

Kurzregel

Version 2

von Michael Kröhlert, *Artwork und Spiel: Fantasy Flight Games

SPIELAUFBAU:

Jeder Teilnehmer erhält folgendes Spielmaterial in seiner Farbe:

1 Festungskarte (= Herzog), 12 Herzog-Aktionskarten, 4 Ritter-Figuren und 4 Ritter-Karten, 8 Herzog-Spielmarken, 12 Herrschafts-Spielmarken.

Jeder Herzog erhält 15 Kronen.

Schicksalsstapel mischen. Mittels der Schicksalskarten zwei Spieler zum Erzbischof und Ratsältesten bestimmen; sie erhalten die entsprechenden Spielmarken.

Truppen. Jeder Spieler bekommt 3 x 50 Berufssoldaten, 1x 100 Berufssoldaten, 1x 50 Söldner, 1x 100 Söldner.

Die Truppen ordnet jeder Herzog jetzt seinen Rittern und/oder seiner Festung zu.

Spielplan und restliches Spielmaterial erreichbar auslegen.

Ein **Stadtspielstein** kommt auf jede ungeschleifte (=unzerstörte) Stadt des Spielplans.

Einige Städte auf dem Festland sind bei Spielbeginn unter Umständen bereits geschleift (durch Schicksalskarten bestimmen, welche):

2 Spieler - 11 geschleifte Städte

3 Spieler - 7 geschleifte Städte

4 Spieler - 5 geschleifte Städte

5 Spieler - 3 geschleifte Städte

6 Spieler - keine geschleiften Städte

Die **Schicksals- und Ereigniskarten** mischen, deren oberste Karte anschließend unter den Stapel legen, beide Stapel an ihre Plätze auf dem Plan legen.

Einfluss-Spielmarken auf den Einflussvorrat des Plans legen, im Wert von:

8 pro Spieler für ein kürzeres Spiel.

10 pro Spieler für ein normales Spiel.

12 - 15 pro Spieler für ein längeres, härteres Spiel.

Soviel **Söldnerkarten** aufdecken, wie Spieler (plus 1) teilnehmen und neben die Söldnerleiste legen.

Die obersten **3 Tagesordnungs-Karten** aufdecken und auf ihren Plätzen ablegen.

Festungen. Der Ratsälteste platziert seine Festung in einer Provinz des Spielplans, die keine Stadt enthält und nicht in Übersee ist; dann folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

Bei 2 oder 3 Spielern dürfen Festungen nie auf den Randfeldern des Königreiches platziert werden.

Ritter. Der Herzog, der seine Festung zuletzt ausgelegt hat, platziert nun einen seiner Ritter, dem Truppen unterstehen, in einer beliebigen Provinz, allerdings nicht in Übersee, nicht in Provinzen mit Festungen, nicht in Provinzen mit eigenen oder gegnerischen Rittern. Reihum werden alle Ritter platziert, denen Truppen unterstehen.

SPIELZIEL & ABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus **drei Phasen**.

Jeweils in der Phase III (Unterhalt, siehe dort) wird geprüft, ob ein Spieler die Siegbedingungen erfüllt und neuer König wird (größter Einfluss oder Herrschaft über mehr als die Hälfte aller Städte).

PHASE I, PLANUNG

Jeder Herzog wählt **maximal 6 seiner Aktionskarten** aus und legt je 2 verdeckt auf die drei Aktionsfelder des Plans.

Der Ratsälteste mischt die **neutralen Aktionskarten** und legt 2 davon verdeckt auf jedes Aktionsfeld, die restlichen verdeckt zur Seite. Die Stapel auf den Aktionsfeldern werden jetzt gemischt.

PHASE II, AKTIONEN

Der Ratsälteste deckt die Aktionskarten der drei Stapel um. Karte für Karte, beginnend bei Stapel 1:

1. Die oberste Aktionskarte wird aufgedeckt.

- ist es eine **neutrale Aktionskarte**, liest der Ratsälteste sie vor und führt ihre Anweisungen aus. Danach legt er die Karte auf den Stapel der neutralen Aktionskarten zurück.

