

Philippe Mouchebeuf

كاتب

Regelbuch

Die England



INTERNATIONAL
TEAM



Wer wird das Königreich England regieren?

Inhaltsverzeichnis


Inhaltsverzeichnis	2	15 Die Ereignis-Karten	29
1 Vorstellung	3	16 Die Diener-Karten	32
2 Spielaufbau	4	17 Die Relikte	33
3 Inhalt	6	18 Königliche Garde	34
4 Zusammenfassung einer Spielrunde	7	19 Excalibur	34
5 Phase 2 Karten	8	20 Sherwood	35
6 Phase 3 Einkommen	10	21 Hosenbandorden	36
7 Phase 4 Einkäufe	10	22 Eliminierung eines Spielers	36
8 Phase 5 Bewegungen	13	23 Zufällige Platzierung	36
9 Phase 6 Wikinger	16	24 Berechnung der Siegpunkte	36
10 Phase 7 Schlachten	18	25 Ende des Spiels	36
11 Phase 8 Ende der Runde	22	26 Ermittlung des Siegers	36
12 Die Titel	22	27 Regeln für 2 Spieler	37
13 Phase 1 Hört Hört	24	28 Mitwirkende	37
14 Die Charakter-Karten	27		






Vorstellung

In **Fief England** führt jeder Spieler eine Familie von Lords im Königreich England im Mittelalter. Eine Familie besteht aus männlichen und weiblichen Lords, die versuchen, Religiöse oder adelige Titel zu erlangen. Diese Titel bringen ihrer Familie nicht nur Reichtum und Macht, sondern auch das Recht, den König oder die Königin von England zu wählen oder sich wählen zu lassen.


Auf dem Spielbrett sind Städte in England abgebildet, die durch Straßen verbunden sind, auf denen sich die Lords und ihre Truppen bewegen können. Die Karte ist in 6 verschiedenfarbige Regionen unterteilt, die aus einem Land- und einem Seeteil bestehen und von I bis VI nummeriert sind. In jedem dieser Gebiete befindet sich eine Hafenstadt, die durch einen Anker gekennzeichnet ist . Jede Stadt liegt sowohl in einem Gebiet, das im Laufe des Spiels zum Lehen erhoben werden kann, als auch in einem der beiden Bistümer oder einem der beiden Erzbistümer.

Ein Spieler, der alle Städte in einem Gebiet kontrolliert, in dem es eine Burg gibt, kann den dazugehörigen Lehenstitel kaufen und ihn einem Lord aus seiner Familie zuweisen. Jeder Lehenstitel, Viscount, Graf oder Herzog, bringt 1 Siegpunkt (SP) ein .

Ein männlicher Lord kann auch den Titel eines Bischofs oder Erzbischofs erhalten, um ein Bistum oder ein Erzbistum zu leiten. Ein weiblicher Lord kann den Titel einer Äbtissin erhalten und ein Kloster leiten. Jeder titulierte Lord eines Lehens, männlich oder weiblich, und die Bischöfe oder Erzbischöfe können eine oder zwei Stimmen für die Wahl des souveränen Königs oder der souveränen Königin abgeben. Man unterscheidet zwischen der Königin als Ehefrau des souveränen Königs und der souveränen Königin, die zur Königin von England gewählt wird und die gleichen Befugnisse wie der gewählte König hat.

In jeder Spielrunde können die Spieler eine **CHARAKTERKARTE** ziehen, um einen Lord zu ihrer Familie hinzuzufügen. Sie können auch **EREIGNISKARTEN** ziehen, die Boni bringen oder mit denen sie Aufstände, Attentate und andere Gemeinheiten auslösen können. Aber es besteht auch die Gefahr, dass sie **KATASTROPHE-KARTEN** wie **SCHLECHTES WETTER**, **GROSSE HUNGERSNOT**, **SCHWARZER TOD** oder **WIKINGERINVASION** ziehen, die die Städte des Königreichs plündern.

Die Spieler erhalten Einkommen aus den Städten, Mühlen und Klöstern, die sie kontrollieren. Lords mit einem religiösen Titel oder einem Lehenstitel können ihr Einkommen durch die Erhebung von Steuern auf ihrem Landbesitz erhöhen. Mit all diesen Einkommen können neue Truppen, Mühlen, Burgen und Lehenstitel gekauft werden. Sie können auch dazu dienen, andere Spieler zu bestechen oder ihnen zu helfen. Die Spieler kontrollieren die Städte mit ihren Einheiten, die von ihren Lords befehligt werden. Wenn sich Truppen von mehreren Spielern in derselben Stadt befinden, kann es zu einer Schlacht kommen.

Geistliche können in ihrer Kathedralenstadt (Stadt mit dem Symbol ) Relikte einsammeln. Das erste Relikt, das dem souveränen König oder der souveränen Königin übergeben wird, bringt 1 Siegpunkt.

Ziel des Spiels

Werden Sie zur mächtigsten Familie im Königreich, indem Sie die meisten Siegpunkte (SP) sammeln. AB der 5. Spielrunde gewinnt ein Spieler allein mit 3 SP, 4 SP, wenn er ein Bündnis mit einem anderen Spieler eingegangen ist.

Terminologie

Lord: Ein männlicher oder weiblicher Charakter, der ein Titel verliehen werden kann.

Titulierte Lords: Lords, die ein Lehen besitzen, Viscount/Viscountess, Graf/Gräfin oder Herzog/Herzogin, sowie Geistliche.

Geistliche: Äbtissin, Bischof und Erzbischof.

Herrscher: Souveräner König oder souveräne Königin.

Souveräne **Königin:** gewählte Königin.

Königin: Ehefrau des Königs.

Prinzgemahl: Ehemann der souveränen Königin.

Königliche Familie: König, souveräne Königin, Königin, Prinz von Wales. In spielerischer Hinsicht ist der Prinzgemahl kein Teil der königlichen Familie.

Nicht regiertes **Lehen:** Eine Region, die noch nicht zum Lehen erhoben wurde und daher keinen Viscount/Viscountess, Grafen/Gräfin oder Herzog/Herzogin an ihrer Spitze hat.

Siegpunkte: Index zur Bewertung des Sieges. Siegpunkte werden durch das Erlangen von Lehenstiteln (Viscount/Viscountess, Graf/Gräfin oder Herzog/Herzogin) und/oder durch die Übergabe des ersten Reliktes an den souveränen König oder die souveräne Königin verdient.

2

Spielaufbau

1 Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches.

Die 18 Städte befinden sich in einer der sechs farbigen Regionen, die dazu bestimmt sind, Lehen zu werden. Jeder Region ist ein Meeresgebiet zugeordnet, das von I bis VI nummeriert ist.

Jede Stadt gehört zu einem der vier kirchlichen Bezirke: Bistum Exeter, Bistum Norwich, Erzbistum York und Erzbistum Canterbury. Diese 4 Städte besitzen eine Kathedrale.

In jeder Region gibt es eine Hafenstadt und eine Stadt, die das Schwert EXCALIBUR aufnehmen könnte.

Links neben dem Spielbrett befindet sich der FLUSS, in dem einige Karten und Marker aufbewahrt werden. Auf der rechten Seite befinden sich eine Übersicht über die verschiedenen Spielphasen sowie der Rundenzähler und sein Marker.

2 Sortieren Sie und legen Sie unter dem Fluss auf die entsprechenden Plätze :

die flämischen Armbrustschützen- Figuren, die französischen Armbrustschützen- Figuren, die königlichen Ritter- Figuren, die königlichen Feldwebel- Figuren, die Hosenbandorden- Figuren, den Prinz von Wales- Marker, den Siegpunkt- Marker, den Dolch der Schande- Marker, (die Robin Hood- Gefährten- Figuren + der Robin Hood- Standy: siehe Robin Hood- Erweiterung).

3 Legen Sie hier die *PARLAMENTS*KARTE hin.

4 Mischen Sie alle *EREIGNIS*- und *KATASTROPHEN*-Karten zum *EREIGNIS*-Kartendeck und legen Sie ihn verdeckt auf seinen Platz.

5 Jeder Spieler wählt eine Farbe, legt das individuelle Spielfeld und den entsprechenden Sichtschirm vor sich ab, sortiert die Figuren, die seinen Vorrat bilden, und stellt sie auf ihre Plätze:

12 Feldwebel-Figuren , 4 Bogenschütze-Figuren , 8 Ritter-Figuren , 3 Bombardier-Figuren , 2 Trébuchet-Figuren , 1 Hochzeit-Figuren , 2 Abstimmung-Figuren , 3 Taube-Figuren , 2 Schatzkammer-Figuren .

Er erhält 5 Écus, die er hinter seinem Sichtschirm versteckt.

13 Mithilfe eines W6 bestimmt ein Spieler, in welcher Region das Schwert Excalibur befindet. Dann legt er den Marker („Schwert im Fels“) auf die Stadt mit dem EXCALIBUR-Symbol.

14 In der Reihenfolge der Runde wählt der 1. Spieler seine Startstadt, in der er platziert : 1 *Burgkachel*, 2 *Ritterfiguren*, 2 *Bogenschützenfiguren*, 2 *Feldwebelfiguren*, seine 2 *Lord*-Figuren. Die Figuren werden verdeckt hingelegt. Die anderen Spieler machen das Gleiche im Uhrzeigersinn, jeder in einem anderen Bereich.

Es ist möglich, eine zufällige Platzierung vorzunehmen (siehe § 23).



6 Nehmen Sie die Figuren ab (Entfernen Sie sie). Verteilen Sie die Figuren (Schwester, Bruder, etc.). Jeder Spieler legt seine Figuren auf sein individuelles Spielfeld.

sich
seite

n die er
eldwe-
gt.
em an-

te

ms-
ze

Excalibur-Stadt

Sie an jeden Spieler einen Mann und eine Frau. Diese Lords, die als Bruder, Onkel oder Tante betrachtet werden, bilden ihre Startfamilie. Jeder Lord nimmt sich die entsprechenden **Lord-Figuren** und legt dann seine Karten auf sein individuelles Spielfeld.

12

Bestimmen Sie, wer der Startspieler ist: Derjenige, der den Gral unter den verdeckt liegenden 4 Relikt Figuren zieht. Dieser nimmt den **ERSTER SPIELER**-Marker und legt ihn vor sich ab. Dann mischen Sie die 4 verdeckten **RELIKTE**-Figuren und legen je eine auf jede der Kathedralstädte.

11

Sortieren und neben dem Spielbrett platzieren:

- Die Lord-Figuren
- Burgkacheln/ Siedlungskacheln
- Die Abtei-/Königsabtei-Kacheln
- Die Mühle-Figuren
- Die Wikinger-Figuren
- Die ÉCUS Figuren
- Die 6 Schlachtwürfel
- Der W6

10

Legen Sie die **TITELKARTEN** mit der Bildseite nach oben auf ihren Platz.

11

8

Mischen Sie die **DIENER**-Karten, um den Nachziehstapel zu bilden. Legen Sie sie verdeckt auf ihren Platz. Jeder Lord hat das Recht auf 1 Diener.

7

Mischen Sie und legen Sie dann das **CHARAKTER**-Kartendeck auf seinen Platz.

Anmerkung: Dieser Kartenstapel enthält: Lord-Karten (männlich und weiblich), 2 Bürgerkarten, 1 französische Söldnerkarte, 1 flämische Söldnerkarte, 3 Abteikarten, 2 Bischofskarten und 2 Erzbischofskarten.

9

Jeder Spieler zieht 1 Karte, liest sie laut vor und weist sie dann einem seiner Lords zu, indem er sie auf den Platz rechts neben dem Lord legt.

9

9

Seegebiet III und Grenzmark III

Wege Wald von Sherwood

Hafenstadt

Zonennummer

Kathedralenstadt

Name des Lehens: South West

Lehen sind die farbigen Bereiche

3

Inhalt



1 Spielbrett



4 individuelle Spielfelder



1 Regelheft



4 Spielhilfen



1 Siegespunkt-Figur



1 Burgkachel / Königs-Burg



9 Burgkachel/
Siedlungskacheln



4 Sichtschirme



3 Abtei-/Königsabtei-Kacheln



4 Wikingerhüptling / normannischer Lord Figuren



20 Wikinger/Normannen Figuren



4 Windrosen-Marker



4 Hosenbandorden-Figuren



31 Charakter-Karten



16 Ereignis-Karten



9 KATASTROPHEN-Karten



6 Lehenstittel-Karten



23 Diener-Karten



1 Parlaments-Karte



1 Königs-Titelkarte



3 Äbtissin-Titelkarten



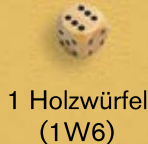
1 Souveräne Königin Titelkarte



1 Titelkarte Königin Ehefrau



6 Schlachtwürfel (3 weiß, 3 schwarz)



1 Holzwürfel (1W6)



2 Titelkarten Erzbischof



2 Titelkarten Bischof



3 Söldner-Figuren Flämischer Armbrustschütze



3 Söldner-Figuren Französischer Armbrustschütze



8 Trebuchet Figuren (2 pro Spieler)



12 Bombardier-Figuren (3 pro Spieler)



16 Bogenschützen-Figuren (4 pro Spieler)



48 Feldweibel-Figuren (12 pro Spieler)



8 Abstimmungs-Marker (2 pro Spieler)



32 Ritter-Figuren (8 pro Spieler)



12 Brieftauben-Figuren (3 pro Spieler)



4 Allianz-Marker (1 pro Spieler)



2 Dolch Der Schande-Marker



2 Spielfiguren Königlicher Ritter



2 Spielfiguren Königlicher Feldweibel



20 Lord-Standies (10 Männer, 10 Frauen)



1 Rundenzähler-Marker



8 Schatz-Marker (2 pro Spieler)



12 Mühle-Figuren



1 Marker Erster Spieler



1 Rundenzähler



61 Münzen-Figuren



4 Windrosen-Marker



4 Hosenbandorden-Figuren



1 Marker Prinz von Wales



1 Reliktfigur Heiliger Gral



1 Reliktfigur Kassel von Thomas Becket



1 Reliktfigur Schädel von Sankt Caradoc



1 Reliktfigur Tibia von Sankt Eanswith



4 Zusammenfassung einer Spielrunde

Eine Partie Fief England besteht aus einer Reihe von Spielrunden und endet nach Runde 7 oder ab Runde 5, wenn ein Spieler oder eine Allianz aus zwei Spielern genügend Siegpunkte (SP) besitzt.

Jede Spielrunde besteht aus 8 Phasen.

Oben ist die Übersicht über eine komplette Runde, wie sie auf dem Spielbrett abgebildet ist.

Jede Phase wird Spieler für Spieler durchgeführt, beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn. Wenn alle Spieler eine Phase abgeschlossen haben, wird die nächste Phase eingeleitet.

Phase 1 : Hört hört (spielt jede Aktion in dieser Reihenfolge)

- Hochzeiten und Allianzen
- Wahlen des souveränen Königs oder der souveränen Königin
- Abstimmung im Parlament über die königliche Steuer.

Phase 2 : Karten (Spielen Sie jede Aktion in dieser Reihenfolge)

- Ablagestapel
- Nachziehstapel
- Auflösung von KATASTROPHEN
- Karten legen

Phase 3 : Einkommen (gleichzeitig sammeln)

- 1 Écu pro kontrollierte Stadt,
- 2 zusätzliche Écus für jede Stadt in einem Lehen, auf das eine Steuerkarte gespielt wurde,
- 2 Écus für jede kontrollierte Mühle und jedes kontrollierte Kloster,
- 1 zusätzlicher Écu für jede Mühle und jedes Kloster in einem Gebiet, in dem eine Gute-Ernte- oder Gute-Wetter-Karte gespielt wurde.
- Ein Spieler erhält alle Einkommen aus den Mühlen des Bistums oder Erzbistums zurück, auf das er eine Steuerkarte gespielt hat.
- 2 Écus für den Titel der Königin als Ehefrau des Königs.

Die Karten **SCHÖNES WETTER** und **GUTE ERNTE** werden am Ende dieser Phase abgelegt.

Phase 4 : Einkäufe (in der Reihenfolge der Runde)

Spieler können im Rahmen der noch verfügbaren Gegenstände kaufen :

- Lehenstitel (4, 6 oder 8 Écus)
- Feldwebel (1 Écus),
- Bogenschützen oder Armbrustschützen (2 Écus)
- Ritter (3 Écus)
- Trebuchets (5 Écus)
- Burgen (5 Écus)
- Mühlen (3 Écus).

Phase 5 : Bewegungen (in der Reihenfolge der Runde)

Jeder Lord kann sich bis zu zwei Städte weit bewegen.

Truppen (Feldwebel, Bogenschützen und Ritter) müssen sich mit einem Lord bewegen, der sie unterwegs mitnehmen oder zurücklassen kann.

Phase 6 : Wikinger

- Verstärkung
- Landung
- Bewegungen
- Schlachten
- Lösegeld und Bekehrung

Phase 7 : Schlachten (Spielen Sie die Schlachten in der Reihenfolge der Runde)

Gegnerische Truppen in derselben Stadt können eine Schlacht beginnen. Eine Schlacht kann mehrere Runden dauern.

- Waffenknechte und Bogenschützen = 1 Kampfpunkt (KP),
- Armbrustschützen = 2 KP
- Ritter = 3 KP,
- Jeder Lord oder jede Dame mit Titel = 1 KP,
- Im Kampf verwenden Sie die folgende Anzahl an Schlachtwürfeln für die entsprechende Anzahl an KP:
1 bis 6 KP = 1 Schlachtwürfel, 7 bis 12 KP = 2 Schlachtwürfel, 13 oder mehr KP = 3 Schlachtwürfel.

Phase 8 : Ende der Runde

Die KATASTROPHEN und Steuer Karten werden entfernt und auf den Ablagestapel gelegt.

Wenn es keinen Gewinner gibt, geben Sie den Startspielermarker nach links weiter und eine neue Runde beginnt: Ziehen Sie den Zählritter um ein Feld weiter.

Siegbedingungen

Ab Runde 5 werden die Siegbedingungen überprüft. Ein Spieler gewinnt, wenn er 3 Siegpunkte hat, 4, wenn er durch Heirat mit einem anderen Spieler verbündet ist.



TITEL
Karten

CHARAKTER
Karten

DIENER
Karten

EREIGNIS/
KATASTROPHEN
Karten

KATASTROPHEN
Karten

Karten Ablagestapel
EREIGNIS/
KATASTROPHEN



Phase 2. Karten

Eine neue Partie Fief beginnt mit Phase 2, da es noch keine titulierten Lords gibt, die für Phase 1 erforderlich sind. Wir werden daher Phase 1 als Letztes vorstellen, nach Phase 8. Oben befindet sich die Kartenreihe, wie sie auf dem Spielbrett abgebildet ist.

5.1. Abwerfen von Karten

In der Reihenfolge des Zuges kann jeder Spieler alle oder einen Teil seiner Karten abwerfen. Die *CHARAKTERKARTEN* werden verdeckt unter das *CHARAKTER-Kartendeck* gelegt. Die *EREIGNIS-* und *KATASTROPHEN-Karten* werden mit der Bildseite nach oben auf den *EREIGNIS-/Katastrophen-Ablagestapel* gelegt, der nicht eingesehen werden kann; nur die oberste Karte bleibt sichtbar.

5,2. Karten ziehen

Die Spieler dürfen bis zu 2 Karten vom *CHARAKTER-* oder *EREIGNIS-*Stapel ziehen, davon maximal 1 *CHARAKTER-Karte*. Für den Fall, dass Sie erwägen, zwei Karten zu ziehen, können Sie die erste Karte ziehen und ansehen, bevor Sie entscheiden, ob Sie die zweite Karte ziehen oder nicht. Karten zu ziehen ist nicht Pflicht.

Achtung : Ein Spieler darf maximal drei Karten auf der Hand halten.

Hinweis: Wenn Sie das Spiel beschleunigen wollen, spricht nichts dagegen, die Unterphasen 1 und 2 gleichzeitig zu spielen.

5,2.1. TITEL-Kartendeck



Karten offen auslegen. Man wählt die Karte aus, die man einem Lord zuweisen möchte: Lehen, Bischof, Erzbischof, Äbtissin, König, Königin als Ehefrau des Königs, souveräne Königin.

