen + Character ein Graffiti-Kärtchen mit dem gleichen Level, aber ohne Character, übersprühen.

Zum Übersprühen entfernst du fremde Tags, legst dein GK auf das bereits gelegte GK und ggf. über einen Character, legst dann einen eigenen Tag darauf und legst die restlichen der erforderlichen Spraydosen zum Vorrat zurück.

Du bekommst für das Übersprays genauso FAME wie für das Sprays auf einen leeren Wagen, also FAME in Höhe dem Level des gesprayten Graffiti und FAME für Wörter, die sich mit den angrenzenden GK bilden.

Sonderfall: Du kannst auch dein **eigenes** Graffiti übersprühen. Es gelten die Regeln wie oben, aber du verlierst keinen FAME.

## Character spraysen

Führst du Aktion 13) oder 14) durch, kannst du zusätzlich einen Character legen.

Zunächst musst du einen Character haben, d.h. du hast dir in dieser oder einer vorigen Runde als Bench-Aktion ein Character-Plättchen genommen.

- Wenn du ein Graffiti-Kärtchen legst, kannst du sofort einen Character darauf legen. Dies gilt nicht als eigene Aktion. Du benötigst dafür 1 zusätzliche Spraydose. Diese Spraydose wird direkt auf den Character gelegt, so dass auf einem GK mit Character immer 2 Spraydosen liegen.
- Du darfst auch 1 Character auf ein bereits gelegtes, eigenes Graffiti spraysen. Du benötigst hier ebenfalls 1 Spraydose, die auf den Character gelegt wird. Du musst dafür mit deiner Spielfigur auf dem Bahnhof direkt angrenzend an dein gelegtes Graffiti stehen. Dies gilt dann auch als eigene Aktion.

Der Character erhöht das Level des GK um 1. Dies gilt sofort und wirkt sich auch auf den FAME, den man fürs Spraysen des GK bekommt, als auch beim Überspraysen von fremden GK, aus.

### 14. 1 Mural auf eine Wand (Wall) spraysen

Murals werden ausschließlich mit Mural-Kärtchen auf die Wände in der Mitte zwischen den zwei Bahnhofsgleisen gespraysen. Du bekommst zu Beginn des Spiels bereits 1 Mural-Kärtchen und kannst dir weitere Mural-Kärtchen als Bench-Aktion nehmen.

Wenn du ein Mural spraysen möchtest, musst du deine Spielfigur auf ein Bahnhofsfeld neben einer leeren Wand stellen. Für das Spraysen eines Murals brauchst du neben dem Mural-Kärtchen 4 Spraydosen. Auch hier wird 1 Spraydose umgedreht als Tag zur Kennzeichnung auf das Mural-Kärtchen gelegt und die übrigen 3 Spraydosen zurück zum Vorrat gelegt. Murals können nicht überspraysen werden. Sie werden auch nicht gereinigt.

Für das Spraysen eines Murals erhältst du sofort **10 FAME**.

### Zusatzaktionen

Jeder Writer hat 2 Zusatzaktionsmarker und somit 2 x die Möglichkeit im Spiel eine weitere Aktion durchzuführen. Der Zusatzaktionsmarker verhält sich zunächst wie eine weitere Spielfigur, d.h. der Writer kann sie sowohl auf die Bench, als auch auf den Spielplan stellen und dort eine Aktion durchführen. Sie schützt eigenen Graffiti genauso wie eine normale eigene Spielfigur.

Wenn am Rundenende 1 Spielfigur abhaut, also bevor die Polizei kontrolliert, dann werden Zusatzaktionsmarker entfernt, umgedreht und beiseite gelegt.

### Rundenendaktionen

Nachdem alle Writer an der Reihe waren, haut zunächst 1 Spielfigur vom Spielplan ab, dann kommt die Polizei, danach bekommen die Writer FAME für ihre Graffiti auf dem Spielplan und schließlich fahren die Wagen 2 Bahnhöfe weiter. Dann wird die nächste Runde vorbereitet.

#### 1) Einer haut ab

Stehen eine oder mehr eigene Spielfiguren auf dem Spielplan, so haut eine davon ab, d.h. du nimmst 1 eigene Spielfigur vom Spielplan und stellst sie vor dir ab. Ebenso entfernst du alle eigenen Spielfiguren auf der Bench.

#### 2) Polizei

Graffiti auf Züge und fremde Wände spraysen ist eine Straftat und daher kommt nun die Polizei, kontrolliert bestimmte Bahnhöfe und versucht die Writer auf frischer Tat zu erwischen.