- gehört die **Aktionskarte** einem **Herzog**, darf dieser eine der auf der Karte angegebenen Aktionen ausführen (oder darauf verzichten). Danach ordnet er die Karte dem passenden Spezialphasenfeld zu, wenn sie ein entsprechendes, farbiges Banner auf ihrem unteren Rand trägt (Rot = Sold, Blau = Rat, Gelb = Besteuerung).

2. Spezialphasen werden ausgelöst,

sobald die Menge der Karten in einem Spezialphasenfeld doppelt so hoch ist, wie die Anzahl der Spieler. In diesem Fall wird erst die Spezialphase abgewickelt, bevor die nächste Aktionskarte aufgedeckt wird. Die Karten aus der Spezialphase gehen danach an die Herzöge zurück.

Spezialphase Sold: Jeder Herzog muss den Sold für alle seine Truppen bezahlen (auch Truppen mit Verlusten oder Truppen, die zurzeit außerhalb des Spielplans sind).

Beginnend beim Ratsältesten und dann im Uhrzeigersinn bezahlt jeder Herzog zuerst seine Berufssoldaten, dann seine Söldner (Kronen in Höhe der Kosten der Truppe in den Staatsschatz zahlen).

Kann der Herzog nicht bezahlen, passiert bei Berufssoldaten nichts – **Söldner aber desertieren und werden zurück in den Söldnerstapel gemischt.**

Spezialphase Besteuerung: Jeder Herzog erhält Einkünfte durch Konzessionen und seine Städte (befestigte Städte erbringen 1 Krone zusätzlich).

Spezialphase Rat: Jeder Herzog muss am Rat teilnehmen (außer, er ist verbannt oder durch ein Privileg verhindert). Zu Beginn erhält jeder Herzog so viele Stimmen, wie er Städte im Königreich beherrscht (plus 1). Nimmt der Ratsälteste nicht teil, muss er einen Vertreter für diesen Rat benennen.

1. **Schritt Ratsversammlung:** Tagesordnung festlegen. Der Ratsälteste legt die 3 Tagesordnungspunkte unter „Aktuelle Tagesordnung“ in eine von ihm gewünschte Reihenfolge.

Sind darunter „Persönliche Gesuche“, wird über diese allerdings immer zuerst abgestimmt.

2. **Schritt Ratsversammlung:** Abstimmung für jeden einzelnen Punkt. Alle Herzöge legen gleichzeitig eine Anzahl Stimmen offen hin. Beginnend beim Ratsältesten und dann im Uhrzeigersinn gibt jeder Herzog seine Entscheidung bekannt (ob ja oder nein oder für welchen Herzog er sich entscheidet). Bei Stimmengleichheit entscheidet der Ratsälteste.

Passt einem Herzog ein Abstimmungsergebnis nicht, kann er „aus dem Rat stürmen“ und die Abstimmung ignorieren. Zur Strafe darf er an keinem Rat mehr teilnehmen, es sei denn, dieser Bann wird aufgehoben. Ebenfalls darf ein Herzog ein in Kraft tretendes Gesetz ignorieren und wird dann von weiteren Ratsversammlungen verbannt. *Wird einem Herzog ein Amt oder ein Privileg aberkannt, muss er das allerdings akzeptieren.*

3. **Schritt Ratsversammlung:** Neue Tagesordnung. Sobald über alle Tagesordnungspunkte abgestimmt wurde, legt der Ratsälteste 3 neue auf „Aktuelle Tagesordnung“. Die Herzöge behalten alle ihre unbenutzten Stimmen.

Söldner anwerben: Beginnt, wenn die Anzahl der Herzog-Spielmarken auf der Söldnerleiste um eins höher ist, als die Anzahl der Spieler (es sei denn, eine Spezialphase beginnt vorher).

Der Herzog mit der am weitesten links liegenden Spielmarke kann von den vorhandenen Söldnertruppen eine nehmen, bezahlt deren Sold und nimmt die Marke zurück. Hat er mehr als eine Marke auf der Leiste und sind mehrere Truppen einer Staatsangehörigkeit vorhanden, darf er auch mehrere gleichzeitig kaufen und nimmt dafür entsprechend viele Spielmarken zurück.

Söldnertruppen müssen sofort der Festung oder einem Ritter auf dem Spielplan/außerhalb des Spielplans unterstellt werden.