5,2.2. CHARAKTER-Kartendeck



Das *CHARAKTER-Kartendeck* besteht aus männlichen und weiblichen Lords. Das Auspielen einer Lord-Karte fügt der eigenen Familie ein Mitglied hinzu. Ein Spieler kann immer nur drei Lords gleichzeitig haben.

Dort findet man auch die Titel *ABBESSIN*, *BISCHOF* und *ERZBISCHOF* sowie die Karten für *SÖLDNER* und *BÜRGER*.

Siehe 14. *CHARAKTER*

5,2.3. Diener-KARTENDECK



Das *DIENER-Kartendeck* besteht aus männlichen und weiblichen Dienern, die jedem neuen Lord zugeteilt werden, wenn er in eine Familie kommt.

5,2.4. EREIGNIS-Kartendeck



Das *EREIGNIS-Kartendeck* besteht aus *EREIGNIS-Karten* (blau) und *KATASTROPHEN-Karten* (rot). Wenn Sie eine *EREIGNIS-Karte* ziehen möchten, die oberste Karte des Kartendecks aber eine *KATASTROPHEN-Karte* ist, müssen Sie die *KATASTROPHEN-Karte* ziehen, ohne sie Ihrer Hand hinzuzufügen, und sie offen auf den freien Platz ganz links neben den *KATASTROPHEN-Plätzen* legen. Wenn alle drei Plätze besetzt sind, wird die Karte abgeworfen.

KATASTROPHEN-Karten werden bei der Begrenzung der Anzahl der Karten, die Sie ziehen können, nicht berücksichtigt: Sie können so lange *KATASTROPHEN-Karten* ziehen, bis Sie eine *EREIGNIS-Karte* erhalten.

5,2.5. Ereignis-KARTENDECK erschöpft

Wenn ein Spieler eine *EREIGNIS-Karte* ziehen möchte und dieses Kartendeck aufgebraucht ist, mischen Sie den Ablagestapel und legen Sie ihn als neues Kartendeck an.

Beispiel

KIRSTEN zieht eine CHARAKTER-Karte, schaut sie sich an und nimmt sie auf die Hand. Sie möchte nun eine Ereigniskarte als zweite Karte ziehen. Die oberste Karte des EREIGNIS-Kartendecks ist jedoch eine rote KATASTROPHEN-Karte. Sie zieht diese KATASTROPHEN-Karte und legt sie auf das erste offene Feld der KATASTROPHEN-Kartenbahn. Die nächste Karte ist ebenfalls eine KATASTROPHEN-Karte. Sie macht eine Pause, denn wenn sie sie zieht, können ihr oder ihren Verbündeten Katastrophen widerfahren. Sie entscheidet sich, das Risiko einzugehen, zu ziehen und sie auf das nächste offene Feld der KATASTROPHEN-Bahn zu legen. Schließlich erscheint eine Ereigniskarte mit blauer Rückseite, die sie zieht, anschaut und auf ihre Hand nimmt. Ihre Runde ist beendet. HUGO ist an der Reihe. Von seiner Hand wirft er eine seiner beiden Charakterkarten unter den Charakterstapel ab. Er will nun eine Ereigniskarte ziehen, aber die oberste Karte ist eine rote KATASTROPHEN-Karte. Er zieht diese KATASTROPHEN-Karte und legt sie auf das letzte Feld der verbleibenden KATASTROPHEN-Kartenbahn. Die nächste Karte ist wieder eine KATASTROPHEN-Karte. Er zieht sie nach und legt sie offen auf den Ablagestapel, da es auf der KATASTROPHEN-Kartenbahn keine freien Plätze mehr gibt. Schließlich kann er seine zweite Ereignis-Karte ziehen und sein Zug ist beendet.

5.3. Auflösung von KATASTROPHEN



Wenn die Spieler mit dem Abwerfen und Ziehen von Karten fertig sind, werden die KATASTROPHEN-Karten aufgelöst, eine nach der anderen, von links nach rechts.

Der erste Spieler wirft einen W6, um zu bestimmen, in welcher Region die KATASTROPHE auftritt.

Legen Sie die KATASTROPHEN-Karte im Seegebiet neben die Nummer der durch den Würfel bestimmten Region senkrecht ab. Sie wirkt sich sowohl auf das Seegebiet als auch auf das angrenzende Landgebiet (gleiche Farbe) aus.

Ein und dieselbe Region kann nicht von mehreren KATASTROPHEN desselben Typs betroffen sein. Wenn dies geschieht, wird die doppelte Karte abgeworfen. Andererseits können mehrere KATASTROPHEN unterschiedlicher Art gleichzeitig dieselbe Region betreffen.

Eine KATASTROPHEN betrifft alle Lords und alle Truppen aller Spieler, die sich in der Region befinden. Die KATASTROPHEN-Karten bleiben liegen und sind bis zum Ende der Runde aktiv.

Die Wikinger landen zu Beginn der WIKINGER-Phase (Phase 6) im Hafen der ausgelosten Region: Die Anzahl der Drakkars ist nun bekannt, von 0 bis 3.

Die Karte SCHWARZER TOD wird sofort nach ihrer Aufdeckung aufgelöst.

Keine KATASTROPHE in der ersten Spielrunde.

In der 1. Spielrunde ist keine KATASTROPHE aktiv. Sie werden in Meeresgebieten horizontal verlegt. Zu Beginn der 2. Runde werden sie aufgerichtet und aktiviert.

5.4. Karten spielen

Nachdem alle KATASTROPHEN gelöst wurden, kann jeder Spieler in der Reihenfolge seines Zuges alle oder einige seiner Handkarten ausspielen.



Karten mit einem Blitzsymbol sind sogenannte ÜBERRASCHUNGS-Karten. Sie können jederzeit gespielt werden, außer während der KARTEN ZIEHEN-Phase. Ein „Überraschungseffekt“ unterbricht die laufende Aktion und wird vollständig aufgelöst, bevor ein anderer Effekt aufgelöst wird.

Hinweis: Die meisten ÜBERRASCHUNGS-Karten befinden sich im EREIGNIS-Nachziehstapel. Es gibt auch zwei ÜBERRASCHUNGS-Karten im CHARAKTER-Kartendeck: die SÖLDNER-Karten.

Alle anderen Karten (einschließlich der Lord-Karten) können nur in dieser KARTEN-SPIELEN-Phase ausgespielt werden.

Hinweis: Es ist möglich, eine Lord-, ABBEST-, BISCHOFs- oder ARCHEVEST-Karte in die Familie eines verbündeten Spielers zu legen. Die anderen Karten können nicht weitergegeben oder zwischen den Spielern getauscht werden, außer durch den Einsatz einer Brieftaube (siehe 5.5).

Mehrere EREIGNIS-Karten in derselben Zone

Mehrere EREIGNIS-Karten können gleichzeitig auf dasselbe Gebiet gespielt werden, aber der Bonus, den eine mehrfach gespielte Karte bietet, wird nur einmal angewendet.



5.5. Brieftaube

Zur Erinnerung: Unter normalen Umständen ist es nicht erlaubt, Karten mit einem anderen Spieler zu tauschen.

Das Versenden einer Brieftaube ermöglicht entweder :

- einem Spieler 1 Karte zu geben oder
- einem Spieler Geld zu geben oder
- einen Spieler zu einem geheimen Treffen einladen, das 3 Minuten dauert. Während dieses Treffens können Sie Informationen austauschen, einen Schlachtplan aufstellen, aber auch Geld und Karten tauschen, wobei Sie das Limit von 3 Handkarten beachten müssen.

Die Taube schicken

Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels können Sie eine BRIEF-TAUBE auf die Reise schicken, indem Sie einen Taubenmarker vor sich platzieren. Wenn Sie eine Karte an einen anderen Spieler weitergeben wollen, legen Sie den Marker auf die verdeckt vor Ihnen liegende Karte. Geben Sie bekannt, wer der Empfänger ist (ein Lord aus einer anderen Familie).

Sofort 1W6 werfen:

- 2+ Die Taube erreicht ihr Ziel und Sie können sich sofort mit dem anderen Spieler zusammensetzen oder ihm einfach Geld oder die Karte geben.
- 1 Die Taube hat sich verirrt: Das Treffen kann nicht stattfinden, die Karte ist verloren und wird abgelegt, das Geld bleibt beim Absender. Der Marker BRIEF-TAUBE ist verloren.

Sie oder der andere Spieler können entscheiden, eine weitere Taube zu schicken (bedenken Sie aber, dass jeder von Ihnen nur drei Tauben für das ganze Spiel hat).



Phase 3. Einkommen

Geld wird durch Bronzemünzen im Wert von einem Écu, Silbermünzen im Wert von zwei Écus und Goldmünzen im Wert von fünf Écus repräsentiert.



6.1. Berechnung des Einkommens

- 1 Écu für jede kontrollierte Stadt, deren Burg oder Stadt nicht belagert wird,
- 2 Écus für jede Mühle und jedes Kloster in einer kontrollierten Stadt,
- +1 Écu für jede Mühle und jedes Kloster, deren Gebiet von einer Karte Gute Ernte und/oder Schönes Wetter betroffen ist.
- Die Königin als Ehefrau des Königs erhält 2 Écus.

Außerdem erhält jedes Kloster :

- 2 Écus für jeden Geistlichen und Lord, der in der Abtei betitelt wird
- 3 Écus für jedes Mitglied der königlichen Familie (König, Königin, souveräne Königin, Prinz von Wales) in der Abtei
- 3 Écus für jedes Relikt, das in der Abtei enthüllt wird
- 3 Écus, wenn sich *EXCALIBUR* im Kloster befindet
- Mühlen, die 1 Schritt vom Kloster entfernt sind, bringen 1 zusätzlichen Écu ein.

6.2. Steuerkarte



Wenn eine **STEUER**-karte gespielt wurde, werden zusätzliche Einkommen gewährt, je nachdem, ob die Karte auf ein Lehen oder ein Bistum/Erzbistum gespielt wurde:

- die Steuer der titulierten Lords eines Lehens, bringt 2 Écus pro Stadt des Lehens ein, auch wenn die Stadt von einem anderen Spieler kontrolliert wird.

- die Kirchensteuer bringt alle Einkommen aus den Mühlen des Bistums oder Erzbistums anstelle des Besitzers an den Amtsinhaber. Die Klöster sind nicht betroffen und auch nicht die Mühlen, die sich dort befinden.

Siehe 15,2. 2. **STEUER** für weitere Informationen.

6.3. Anwesenheit der Wikinger

Das Einkommen wird im gesamten Königreich halbiert, wenn sich dort Wikinger aufhalten. Einkommen werden auf die nächste ganze Zahl aufgerundet, z. B. $7/2=3,5$ ergibt 4 Écus.

6.4. Verbranntes Land

Um zu verhindern, dass die eigenen Mühlen vom Feind eingenommen oder zerstört werden, oder um mehr Truppen zu kaufen, kann man seine eigenen Mühlen zerstören. Jede zerstörte Mühle bringt 2 Écus ein.

Das Geld wird heimlich hinter seinem Sichtschirm aufbewahrt.

Wenn alle Spieler ihr Einkommen erhalten haben, werden die Karten *GUTE ERNTE* und *Schönes Wetter* ABGELEGT. Die *KATASTROPHEN*- und *Steuer-Karten* bleiben bis zum Ende der Runde liegen.



Phase 4. Einkäufe

In der Reihenfolge des Zuges zahlt jeder Spieler sein Lösegeld und kauft und platziert dann neue Gebäude, neue Truppen und erwirbt neue Titel.

7.1. Lösegeld

Dies ist der Zeitpunkt, an dem man seine gefangenen Charaktere befreien lassen kann (oder auch nicht), indem man dem Spieler, der sie gefangen genommen hat (auch Kerkermeister genannt), 2 Écus pro Lord und Titel zahlt.

Beispiel: Ein Lord mit den Titeln König und Graf ist 6 Écus wert. Ein Lord, der Bischof, Viscount und Herzog ist, ist 8 Écus wert.

Zur Erinnerung: Ein Gefangener kann gegen Lösegeld, kostenlos oder mit Hilfe der Dorfbewohner befreit werden (**UNTERGRUND-Karte / DORFBEWOHNERHILFE**).

Es ist nicht zwingend erforderlich, dass Sie Ihre gefangenen Charaktere befreien lassen.

Ein befreiter Gefangener wird so platziert, als käme er ins Spiel, in folgender Reihenfolge: in eine Siedlung, in eine Burg oder ein Kloster, in die Nähe eines Lords seiner Fami-

lie, auf eine kontrollierte oder freie Stadt, auf eine Stadt mit Zustimmung des Besitzers.

7.2. Gebäude

Pro Stadt darf es nur ein Gebäude (Burg, Siedlung oder Kloster) + eine Mühle geben. Sie werden auf die vom Spieler kontrollierten Städte gelegt. Das Kloster kann auch auf eine freie oder von einer anderen Familie kontrollierte Stadt gesetzt werden, wenn diese zustimmt.

7.3. Burg-/ Siedlungskachel (9)



Die Burg ist eine Befestigung, die 5 Écus kostet. Er bringt kein Geld ein, schützt aber seine Bewohner/innen.

Sie wird durch die Siedlung (Rückseite der Kachel) ersetzt, wenn der Lehenstiel gekauft wird. Die Burg bietet in der Nahkampfphase einen Schutz von -1 Schlachtwürfel; die Siedlung bietet in der Nahkampfphase einen Schutz von -2 Schlachtwürfel. Es kann nur eine Siedlung pro Lehen geben.

Die Burg kann durch einen Revolte oder die Wikinger zerstört werden. Die Siedlung kann nicht zerstört werden.

7.4. Burg- / Königsschloss-Kachel (1)



Wie die Burg kostet auch das Königsschloss 5 Écus. Es kann nur von der Familie des Herrschers gebaut werden, in einer beliebigen Stadt des Königreichs, die von einem Spieler kontrolliert wird oder nicht, mit der Zustimmung des Besitzers, wenn die Stadt Teil eines Lehens ist, ansonsten ist die Zustimmung optional.

Das Königsschloss gibt die Kontrolle über die Stadt, die nicht mehr zwingend erforderlich ist, um die Region als Lehen zu errichten. Nur der Herrscher kann dort einen neuen Lord ins Leben rufen und Truppen aufstellen.

Wenn der Herrscher wechselt, wechseln die Truppen im Königsschloss die Seiten: Ersetzen Sie diese Einheiten durch Einheiten in den Farben des neuen Herrschers (soweit möglich).

In der **BEWEGUNGEN-Phase** können sich der souveräne König oder die souveräne Königin sowie die Lords ihrer Familie von einer beliebigen Stadt aus auf eine Königsschlosskachel bewegen: Dies zählt als 1 Schritt.

Die Burg und das Königsschloss können durch eine Revolte oder die Wikinger zerstört werden.

Das Königsschloss kann nicht zu einer Siedlung werden. Es wird zu einer normalen Burg, wenn es von einem Lord eingenommen wird, der nicht zur königlichen Familie gehört.

Das Königsschloss kann nicht zu einer Siedlung werden. Es wird zu einer normalen Burg, wenn es von einem Lord eingenommen wird, der nicht zur königlichen Familie gehört.

7.5. Mühle Figur (12)



Die Mühle kostet 3 Écus. In jeder Stadt darf es nur eine Mühle geben.

Sie bringt pro Spielrunde mindestens 2 Écus ein.

In der **EINKOMMEN-Phase** ist es möglich, seine Mühlen zu zerstören, um 2 Écus pro Mühle zu erhalten.

Die Mühle kann durch eine Revolte, die Wikinger, eine Plünderung oder eine Aktion mit verbranntem Land zerstört werden.

7.6. Kloster- / Königliches Kloster-Kachel (3)



Das Kloster wird von einer Äbtissin zum Zeitpunkt ihrer Ernennung in einer freien oder von ihrer Familie kontrollierten Stadt gegründet, in der es

keine Burg oder Siedlung gibt.

Das königliche Kloster wird von einer Äbtissin gegründet, die Mitglied der königlichen Familie ist.

In der **BEWEGUNGEN-Phase** können der König und die Königin von jeder Stadt aus in ein königliches Kloster reisen. Dies zählt als eine Bewegung von 2 Schritten. Bei dieser Reise dürfen der König und/oder die Königin weder von einem Lord noch von anderen Truppen als ihrer königlichen Garde begleitet werden.

a) Das Kloster bringt ein

- 2 Écus (+Bonus, wenn die Karten **GUTE ERNTE** und/oder **SCHÖNES WETTER** vorliegen)

- + 2 Écus für jeden betitelten Besucher, 3 Écus für Mitglieder der königlichen Familie (König, Königin, Prinz von Wales), wenn sich der Besucher zum Zeitpunkt der **EINKOMMEN-Phase** auf der Stadt mit dem Kloster befindet. Gefangene Besucher bringen nichts ein.

- + 3 Écus für jedes aufgedeckte Relikt und das aus dem Felsen gezogene Schwert **EXCALIBUR**, die sich darin befinden.

Erinnerung: Mühlen, die sich 1 Schritt vom Kloster entfernt befinden, bringen 1 zusätzlichen Écus ein.

b) Effekte

- Es schützt die Lords, die sich in der Stadt befinden, vor Revolten, aber nicht die Truppen.

- Es schützt die Lords, die sich dort befinden, ein wenig vor dem Schwarzen Tod, sie sind nur bei 1 oder 2 betroffen.

- Es schützt die Lords, die sich dort befinden, vor der **JUSTIZ-Karte**.

- Es schützt wird von der **GROBE HUNGERSNOT-Karte** beeinflusst. Daher generieren nur die anwesenden Besucher Einkommen.

- Es und die darauf befindliche Mühle unterliegen nicht der Steuer des Bischofs oder des Erzbischofs.

c) Kampf-Phase

Wenn das Kloster angegriffen wird und der Angreifer die Schlacht gewinnt, kann das Kloster geplündert werden: In diesem Fall wird es zerstört und vom Spielbrett entfernt. Die Plünderung bringt dem Angreifer 10 Écus ein, der auch die darin befindlichen Relikte erbeutet. Der Lord, der für die Plünderung verantwortlich ist, erhält den **DOLCH DER SCHANDE**-Marker : Er kann von der Justiz eingeholt werden.

Das Kloster kann durch eine Revolte, die Wikinger oder durch Plünderung zerstört werden. Es kann aber von seiner Äbtissin in der nächsten Kauf-Phase auf jeder beliebigen Stadt kostenlos wieder aufgebaut werden.

7.7. Einheiten

Die kämpfenden Einheiten werden als „Einheiten“ oder „Truppen“ bezeichnet. Es gibt fünf Arten von ihnen: Feldweibel, Bogenschützen, Ritter, Bombardiere und Trebuchets. (siehe 10.1 für Details zu den Einheiten).



Eine Feldweibel-Figur kostet 1 Écus.



Eine Bogenschützen-Figur kostet 2 Écus.



Eine Ritter-Figur kostet 3 Écus.



Eine Bombardier-Figur kostet 3 Écus.



Eine Trebuchet-Figur kostet 5 Écus.

Die gekauften Einheiten werden sofort in Städte mit nicht gefangenen Lords, einer Burg, einer Siedlung oder einem Kloster der Familie gesetzt. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Einheiten, die sich auf einer Stadt befinden können. Aber in Phase 4 Einkäufe, ist es verboten, mehr als 4 neue Einheiten in derselben Stadt zu platzieren. Es ist nicht erlaubt, neue Einheiten in eine belagerte Burg oder Siedlung zu setzen.

7.8. Nebel des Krieges

Die Spieler müssen die Truppen, die sie kaufen, ankündigen und zeigen. Dann legen sie sie verdeckt auf das Spielbrett, um ihren Typ (Feldweibel, Bogenschütze, Ritter, Bombardier oder Trebuchet) im Laufe des Spiels zu verbergen. Die Spieler können die Natur der gegnerischen Figuren nur zu Beginn einer Schlacht kontrollieren.