Dazu werden die Buchstaben-Kärtchen auf dem Polizeifeld verdeckt gemischt. Dann werden 2 davon gezogen und aufgedeckt. Befindet sich eine Spielfigur auf einem Bahnhof mit dem gezogenen Buchstaben (egal welches Gleis), wird dieser Writer von der Polizei erwischt und muss mit aufs Revier, d.h. diese Spielfigur wird auf das Polizei-Feld der Bench gestellt. Fasst die Polizei gleich mehrere Spielfiguren, auch derselben Farbe, auf demselben Bahnhof, müssen alle mit aufs Revier.

Die gezogenen Buchstaben-Kärtchen werden paarweise offen ausgelegt und zeigen an, wie viele Runden bereits gespielt wurden.

Wenn deine Spielfigur auf dem Polizeifeld steht, darfst du mit ihr in der nächsten Runde nur die Aktionen 1) bis 5) ausführen, also GK nachziehen oder 1 Mural-Kärtchen nehmen. Alternativ kannst du für 5 FAME deine Spielfigur freikaufen, dann kann sie wieder jede beliebige Bench-Aktion durchführen. In der letzten Runde musst du dich freikaufen.

### 3) FAME für Tags

Je mehr eigene Graffiti gerade auf dem Spielplan zu sehen sind, desto mehr FAME bekommst du jetzt.

Gezählt wird dabei die Anzahl der eigenen Tags, d.h. ein Graffiti mit einem Character zählt 2 Tags, auch die Murals zählen mit.

- für 2 Tags -> 3 FAME
- für 3 Tags -> 5 FAME
- für 4 Tags -> 7 FAME
- für 5 Tags -> 9 FAME
- für 6 Tags -> 12 FAME
- für 7+ Tags -> 15 FAME

Am Ende von Runde 5 fallen die folgenden Rundenendaktionen weg. Man geht direkt zum Spielende über.

### 4) Züge fahren weiter

Nun werden beide Reihen der Wagen in Pfeilrichtung um **2 Bahnhöfe weiter geschoben**.

Wagen die sich dabei neben einer Reinigungsanlage befinden oder daran vorbei geschoben werden, werden gereinigt. Das bedeutet, dass alle Tags, GKs und Character-Folien auf diesen Wagen entfernt werden. Die Tags kommen zurück zum Vorrat, die GK werden auf die jeweiligen Ablagestapel auf der Bench gelegt und die Character auf das entsprechende Feld der Bench. Die gereinigten Wagen werden nun vorne in die Reihe hineingeschoben.

### 5) nächste Runde vorbereiten

Am Ende der Runden 1-4 führt man folgende Schritte durch:

Das Level-3-GK und das Level-4-GK in der Auslage werden ggf. entfernt und kommen auf den jeweiligen Ablagestapel. Ein neues Level-3- und ein neues Level-4-GK werden aufgedeckt und die Auslage gelegt.

Die Writer nehmen sich am Ende von Runde 1-3 jeweils **4 Spraydosen** in ihrer Farbe (falls vorhanden) vom Vorrat. In der 5. und letzten Runde erhalten die Spieler **alle Spraydosen** in ihrer Farbe, die sich zu diesem Zeitpunkt im Vorrat befinden.

Die Spieler ziehen KEINE neuen GK nach.

Nun wird der Startmarker nach links weitergegeben, so lange bis jeder Writer einmal eine Runde begonnen hat.

Im Spiel zu dritt entscheidet am Ende von Runde 3 und 4 jeweils der Writer mit dem aktuell wenigsten FAME, wer Startspieler in der nächsten Runde wird. Im Spiel zu viert, passiert dies nur am Ende von Runde 4.

wird. Haben mehrere Writer den wenigsten FAME, wird geschaut, wer aktuell weniger Spraydosen hat. Ist auch dies gleich, so entscheidet der Writer, der weniger GK-Level auf der Hand hat und danach zählt wer weniger Tags auf dem Spielplan hat. Herrscht immer noch Gleichstand, entscheidet Schere, Stein, Papier.

### Spielende

Nachdem alle Writer für ihre sichtbaren Tags auf Graffiti entsprechend FAME bekommen haben, fahren die Züge nicht mehr weiter.

Jetzt werden die Boni für die meisten Murals und die längste Reihe nebeneinanderliegender eigener GK (nicht Tags!) gewertet.

Bonus für die meisten Murals: 10 FAME

Bonus für die längste Reihe nebeneinanderliegender eigener Graffitikärtchen: 10 FAME.

Sowohl bei den Murals, als auch bei der längsten Reihe bekommt bei Gleichstand zwischen 2 oder mehr Writern jeder 5 FAME.

Wer nun den meisten FAME hat, ist King of der Line und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen die Writer zusammen.

### 2-Spieler-Spiel

Im Spiel zu zweit werden nur 7 Bahnhöfe verwendet. Auf der Bench gelten die Felder für 3 Writer. Die beiden Writer setzen immer abwechselnd genau 1 Spielfigur auf die Bench oder den Spielplan. Nach den Rundenendaktionen wechselt der Startmarker zum anderen Writer.