Will ein Herzog keine Söldner, nimmt er dennoch seine Marke(n) weg.

Danach ist der Herzog mit der nächstliegenden Spielmarke an der Reihe.

Ist das Anwerben vorüber, werden die übrigen Truppen mit dem Söldnerstapel gemischt und für die nächste Anwerbung wieder so viele Karten wie Mitspieler plus 1 neben die Söldnerleiste gelegt.

PHASE III: UNTERHALT

1. Siegbedingung prüfen.

Beherrscht ein Herzog mehr als die Hälfte aller ungeschleiften Städte im Königreich (Übersee nicht mitzählen), gewinnt er.

2. Einfluss erhalten.

Jeder Herzog, dessen Festung auf dem Spielplan ist, erhält aus dem Einflussvorrat 1 Spielmarke pro unbelagerte Stadt unter seiner Herrschaft. *Sollte der Vorrat dabei geleert werden, nimmt man zusätzlich benötigte Spielmarken zwar noch aus der Schachtel, aber das Spiel endet danach sofort. Der Herzog mit dem höchsten Einfluss gewinnt.*

3. Aufstände.

Jeder Herzog zieht für jede seiner Städte *ohne Ritter* eine Schicksalskarte. Steht darauf „Aufstand“, muss der Herzog Glauben oder Kronen in doppelter Höhe der Einkünfte der Stadt bezahlen, sonst wird die Stadt neutral (Herrschafts-Spielmarke entfernen).

4. Ankunft nach Seereise.

Ritter auf See werden in die Provinz gestellt, auf deren Hafen sie sich befinden.

5. Ritter auffrischen.

Die Karten *erschöpfter* Ritter umdrehen.

6. Ritter ins Spiel zurückkehren lassen.

Ritter *ohne Truppen* dürfen *niemals* auf dem Spielplan stehen.

Ritter können außerhalb des Spielplans sein, weil

- ihnen nie Truppen zugewiesen wurden,
- ihre Truppen zur Festung oder zu einem anderen Ritter transferiert wurden,
- sie gestorben sind.

Reihum, beginnend beim Ratsältesten, können solche Ritter (oder ihre Erben) jetzt zurückkehren:

1. Truppen können beliebig zwischen Rittern, die außerhalb des Spielplans sind, transferiert werden (siehe unten).
2. Truppen, die der Festung zugewiesen sind, können an Ritter außerhalb des Spielplans transferiert werden (liegen darauf Verlust-Spielmarken, müssen *sämtliche Truppen an einen Ritter* transferiert werden).
3. Jeder Ritter außerhalb des Spielplans mit Truppen muss dann in seine Festung oder eine eigene, unbelagerte Stadt gesetzt werden.

BEWEGUNG

Bewegung über Land

Ritter bewegen sich durch Aktionskarten wie „Streitkräfte mobilisieren“ und „Vielfältige Strategie“. *Normalweite: 1 Provinz*, ausschließlich auf *Straßen*: bis zu 3 *Provinzen* weit. Berge sind unpassierbar, Flüsse nur mit Brücken überquerbar. Gegnerische Provinzen (mit Stadt oder Ritter) dürfen nur mit Erlaubnis des Besitzers durchquert werden.

Nach der Bewegung sind Ritter *erschöpft*. Erschöpfte Ritter dürfen sich nicht bewegen oder angreifen (nur verteidigen).

Bewegung auf See

Ein Ritter in einer Provinz mit Hafen darf sich zu jeder anderen Hafenprovinz bewegen:

1. Beginnt der Ritter seinen Zug auf einer Provinz mit Hafensymbol, darf er sofort zum Zielhafensymbol ziehen und ist dann *erschöpft*.
2. Ist ein Ritter während der Unterhaltsphase auf einem Hafensymbol, wird er sofort in die zugehörige Provinz gezogen und erholt sich. Diese Bewegung darf nicht mit Bewegung auf einer Straße verknüpft werden. Ritter auf Hafensymbolen dürfen nicht angreifen oder angegriffen werden (sie befinden sich „auf See“).

TRUPPEN TRANSFERIEREN

Während seiner Bewegung darf ein Ritter beliebig viele Truppen von seiner Festung oder einem Ritter in der selben Provinz bekommen. Die Truppenkarten

werden einfach unter den jeweiligen Ritter gelegt. Bei Bewegung auf einer Straße darf der Ritter auch ggf. nach dem Überstellen der Truppen weiterziehen.