7.9. Lehnstitel: Herzogtum, Grafschaft und Vizegrafschaft

Ein Spieler kann den Titel eines Lehens kaufen, wenn er alle Städte in diesem Lehen kontrolliert und sich mindestens 1 Burg darin befindet. Die Kontrolle über alle Städte des Lehens ist nur zum Zeitpunkt des Kaufs des Titels erforderlich: Der Verlust der Kontrolle über eine oder mehrere Städte führt nicht zum Verlust des Lehenstitels.

Der Preis für einen Lehenstitel beträgt 2 Écus pro Stadt des Lehens.

- Ein Lehen mit 4 Städten ist ein Herzogtum, der Titel kostet 8 Écus.
- Ein Lehen mit 3 Städten ist eine Grafschaft, der Titel kostet 6 Écus.
- Ein Lehen mit zwei Städten ist eine Vizegrafschaft, der Titel kostet 4 Écus.



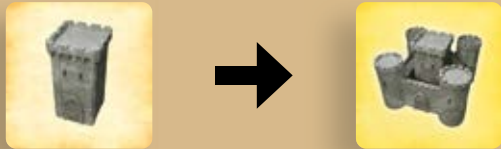
Die Vizegrafschaft der Marken umfasst 2 Städte, Berwick und Durham. **Der Preis für das Lehen beträgt $2 \times 2 = 4$ Écus.**

Legen Sie die Karte mit der Krone unter einen Lord Ihrer Familie. Ohne einen Lord ist es nicht möglich, einen Titel zu kaufen. Ein Lord kann mehrere Titel besitzen.



Die Titelkarte „Vizegrafschaft der Marke“ wird unter die Karte des Lords gelegt. So wird Henri zum Viscount der Marches. Dieser Lehenstitel gibt 1 Siegpunkt (SP).

In dem Moment, in dem ein Spieler einen Titel kaufen kann, kann der souveräne König oder die souveräne Königin beschließen, ihm diesen Lehenstitel kostenlos anzubieten. Dies kann nur einmal pro Spielrunde geschehen.



Drehen Sie eines der BURG-kacheln, die sich in diesem Lehen befinden, auf seine SIEDLUNGS-Seite.

Wenn Sie den Titel eines Lehens kaufen, drehen Sie eine der Burg-Kachel, die sich in diesem Lehen befinden, auf seine Siedlungs-Seite um. Diese Siedlung ist nun die Hauptstadt des Lehens und die einzige Stadt in diesem Lehen.

Eine Familie, die ihren letzten Lord verliert, behält dessen Titel, solange sie die zugehörige(n) Siedlung(en) kontrolliert. Sie bekommt auch weiterhin Steuern von ihren Lehnen.

Durch die Eroberung einer Siedlung während einer Schlacht wird gleichzeitig der Titel dieses Lehens übernommen und an einen Lord aus der eigenen Familie weitergegeben.

aufbauen; er kann während seiner Bewegung in einer Stadt Einheiten einsammeln oder zurücklassen. Truppen ohne Lord können sich nicht bewegen. Jede Einheit kann bis zu zwei Schritte im selben Zug durchführen, auch wenn sie von verschiedenen Lords bewegt wird. Trebuchets können sich nicht bewegen.



Kontrolle über Städte

Benoît verlegt seinen Lord Guillaume und drei Bogenschützen von Oxford nach London (Schritt 1). Er lässt einen Bogenschützen in London zurück und geht dann mit den anderen beiden Bogenschützen nach Canterbury (Schritt 2).

Benoît kontrolliert London und Canterbury, aber nicht Oxford, wo er keine Truppen zurückgelassen hat.

8.2. Landbewegung

Ein Schritt der Landbewegung erfolgt zwischen 2 benachbarten Städten über die Straße, die sie verbindet. Es ist möglich, für 2 Schritte zwischen 2 Städten hin und wieder zurück zu reisen. Es ist möglich, den Sherwood Wald auf den Wegen zu durchqueren, die dorthin führen (siehe 20. Sherwood). Der Weg über SHERWOOD ist in 1 Schritt erledigt.

Ein Lord und seine Truppen können sich auf eine Stadt bewegen, die von einem anderen Spieler besetzt ist.

Man kann sich frei auf den von Truppen und Lords leeren Städten bewegen und sie unter Kontrolle bringen, indem man eine Truppe oder einen Lord zurücklässt.

Truppen und Lords anderer Spieler können nur mit deren Zustimmung getroffen werden. Dies gilt für die Figuren, die die Städte kontrollieren, und für die Figuren, die sich an ihrem Eingang auf dem eingeschlagenen Weg befinden.

Der aktive Spieler muss seine Figuren in die betroffene Stadt ziehen und dann die dort befindlichen Spieler um Erlaubnis fragen. Wenn er sie erhält, kann er seine Bewegung normal fortsetzen; wenn er sie nicht erhält, kann der Spieler entweder

8 Phase 5. Bewegungen

Jeder Spieler, beginnend mit dem aktiven Spieler und dann in Zugreihenfolge, bewegt seine nicht gefangenen Lords und deren Truppen.

8.1. Bewegung von Lords

Die Bewegung eines Lords wird in einzelne Schritte unterteilt. Jeder Lord kann bis zu zwei Schritte pro Runde durchführen. Er kann andere Einheiten mit sich nehmen und so eine Armee

seine Truppen zurücklaufen lassen (dies zählt als neuer Schritt) oder am Eingang der Stadt auf dem Weg anhalten, auf dem er gekommen ist, aber er kann nicht umkehren und Truppen zurücklassen! Der Spieler kann eventuell in Phase 7 kämpfen. Schlachten, wenn er sich dafür entschieden hat, am Eingang der Stadt anzuhalten.

In der nächsten Runde muss man nicht mehr um Erlaubnis fragen, um seine Bewegung fortzusetzen.

Wenn man in einer Stadt ankommt, in der sich eine Burg, eine Siedlung oder ein Kloster befindet, braucht man die Erlaubnis des Besitzers oder der Äbtissin, um den Platz zu betreten. Ein Lord zieht mit seiner ganzen Armee ein. Diese Genehmigung ist die Voraussetzung dafür, dass ein Geistlicher ein Relikt, das sich in der Kathedrale einer befestigten Stadt (Burg oder Siedlung) befindet, bergen kann. Oder, dass ein Verbündeter kommt und den Platz verteidigt. Sobald sie sich in dem Ort befinden, in dem eine Schlacht stattfindet, werden die Befestigungsmalus nicht mehr angewendet (siehe 10. Phase 7. Schlachten).

Es ist nicht möglich, eine belagerte Burg oder Siedlung zu verlassen, außer mit der Erlaubnis des Belagerers oder durch das Ausspielen einer Karte **UNTERGRUND / DORFBEWohnerHILFE**. Mit dieser Karte kann man auch durch eine Stadt ziehen, ohne einen anderen Spieler um Erlaubnis zu fragen.



Jane möchte die Kontrolle über London übernehmen. Sie verlegt ihren Lord LUCIA in Begleitung von zwei Rittern von Winchester nach Canterbury, das von Philipp kontrolliert wird, und bittet ihn um Erlaubnis, nach London zu reisen. Philipp lehnt ab: Entweder bleibt LUCIA vor Ort und kann eine Schlacht deklarieren oder bis zur nächsten Runde warten, um durchzukommen, ohne um Erlaubnis fragen zu müssen, oder sie kehrt mit all ihren Truppen nach Winchester (Schritt 2 B) zurück.

Wenn Philipp zugestimmt hätte, wäre Lord LUCIA gezwungen gewesen, seine Reise in London zu beenden (Schritt 2 A).

8.3. Ausritt

Der Ausritt ist eine Schlacht, die in Phase 5 stattfindet. **Bewegungen.**

Es ist möglich, einen Ausritt zu machen, um :

- aus einer belagerten Burg oder Siedlung herauskommen,
- gegnerischen Truppen auf einem Weg begegnen, wenn Sie eine Stadt verlassen oder durch sie hindurchziehen,
- einen Überraschungsangriff auf eine Burg oder eine Siedlung durchführen.

Ein Ausritt kann nur von einer Streitmacht durchgeführt werden, die **ausschließlich aus Lords und Rittern besteht**.

Der Kampf wird im Gegensatz zum üblichen Kampf sofort gelöst. **Zu jedem Würfel des Verteidigers wird 1 F Schaden addiert.**

Wenn die Armee, die den Ausritt durchführt, die Schlacht gewinnt, kann sie ihre Bewegung fortsetzen, ohne um Erlaubnis zum Durchmarsch bitten zu müssen, an Ort und Stelle bleiben oder zu ihrem Ausgangspunkt zurückkehren (dies kostet einen Schritt).

Es ist möglich, einen Ausritt von einer Hafenstadt aus zu unternehmen.



Ausritt

Da Philipp das Wegerecht verweigert hat, beschließt Jane, den Weg zu erzwingen: Sie unternimmt einen Ausritt, begleitet von ihren beiden Rittern. Jane und Philipp würfeln 1 Schlachtwürfel. Ergebnis 2 F für jeden, Philipps Feldwebel scheidet aus, ebenso wie ein Ritter von Jane, da Philipp bei einem Ausritt 1 F zu seinem Verteidigerwürfel addiert.



Jane entscheidet sich, ihre Ritter-Figur stehen zu lassen und setzt ihre Bewegung mit LUCIA auf London fort.

8.4. Eine Stadt kontrollieren

Eine Stadt befindet sich immer in einer der folgenden Situationen:

- von einer einzigen Familie kontrolliert,
- frei von jeglicher Kontrolle

Zu Beginn des Spiels sind die Städte, die nicht als Startstadt zugewiesen wurden, frei. Sobald ein Lehen regiert wird, gelten die leeren Städte dieses Lehens als von der Familie kontrolliert, die den Lehentitel dieses Lehens besitzt.

Eine Stadt wird kontrolliert, solange sie von einer Familie mit mindestens einem Lord oder einer Truppe besetzt ist oder leer ist und sich in einem regierten Lehen befindet. Die Stadt eines Lehens, die von einer ausländischen Truppe besetzt ist, steht unter der Kontrolle dieser Truppe: Sie erhält das Einkommen der Stadt und der darin befindlichen Mühle. Die Steuern stehen jedoch dem Lehensinhaber zu.


Eine Familie, die eine Stadt kontrolliert :

- kann die Kontrolle jederzeit an eine andere Familie abtreten, außer beim Abschluss einer Schlacht. Die vorhandenen Figuren werden, soweit möglich, durch die des neuen Besitzers ersetzt, die des alten Besitzers werden abgelegt,
- ist die einzige Familie, die von den Effekten der Gebäude in dieser Stadt profitiert,
- nimmt den entsprechenden Lehentitel an sich, wenn die Stadt eine Siedlung ist.

Eine Siedlung oder Altstadt, in der es keine Lords oder Truppen gibt, wird von dem Lord kontrolliert, der den Titel des Lehens besitzt, in dem sie sich befindet.

Lords, die allein auf einer Stadt stehen und keine Truppen haben, können von einer Truppe, die von einem Lord angeführt wird, gefangen genommen werden, es sei denn, sie befinden sich in einer Burg, einer Siedlung oder einem Kloster.

8.5. Schiffsbewegung

Eine Hafenstadt ist eine Stadt, die man an ihrem Anker-Symbol erkennen kann .

Es gibt sechs Hafenstädte: Plymouth, Cardiff, Berwick, Whitby, Kingston, King's Linn und London.

Truppen, die in See stechen, müssen sich seit einer vorherigen Runde in einer Hafenstadt befinden oder in dieser Runde gekauft und in diese Hafenstadt gesetzt worden sein.

Ein Schritt der Schiffsbewegung erfolgt von einer Hafenstadt zu einer anderen Hafenstadt in einem zusammenhängenden Seegebiet oder zu einem zusammenhängenden Seegebiet.

In der Hafenstadt angekommen, können die Truppen mit Zustimmung des Stadtbesitzers eine zweite Etappe, diesmal auf dem Landweg, absolvieren.

Im zusammenhängenden Seegebiet angekommen, müssen die Truppen als zweiten und letzten Schritt in der Hafenstadt anlanden, die sich in einem Seegebiet befindet, das an das Seegebiet angrenzt, in das sie gerade eingedrungen sind.



Beispiel: 1 Ab Whitby (Gebiet IV), Schritt 1 Seefahrt: Anlandung im Hafen von King's Linn (Gebiet V), Schritt 2 Land: Ankunft in Coventry (Gebiet V).

Beispiel: 2 Immer noch von Whitby aus, Schritt 1 Seefahrt im Seegebiet V, dann Schritt 2 Seefahrt: Anlandung im Hafen von London (Seegebiet VI).

Bei der Durchreise durch Nordschottland wird das nicht nummerierte Gebiet links von Schottland nicht berücksichtigt. So kann man über den Norden Schottlands den Osten oder den Westen erreichen.

Beispiel: 3 Von Braunschweig (Gebiet III), Schritt 1 Seefahrt: Hafen von Cardiff (Gebiet II). Schritt 2 Land : Harlech (Gebiet II).

Es ist verboten, ein Seegebiet zu betreten oder zu durchqueren, in dem SCHLECHTES WETTER herrscht.

Eine Truppe, die in einen Hafen einläuft, verhindert, dass eine andere Truppe ohne ihre Erlaubnis den Hafen verlässt (Kreuzung).



Phase 6. Wikinger

Sie können wahlweise die *Wikinger-* oder die *Normannen-Seite der Figuren* verwenden.



Es gibt 24 Figuren, die in vier Clans aufgeteilt sind, die jeweils aus fünf Wikingern und einem Wikingeranführer, dem Jarl, bestehen. **Wikinger können sich nur bewegen und eine Schlacht initiieren, wenn sie einen Jarl an ihrer Spitze haben (Anmerkung: wie Lords).**

9.1. Verstärkung

Jarls, die sich seit einer vorherigen Runde im Königreich befinden, rekrutieren zu Beginn dieser Phase jeweils 3 Wikinger aus ihrem Clan. Diese Figuren werden auf die Stadt gelegt, in der sich der Jarl befindet. Jarls können nur Wikinger aus ihrem Clan rekrutieren, solange die verfügbaren Figuren reichen.

9.2. Landung der Wikinger

Wenn in dieser Runde eine WIKINGER-INVASIONS-Karte gespielt wurde (oder wenn die Landung wegen schlechten Wetters verzögert worden war). Werfen Sie 1 Schlachtwürfel, um zu erfahren, wie viele Drakkar in den Hafen einlaufen. 1 F entspricht 1 Drakkar, also einem kompletten Wikingerclan (5 Wikinger und 1 Jarl), der aus dem Vorrat genommen und vor den Hafen gelegt wird. Wenn der Würfel 3 F zeigt, werden drei Wikingerclans gelegt, sofern sie im Vorrat vorhanden sind. Zeigt der Würfel keine F, handelt es sich um einen Fehlarbeit: Die **WIKINGER-INVASIONS**-Karte wird abgeworfen.

Bei **SCHLECHTEM WETTER** in diesem Bereich wird die Landung um eine Runde verschoben. Werfen Sie keinen Schlachtwürfel: Es ist noch nicht klar, wie viele Wikinger an Land gehen werden. Wenn die Landung in einem Hafen stattfindet, der von dem **SCHWARZEN TOD** befallen ist, entfernen Sie die Hälfte der Wikingerfiguren (abgerundet auf die nächste ganze Zahl) und würfeln Sie den W6 für den Jarl: Bei 1, 2 oder 3 scheidet er aus.

9.3. Bewegungen.

Die Wikinger bewegen sich in der Reihenfolge der Gebiete, in denen sie sich befinden, um 2 Schritte. Sie gewähren oder verlangen niemals Wegerechte.

Wenn es nur eine mögliche Route gibt, nehmen sie diese, ansonsten wird ausgelost, in welche Richtung sie gehen.



Die Windrose-Figuren zeigen die vier Himmelsrichtungen: Norden (N), Osten (O), Süden (S) und Westen (W). Pro Clan wird eine Figur gezogen. Wenn die Figur nicht zu einer möglichen Route von der Stadt, in der der Clan steht, passt, wird eine andere Figur gezogen. In der gleichen Runde können sie nicht zurückgehen. Das Ergebnis der Ziehung gibt die Lage der Stadt an, in die der Clan ziehen wird.



Beispiel: Die Wikinger schiffen sich im Hafen von King's Lynn ein. Wenn die Auslosung Norden ergibt, geht der Clan nach Lincoln, wenn sie Westen ergibt, geht der Clan nach Coventry, für Osten geht er nach Norwich.



Wenn sich mehrere Clans in derselben Stadt befinden, muss die zuvor gezogene Figur zurückgesetzt werden, bevor eine neue Ziehung vorgenommen werden kann. Mehrere Clans können sich auf dieselbe Stadt zubewegen.

Sie können die Abkürzungen, die durch den Sherwood Wald führen, nicht benutzen.

Die Wikinger sind von **SCHLECHTEM WETTER** und **SCHWARZEM TOD** betroffen (der Jarl wird als Lord betrachtet). Wenn sie in ein Gebiet zurückkehren, in dem der **SCHWARZE TOD** herrscht, werden sie von deren Auswirkungen betroffen.

Wenn sie in einem Hafen ankommen, verlassen sie das Königreich England, nachdem sie die dort befindlichen Truppen eliminiert haben (auch wenn sie keinen Bewegungsschritt mehr übrig haben). Wenn sie einen Gefangenen haben, lassen sie ihn im Hafen frei.

9.4. Schlacht

- Ein Wikinger ist 2 KP (Kampfpunkte) wert.
- Ein Jarl ist 3 KP wert

Wikinger bewegen sich und bekämpfen sofort die Truppen, auf die sie treffen, wenn sie zahlenmäßig **überlegen** sind (gezählt werden die Figuren der menschlichen Einheiten ohne Lords, Bombardiere und Trebuchets).

Berechnung der Überlegenheit

Ein vollständiger Wikingerclan, d. h. 6 Einheiten, greift an, wenn der Gegner nicht mehr als 5 Einheiten hat, 3 Ritter und 2 Feldweibel oder 3 Feldweibel und 2 Bogenschützen.

Sonderfall: Burgen und Siedlungen. Um eine Burg oder eine Siedlung angreifen zu können, müssen die Wikinger dies zusätzlich mit mindestens 1 Schlachtwürfel unter Berücksichtigung der Befestigungsmalus (siehe 10.5.2.) tun können.

Wenn die Wikinger nicht zahlenmäßig überlegen sind (und nicht mindestens 1 Schlachtwürfel gegen eine Burg oder eine Siedlung werfen können), setzen sie ihren Weg fort.

Sie können von einer Karte **UNTERGRUND / DORFBEWOHN-ERHILFE** profitieren, die von einem Spieler bereitgestellt wird.

Angriff auf eine Siedlung

Ein Drakkar kommt in eine Hafenstadt, in der sich eine Siedlung befindet. Vom Drakkar kommen 5 Wikinger plus ihr Anführer, das sind $(5 \times 2 + 3)$ 13 KP für 6 Einheiten. Sie können die Siedlung mit 1 Schlachtwürfel (3 Würfel -2 Befestigungsmalus = 1 Würfel) angreifen, wenn sich nur 5 Einheiten in der Siedlung befinden. Wenn es 6 oder mehr Einheiten gibt, setzen die Wikinger ihre Reise fort. Wenn die Wikinger nach einer ersten Kampfunde keine Schlachtwürfel mehr haben oder zahlenmäßig unterlegen sind, verlassen sie die Siedlung und setzen ihre Bewegung um ein oder zwei Schritte fort.

Die Clans, die sich in einer Stadt befinden, schließen sich zusammen, um eine Schlacht zu führen.

Befinden sich mehrere Familien in einer Stadt, bekämpfen die Wikinger sie nacheinander in der Reihenfolge der Spielrunde, solange sie zahlenmäßig überlegen sind. Sobald die erste Familie ausgeschaltet ist, greifen die Wikinger die nächste Familie an, bis sie in der Unterzahl sind: Dann brechen sie den Kampf ab und setzen ihren Weg fort, wenn sie noch einen Bewegungsschritt haben.

Wikinger werfen keine Projektile.

In einem Kampf wird die Jarl-Figur zuletzt entfernt, d. h. wenn es keine Wikinger-Figur mehr gibt, die entfernt werden kann. Wenn der Jarl ihres Clans nicht anwesend ist, gehorchen die Wikinger bei ihren Bewegungen und Angriffen den anderen Jarls, die in der Stadt anwesend sind.

