



MARK SWANSON

FEUDUM

EIN LEIDENSCHAFTLICHES, DENNOCH LAUNIGES SPIEL UM
LEHNSGÜTER UND LEHNSHERREN FÜR 2-5 SPIELER

Mist! Du und deine Kumpanen wurden gerade zu Unrecht verbannt und euch wurde alles genommen, abgesehen von ein paar Schillingen und etwas Unrat. Aber unerschrocken tretet ihr die Reise in ein fremdes Land an, um eure Ehre zurückzugewinnen.

Unter dem strengen Blick ihrer Majestät, Königin Anne, müsst ihr nun den Weg zu Ruhm und Ansehen finden. Werdet ihr Land bestellen, als Ritter kämpfen oder ein eigenes Feudum* ermöglichen?

Wie auch immer, eines ist klar: Das mittelalterliche Leben ist kein Zuckerschlecken. Fruchtbare Land ist rar, Nahrung knapp und fantastische Kreaturen hätten euch gern als Abendmahl!

Immerhin, nicht alles, was feudal ist, ist auch (ähm)... fatal. Mit Einfluss über eine der Gilden könntet ihr im Königreich Ruhm erlangen.

*Falls euer Latein etwas eingerostet ist: Ein Feudum ist ein Lehen – vom Feudalherrn zugeteiltes Land.