Eine Armee mit Verluste-Spielmarken darf beliebig viele Truppen durch Transfer erhalten. Sollen jedoch Truppen einer Armee mit Verluste-Spielmarken darauf übertragen werden, muss der Herzog *alle Truppen und Verluste übertragen* und ggf. *Ritter, die danach ohne Armee sind, vom Spielplan nehmen*.

KÄMPFEN

Nur bis zu zwei Herzöge sind an einer Kampfaktion beteiligt.

Feldschlacht

Schlachten werden mit den Aktionskarten „Streitkräfte mobilisieren“ oder „Vielfältige Strategie“ begonnen. Dazu muss der Angreifer mindestens einer der Ritter in einer Provinz eines gegnerischen Ritters, einer gegnerischen oder neutralen Stadt oder einer gegnerischen Festung haben.

Hat ein Angreifer mehr als ein potenzielles Ziel, muss er entscheiden, wen er angreift.

Der Angreifer entscheidet, welche Truppen nicht erschöpfter Ritter am Kampf teilnehmen, beim Angegriffenen *verteidigen sämtliche Truppen* der betreffenden Provinz.

Sind verteidigende Ritter in einer Provinz mit eigener Stadt, gelten sie als in der Stadt befindlich. Ein Angreifer befindet sich grundsätzlich nicht in einer Stadt.

Ablauf der Schlacht

Schritt 1: Kommandanten festlegen. Zuerst wählt der Angreifer, wenn er mehr als einen Ritter in der Provinz hat, einen davon als Kommandanten aus. Nur dessen Fähigkeit und +200 Stärke zählen in der Schlacht, alle Truppen der Provinz kämpfen für den Herzog, egal, welchem Ritter sie zugeordnet sind. *Die Ritter, denen sie unterstehen, können jedoch durchaus in der Schlacht getötet werden.*

Schritt 2: Schicksalskarten. Jeder Herzog zieht eine Schicksalskarte pro 100 Stärke (Verluste vorher abziehen!). Maximal 10 Karten pro Schlacht/Herzog.

Schritt 3: Schicksalskarten ablegen. Mindestens zwei Karten muss jeder Herzog aussuchen und wieder unter den Schicksalsstapel legen. Würde ihm dann keine Karte bleiben, darf er dennoch eine behalten.

Schritt 4: Beide Herzöge decken gleichzeitig ihre Karten auf.

Schritt 5: Verluste berechnen. Beide Spieler zählen die Verluste, die sie zugefügt haben und verhindern konnten, die Spezialfähigkeit ihrer Ritter wird ggf. mit einberechnet. Verluste-Spielmarken pro 100 erlittene Verluste werden beliebig auf ihre Ritter verteilt. Ist die Anzahl der erlittenen Verluste gleich oder höher der Stärke der Truppe, stirbt der Ritter sofort, weitere Plättchen dürfen auf diese Armee nicht gelegt werden. *Verbleiben einem Herzog keine Ritter mehr, hat er die Schlacht bereits jetzt verloren.*

Schritt 6: Siege zählen. Die Herzöge zählen ihre Siege zusammen - auch Spezialfähigkeiten ihrer Ritter. Folgende Endergebnisse sind möglich:

- *Vollständiger Sieg:* Ein Herzog hat zwei oder mehr Siege als sein Gegner. Die gegnerischen, beteiligten Ritter werden getötet.
- *Teilsieg:* Ein Herzog hat einen Sieg mehr als Gegner. Die gegnerischen, beteiligten Ritter müssen den Rückzug antreten.
- *Pattsituation:* Gleiche Anzahl von Siegen. Nichts passiert.

Rückzug: Freiwilliger Rückzug ist nicht erlaubt.

Erzwungener Rückzug:

1. Eine Schicksalskarte ziehen, Staatsangehörigkeit lesen. Hat der Ritter Söldner dieser Staatsangehörigkeit, desertiert eine dieser Truppen (in Söldnerstapel zurückmischen).
2. Zurückziehenden Ritter in angrenzende Provinz ziehen - darf nicht von Ritter oder Stadt eines anderen Herzogs besetzt sein. Ist dies unmöglich, ist der Ritter erschöpft und kommt in seine Festung.