Die Verluste konzentrieren sich auf einen einzigen Clan, wenn es mehrere Clans in derselben Stadt gibt, bis der Jarl als Letzter eliminiert wird.

Wenn die Wikinger nach einer Projektil- oder Nahkampfphase nicht mehr in der Überzahl sind, brechen sie den Kampf ab und setzen ihren Weg fort, wenn sie noch einen Bewegungsschritt übrig haben. Wenn sie sich allein in einem Hafen befinden, verlassen sie das Königreich und kehren nach Hause nach Dänemark zurück (auch wenn sie keine Bewegungsschritte mehr übrig haben).

Wikinger belagern nicht, aber wenn sie in der Überzahl sind, greifen sie alle Truppen an, auf die sie treffen, und zerstören Mühlen, Klöster, Burgen und Relikte, die nicht verteidigt werden, oder wenn sie die Schlacht gewinnen.

Die Wikinger akzeptieren immer die Kapitulation eines Gegners, den sie gegen Lösegeld freilassen. Die Freilassung erfolgt auto-

matisch, wenn die Wikinger das Königreich verlassen.

9.5. Eroberung einer Siedlung

Wenn die Wikinger eine Siedlung einnehmen, gehen der Titel und der Siegpunkt verloren. Die Titelkarte wird auf ihren Nachziehstapel zurückgelegt. Ein Clan der Sieger bleibt in der Siedlung und bewegt sich nicht mehr.

9.6. Gefangene

Wikinger können am Ende eines Kampfes Gefangene nehmen. Die Figur des gefangenen Lords wird hingelegt, und 1 Wikingerfigur wird auf die Karte des gefangenen Lords gelegt.

9.7. Lösegelder

Die Wikinger nehmen Gefangene, die sie gegen ein Lösegeld von 2 Écus pro besessenem Lord und Titel freilassen.

Es ist möglich, die Wikinger zur Rückkehr in ihre Heimat zu überzeugen, indem man dem Jarl ein Lösegeld von 5 Écus zahlt. Der gesamte Clan verlässt daraufhin das Königreich und die Gefangenen werden kostenlos freigelassen. Das Lösegeld muss von einem der Lords bezahlt werden, die sich in derselben Stadt befinden (dieses Geld wird in den gemeinsamen Vorrat zurückgeführt). Mehrere Spieler können sich zusammenschließen, um das Lösegeld zu zahlen.

9.8. Bekehrung

Ein Geistlicher (Bischof, Erzbischof oder Äbtissin) in der gleichen Stadt wie ein Jarl kann versuchen, die Wikinger zum Christentum zu bekehren.

Werfen Sie einen W6, um das Ergebnis des Bekehrungsversuchs zu erfahren :

- 4, 5 oder 6: **Der Jarl und die Wikinger seines Clans** werden bekehrt, verlassen das Königreich und kehren nie wieder zurück. Ihre Figuren werden zurück in die Schachtel gelegt.

- 1, 2 und 3: Bei Thor und Odin! In ihrer Wut schlachten sie den Geistlichen oder die Äbtissin ab. Ihre Figuren werden zurück in die Schachtel gelegt.

9.9. Hinterhalt-Karte



Mit dieser Karte können Sie einen Jarl gefangen nehmen. Seine Figur wird dann aus dem Spiel entfernt. Die Wikinger des Clans folgen einem anderen Jarl, der in der Stadt anwesend ist, oder bleiben vor Ort, wenn es keinen anderen Jarl gibt.

09.10. Attentat-Karte



Mit dieser Karte kann ein Jarl getötet werden. Es gibt keinen Auftraggeber für diesen Attentat. Die Wikinger des Clans folgen einem anderen Jarl, der in der Stadt anwesend ist, oder bleiben vor Ort, wenn es keinen anderen Jarl gibt.

09.11. Revolte-Karte



Die Wikinger erleiden Revolten wie andere Truppen auch.

10 Phase 7. Schlachten

Eine Schlacht kann nur in Städten stattfinden, in denen sich gegnerische Truppen befinden.

Bevor eine Schlacht erklärt wird, decken die Spieler die Streitkräfte auf: Die Figuren werden aufgedeckt. Dann entscheidet jeder Spieler in der Reihenfolge seines Zuges, ob er eine Schlacht führt oder nicht.

Eine Schlacht ist nie zwingend erforderlich. Wenn kein Spieler angreifen möchte, passiert nichts.

Truppen, die nicht bei einem Lord sind, können keine Schlacht provozieren, aber sie verteidigen sich, wenn sie angegriffen werden.

Eine erklärte Schlacht wird sofort gelöst. Der Spieler kann sich dann entscheiden, eine weitere zu deklarieren usw.

10.1. Detail der Einheiten



1 Feldweibel-Figur (12) kostet 1 Écus, ist 1 Kampfpunkt (KP) wert und wird mit 1 Schadenspunkt ausgeschaltet.



1 Bogenschützen-Figur (4) kostet 2 Écus, ist 1 KP wert und wird durch 1 Schadenspunkt eliminiert. Bogenschützen erlauben es, 1 Schlachtwürfel zu werfen, wobei ab dem 3. Bogenschützen oder Armbrustschützen 1 F Schaden zum Würfelergebnis addiert wird. Um eine Burg anzugreifen, sind mindestens zwei Bogenschützen oder Armbrustschützen erforderlich, und um eine Siedlung anzugreifen, mindestens drei Bogenschützen oder Armbrustschützen, es sei denn, der Angreifer nutzt einen Untergrund aus.



1 Ritter-Figur (8) kostet 3 Écus, ist 3 KP wert und wird mit 3 Schadenspunkten ausgeschaltet.



1 Bombardier-Figur (3) kostet 3 Écus und ist 0 KP wert. Mit jedem Bombardier darf 1 Schlachtwürfel geworfen werden. Sie muss von einem Feldweibel begleitet werden, um zu funktionieren. Wenn er eine leere Seite erhält, explodiert die Kanone und

wird zusammen mit der Feldweibel-Figur aus dem Spiel entfernt. Sie vernichtet gegnerische Truppen, indem sie die Würfelergebnisse mit anderen Projektileinheiten zusammenzählt.



1 Trebuchet-Figur (2) kostet 5 Écus und ist 0 KP wert. Mit Trebuchets können 2 Schlachtwürfel geworfen werden (mit 2 Trebuchets werden ebenfalls 2 Schlachtwürfel geworfen, aber es wird insgesamt 1 F Schaden hinzugefügt). Ein Trebuchet wird in einer Burg oder Siedlung oder von den Angreifern bei einer Belagerung gebaut. Er wird im ersten Fall sofort aktiv. Wenn er während einer Belagerung gebaut wird, wird er in der nächsten Runde aktiv, wenn in Phase 4, 5 Écus bezahlt werden. **Einkäufe** (siehe 10.9. Belagerung). Er kann von seinem Besitzer weder bewegt noch zerstört werden. Er vernichtet gegnerische Truppen, indem er die Würfelergebnisse mit anderen Projektileinheiten **zusammenzählt**.

Eine Bombardier-Figur, die nicht von einem Feldweibel ihrer Familie oder ihres Verbündeten begleitet wird, ist unbrauchbar. Eine Trebuchet-Figur, die nicht von Truppen oder Lords, seiner Familie oder seinem Verbündeten begleitet wird, ist unbrauchbar.

Eine Burg oder Siedlung, die nur Trebuchets oder Bombardiere enthält, gilt nicht als verteidigt und kann von jeder fremden Truppe eingenommen werden. Die Anwesenheit einer Truppe oder eines Lords auf dem Platz ermöglicht es, diese Materialien zu verteidigen und zu aktivieren.

Bombardiere und Trebuchets, die dem Gegner am Ende der Schlacht abgenommen werden, können durch die des Siegers ersetzt werden, sofern die verfügbaren Figuren ausreichen.

10.2. Koalition

Wenn mehr als zwei Spieler in einer Stadt anwesend sind, können einige von ihnen beschließen, gemeinsam gegen andere anwesende Spieler zu kämpfen (auch gegen Spieler, die durch Heirat verbündet sind). In diesem Fall sammeln sie ihre Kräfte und der aktive Spieler (der Spieler, der gerade seine Kampfphase spielt) entscheidet über die Verteilung der Verluste und übernimmt die Kontrolle über mögliche Gefangene.

Truppen, die ihren Lord verlieren, kämpfen weiterhin bei den Koalitionstruppen. Wenn der Anführer der Koalitionäre stirbt, wird die Schlacht beendet. Dieselbe Schlacht kann wieder aufgenommen werden, wenn der nächste Spieler, der Teil der Koalition ist, an der Reihe ist.

10.3. Ablauf einer Schlacht

Eine Schlacht wird in aufeinanderfolgenden Runden ausge-

tragen. Sie endet, wenn :

- eine der beiden Seiten ausgeschieden ist oder
- eine der beiden Seiten sich ergibt oder
- die beteiligten Spieler beschließen, die Schlacht abzubrechen, oder
- 3 aufeinanderfolgende Phasen verliefen ohne Verluste auf beiden Seiten.

10.4. Ablauf einer Schlachtrunde

Eine Schlacht besteht aus mehreren Kampfunden. Jede Runde besteht aus zwei aufeinanderfolgenden Phasen:

Phase 1: Projektile, dann

Phase 2: Nahkampf.

10.4.1. Phase 1 : Projektile

Der aktive Spieler hat die Initiative: Er schießt zuerst. Der Gegner kann reagieren, wenn er Einheiten mit Projektile besitzt. Jeder Spieler spielt der Reihe nach Trebuchets, Bombardiere, Bogenschützen und Armbrustschützen. Für jede Figur wirft er so viele Würfel, wie ihm die Figur erlaubt (siehe 10.1. Detail der Einheiten). Spieler, die auf derselben Seite kämpfen (siehe 10.2. Koalition) schießen gleichzeitig :

- 2 Würfel für 1 Trebuchet + 1 F Schaden pro zusätzlichem Trebuchet,
- 1 Würfel für jeden Bombardier,
- 1 einzelner Würfel für alle Bogen- und Armbrustschützen, plus 1 F Schaden, wenn es mehr als 2 sind.

Man addiert den Schaden und wendet die Verluste auf den Gegner an, bevor er seine Projektilphase durchführt.

Gegen eine Burg müssen mindestens 2 Bogenschützen und/oder 2 Armbrustschützen eingesetzt werden, um 1 Schlachtwürfel zu werfen. Gegen eine Siedlung müssen mindestens 3 Bogenschützen und/oder 3 Armbrustschützen eingesetzt werden, um 1 Schlachtwürfel zu werfen. Der Gegner ist hinter seinen Mauern gut geschützt.

10.4.2 Auf einen Lord zielen

Wenn ein Lord aus ihrer Seite anwesend ist, können sich Bogen- und Armbrustschützen dafür entscheiden, auf einen gegnerischen Lord oder Wikingerhäuptling zu zielen, anstatt auf die Truppen zu schießen. Die Wahl muss vor dem Würfeln bekannt gegeben werden. Sie müssen mit dem Schlachtwürfel 3 F erreichen (dieser Würfel wird nicht für das Abfeuern von Projektile verwendet), damit der Schuss gelingt und das Ziel eliminiert wird. Zur Erinnerung: Eine Armee ohne Lord oder Jarl kann keine Schlacht initiieren und muss eine laufende Belagerung aufheben.

10.4.3. Phase 2 : Nahkampf

Jede Seite zählt ihre Kampfpunkte (KP) :

- 1 KP pro **Feldwebel-** und **Bogenschützenfigur**,
- 2 KP pro **Armbrustschützen**-Figur,
- 3 KP pro **Ritter**-Figur,
- 1 KP pro männlichem Lord,
- 1 KP pro weiblichem Lord, der ein Lehen besitzt.

Die Gesamtzahl der KP einer Seite bestimmt die Anzahl der Schlachtwürfel, die der Spieler wirft :

- 1 bis 6 KP 1 Schlachtwürfel
- 7 bis 12 KP 2 Schlachtwürfel
- 13 KP oder mehr 3 Schlachtwürfel

Spieler, die auf derselben Seite kämpfen (im Rahmen einer Koalition), legen ihre KP zusammen, bevor sie die Anzahl der zu werfenden Würfel festlegen.

Angriff auf eine Siedlung

Florent hat eine Armee mit 18 KP (1 Bombardier, 3 Bogenschützen, 2 Feldwebel, 4 Ritter + Lord Guillaume) und greift Philipp, der in seine Siedlung geflohen ist, mit 1 Bombardier, 2 Feldwebeln und 3 Rittern an. Florent entscheidet sich für einen Angriff und leitet eine Projektilphase ein, in der er zunächst die Bombardiere und dann die Bogenschützen einsetzt. Er wirft 1 Schlachtwürfel für die Bombardier (2 F), dann 1 weiteren für die Bogenschützen (1 F) mit 1 Schaden mehr, da er 3 Bogenschützen hat, was insgesamt 4 Schaden ergibt. Philipp zieht 1 Feldwebel und 1 Ritter zurück. Es ist seine Aufgabe, Projektile zu schießen. Er verfügt über ein Bombardier. Er verursacht 3 Schaden, Florent zieht 1 Ritter zurück. Er behält lieber seine Bogenschützen und seinen Feldwebel für die Bombardiere. Damit kann er in der nächsten Projektilphase 2 Schlachtwürfel werfen.

In der anschließenden Nahkampfphase verfügt Florent über 3 Bogenschützen, 2 Feldwebel und 3 Ritter, also zusammen mit Guillaume über 15 KP, was 3 Schlachtwürfel ergibt, die durch den Schutz der Siedlung auf einen einzigen Würfel reduziert werden (-2 Schlachtwürfel). Philipp hat 1 Feldwebel und 2 Ritter, also 7 KP, der Bombardier gibt keine KP. Er kann also zwei Schlachtwürfel werfen, während Florent gleichzeitig nur einen würfelt.

Florent erhält 2 F, Philipp entfernt den Feldwebel, so dass er noch 2 Ritter übrig hat. Er kann den Bombardier nicht einsetzen, also gibt es für ihn keine nächste Projektilphase.

Philipp erhält 3 F + 2 F, also 5 Schaden. Florent entfernt 1 Ritter + 1 Feldweibel + 1 Bogenschütze. Er hat noch 1 Bombardier mit 1 Feldweibel, 2 Bogenschützen und 2 Rittern. In der nächsten Projekttilphase kann er seinen Bombardier einsetzen, aber nicht seine Bogenschützen, da gegen eine Siedlung mindestens 3 Bogenschützen benötigt werden. Seine gesamten KP betragen 10, was nicht ausreicht (mindestens 13), um eine Nahkampfphase gegen eine Siedlung durchzuführen.

Zweite Runde: Florent setzt seinen Bombardier ein. Er verursacht 3 Schaden, zerstört 1 Ritter von Philipp, der nicht mit Projekttilen zurückschlagen kann. Florent kann seinen Bombardier ein zweites Mal einsetzen, er macht 2 Schaden, nicht genug, um Philipps letzten Ritter auszuschalten. Die Schlacht endet, die Siedlung bleibt in Philipps Händen. Florent kann eine Belagerung erklären, er legt eine Figur mit der Seite „im Aufbau“ auf die Stadt. In der nächsten Einkaufsphase kann er für 5 Écus das Trebuchet aktivieren, indem er die Figur auf seine „Trebuchet aktiv“-Phase umdreht, ansonsten ist die Belagerung immer noch vorhanden, aber das Trebuchet inaktiv.

10.5. Gegen eine Befestigung (außer Belagerung)

Wenn der Spieler eine Befestigung (Burg oder Siedlung) angreift :

10.5.1 Projektile

Gegen eine Burg müssen mindestens 2 Bogenschützen und/oder 2 Armbrustschützen eingesetzt werden, um 1 Schlachtwürfel zu werfen. Gegen eine Siedlung müssen mindestens 3 Bogenschützen und/oder 3 Armbrustschützen eingesetzt werden, um 1 Schlachtwürfel zu werfen.

10.5.2 Nahkampf

Die Anzahl der zu werfenden Würfel wird wie folgt reduziert:

- 1 Schlachtwürfel, wenn sich der Verteidiger in einer Burg befindet
- 2 Schlachtwürfel, wenn sich der Verteidiger in einer Siedlung befindet

Diese Malus werden nicht angewendet, wenn der Angreifer von einer Karte **UNTERGRUND / DORFBEWOHNERHILFE** profitiert oder wenn der Verteidiger einen Ausgang oder Ausritt macht (da er in diesem Fall den Schutz der Stadtmauern aufgibt).

10.6. Anwendung der Verluste

In der Projekttilphase werden die Verluste nach jedem Schuss eines Spielers entfernt.

In der **NAHKAMPFFHASE** werfen beide Seiten ihre Schlachtwürfel und die Verluste werden gleichzeitig angewendet.

Jeder Spieler entscheidet, welche seiner Figuren er verliert, aber er muss dafür sorgen, dass er so viele KP wie möglich verliert, um die Anzahl der erhaltenen Schäden zu erreichen. Jeder Schlachtwürfel hat eine Seite ohne Symbol, zwei Seiten mit 1 F-Symbol, zwei Seiten mit 2 F-Symbolen und eine Seite mit 3 F-Symbolen. Jedes F steht für 1 Schaden.

Um einen **Feldweibel** oder **Bogenschützen** auszuschalten, ist 1 Schaden erforderlich, bei einem **Armbrustschützen** oder **Wikinger** 2 Schaden. Es braucht 3 Schaden, um einen Ritter oder Jarl zu eliminieren. Es braucht 1 Schaden, um einen Lord zu eliminieren, nachdem alle seine Truppen eliminiert wurden. Schaden, der eine Figur nicht eliminieren kann, bleibt wirkungslos.

Lords und auch Jarls werden nur dann eliminiert, wenn alle Einheiten auf ihrer Seite eliminiert wurden. Wenn es also nicht genug Schaden gibt, um die letzte **Ritter-** oder **Wikingerfigur** zu beseitigen, bleiben Lords oder Jarls unberührt. Wenn ein Spieler gerade genug Schaden anrichtet, um alle Truppen der gegnerischen Seite, aber nicht **die Lords zu eliminieren, werden diese gefangen genommen**. Die Jarls akzeptieren nicht, dass sie gefangen genommen werden: Sie begehen Selbstmord (ihre Figur wird in den Vorrat zurückgelegt).

10.7. Ende der Schlacht

Wenn beide Seiten am Ende einer Runde noch Truppen haben, kann sich eine Seite dafür entscheiden, sich zu ergeben: Alle ihre Truppen werden dann vom Spielbrett entfernt und ihre Lords gefangen genommen. Andernfalls geht der Kampf weiter: Jede Seite zählt ihre KP und die Anzahl der ihr zustehenden Schlachtwürfel.

Beide Seiten können sich darauf einigen, den Kampf abzugeben. Die überlebenden Lords und ihre Truppen bleiben an Ort und Stelle, die Kontrolle über die Stadt ändert sich nicht (außer bei besonderen Vereinbarungen). Wenn sich der Verteidiger in einer Burg oder Siedlung befindet, kann nur der Angreifer entscheiden, ob er den Kampf abbricht. Der Verteidiger kann durch einen Ausgang eine weitere Schlacht provozieren, aber in diesem Fall ist er der Angreifer und profitiert nicht mehr von den defensiven Vorteilen, die mit der Befestigung verbunden sind.

Wenn auf beiden Seiten nur noch Lords übrig sind, wird die Schlacht beendet. Die Kontrolle über die Stadt bleibt unverändert.

Wenn auf beiden Seiten alle Einheiten und Lords eliminiert sind, wird die Kontrolle über das Dorf nach den üblichen Regeln bestimmt.

Eine **Mühle**, die sich auf einem Schlachtfeld befindet, wird entfernt, wenn mindestens drei Runden gekämpft wurden (es wird davon ausgegangen, dass sie während der Schlacht zu stark beschädigt wurde).

10.8. Plünderung

Der Sieger **darf die nicht zerstörte Mühle plündern: Er erhält 2 Écus**. Die Mühle wird vom Spielbrett entfernt.