Ist die Festung unter Belagerung oder nicht auf dem Spielplan, stirbt der Ritter.

Erzwungener Rückzug in einer Provinz in Übersee führt zum sofortigen Tod des Ritters.

Angriff von Städten oder Festungen

Stadt: Ritter dürfen neutrale oder gegnerische Städte auf zweierlei Weise angreifen. Befinden sich außer seinem Gegenr noch weitere Herzöge in der Provinz, braucht er deren Erlaubnis zum Angriff.

Sturmangriff. Dazu wird wie bei der Schlacht auf offenem Feld vorgegangen, die Stärke der Stadt wird zur Gesamtstärke des Verteidigers aber hinzugezählt. Der Verteidiger darf anstelle von Verlusten der Stadt Breschen hinzufügen (eine Breschen-Spielmarke entspricht 100 Verlusten). Ein Angreifer kann eine Stadt durch Verminderung ihrer Stärke auf Null (und Töten etwaiger Ritter) oder durch Teilsieg oder vollständigen Sieg einnehmen.

Belagerung. Um eine Stadt zu belagern, muss der Angreifer eine größere Gesamtstärke als der Verteidiger (inklusive der Stadtstärke) haben. Kommandierende zählen +200, ihre Fähigkeiten werden aber ignoriert.

Der Angreifer legt eine Belagerungs-Spielmarke auf die Stadt.

Belagerte Ritter dürfen sich nicht bewegen, Truppen transferieren oder während der Unterhaltsphase oder beim Anwerben von Söldnern neue Truppen bekommen.

Belagerte Städte ergeben keinen Einfluss oder Einkünfte für ihre Besitzer, dürfen auch nicht befestigt oder instandgesetzt werden.

Die Belagerung wird nur aufgehoben, wenn der angreifende Ritter stirbt oder zum Rückzug gezwungen wird, oder seine Armeen die Provinz verlassen. Entscheidet ein Herzog, *eine ununterbrochen belagerte Stadt ein zweites Mal aktiv zu belagern*, müssen die Voraussetzungen, wie oben beschrieben, erneut zutreffen - er übernimmt die Stadt dann sofort, Ritter in der Stadt sind sofort tot.

Festungen: können wie Städte belagert oder im Sturmangriff genommen werden. Die Schlacht endet, sobald die Stärke der Festung auf Null reduziert wurde. Der Angreifer erhält sofort die Hälfte der Kronen des Besiegten (abrunden) und übernimmt eine seiner Städte (der Besiegte wählt diese).

Der Besiegte nimmt seine Festung und alle Truppen, die mindestens Verluste in Höhe ihrer Stärke erlitten haben, vom Spielplan und bekommt während der nächsten Unterhaltsphase keinen Einfluss. Er darf die Festung aber erneut während der Unterhaltsphase wieder auf dem Plan einsetzen (nur in Provinzen ohne ungeschleifte Städte, nicht in den Provinzen mit Rittern oder Festungen anderer Herzöge).

GETÖTETE RITTER

Stirbt ein **Ritter ohne Nachfolger**, werden alle seine Söldner in den Söldnerstapel zurück gemischt, alle Berufssoldaten dauerhaft aus dieser Partie entfernt. *Der Ritter kehrt nicht ins Spiel zurück.*

Stirbt ein **Ritter mit einem Nachfolger:**

1. Schicksalskarte ziehen, Staatsangehörigkeit lesen. Hat der Ritter Söldner dieser Staatsangehörigkeit, desertiert eine dieser Truppen (in Söldnerstapel zurückmischen).
2. Für jede Verluste-Spielmarke 100 Söldnertruppen abwerfen. Hat man nicht so viele, so viel wie möglich abwerfen. Die Verluste-Spielmarken werden dann entfernt.
3. Den Ritter aus dem Spiel nehmen, seine Ämter ablegen.
4. In der Unterhaltsphase stellt man den Ritter (als Nachfolger) wieder auf den Spielplan, wie in der Unterhaltsphase, Punkt 6 beschrieben. Der Nachfolger befehligt alle Truppen, die den Tod seines Vorgängers überlebt haben.