Der Sieger darf ein Kloster plündern: Er erhält dann **10 Écus**, aber auch den **DOLCH DER SCHANDE**. Er sammelt auch die Relikte ein, die sich dort befinden.

Die **Trebuchets** und **Bombardiere** des Besiegten werden vom Sieger eingesammelt, wenn man die Farbe der Figuren ändern kann (d. h. wenn die Figuren verfügbar sind), ansonsten kommen sie zurück in den Vorrat des Spielers.

10.9. Belagerung



Wenn der Angreifer nicht mehr genügend KP hat, um mindestens 1 Schlachtwürfel zu werfen, kann er dennoch eine Belagerung erklären.

In einer Stadt, in der sich eine Burg oder eine Siedlung befindet, kann ein Spieler eine Belagerung erklären in Phase 7. **Schlacht**. Er stellt eine **Trebuchet**-Figur mit der Seite „im Aufbau“ sichtbar neben seine Truppen. Der Belagerte darf die Stadt nicht mehr verlassen oder neue Truppen hinzufügen, außer einem neuen Lord.



In der nächsten Runde in **Phase 4. Einkäufe**, der Belagerer muss den Preis für das Trebuchet bezahlen, d. h. 5 Écus: Er dreht das Trebuchet dann auf seine Rückseite; das Trebuchet wird aktiv. Er kann ein zweites Trebuchet einsetzen und es direkt auf Seite 2 legen, wofür er 5 zusätzliche Écus zahlt (insgesamt also 10 Écus). Wenn er nicht zahlt, wird das Trebuchet vom Spielbrett entfernt und die Belagerung aufgehoben.

Wenn die Belagerer keinen Lord mehr über die belagerte Stadt haben, wird die Belagerung automatisch aufgehoben. Die **Trebuchet**-Figur wird zurück in den Vorrat gelegt.

Eine belagerte Stadt bleibt unter der Kontrolle des belagerten Spielers.

Die Einkommen der Stadt und der anwesenden Mühle werden nicht eingenommen. Der Belagerte kann keine neuen Einheiten in die Stadt setzen, während der Phase 4, **Einkäufe**. Er kann dort jedoch trotzdem neue Lords einsetzen in Phase 2. **Karten**.

Der Belagerer kann neue Einheiten auf diese Stadt setzen.

Belagerte Truppen dürfen die Stadt nicht ohne Erlaubnis des Belagerers verlassen, es sei denn, sie benutzen eine Karte **UNTERGRUND / DORFBEWÖHNERHILFE** oder führen einen Ausritt durch.

Der belagerte Spieler und seine Verbündeten können Truppen zur Verstärkung bringen, in Phase 5. **Bewegungen**. Man geht dann davon aus, dass sie automatisch in die Befestigung eintreten.

Der Belagerer kann die Belagerung jederzeit abbrechen. In diesem Fall werden alle Figuren des Belagerers sofort vom Spielbrett entfernt.

Während Phase 7. Schlachten, der Belagerte kann in seinem Spielzug eine Nahkampfphase nur dadurch erklären, dass er mit allen oder einem Teil seiner Truppen den Schutz der Befestigung verlässt, wenn der Gegner nicht über genügend Streitkräfte verfügt, um gegen eine Burg oder Siedlung zu reagieren. Er macht einen Ausgang. Bombardiere und Trebuchets können aufgrund des Gedränges nicht eingesetzt werden.

▪ Projektile und Befestigung

Wenn der Belagerer weder über Projektile noch über genügend Kräfte für einen Nahkampf verfügt, wird der Belagerte in seinem Spielzug in Phase 7. Schlacht, **2 Runden lang der Projekttilphase** unterzogen, wenn er selbst welche besitzt.

Dasselbe gilt für den Belagerer. Wenn der Belagerte weder über Projektile verfügt noch einen Ausgang machen kann oder will, kann der Belagerer ihn zwei aufeinanderfolgende Runden mit Projektilen beschießen.

Belagerer und Belagerte charakterisieren die Position der beiden Seiten, ohne dass zwangsläufig ein Belagerungszustand ausgerufen wird.

Befestigungs-bonus

Philipp kontrolliert eine Siedlung. Er wird von Florent angegriffen, der 17 KP hat, d. h. 3 Schlachtwürfel für die Nahkampfphase. Die Siedlung bietet jedoch Schutz vor 2 Schlachtwürfeln. Florent kann in der Nahkampfphase nur einen Würfel verwenden. Er wird in der Projekttilphase nicht eingeschränkt.

10.10. Gefangene

Wenn ein Lord gefangen genommen wird, wird seine Figur auf die Karte seines Kerkermeisters gesetzt. Außerdem wird eine Feldweibel-Figur des Spielers, der ihn gefangen genommen hat, aus dem Vorrat genommen und auf seine Lord-Karte gelegt. Wenn er von den Wikingern gefangen genommen wird, liegt die Figur auf dem Spielbrett bei den Wikingern, wobei eine Wikinger-Figur auf die Karte des gefangenen Lords gelegt wird.

Truppen ohne Lord machen keine Gefangenen, gefangene Lords werden eliminiert.

Dieser Gefangene zählt weiterhin zu den drei Lords pro Fami-

lie. Der Gefangene wird nun von dem Spieler kontrolliert, der ihn gefangen genommen hat. Er kann ihn mit seinen Lords bewegen, als wäre er eine seiner Truppen. Ein Gefangener kann an eine andere Familie weitergegeben werden, die sich in derselben Stadt aufhält. Ein Gefangener kann nicht getötet werden, außer durch das Ausspielen der ATTENTAT-Karte.

Ein Gefangener kann fliehen, wenn dafür eine Karte UNTERGRUND / DORFBEWohnerHILFE ausgespielt wird (auch von einem anderen Spieler). Er wird freigelassen, wenn ein Lösegeld gezahlt wird oder wenn der Lord, der ihn gefangen hält, dies beschließt. Er wird automatisch freigelassen, wenn der Lord, der ihn festhält, ausgeschaltet oder gefangen genommen wird (siehe 14.1. Einen Lord ins Spiel bringen).

Ein Gefangener behält seine Titel und die damit verbundenen Siegpunkte, kann aber nicht abstimmen oder sich als Kandidat für eine Abstimmung aufstellen lassen. Das Einkommen sowie die Steuern, die mit seinen Titeln verbunden sind, können aufgehoben werden (z. B. um sein Lösegeld zu bezahlen!). Er kann auch heiraten (stellvertretend!). Wenn die Königin gefangen genommen wird, kann der Prinz von Wales immer noch ins Spiel gebracht werden: Er ist mit seiner Mutter gefangen.

Berechnung der Verluste

Marie wird angegriffen. Ihre Armee besteht aus 2 Lords, Anabel und Thomas, 1 Feldweibel, 1 Ritter und 1 Bombardier. Wenn sein Gegner mit seinen Schlachtwürfeln :

- 2 Schaden : 1 Schaden eliminiert den Feldweibel, der zweite Schaden wird ignoriert, da es 3 Schaden braucht, um einen Ritter zu eliminieren. Ein Bombardier wird nur bei einer 0 auf einem von seinem Besitzer geworfenen Schlachtwürfel beseitigt, ansonsten wird es am Ende des Kampfes vom Sieger eingesammelt. Lords werden erst dann getroffen, wenn alle Figuren der menschlichen Einheiten eliminiert wurden.
- 3 Schaden: Der Ritter wird eliminiert. Dies ist die einzige Möglichkeit, die entsprechenden 3 Schaden zu zufügen. Wenn es 3 Feldweibel und 1 Ritter gegeben hätte, hätte Maria sich dafür entscheiden können, die 3 Feldweibel anstelle des Ritters zu eliminieren. Er hat noch 1 Feldweibel, 1 Bombardier und die Lords, die nicht betroffen sind.
- 4 Schaden: Alle Figuren der Einheiten, außer der Bombardier*, werden eliminiert und die Lords können gefangen genommen werden.
- 5 Schaden: Alle Figuren der Einheiten werden eliminiert, außer der Bombardier*, sowie einer der Lords, und der andere kann gefangen genommen werden.
- 6 Schaden oder mehr: Alle Figuren werden eliminiert, außer der Bombardier* und die beiden Lords.
(* Der Bombardier wird vom Gegner zurückerhalten, wenn er die Figur austauschen kann.

Phase 8. Ende der Runde

Legen Sie die **KATASTROPHEN-** und **STEUER-**Karten ab, die sich noch auf dem Spielbrett befinden.



Bewegen Sie den Zählritter um ein Feld.




Der Spieler links vom Startspieler erhält den Startspielermarker.

Ab Runde 5 lesen Sie bitte Kapitel 25. Ende des Spiels, um zu sehen, ob das Spiel endet.

Legen Sie die **PARLAMENT-Karte** bei Bedarf wieder auf die **PARLAMENT-Seite**.

12 Die Titel

In **Fief England** kann ein Lord Lehenstitel, Geistliche oder königliche Titel erwerben. Ein Lord wird als Titelträger bezeichnet, wenn er mindestens einen Titel besitzt. Er behält seine Titel, wenn er neue Titel erwirbt. Ein Titel mit dem Wappen Englands  bringt 1 SP. Ein einzelner Lord kann maximal :

- mehrere Lehenstitel,
- einen einzigen Geistlichen-Titel (außer Äbtissinnen, die mehrere Klöster leiten können),
- einen königlichen Titel.

12.1. Die 6 Lehenstitel

Es gibt **6 Regionen**, nämlich :

- Wales und Marches, die zu einer **Vizegrafschaft** erhoben werden können (jeweils 2 Städte),
- South West und North, die zu **Grafschaften** erhoben werden können (jeweils 3 Städte),
- Midlands und South East, die zu einem **Herzogtum** erhoben werden können (jeweils 4 Städte).

Ein Lord kann mehrere Titel besitzen (Viscount oder Viscountess, Graf oder Gräfin und Herzog oder Herzogin).

Lehenstitel werden während der **EINKÄUFE**-Phase gekauft. Um einen Titel für ein Lehen kaufen zu können, muss ein Spieler alle Städte in diesem Lehen kontrollieren und dort eine Burg

haben. Diese Burg wird dann zu einer Siedlung. Wenn ein Spieler einen Lehenstitel kauft, erhebt er die Region im Namen der Region zu einer Vizegrafschaft, einer Grafschaft oder einem Herzogtum. Beispiel: **Vizegrafschaft der Marken, Grafschaft South West oder Herzogtum der Midlands.** Er kann während der **HÖRT HÖRT**-Phase einen Titel an einen Lord aus seiner Familie weitergeben. Wenn er stirbt, wird sein Titel einem anderen Mitglied seiner Familie verliehen oder, wenn er der letzte Überlebende dieser Familie ist, der Familie seines Ehemannes oder seiner Ehefrau. Andernfalls bleibt der Titel unbesetzt. Jeder Lehenstitel bringt 1 Siegpunkt (SP) ein.

Fähigkeiten

Der Inhaber eines Lehens :

- kann die Lordschaftssteuer einziehen (2 Écus pro Stadt im Lehen, auch wenn diese von einer fremden Truppe besetzt ist),
- kann bei der Wahl des Herrschers abstimmen: Er besitzt 1 Stimme,
- kann als Kandidat für die Wahl des Herrschers antreten,
- eine Frau, die mindestens einen Lehenstitel besitzt, hat 1 Kampfpunkt.

12.2. Die 4 Geistlichen-Titel für Männer

Das Königreich ist in vier religiöse Bezirke unterteilt:

- das **Bistum Exeter** (South West I und Wales II),
- das **Erzbistum York** (Marches III und North IV),
- das **Bistum Norwich** (Midlands V),
- das **Erzbistum Canterbury** (South East VI).

Die Titel Bischof und Erzbischof erhält man, indem man die entsprechende Charakterkarte aus dem Stapel der **CHARAKTER**-Karten zieht. Dieser Titel kann nur einem unverheirateten Mann aus seiner Familie verliehen werden, der kein Gefangener ist. Ein Lord kann immer nur einen Geistlichen-Titel besitzen. Ein Lord, der bereits Bischof ist, kann Erzbischof werden: Die Karte **ERZBISCHOF** ersetzt dann die Karte **BISCHOF**, die abgeworfen wird.



Hugh, Bischof von Exeter

Legen Sie die Karte **EXETER BISTUM** unter die Karte **Lord HUGH**, und legen Sie dann eine **ÄBTISSIN**-Karte auf die **Lord HUGH**-Karte.

Beschränkungen und Fähigkeiten

Inhaber eines Bischofs- oder Erzbischofstitels :

- dürfen nicht heiraten oder zum König gewählt werden,
- können in den von ihnen regierten Gebieten die Kirchensteuer einziehen (Einkommen aus Mühlen),
- können versuchen, die Revolten zu beruhigen und die Wikinger zu bekehren.

Bei der Wahl des souveränen Königs oder der souveränen Königin besitzen die Bischöfe **1 Stimme**, die Erzbischöfe **2 Stimmen**.

Es ist die Stimme von **mindestens einem Bischof** oder **Erzbischof** erforderlich, um die Wahl des souveränen Königs oder der souveränen Königin für gültig zu erklären.

12.3. Die 3 Geistlichen-Titel für Frauen

- **Äbtissin des Herbstes**
- **Äbtissin der Hügel**
- **Äbtissin der Quelle**

Den Titel Äbtissin erhält man, indem man eine Karte aus dem **CHARAKTER**-Stapel zieht. Von da an leitet die Äbtissin das gleichnamige Kloster. Der Titel Äbtissin darf nur einer Frau verliehen werden. Wenn diese Frau verheiratet ist, wird ihre Ehe annulliert (siehe 13.1.3).

Beschränkungen und Fähigkeiten

- Die Äbtissin erhält die Einkommen des Klosters und der Mühle, die sich in der Stadt befinden.
- Sie kann auch versuchen, Revolten zu besänftigen und Wikinger, die sich in derselben Stadt aufhalten, zu bekehren.
- Um heiraten oder als Königin kandidieren zu können, muss eine Äbtissin den Bischof oder Erzbischof (je nach Region, in der sich das Kloster befindet) um die Erlaubnis bitten, ihren Titel abzulegen. Wenn der Bischof oder Erzbischof seine Zustimmung gibt, verliert die Äbtissin ihren Titel. Der König kann diesen Titel dann sofort einer weiblichen Charakterkarte seiner Wahl geben, ansonsten wird die Karte abgeworfen.
- Eine Äbtissin kann mehrere Klöster leiten.



Lucia, Äbtissin des Herbstes

Legen Sie die Karte **KLOSTER DES HERBSTES** unter die Karte **Lord LUCIA**, und legen Sie dann eine **Äbtissin**-Karte auf die **Lord LUCIA**-Karte.

12.4. Die 4 königlichen Titel

Die 4 königlichen Titel sind: **König, souveräne (gewählte) Königin, Königin (mit dem König verheiratet), Prinz von Wales.**

12.4.1. Souveräner König oder souveräne Königin

Der souveräne König oder die souveräne Königin :

- wird von den titulierten Lords (außer Äbtissinnen) auf Lebenszeit gewählt,
- profitiert von einer königlichen Garde (2 königliche Ritter),
- kann den Titel eines nicht regierten Lehens einem Lord anbieten, der die Voraussetzungen für den Kauf erfüllt,
- kann mithilfe einer **STEUER**-Karte die Lordschaftssteuer von einem nicht regiertem Lehen einnehmen,
- kann nicht mit der **JUSTIZ**-Karte anvisiert werden,
- kann das Parlament einberufen, um eine neue Steuer zu beschließen,
- solange ihr Ehemann lebt, kann die souveräne Königin den Prinzen von Wales gebären, selbst wenn sie inhaftiert ist.

12.4.2. Königin Ehefrau des Königs

Die Königin, Ehefrau des Königs :

- erhält in der **EINKOMMEN**-Phase 2 Écus,
- profitiert von einer königlichen Garde (2 königliche Feldweibel) bis zum Amtsantritt einer neuen Königin,
- kann, wenn der König, ihr Ehemann, noch am Leben ist, den Prinzen von Wales gebären, selbst wenn sie inhaftiert ist,
- kann nicht mit der **JUSTIZ**-Karte anvisiert werden.



Margaret, Ehefrau des Königs

Legen Sie die Karte **SOVERÄNE KÖNIGIN** auf die Lord **MARGARET**-Karte.

12.4.3. Prinz von Wales

Männlicher Lord, der von der Familie der Königin (souveräne Königin oder Ehefrau des Königs) ins Spiel gebracht wird, wenn der König oder der Ehemann der souveränen Königin noch am Leben ist,

Er verliert diesen Titel, wenn er Bischof oder Erzbischof wird,

Er nimmt nach dem Tod des souveränen Königs oder der souveränen Königin den Titel des Königs an und erwirbt eine königliche Garde (siehe 18. Königliche Garde).

Die Königinmutter behält ihren Titel als Königin bis zum Amtsantritt einer neuen Königin.

Wenn die Königin Ehefrau des Königs stirbt, behält er den Titel Prinz von Wales.

Er kann nicht mit der **JUSTIZ**-Karte anvisiert werden.



Diese Phase gliedert sich in drei Unterphasen:

1 Bekanntgabe von Hochzeiten (ab Runde 3)

2 Wahl des souveränen Königs oder der souveränen Königin

3 Einberufung des Parlaments durch den Herrscher (um über die Steuer abzustimmen)

13.1. Hochzeiten und Allianzen

Eine Hochzeit ist eine politische Vereinbarung, die das Bündnis zwischen 2 Familien formalisiert; ohne Hochzeit ist kein Bündnis möglich. Spieler, die sich auf eine Hochzeit geeinigt haben, geben diese öffentlich bekannt. Sie kann erst ab Runde 3 erfolgen.



Godfrey heiratet Estrid

Godfrey vom grünen Spieler ist mit Estrid verheiratet, die vom gelben Spieler kontrolliert wird. Die Spieler tauschen die Figuren der Allianz, die sie auf jedes Ehepaar legen.

13.1.1. Bedingungen

Eine Ehe verbindet zwei Lords von zwei verschiedenen Spielern. Einer der beiden Lords muss eine unverheiratete Frau oder Äbtissin sein, der andere Lord ein unverheirateter Mann oder ein Bischof oder Erzbischof.

Ein Spieler darf zur gleichen Zeit nicht mehr als einen verheirateten Charakter im Spiel haben. Daher kann er immer nur mit einer Familie verbündet sein.

Wenn der Bräutigam bereits König ist, wird seine neue Frau sofort zur Königin.

Der Ehemann der souveränen Königin ist nicht der König: König wird man nur durch eine Wahl oder indem man Prinz von Wales ist, wenn der König oder die souveräne Königin stirbt.

Um die Hochzeit und das Bündnis zwischen den beiden Familien zu visualisieren, tauschen die Spieler ihre **ALLIANZ**-Figuren aus, indem sie sie auf die Karten der beiden frisch verheirateten Lords legen (siehe Beispiel oben).

Eine Eheschließung kann auch aus der Ferne per Stellvertretung erfolgen.

13.1.2. Vorteile einer Ehe

Spieler, die durch Heirat verbunden sind, können, ohne eine Brieftaube zu schicken, :

- untereinander frei Écus austauschen,
- eine **Lord**-, **Bischofs**-, **Erzbischofs**- oder **Äbtissin**-Karte in ihre jeweilige Familie legen.

HINWEIS: Ein Bündnis ermöglicht es auch, das Spiel zu zweit zu gewinnen. Siehe 25. Ende des Spiels.

13.1.3. Ende einer Ehe

Eine Ehe endet erst mit dem Tod eines der beiden Ehepartner (in einer Schlacht, durch die Pest oder durch eine Attentat) oder wenn die Frau Äbtissin wird. Die beiden betroffenen Spieler erhalten dann ihre **ALLIANZ**-Figuren zurück. NACH dem Tod des Königs behält seine Frau die königliche Garde, bis eine neue Königin kommt.



13.2. Wahl des souveränen Königs oder der souveränen Königin

Über den Titel des Königs und der souveränen Königin sowie über das Recht, die Königssteuer zu erheben, wird abgestimmt.

Wenn der Titel verfügbar ist und mindestens 3 titulierte Lords, 1 Bischof oder 1 Erzbischof im Spiel sind und mindestens ein Kandidat oder eine Kandidatin vorhanden ist, kann die Wahl stattfinden.

Ein gefangener oder belagerter Lord kann weder wählen noch kandidieren.

Jeder Spieler hat zwei **Abstimmungsmarker**:

- 1 **DAFÜR** (weiße Kugel auf der Rückseite) 
- 1 **UNGÜLTIG** (schwarze Kugel auf der Rückseite) 

Sobald alle Spieler abgestimmt haben, decken Sie die **ABSTIMMUNGS**-Marker auf.

13.2.1. Kandidat

Jeder männliche oder weibliche Lord mit mindestens einem Lehentitel und ohne Geistlichen-Titel kann sich bewerben, wenn er nicht gefangen genommen oder belagert wird.

13.2.2. Stimme

Jeder männliche oder weibliche Lord, der mindestens 1 Lehens- oder Bischofstitel besitzt, gibt 1 einzige Stimme. Ein Lord, der mehrere Titel besitzt, hat nur eine Stimme. Ein Erzbischof hat 2 Stimmen.

Jeder Spieler gibt in der Reihenfolge der Runde bekannt, ob er einen Kandidaten unter seinen wählbaren Lords vorstellt. Dieser Kandidat kann sich an einem beliebigen Ort im Königreich befinden.

Dann legt jeder Spieler einen **ABSTIMMUNGS**-Marker seiner Wahl (ein **DAFÜR** oder ein **UNGÜLTIG**) verdeckt auf den oder die Kandidaten seiner Wahl. Die Spieler stimmen nacheinander in der Reihenfolge der Runde ab.

Der **DAFÜR**-Marker eines Spielers gibt dem Kandidaten alle Stimmen dieses Spielers. Die **UNGÜLTIG**-Marker werden ignoriert, selbst bei der Ermittlung der Mehrheit: Sie dienen nur dazu, die anderen Spieler über seine wahre Stimme zu täuschen.

13.2.3. Ergebnis der Wahl

Ein Kandidat ist gewählt, wenn er mehr Stimmen als jeder andere Kandidat erhalten hat, mindestens aber drei Stimmen, darunter mindestens die eines Bischofs oder die eines Erzbischofs. In dem Fall, dass zwei Kandidaten drei Stimmen haben, ist niemand gewählt, da kein Kandidat die Mehrheit erreicht hat, selbst wenn eine Seite die Unterstützung eines Bischofs hat und die andere nicht.

Bei Gleichstand wird der Titel in dieser Runde nicht vergeben und es kann in der nächsten Runde eine neue Wahl stattfinden, wenn die Bedingungen wieder erfüllt sind.

Legen Sie die Karte *KÖNIG* oder *SOUVERÄNE KÖNIGIN* auf die Lord-Karte des gewählten Kandidaten. Er kann sofort mit der Ausübung seiner Fähigkeiten beginnen. Er erhält sofort eine königliche Garde, ebenso wie seine Frau oder sein Mann (siehe 18. Königliche Garde).



Mathilde wird zur Königin gewählt.

Die Karte *SOUVERÄNE KÖNIGIN* wird auf die Lord-Karte *MATHILDE* gelegt.

13.2.4. Die Königin Ehefrau des Königs

Die Ehefrau des Königs wird automatisch Königin: Legen Sie die *KÖNIGIN*-Karte auf die Lord-Karte.

Sie erhält 2 königliche Feldwebel zurück, die ihre königliche Leibgarde bilden (siehe 18. Königliche Garde).

Der Ehemann der souveränen Königin erhielt hingegen keinen neuen Titel.

13.3. Einberufung des Parlaments

Das Parlament kann vom König oder der souveränen Königin während der *HÖRT HÖRT*-Phase einberufen werden, wenn diese weder gefangen sind noch belagert werden.

Das Parlament dient dazu, über die königliche Steuer von 12 Écus abstimmen zu lassen, die, sobald sie beschlossen ist, nach dem Ermessen des Herrschers an andere Familien ver-

teilt wird.

13.3.1. Abstimmung über die Steuer

Für die Steuerabstimmung im Parlament legen die Spieler nur 1 *ABSTIMMUNGS*-Figur.

13.3.2. Wer stimmt ab?

Alle männlichen Lords, weder Gefangene noch Belagerte, einschließlich Bischöfe und Erzbischöfe sowie Bürger (über die *BÜRGER*-Karte).

In der Reihenfolge der Runde legt jeder Spieler, der mindestens eine Stimme für diese Abstimmung hat, den *ABSTIMMUNGS*-Marker seiner Wahl verdeckt vor seine Familie.

Der *DAFÜR*-Marker gibt alle Stimmen dieses Spielers an, die für die Erhebung der Steuer sind. Der *UNGÜLTIG*-Marker gibt alle seine Stimmen gegen die Erhebung dieser Steuer.

Man zählt die Anzahl der Wähler plus eventuelle Stimmen der Bürger und berechnet, wie groß die einfache Mehrheit ist (Hälfte der Stimmen + 1). Dann kommt es zur Abstimmung.

Die Steuer wird erhoben, wenn die Mehrheit (die Hälfte der Stimmen + 1) mit *DAFÜR* stimmt: Der souveräne König oder die souveräne Königin erhält 12 Écus. Dieser Betrag kann nach Belieben und geheim zwischen ihm/ihr und den anderen Spielern aufgeteilt werden.

Wenn die Mehrheit nicht erreicht wird, wird die Steuer nicht erhoben. Eine erneute Abstimmung kann in der nächsten Runde erfolgen.

Es ist nur eine Steuerabstimmung pro Spielrunde möglich.

13.3.3. Das Volk kann revoltieren

Wie alle Steuern kann sie zu Revolten führen. Nachdem alle 12 Écus verteilt wurden, wird die *PARLAMENT*-Karte auf ihre *REVOLTE*-Seite gedreht. Nun wird es möglich, während dieser gesamten Spielrunde eine Revolte in einer beliebigen Stadt des Königreichs anzuzetteln (*REVOLTE*-Karte oder *BÜRGER*-Karte) mit einem zusätzlichen Würfel (+ 1 Schaden), wie auf dieser Karte angegeben.

Revolte in London

Johannes spielt 1 REVOLTE-Karte auf die Stadt London, er wirft 2 SCHLACHTENWÜRFEL und fügt 2 Schaden zur Gesamtwürfelzahl hinzu, er nutzt die zusätzliche Revolte, die durch die Steuerabstimmung angeboten wird.

Der Ursprung des Parlaments in England liegt wie in Frankreich in der mittelalterlichen Curia regis (Hof des Königs). Erst unter der Herrschaft von Eduard I. (1272-1307) wurde das Parlament zu einer regulären Institution. Es umfasst zum einen die Lords (Barone und Prälaten) und zum anderen die gewählten Vertreter der Grafschaften und Marktgemeinden.

Quellen: LAROUSSE

14

Die Charakter-Karten

14.1. Lord

Es gibt 20 Lord-Karten (10 Frauen und 10 Männer) in das Charakter-Kartendeck. Das Ausspielen einer Lord-Karte fügt der eigenen Familie ein Mitglied hinzu. Eine Familie kann nicht mehr als drei Lords auf einmal haben, aber es ist möglich, **Lord-Karten** auf der Hand zu behalten. **Lord-Karten** können nur in Phase 2 gespielt werden. **Karten**. Legen Sie die **Lord-Karte** auf Ihr individuelles Spielfeld und die entsprechende Figur auf das Spielbrett (siehe **Einen Lord ins Spiel bringen**). Es ist möglich, einer Familie, mit der man eine Ehe geschlossen hat, eine **Lord-Karte** zu geben, indem man sie direkt auf das Spielfeld des Spielers legt.

Wenn ein Lord stirbt, werden seine Karte und seine Figur dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

Einen Lord ins Spiel bringen

Platzieren Sie Ihre Lord-Figur in der folgenden Reihenfolge:

1. In eine Siedlung, auch eine belagerte, die Sie kontrollieren.
2. In einem Gebäude, das auf einer von Ihnen kontrollierten Stadt platziert ist.
3. In einer Stadt, in der sich bereits einer Ihrer freien Lords befindet.
4. In einer Stadt, die Sie kontrollieren.
5. In einer freien Stadt oder einer Stadt, die von einem anderen Spieler mit dessen Zustimmung kontrolliert wird.

Ein Lord, der das Spiel betritt, ist sofort aktiv und kann das Ziel von Effekten sein. Er erhält jeden Titel eines leerstehenden Lehens, dessen Siedlung von seiner Familie kontrolliert wird.

Der Prinz von Wales



In dem Moment, in dem der Spieler, der die Familie der Königin kontrolliert, eine **MÄNNLICHE** Lord-Karte ausspielt, kann er sich entscheiden, ihn zum Prinzen von Wales zu machen, wenn die folgenden beiden Bedingungen erfüllt sind:

- der König oder der Ehemann der souveränen Königin im Spiel ist,
- es gibt noch keinen Prinzen von Wales.

Legen Sie den Prinz von Wales-Marker auf die Lord-Karte. Wenn die Königin gefangen ist, muss der Prinz neben seiner Mutter auf dem Spielbrett platziert werden: Er ist ebenfalls ein Gefangener.

14.2. Kloster



Diese Karte verleiht einer Frau, die ledig ist oder sich von ihrem Ehemann scheiden lässt, den Titel Äbtissin.

Man erhält die entsprechende **KLOSTER-Kachel** (gleiche Farbe) zurück.

Eine Äbtissin gründet bei ihrer Ernennung kostenlos ein Kloster. Man legt die **KLOSTER-Kachel** auf eine freie Stadt oder eine Stadt, die der eigenen Familie gehört und in der sich keine Burg oder Siedlung befindet. Es gibt drei Klöster: das Kloster der Hügel, das Kloster der Quelle und das Kloster des Herbstes.

Die Äbtissin kann ein zerstörtes Kloster auf einer Stadt ihrer Wahl (frei oder ihr gehörend) wieder aufbauen, in Phase 4. **Einkäufe**, kostenlos.

Man legt die **KLOSTER-Karte** unter die Lord-Karte und lässt den Bischofsstab heraus schauen. Dann wird die **ÄBTISSIN-Funktionskarte** auf die Lord-Karte gelegt.

Wie Bischöfe und Erzbischöfe kann eine Äbtissin :

- versuchen, die Revolten vor Ort zu beruhigen
- versuchen, die Wikingerführer vor Ort zu bekehren,
- ein Relikt erhalten, indem sie sich in die Kathedrale begeben, in der sich das Relikt befindet.

Die Äbtissin erhält das Einkommen ihres Klosters und der darin befindlichen Mühle, außer wenn die Stadt von der Familie oder den Truppen eines anderen Spielers besetzt ist. Wenn die Äbtissin ausgeschieden ist oder ihr Amt niedergelegt hat, fallen die Einkommen des Klosters an den Bischof oder Erzbischof oder in Ermangelung dessen an den Inhaber des Lehens.

Eine Äbtissin kann keine Truppen bewegen und keinen Angriff durchführen, es sei denn, sie ist mit einem Lehen belehnt.

Eine Ehefrau, die Äbtissin wird, verlässt automatisch ihren Ehemann. Jeder bekommt seinen Eherring zurück.

Ein Lord, der eine Äbtissin angreift oder gefangen nimmt oder ein Kloster plündert, erhält den **DOLCH DER SCHANDE** und kann gerichtlich verurteilt werden.

Nach ihrem Tod oder wenn die Äbtissin ihr Amt aufgeben darf, erhält der Herrscher das Amt zurück und überträgt es an eine unverheiratete Frau seiner Wahl, die es nicht ablehnen kann. Wenn kein Herrscher anwesend ist, wird die Karte abgelegt.

14.3. SÖLDNER



Französische Armbrustschützen (3 Figuren) oder flämische Armbrustschützen (3 Figuren).

Durch das Ausspielen dieser Karte auf dem 4. Platz des individuellen Spielfelds erhält der Spieler die 3 zugehörigen Armbrust-

schützen-Figuren und legt sie auf sein Spielfeld. Er erhält das Recht, diese Söldner während einer Schlacht oder zur Verhinderung einer Revolte zu kaufen (und nicht unbedingt in Phase 4. **Einkäufe**).

Verwendung

Man kauft sie **zu jedem beliebigen Zeitpunkt** im Spiel für 2 Écus pro Figur und setzt sie auf eine Stadt seiner Wahl, alle zusammen oder einzeln, um an einer Schlacht teilzunehmen oder gegen Revoltierende zu kämpfen.

Man kann sie auch ganz oder teilweise an einen anderen Lord verleihen oder vermieten: Man muss sich nur über den Betrag einigen. Die Figuren werden dann auf die benannte Stadt gestellt.

Der **Armbrustschütze** ist 2 Kampfpunkte wert und wird mit 2 Schadenspunkten eliminiert. Er ermöglicht einen Armbrustschützenschuss in der Projektil-Runde: Man wirft 1 Schlachtwürfel und fügt 1 Schadenspunkt hinzu, wenn es mindestens 3 Armbrustschützen und/oder Bogenschützen gibt (man sammelt die Armbrustschützen mit den Bogenschützen, so dass man nur einen Projektilschuss machen muss).

Sie benötigen mindestens 2 Armbrustschützen/Bogenschützen, um 1 Schlachtwürfel gegen eine Burg zu werfen, und mindestens 3 Armbrustschützen/Bogenschützen, um 1 Würfel gegen Siedlungen zu werfen, wo die Truppen gut geschützt sind. Bei der Verwendung einer Karte **UNTERGRUND / DORFBEWOHNERHILFE** besteht diese Einschränkung nicht.

Söldnerfiguren, die während einer Schlacht eliminiert wurden, kommen zurück in den allgemeinen Vorrat (auf ihren Platz). Wenn alle eliminiert werden, wird die Karte abgelegt. Am Ende einer Spielrunde kommen die nicht beseitigten Figuren zurück auf das Spielfeld des Spielers, der sie gegebenenfalls zurückkaufen kann.

Allein am Ende einer Schlacht machen sie keine Gefangenen (wie normale Truppen).

Diese Karte kann abgeworfen und durch eine Karte ersetzt werden.

SÖLDNER oder **BÜRGER**.

14.4. BÜRGER



Die Bürger sind die Bewohner der Städte, die die Interessen Ihrer Familie vertreten. Die Karte muss auf den 4. Platz des individuellen Spielfelds gelegt werden, während Phase 2. **Karten**. Sie kann nur gestellt werden, wenn ein titulierter Lord in der Familie ist. Die Karte wird abgelegt, sobald diese Bedingung nicht mehr erfüllt ist.

Die **BÜRGER**-Karte kann eine **SÖLDNER**-Karte ersetzen oder durch eine solche ersetzt werden (siehe 14.3).

Diese Karte hat 3 Funktionen:

1. Stimmen bei der Abstimmung über die Steuer im Parlament vergeben (3 oder 5 Stimmen je nach Karte), (siehe 13.3. Einberufung des Parlaments)

2. Eine Revolte in einer Stadt anzetteln, die von einer **GROBEN HUNGERSNOT** oder einer **STEUER** betroffen ist (wie die **REVOLTE**-Karte).

Die Spieler können zur gleichen Zeit eine oder mehrere **REVOLTE**-Karten auf eine Stadt legen, um deren Wirkung zu verstärken. Die Wirkung dieser Karten ist kumulativ und sofort.

3. Helfen Sie Ihren Lords und den Lords Ihrer Verbündeten (wie die Karte **UNTERGRUND / DORFBEWOHNERHILFE**):

- indem er Ihnen einen unterirdischen Weg in oder aus einer Burg oder einer Siedlung zeigt,
- indem er Ihnen einen Weg zeigt, wie Sie sich bei schlechtem Wetter fortbewegen können,
- indem Sie sich unbemerkt durch eine von einer feindlichen Truppe besetzte Stadt bewegen können,
- indem Sie Gefangene Ihrer Wahl befreien, die sich in derselben Stadt befinden,
- indem Sie eine Schlacht mit nur einer Figur pro Lord (Familie oder Verbündeter) in 1 Schritt Entfernung verlassen können.

Von einem Hafen aus erreicht man einen anderen Hafen.

Schatz-Figuren



Die letzten beiden Funktionen (Revolte und Hilfe) müssen mit einer Schatz-Figur aktiviert werden, die vom Kartenbesitzer auf den dafür vorgesehenen Platz gelegt wird.

Um einen Aufstand zu aktivieren, müssen Sie eine Stadt anvisieren, die von einer Hungersnot oder einer Steuer betroffen ist. Um die Hilfe der Dorfbewohner zu aktivieren, muss man eine Stadt und Lords aus der eigenen oder einer anderen Familie bestimmen.

Es ist möglich, zwei **Schatz**-Figuren auf denselben Platz zu stellen, um denselben Effekt zu jedem Zeitpunkt des Zuges zweimal zu nutzen. Die Figuren bleiben bis zum Ende der Runde, wo sie vom Spieler wieder eingesammelt werden.

14.5. BISCHOF und ERZBISCHOF

Siehe 12. 2. Geistliche-Titel.

15

Ereignis-/Katastrophen-Karten

15.1. KATASTROPHEN-Karte

In diesem Nachziehstapel befinden sich vier Arten von KATASTROPHEN. Einmal gelegt, bleiben sie die ganze Runde über auf dem Spielbrett und werden am Ende der Runde entfernt.

15.1.1. SCHWARZER TOD (2 Karten)



Alle Lords und alle Truppen, die sich in dem betroffenen Landgebiet befinden, werden von der Pest betroffen. Das gilt auch für die Wikinger, die sich im Königreich aufhalten, aber nicht für die Wikinger, die sich in den Drakkaren befinden.

▪ Effekt auf Lords

Werfen Sie den W6 für jeden Lord:

- Bei einem Ergebnis von 4 bis 6 bleibt er im Spiel
- Bei einem Ergebnis von 1 bis 3 scheidet er aus.

Lords, die in dieser Zone hinzugefügt wurden in Phase 2. *Karten* in dieser Runde ignorieren diesen Effekt.

Das Kloster schützt die Lords, die sich dort aufhalten, ein wenig vor der Pest: Sie werden nur bei 1 oder 2 eliminiert.

Wirkung auf die Truppen

In jeder Stadt im betroffenen Gebiet verliert jede Familie die Hälfte der Einheiten ihrer Truppe, wobei der Verlust abgerundet wird. Der Besitzer der Truppe entscheidet, welche Figuren er eliminiert.

Einheiten, die in diesem Bereich hinzugefügt wurden in Phase 4. *Einkäufe* in dieser Runde ignorieren diesen Effekt und werden nicht gezählt. Bombardiere und Trebuchets sind nicht von dem Schwarzen Tod betroffen

Berechnung der Verluste

Jane hat 5 Figuren, 3 Ritter und 2 Feldweibel in einer Stadt, die von dem Schwarzen Tod betroffen ist. Sie muss zwei entfernen, sie wählt die beiden Feldweibel aus.

▪ Betreten eines Pestgebiets

In dem Moment, in dem eine Armee ein Gebiet betritt, das von einer Karte *SCHWARZER TOD* betroffen ist :

- 1 - Lösen Sie den Effekt auf Lords auf, außer auf solche, die diesen Effekt in dieser Runde bereits gelöst haben.

2 - Lösen Sie den Effekt auf alle Truppen auf, außer auf die, die diesen Effekt in dieser Runde bereits aufgelöst haben.

Dies bedeutet, dass Lords und Truppen ein Gebiet, das von einer *SCHWARZER TOD*-Karte betroffen ist, erneut betreten können, egal ob es sich um dieselbe oder eine andere Karte handelt, ohne von deren Auswirkungen betroffen zu sein.

Bombardiere und Trebuchets sind nicht von dem Schwarzen Tod betroffen.

15.1.2. SCHLECHTES WETTER (2 Karten)



Indem betroffenen Gebiet sind keine Kämpfe und keine Land- oder Schiffsbewegungen möglich, weder in das Gebiet hinein noch aus ihm heraus. Es ist möglich, die Insel zu umgehen, indem man durch den Norden Schottlands reist.

Schlechtes Wetter in einem Seegebiet verhindert, dass es überquert wird.

Beispiel: Bei schlechtem Wetter in Zone I und Zone III wird eine Truppe in Cardiff, die in die Zonen IV, V oder VI gehen möchte, blockiert, da sie weder Zone I noch Zone III auf dem Weg nach Norden durchqueren kann.

Eine *SCHÖNES WETTER*-Karte kann gespielt werden, um eine *SCHLECHTES WETTER*-Karte aufzuheben. Die beiden Karten werden dann abgeworfen.

Aufstände und Landbewegungen durch *UNTERGRUND / DORFBEWohnerHILFE* werden von einer *SCHLECHTES WETTER*-Karte nicht beeinflusst.

15.1.3. GROSSE HUNGERSNOT (2 Karten)



Die *MÜHLEN* und *KLÖSTER* in diesem Gebiet bringen in der *EINKOMMEN*-Phase kein Einkommen.

Eine *GUTE ERNTE*-Karte kann gespielt werden, um eine *GROSSE HUNGERSNOT*-Karte aufzuheben. Beide Karten werden abgelegt.

Achtung : Hungersnöte können zu Revolten führen.

15.1.4. WIKINGER INVASION (3 Karten)



Nachdem die Karte aufgedeckt wurde, bestimmen Sie mithilfe des W6, in welchem Seegebiet die Drakkars auftauchen. Legen Sie die Karte *WIKINGER INVASION* in diese Zone.

Die Wikinger landen im Hafen des Gebiets, das aufgedeckt wird zu Beginn von Phase 6.

WIKINGER. Sie greifen alle Truppen an, auf die sie stoßen, und zerstören alle unverteidigten Burgen, Mühlen, Klöster und Relikte. Siehe 9. für weitere Informationen.

15.2. EREIGNIS-Karten

In diesem Nachziehstapel befinden sich 16 *EREIGNIS*-Karten.

15.2.1. GUTE ERNTE (2 Karten)



Diese Karte muss in dem betreffenden Seegebiet neben der Nummer des Gebiets aufgestellt werden.

Jede *GUTE ERNTE*-Karte kann gespielt werden auf :

- Jedes Gebiet mit einer *GROSSE HUNGERSNOT*-Karte: Beide Karten werden dann abgeworfen.
- Jedes Gebiet, das nicht von einer *SCHLECHTES WETTER*-Karte betroffen ist. Eine Mühle und ein Kloster in diesem Gebiet bringen dem Besitzer **1 zusätzlichen Écu** während der *EINKOMMEN*-Phase ein. Jede Mühle in einer nicht belagerten Stadt in diesem Gebiet profitiert von diesem Effekt.

15.2.2. STEUER (5 Karten)



Sie können eine *STEUER*-Karte auf ein Lehen, ein Bistum oder ein Erzbistum spielen, das von Ihrer Familie regiert wird.

Diese *STEUER*-Karte bleibt die ganze Runde über auf dem Spielbrett: So kann sie zu Revolten führen. Sie wird am Ende der Runde abgelegt.

Steuer auf ein Lehen

Um diese *STEUER*-Karte zu spielen, müssen Sie :

- 1 - sie im Seegebiet vor dem betroffenen Lehen platzieren.
- 2 - diese Steuer aktivieren, indem man eine *SCHATZ*-Figur auf den Kronenplatz dieser Karte stellt.

In der *EINKOMMEN*-Phase bringt diese Steuer 2 Écus für jede Stadt im Lehen ein, auch wenn der Spieler nicht alle diese Städte kontrolliert.

Diese Steuer kann erhoben werden von (nach Wahl des Spielers, der die Karte spielt) :

- 1 - der Lord, der über dieses Lehen betitelt ist, auch wenn er gefangen ist.
- 2 - der König oder die souveräne Königin über jedes nicht regierte Lehen (ohne Inhaber), selbst wenn sie gefangen sind.

Wenn der Lord, der die Steuer verlangt hat, vor der *EINKOMMEN*-Phase eliminiert wird oder seinen Titel verliert, wird die Steuer nur dann erhoben, wenn der betreffende Titel in der Familie des Spielers verbleibt, ansonsten verfällt sie.

Steuer auf ein Bistum oder Erzbistum

Um diese *STEUER*-Karte zu spielen, muss sie im Seegebiet vor dem betreffenden Bistum oder Erzbistum platziert werden, und um die Steuer zu aktivieren, muss eine *SCHATZ*-Figur auf den Bischofsstab-Platz dieser Karte gelegt werden.

In der *EINKOMMEN*-Phase kann die *STEUER*-Karte anstelle der Familien, die die betreffenden Städte kontrollieren, das Einkommen einziehen, das mit allen Mühlen des betreffenden Bistums oder Erzbistums verbunden ist.

Diese Steuer kann eingezogen werden durch :

- ein Bischof in Bezug auf sein eigenes Bistum,
- ein Erzbischof im Bezug auf sein eigenes Erzbistum.

Erinnerung:

- Der Bischof von Exeter regiert die Zonen I und II : West Country und Wales.
- Der Erzbischof von York regiert die Zonen III und IV : Marches und North.
- Der Bischof von Norwich regiert die Zone V : Midlands
- Der Erzbischof von Canterbury regiert die Zone VI : South East.



Die folgenden Karten sowie die *SÖLDNER*-Karten sind **Überraschkarten** und können zu jedem Zeitpunkt des Spiels gespielt werden, außer während des Kartendecks in Phase 2. Karten.

15.2.3. SCHÖNES WETTER (2 Karten)



Eine *SCHÖNES WETTER*-Karte kann gespielt werden auf :

- Jede Zone mit einer *SCHLECHTES WETTER*-Karte: Beide Karten werden dann abgeworfen.

- Jede Zone, die nicht von einer *GROSSEN HUNGERSNOT*-Karte betroffen ist.

Platzieren Sie sie in dem betreffenden Seegebiet neben der Nummer des Gebiets. Jede Mühle und jedes Kloster in diesem Gebiet bringt dem Besitzer 1 zusätzlichen Écus ein in Phase 3. *Einkommen*. Jede Mühle in einer nicht belagerten Stadt in diesem Gebiet profitiert von diesem Effekt.

15.2.4. REVOLTE (2 Karten)



Eine REVOLTE-Karte kann nur auf eine Stadt gespielt werden, die derzeit von mindestens einer **STEUER** oder einer **GROSSE HUNGERSNOT** betroffen ist.

Sie können niemals eine REVOLTE-Karte auf eine Stadt spielen, die von einer **STEUER** betroffen ist, die Sie selbst mit einer **STEUER**-Karte erklärt haben. Ausnahme: Der Herrscher kann eine REVOLTE-Karte spielen, wenn er die Königssteuer vom Parlament erhalten hat.

In dem Moment, in dem eine REVOLTE-Karte ausgespielt wird, können alle Spieler eine zweite Karte ausspielen oder eine Revolte anzetteln, um ihre Wirkung zu kumulieren.

Revolte-Karte oder von den Bürgern angezettelte Revolte.

Der eventuelle Befestigungsmalus einer Stadt hebt so viele Revolten auf, wie ihr Wert beträgt: Gegen eine Burg wird 1 Revolte aufgehoben, gegen eine Siedlung 2 Revolten.

Aufstand gegen ein Schloss

Nicolas spielt eine REVOLTE-Karte gegen das Schloss von York. Der Schutz der Burg hebt den durch die Karte gegebenen Schlachtwürfel auf. Die Revolte findet nicht statt, die Karte wird abgeworfen. Außer wenn ein Spieler eine andere Revolte-Karte spielt oder auf einer BÜRGER-Karte Revolte anzetteln aktiviert, kann Nicolas dann 1 Schlachtwürfel gegen die Burg von York werfen.

Die Revolte beruhigen

Eine Revolte kann vom Bischof oder Erzbischof des Ortes, an dem die Revolte stattfindet, durch seine Anwesenheit in der betroffenen Stadt oder aus der Ferne beruhigt werden, indem er 3 Écus pro Revolte zahlt.

Ohne Geld, aber in der Stadt präsent, können Bischof, Erzbischof und Äbtissin versuchen, die Revoltierenden davon zu überzeugen, nach Hause zurückzukehren und die Revolte zu beenden. Für jede Revolte wird ein W6 gewürfelt:

- 3 bis 6: Die Revolte ist vorbei
- 1 oder 2: Der Geistliche wird gesteinigt (und eliminiert).

Effekte:

Der Spieler, der die Revolte eingeleitet hat, wirft pro Revolte, die nicht abgebrochen wurde, einen Schlachtwürfel und addiert zum Ergebnis jedes Würfels 1 Schaden. **Er wählt eine Familie aus, die sich in dieser Stadt aufhält,**

und diese wendet die Verluste wie in einer Schlacht an, allerdings nur auf ihre Truppen. Wenn noch Schaden zu vergeben ist, zielt er auf eine andere anwesende Familie, bis er den gesamten Schaden vergeben hat.

Revolten können sich gegen die Wikinger richten, die sich in der Stadt aufhalten.

Der Effekt der **SCHLECHTES WETTER**-Karte hat keinen Einfluss auf Revolten.

Wenn alle anwesenden Truppen einer Seite eliminiert wurden :

- werden alle anwesenden Lords dieser Seite, einschließlich der Gefangenen, eliminiert,
- werden alle vorhandenen Mühlen, Klöster und ein eventuelles Schloss zerstört.

Nachdem die Revolte aufgelöst wurde, legen Sie die gespielten **REVOLTE**-Karten ab.

15.2.5. UNTERGRUND / DORFBEWOHNERHILFE (2 Karten)

Diese Karte ermöglicht (wahlweise) :



- einen Gefangenen zum Ausbruch zu bringen, der andere Gefangene, die in dieser Stadt vom selben Kerkermeister festgehalten werden, kostenlos befreien kann. Die so befreiten Gefangenen werden in einer Stadt untergebracht, die von ihrer Familie kontrolliert wird, oder, falls dies nicht möglich ist, in einer Stadt, die frei ist oder von einer anderen Familie mit deren Zustimmung kontrolliert wird.
- den Festungsmalus während der Auflösung einer Revolte zu ignorieren.

In der BEWEGUNGEN-Phase

- kampflos den Weg zu erzwingen.
- eine belagerte Befestigung frei zu verlassen, ohne den Belagerern zu begegnen,
- in eine Stadt, die von einer **SCHLECHTES WETTER**-Karte betroffen ist, zu reisen oder sie zu verlassen.

Eine Armee, die sich mithilfe der Karte **UNTERGRUND / DORFBEWOHNERHILFE** bewegt, kommt direkt in einer angrenzenden Stadt an: Dies zählt als 1 Schritt ihrer Bewegung. Sie kann dann einen weiteren Schritt machen, indem sie die Regeln für die Bewegung befolgt.

In den Phasen 6. Wikinger oder 7. Schlachten

- den Festungsmalus für diese gesamte Schlacht zu ig-

norieren (der Angreifer nutzt einen Verrat auf der gegnerischen Seite aus und dringt in die Festung ein).

- ein Schlachtfeld zu verlassen, zusammen mit einem oder mehreren Lords aus der eigenen Seite (Familie oder Verbündete), die jeweils von 1 Einheit begleitet werden. Dies zählt als 1 Schritt. Wenn es sich um eine Hafenstadt handelt, ist die Schiffsbewegung erlaubt.

Nachdem ihr Effekt verrechnet wurde, wird diese Karte abgelegt.

15.2.6. ATTENTAT (1 Karte)



Diese Karte kann jederzeit ausgespielt werden, um einen Lord Ihrer Wahl zu eliminieren. Bestimme einen deiner Lords als Auftraggeber des Attentats und lege den **DOLCH DER SCHANDE**-Marker auf seine Karte. Die **ATTENTAT**-Karte kann auch gespielt werden, wenn man keinen Lord besitzt: In diesem Fall gibt es keinen Auf-

traggeber.

Die Truppen des Opfers, die keinen Lord mehr haben, müssen demoralisiert abziehen und werden in einer Siedlung, einer Burg oder in der Nähe eines anderen Lords des Spielers untergebracht, möglichst in Gruppen von bis zu vier Personen.

Wenn das Opfer Gefangene hatte und diese nicht zu anderen in der Stadt anwesenden Lords transferiert werden können, werden sie automatisch freigelassen und kehren zu ihrer Burg oder Siedlung zurück, wie in 14.1 Einen **Lord** ins Spiel bringen beschrieben.

Man kann einen Jarl ermorden, in diesem Fall gibt es keinen Auftraggeber.

Nachdem ihr Effekt verrechnet wurde, legen Sie diese Karte ab.

15.2.7. JUSTIZ (1 Karten)



Diese Karte kann jederzeit gespielt werden, um einen Lord zu eliminieren, der einen **DOLCH DER SCHANDE**-Marker trägt, der nicht der König, die souveräne Königin, die Königin oder der Prinz von Wales ist. Der designierte Lord wird eliminiert, seine Figur vom Spielbrett entfernt und seine Karte abgelegt.

Nachdem ihr Effekt verrechnet wurde, legen Sie diese Karte ab.

15.2.8. HINTERHALT (1 Karten)



Sie können die Karte **HINTERHALT** gegen einen Lord ausspielen, der sich in derselben Stadt befindet wie einer Ihrer nicht gefangenen Lords. Sie können diese Karte nicht gegen einen Lord spielen, der sich in seinem Schloss oder seiner Siedlung befindet.

Der anvisierte Lord wird sofort von Ihrem Lord gefangen genommen.

Die Truppen auf seiner Seite, die ohne einen Lord aus seiner Familie dastehen, müssen **demoralisiert** abziehen und werden in einer Siedlung, einer Burg oder in der Nähe eines anderen Lords des Spielers untergebracht, möglichst in Gruppen von maximal vier.

Diese Karte kann auch gegen einen Jarl gespielt werden, der irgendwo im Königreich platziert ist. Die Truppen des Jarls bleiben in der Stadt oder folgen einem anderen Jarl, der sich in dieser Stadt aufhält.

Nachdem ihr Effekt verrechnet wurde, legen Sie diese Karte ab.



Jeder neue Lord hat Anspruch auf einen Diener. Nachdem Sie die Karte eines neuen Lords auf Ihr persönliches Spielfeld gelegt haben, ziehen Sie die erste Karte vom **DIENER-Kartendeck**, zeigen sie den anderen Spielern und legen sie dann rechts neben die Karte des Lords, der sein Meister wird.

Diener haben besondere Effekte, die sie speziell und ausschließlich ihrem Herrn oder dessen gesamter Familie zugute kommen lassen können. Diese Fähigkeiten können entweder in einer bestimmten Phase ausgelöst werden, die oben links auf der **DIENER**-Karte angegeben ist, oder zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Spiels, wenn nichts anderes angegeben ist.

Ein Lord darf nur einen Diener in seinen Diensten haben. Wenn ein Lord stirbt oder gefangen genommen wird, verlässt sein Diener ihn, **kehrt in sein Dorf zurück** und seine Karte wird endgültig abgelegt.

In der Hört Hört-Phase ist es möglich, einen Diener an

einen anderen Lord aus der eigenen Familie oder der Familie eines anderen Spielers zu geben, zu tauschen oder zu verkaufen.



Der Diener wird auf dem individuellen Spielfeld rechts von einem der Lords platziert, der dann sein Meister wird.

Verwendungsphase :
Phase 3 **Einkommen**

Beruf:
Müller



Name:
Rainulf

Effekt:
Jede Mühle der Familie bringt 1 zusätzlichen Écu ein.



Die Relikte

Zu Beginn des Spiels werden die vier Figuren des **Relikts** verdeckt auf die Städte mit einem Kathedralensymbol gelegt.

Wenn es von den Wikingern gefangen genommen wird, wird das Relikt aufgedeckt und aus dem Spiel entfernt.

17.1 Entdeckung

Wenn ein Bischof oder Erzbischof in seiner Kathedralstadt ankommt, lässt er sich das dort befindliche Relikt überreichen. Eine Äbtissin kann jedes Relikt einsammeln.

Wenn sich das Relikt in einer Burg oder einer Siedlung befindet, muss der Besitzer die Erlaubnis erteilen, den Ort zu betreten. Die Figur wird aufgedeckt und mit der Bildseite nach oben auf die Karte des Lords gelegt, der sie aufgedeckt hat.

Relikte können an einen anderen Lord, der sich in derselben Stadt aufhält, verschenkt oder verkauft werden.

Das Relikt kann mit einem Lord bewegt und von Hand zu Hand von Lord zu Lord weitergereicht werden, um es um mehr als zwei Schritte zu bewegen. Das Relikt kann von einem anderen Lord erlangt werden, wenn der Besitzer des Relikts in einer Schlacht stirbt, ermordet wird, in einen Hinterhalt gerät oder gefangen genommen wird. Das Relikt kann in einer Stadt zurückgelassen werden: Die Figur wird dann auf das Spielbrett gelegt. (Zur Erinnerung: Ein Relikt, das auf einem Kloster liegt, bringt 3 Écus in Phase 3. **Einkommen**)

Ein Spieler, der ein Relikt besitzt, kann es dem souveränen König oder der souveränen Königin geben, wenn dieser/diese sich in derselben Stadt befindet.



Der erste Spieler, der dem Herrscher ein Relikt übergibt, erhält den Marker, der das Wappen Englands zeigt, und behält ihn bis zum Ende des Spiels. Dies bringt ihm am Ende des Spiels 1 Siegpunkt ein.

17.2. Der Heilige Gral



Der Heilige Gral schützt die Armee, die ihn kontrolliert, in Schlachten, wenn sie sich in der

Verteidigung befindet. Würfel des Angreifers, die 2F zeigen, sind wirkungslos.

Diese Fähigkeit kann nur angewendet werden, wenn der Spieler, der den Heiligen Gral kontrolliert, sich am Ort der Schlacht befindet, sie nicht initiiert hat und auch nicht zu der Seite gehört, die sie initiiert hat.

Es ist der heilige Kelch, aus dem Christus beim letzten Abendmahl trank und der bei seiner Kreuzigung sein Blut auffing.

17.3. Die Kasel von Thomas Becket



Der Spieler, der dieses Relikt kontrolliert, kann eine ausliegende **SCHLECHTES WETTER**-Karte einmal pro Runde und pro Karte in jeder Spielphase auf eines der Seegebiete bewegen, die an das Seegebiet angrenzen, auf dem diese Karte liegt; aus Gebiet III kann man sie auf II oder IV bewegen; aus Gebiet II auf I oder III.

In der Nacht des 29. Dezember 1170 wurde der Erzbischof von Canterbury, Thomas Becket, während der Messe in seiner Kathedrale in Canterbury von vier Rittern ermordet, die den Befehlen von König Heinrich II. von England gehorchten. Bald strömen zahlreiche Pilger herbei, um am Ort des Attentats zu beten. Die wichtigsten Relikte von Thomas Becket werden in der Krypta der Basilika der Heiligen Bonifaz und Alexis in Rom aufbewahrt. In der Kapelle des Krankenhauses von Lisieux wird seine Kasel aufbewahrt.

Quellen: Wikipedia

17.4. Schädel des Heiligen Caradoc



Der Spieler, der dieses Relikt kontrolliert, kann es **einmal pro Spiel** einsetzen, um einen beliebigen Lord an der Stelle wiederzubeleben, an der er gerade gestorben ist, egal wo er sich befindet. Diese Aktion muss unmittelbar nach dem Tod des Lords angesagt werden, der dann am Leben bleibt und alle seine Titel behält. Das Relikt wird inaktiv und kann dem Herrscher geschenkt oder in einem Kloster aufbewahrt werden.

Heiliger Caradoc, Priester und Eremit, starb 1124 in Menelie in Wales. Als Harfenspieler am Hof von König Rhys verließ er diesen Prinzen, als er sah, dass er Hunde lieber mochte als Menschen, und lernte von Abt Teila, Gott zu dienen.

Quellen: Saint Caradoc, Katholische Kirche in Frankreich.

17.5. Schienbein der Heiligen Eanswith



Der Spieler, der dieses Relikt kontrolliert, kann eine oder mehrere der auf dem Spielbrett auslie-

genden **GROSSE HUNGERSNOT** ablegen. Diese Aktion kann so oft ausgeführt werden, wie der Besitzer des Relikts es wünscht.

Eanswith war eine angelsächsische Prinzessin und Geistliche in der ersten Hälfte des 7. Jahrhunderts. Sie ist die Tochter von König Eadbald und die Gründerin des Klosters Folkestone in Kent. Ein heidnischer König von Northumbria möchte sie heiraten, doch sie weist seine Avancen dank eines göttlichen Wunders zurück. Weitere Wunder ereigneten sich während des Baus des Klosters und nach Eanswiths Tod. Nach der Zerstörung ihres Klosters durch die Wikinger zog die Klostergemeinschaft von Folkestone 1137 an einen neuen Standort um.

Quellen: Wikipedia



Es gibt 2 Arten von Figuren in der Königsgarde: **Feldwebel** und **Ritter**.

Sie können weder gekauft werden noch die Armee des Lords verlassen, für den sie ins Spiel gebracht wurden. In Schlachten, **addieren sie in jeder Runde Nahkampf jeweils 1 Schaden zum Schaden ihrer Seite**.

In dem Moment, in dem ein Lord souveräner König oder souveräne Königin wird, erhält er sofort 2 **Königliche Ritter** Figuren, die jeweils 3 KP wert sind und mit 3 Schadenspunkten entsorgt werden.

Die Königin als Ehefrau des Königs oder der Ehemann der souveränen Königin erhalten 2 **Königliche Feldwebel** Figuren. Sie sind jeweils 1 KP wert und werden mit 1 Schadenspunkt eliminiert.

In dem Moment, in dem der betreffende Lord eliminiert oder gefangen genommen wird, werden diese Figuren abgeworfen (und wieder auf den Fluss gelegt).

Ausgeschiedene Figuren der Königsgarde kommen nur mit einem neuen König oder einer neuen Königin zurück.

19 Excalibur



Während des Spiels können alle männlichen Lords, außer den Geistlichen, in die Stadt kommen und versuchen, das Schwert zu bekommen. Pro Runde können zwei Versuche unternommen werden: einmal in Phase 5. *Bewegungen*, ein weiteres Mal in Phase 7. *Schlacht*.

Der Spieler wirft den W6. Wenn er eine 6 würfelt, nimmt er die *Excalibur*-Figur und legt sie auf die Charakterkarte mit der Seite „*Schwert aus dem Felsen gezogen*“. Hinweis: Lord Arthur gelingt es, die *Excalibur*-Figur zu ergreifen, wenn er eine 4 oder mehr erreicht.

Durch den Besitz von *Excalibur* erhält man in Schlachten einen Bonus. Sie fügt dem Ergebnis der Schlachtwürfel in Nahkampfphasen 1 Schaden hinzu.

Wenn es keinen souveränen König oder eine souveräne Königin gibt, wird der erste Lord, der Excalibur erbeutet, automatisch zum König.

Die Wikinger versuchen nicht, Excalibur zu erlangen oder zu zerstören.

Excalibur kann von einem anderen Lord erlangt werden, wenn der Besitzer des Relikts in einer Schlacht stirbt, ermordet wird, in einen Hinterhalt gerät oder gefangen genommen wird.

Excalibur in einem Kloster bringt 3 Écus in der *EINKOMMEN*-Phase ein.

20 Sherwood

Um schnell von York nach King's Lynn und von Lincoln nach Nottingham zu gelangen, und zwar in beide Richtungen, kann man die Wege durch den gefährlichen Sherwood Wald benutzen. Allerdings besteht die Gefahr, dass man dort *Robin Hood* begegnet, der gerne reiche Leute erpresst.

Jedes Mal, wenn ein Lord oder eine Gruppe von Lords den Sherwood Wald betritt, würfeln Sie den W6. Die Begegnung findet auf 1 oder 2 statt.

Im Falle einer Begegnung fordert *Robin Hood* :

- 1 Silbermünze (2 Écus) für jeden nicht titulierten Lord,

- 2 Silbermünzen für jeden titulierten Lord,
- 1 Goldmünzen (5 Écus) für jeden Bischof, Erzbischof oder jede Äbtissin ohne Lehenstittel,
- 2 Goldmünzen für jeden Bischof, Erzbischof oder jede Äbtissin mit mindestens 1 Lehenstittel.

Er fordert nichts vom König oder von der Königin.

Lords, die nicht zahlen können, bleiben bis zur Zahlung des Lösegelds in Sherwood gefangen (standy liegend auf Sherwood). Die anderen Lords können ihren Weg mit der gesamten Truppe fortsetzen. Wenn alle Lords gefangen bleiben, schließen sich die Feldweibel und Bogenschützen Robin Hood an (Figuren zurück in den Vorrat). Die Ritter bleiben ihrem Lord treu. Das Lösegeld wird zu Beginn von Phase 4 gezahlt. *Einkäufe*: Der Standy des Lords wird dann auf dem Sherwood Wald stehend zurückgestellt.

Ein Brief per Briefftaube vom König oder der Königin kann dazu führen, dass die Gefangenen freigelassen werden. Die Taube wird dann abgelegt.

Sobald das Lösegeld gezahlt wurde, kann der Lord den Sherwood Wald verlassen (Phase 5. *Bewegungen*) auf einem der 4 frei wählbaren Wege, wobei die Bewegung als ein Schritt zählt.



Mehrere Wege führen in den Sherwood Wald. Der Weg durch diesen Wald zählt als ein einziger Bewegungsschritt, das ist eine gute Abkürzung! Beispiel: Sie können in einem Schritt von York nach Lincoln oder King's Lynn reisen. Wenn Robin Hood Sie durchlässt!

21 Hosenbandorden

Dieser Titel wird vom Herrscher an einen männlichen Lord verliehen, der zum **Ritter des Hosenbandordens** geschlagen wird, oder an eine Frau, die zur **Dame des Hosenbandordens** gemacht wird, für den Dienst, den sie gegen die Wikinger geleistet hat.

Dieser Titel wird vom Herrscher an :

- ein männlicher oder weiblicher Lord, der in einer Schlacht allein oder an der Spitze einer Koalition Wikinger besiegt hat,
- ein Geistlicher oder eine Äbtissin, der/die die Wikinger durch Bekehrung oder Lösegeldzahlungen dazu gebracht hat, das Königreich zu verlassen.

Innerhalb einer Spielrunde kann nur ein Titel verliehen werden, entweder zum Zeitpunkt der Aktion oder später (auch in einer späteren Runde). Der Marker für den Hosenbandorden wird auf die Karte des Lords gelegt, wenn er den Titel erhält. Der Titel geht verloren, wenn dieser Lord stirbt.

Der Titelträger darf den Herrscher nicht angreifen oder sich an einer Koalition gegen ihn beteiligen.

Er dient dazu, am Ende des Spiels zwischen gleichplatzierten Spielern zu entscheiden.

22 Eliminierung eines Spielers

Ein Spieler, der weder einen Lord hat noch eine Stadt kontrolliert, scheidet nicht aus. Er zieht weiterhin Karten und kann den Verlauf des Spiels beeinflussen. Er kann mit einem neuen Lord ins Spiel kommen, wenn er eine **Lord**-Karte ausspielt.

23 Zufällige Platzierung (variante)



In der Reihenfolge der Runde bestimmt jeder Spieler seine Startstadt, indem er zweimal 1W6 würfelt. Das erste Ergebnis gibt das Gebiet an, das zweite die Stadt (der Spieler bestimmt im Voraus die Nummern der Städte in dem Gebiet). Es kann nur einen Spieler pro Zone geben: Würfeln Sie bei Bedarf erneut.

24 Berechnung der Siegpunkte

- Der Herzog-, Grafen- und Viscount-Titel bringen jeweils 1 Siegpunkt (SP) ein.
- Der Besitz des **Siegpunktmarkers** (den man erhält, wenn man als erster Spieler ein Relikt an den souveränen König oder die souveräne Königin übergibt) bringt 1 SP.

25 Ende des Spiels

Das Spiel endet nach Runde 7 oder bei einem automatischen Sieg.

Automatischer Sieg :

In einem Spiel mit vier Spielern endet das Spiel automatisch, wenn nach Runde 5 oder 6 ein Spieler 3 SP besitzt oder wenn zwei Spieler, die durch Heirat verbündet sind, zusammen 4 SP haben. Im letzteren Fall handelt es sich um einen gemeinsamen Sieg.

In einem Spiel mit 3 Spielern muss man selbst 3 SP haben (Allianzen werden nicht berücksichtigt).

Wenn das Spiel nicht durch einen automatischen Sieg endet, zählt jeder Spieler nach Runde 7 seine Siegpunkte.

Alternative

Für kürzere Spiele hindert Sie nichts daran, das Spiel nach Runde 5 oder 6 zu beenden, auch wenn der automatische Sieg nicht ausgelöst wird.

26 Ermittlung des Siegers

Der Spieler oder die Allianz, der/die den automatischen Sieg ausgelöst hat, wird zum Sieger erklärt.

Wenn das Spiel ohne automatischen Sieg endete, wird der Spieler, der die meisten Siegpunkte gesammelt hat, zum Sieger erklärt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höchsten Titel oder einem Titel des Hosenbandordens das Spiel in der Reihenfolge :

- 1) Souveräner König oder souveräne Königin
- 2) Herzog
- 3) Graf
- 4) Viscount

Beispiel :

1er 2 SP: Herzog und Viscount + 1 Hosenbandorden

2^{er} 2 SP: König + Graf

3 er 2 SP: Graf + SP für Relikt

4 er 1 SP: Herzog



Jeder Spieler verwaltet 2 Familien gleichzeitig und nimmt 2 individuelle Spielfelder und legt sie vor sich aus:



Der Reihe nach spielt jeder Spieler seine beiden Familien, nacheinander, aber in der Reihenfolge der vor ihm liegenden Spielfelder für :

- Einkommen berechnen,
- Bewegungen durchführen,
- Schlachten ausrufen.

Spielfeld A und dann Spielfeld B.

Das Geld der beiden Familien wird in einen gemeinsamen Topf hinter einem einzigen Sichtschirm gelegt.

Phase 1 Hört hört - Hochzeit

Ab Runde 3 können Sie eine Hochzeit zwischen den beiden Familien eines Spielers erklären.

Phase 2 Karten

Jeder Spieler hat nur eine Handvoll Karten für die beiden Familien.

Maximal 5 Karten auf der Hand.

Wenn Sie eine Charakterkarte ziehen, müssen Sie auch eine Ereigniskarte ziehen.

Beispiel: In der ersten Runde zieht jeder Spieler 2 Charakterkarten und 2 Ereigniskarten. Sie können ihrer Hand eine fünfte Karte, eine Ereigniskarte, hinzufügen, müssen dies aber nicht tun.

Siegbedingungen

Ab Runde 5 gewinnt ein Spieler, wenn er 4 Siegpunkte über alle seine beiden durch Heirat verbündeten Familien hat. Wenn keine Ehe besteht, ist ein Sieg nicht möglich.

Am Ende von Runde 7 gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten das Spiel.



Autor: Philippe Mouchebeuf

Illustrator : Mailon Karr

Zusätzlicher Grafiker und Illustrator : Ricardo alias Cptn Cosmos

Korrekturlesen des Hefts : Arnaud Della Siega, Laurent Séré

Layout des Hefts : Nicolas Treil

Danksagungen:

Ich möchte allen herzlich danken, die an den zahlreichen Sitzungen zur Entwicklung und Fertigstellung des Spiels teilgenommen haben, insbesondere Damien Lefebvre, dem Besitzer der Boutique „Les Troubadoueurs“ in Bourg, der in seinem Geschäft zahlreiche Testsitzungen mit seinen Freunden Yannick Maccatto und Philippe Bertaud organisiert hat.

Vielen Dank auch an Le Gros Ours, der die ProtoNight in der Bar „Jeux Barjo“ in Bordeaux organisiert. Er gab mir einige sehr gute Ideen zur Verbesserung des Protos.

Vielen Dank an Dominique Breton von 3DZEBLATE für seine Zeit und die 3D-Drucke für die Prototypen.

Dank schließlich an Laurent Jorda, Art Director bei Touched By Grace, für die Qualität seiner Arbeit und sein offenes Ohr während der langen Monate, in denen er alle Elemente des Spiels in Form gebracht hat.

Philippe Mouchebeuf

Veröffentlicht von
SAS International Team
61 rue de Lyon
75012 Paris

Copyright 2023 International Team - Alle Rechte vorbehalten

Warum Fief England ?

Ich hatte mehrere Ziele, als ich Fief England entwickelte. Um mit meiner Zeit Schritt zu halten, bestand die Herausforderung darin, ein Spiel zu machen, in dem die Rolle der Frau verherrlicht wird. In England konnte historisch gesehen eine Frau den Thron besteigen, was im Königreich Frankreich nicht möglich war, da das Salische Gesetz einer Frau verbot, zur souveränen Königin gewählt zu werden. In Fief France gibt es nur sechs Damen für zwölf Herren. In Fief England gibt es genauso viele Männer wie Frauen, jeweils zehn. Es gibt auch einen neuen klerikalen Titel, der nur Damen vorbehalten ist, nämlich den der Äbtissin. Er verleiht viele Kräfte: Relikte aus jeder Kathedralenstadt holen, Wikinger bekehren, Aufständische beruhigen, viel Geld verdienen, indem man Relikte in Klöstern beherbergt.

Eine weitere Herausforderung war es, dafür zu sorgen, dass die Spiele nicht zu lange dauern. Dieses Ziel wurde erreicht, indem die Anzahl der Spieler (von sechs auf vier), die Anzahl der Lehen (von acht auf sechs) und die Anzahl der Spielrunden (jetzt auf dem Spielbrett materialisiert) verringert wurden. Ab der fünften Runde kann das Spiel beendet werden, wenn das Ziel von drei oder vier Lehen, die ein Spieler oder eine Spielerallianz besitzt, erreicht wird. In der siebten Runde endet das Spiel automatisch, die Spieler werden nach ihren Titeln untereinander aufgeteilt, wobei die Anzahl und das Niveau der Titel ebenso eine Rolle spielen wie der Titel des Ritters oder der Dame des Hosenbandordens.

Ein weiteres Ziel dieser neuen Version des Spiels: mir Spaß zu machen! So war die Erschaffung von etwa dreißig Dienern mit individuellen Kräften, die dem historischen Thema entsprachen, schmackhaft!

Wie immer ist der historische Rahmen wichtig, er wird im Großen und Ganzen eingehalten, aber ich nehme mir einige Freiheiten, um den spielerischen Aspekt zu verstärken. Deshalb befindet sich in der Basisverpackung das Schwert Excalibur. Derjenige, der es aus seinem Felsen ziehen kann, wird König von England! Ich habe auch den

Sherwood Wald platziert, der eine wichtige Abkürzung bietet, in dem Robin Hood aber wacht und Lords, die sich dorthin wagen, gefangen nehmen und ein Lösegeld für ihre Freiheit verlangen kann. Ich biete auch die Erweiterungen „Robin Hood und seine Gefährten“ und „Ivanhoe, Turnier und Tjost“ an, zwei Fabeln, die jeden ansprechen, die unsere universelle Kultur bilden, die wir ungeachtet unserer Nationalität sehr gerne teilen.

Im Jahr des Herrn 2024 sind sogenannte narrative Spiele in der Spielmode. Fief ist ein narratives Spiel ... in dem nichts geschrieben steht! Es ist also alles möglich. Die Handlungselemente und die Charaktere sind vorhanden, es liegt an Ihnen, sie zum Leben zu erwecken. Durch Ihre Wahl, Ihre Entscheidungen angesichts unvorhergesehener Ereignisse und der Aktionen Ihrer Gegner bauen Sie eine fabelhafte Geschichte auf, aber eine einzigartige Geschichte, die sich nicht wiederholen wird und deren Zeugen nur Sie und die Freunde, mit denen Sie sie geschrieben haben, sein werden.

Ich mache mir die Definition des „perfekten“ Spiels zu eigen, die Vincent Bonnard von der Zeitschrift Plato gegeben hat und die wie folgt lautet: „Das perfekte Spiel ist ein Spiel, das Bindungen schafft, einen geselligen Austausch am Tisch ermöglicht und all die Dinge erlaubt, die man sich im realen Leben vielleicht nicht erlauben würde.“

Fief England entspricht dieser Definition nicht ganz, der Austausch ist nicht immer gesellig, in der Hitze des Gefechts ... Aber ja, es ermöglicht eine Auszeit von unserem Alltag, aus der realen Welt auszubrechen, eine Rolle zu spielen, ohne allzu viele Zwänge. Rolle als Diplomat oder Kriegsherr. Vergessen Sie nicht, die Tauben zu benutzen, um abseits des Tisches heimlich zu plaudern!

Philippe Mouchebeuf

FAQ

- Wenn ein Spieler keine Truppen oder Lords auf der Karte hat, scheidet er dann aus dem Spiel aus?

> Nein, er kann das Spiel fortsetzen, indem er Karten zieht, sie ausspielt, verhandelt etc.

Er kann auch weiterhin Truppen kaufen und platzieren, wenn seine Familie eine Stadt mit einer Burg oder einer Siedlung kontrolliert. Wenn er einen neuen Lord platziert, kann er ihn auf eine Stadt setzen, die er kontrolliert, auf eine Stadt, die er nicht kontrolliert, oder auf eine Stadt eines anderen Spielers mit dessen Erlaubnis. Sobald er einen neuen Lord hat (gezogen oder von einem anderen Spieler gegeben), kann er wieder Truppen bewegen und normal weiterspielen.

- Sind die Écus(das Geld) eines Spielers für die anderen sichtbar oder geheim?

> Écus werden heimlich hinter dem Sichtschirm des Spielers aufbewahrt.

- Sind die Truppen eines Spielers sichtbar oder geheim?

> Sie werden geheim gehalten, wenn sie platziert und bewegt werden, aber sie sind sichtbar, wenn eine Schlacht beginnt.

Phase 1. Hört, Hört!

- Kann ich ein Bündnis auflösen?

> Die einzige Möglichkeit, ein Bündnis zu brechen, besteht darin, die Ehe zu beenden. Eine Ehe endet, wenn die Ehefrau Äbtissin wird oder wenn einer der Ehegatten stirbt (in einer Schlacht, bei einer Revolte, durch die Pest oder durch einen Attentat).

- Kann ich meinen Verbündeten angreifen und eventuell seine befestigte Stadt und seinen Titel einnehmen? Darf ich versuchen, den Lord meines Verbündeten zu ermorden?

> Ja, ein Spieler kann seinen Verbündeten angreifen und ermorden. Er kann auch die Kontrolle über seine befestigte Stadt und seinen Titel übernehmen. Der Ehering bleibt aber bis zum Ende der Ehe an Ort und Stelle!

- Kann man in einem Spiel mit drei Spielern heiraten?

> Ja, in Spielen mit drei Spielern kann man heiraten. Aber mit 4 SP in der Allianz kann man nicht gewinnen. In einem Spiel mit 3 Spielern gewinnt man allein mit drei SP.

- Kann ein Spieler entscheiden, bei einer Wahl nicht zu wählen?

> Nein, die Abstimmung ist eine Pflicht, es müssen 1 oder 2 Abstimmungsfiguren gespielt werden. Die schwarze Kugel bedeutet eine negative Stimme.

- Kann ein Lord mehr als einen Bischofs- oder Erzbischofstitel haben?

> Nein, ein Lord kann nur einen einzigen Bischofs- oder Erzbischofstitel haben. Er kann aber seinen Bischofstitel durch den des Erzbischofs ersetzen, die Bistumskarte wird dann unter dem Charakterkarten-Kartendeck abgelegt.

- Erhält der souveräne König oder die souveräne Königin 1 SP?

> Nein.

Phase 2. Karten

- Kann ich während der Ablegephase eine Überraschungskarte spielen?

> Ja, der Spieler kann sie spielen, anstatt sie abzulegen.

- Kann ich während der Phase des Kartenziehens eine Überraschungskarte spielen?

> Nein.

- Alle Lord-Karten wurden gezogen, aber einige befinden sich im Lord- Ablagestapel, weil sie gestorben sind.

> Es gibt keinen Abwurf von toten Lord-Karten. Die Karten der verstorbenen Lords werden aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Wenn das Kartendeck an Ereigniskarten aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und auf den Platz der Ereignis-/ Katastrophen-Karten gelegt.





INTERNATIONAL
TEAM