DER INHALT



1 Spielplan



55 Aktionskarten
je 11 in den 5 Spielerfarben



16 königliche Erlasse



15 Figurenwürfel
je 3 in den 5 Spielerfarben



20 Spielerscheiben/Vögte
je 4 in den 5 Spielerfarben



100 Einflussmarker
je 20 in den 5 Spielerfarben



24 Regions-/Landschaftsplättchen



9 Schiffe
3 je Typ



44 Ortsscheiben
Außenposten, Farmen, Städte und Lehen



17 königliche Siegel/Rosenkranzperlen



12 Zielscheiben



1 Epochenmarker



1 Startspielermarker



50 Silber- und Goldschillinge
43 silberne „1er“ und 7 goldene „5er“



1 Fortschrittswürfel



5 Beutel-Marker
je 1 in den 5 Spielerfarben



30 Salpeter



30 Schwefel



30 Eisen



30 Holz



50 Nahrung



1 Habersack



2 Monster
1 Behemoth, 1 Seeschlange

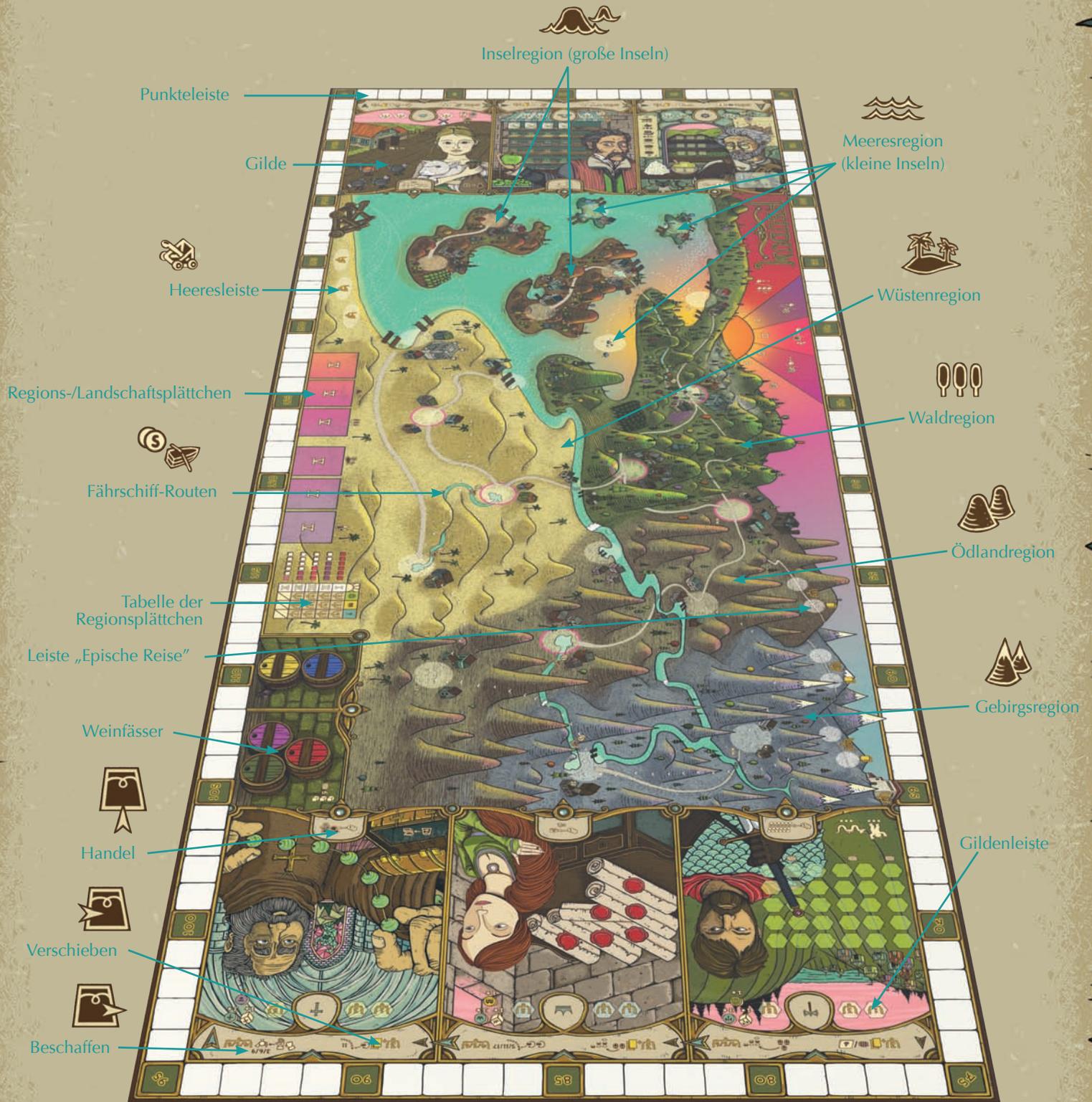


3 Regelhefte, 15 Referenzkarten
(Deutsch, Französisch & Englisch)

DER SPIELPLAN

König Daniels Reich ist in 6 Regionen unterteilt (Meer, Insel, Wald, Wüste, Ödland und Gebirge) und von 6 mittelalterlichen Gilden begrenzt (Bauern-, Händler-, Alchemisten-, Ritter-, Adels- und Mönchsgilde).

Auf dem Spielplan finden sich auch 22 Felder für Ortschaften (Außenposten, Farmen, Städte und Lehen) und andere relevante Bereiche.



AUFBAU

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält folgenden persönlichen Vorrat: 3 **Figurenwürfel**, 4 **Spielerscheiben/Vögte**, 11 **Aktionskarten**, 7 **Einflussmarker**, 7 **Nahrung**, 7 **Schillinge**, 1 **Beutelmarker** und 1 **Referenzkarte** **1**. Alle legen ihre leere **Spielerscheibe** **2** auf die Punkteleiste.

Erstellt den allgemeinen Vorrat wie folgt: Legt die **Schiffe** **3** zur **Alchemistengilde**. Die **Einflussmarker** und **Monster** **4** kommen zur **Rittergilde**. Legt die **königlichen Siegel/Rosenkranzperlen** **5** zur **Adelsgilde**. Legt die **Schillinge** und die **Zielscheiben** **6** in die Nähe des Spielplans.

Mischt die **königlichen Erlasse** **7** und legt sie verdeckt aus. Legt sechs Stapel von **Regionsplättchen** **8** in absteigender Reihenfolge aus. Entfernt die doppelseitigen Ortsscheiben inkl. der 12 **Lehen** **9** und legt sie in den

allgemeinen Vorrat. Mischt die **übrigen Orte** **10**. Legt die Scheiben mit Kreis auf die Startorte (rosa Kreis) und die anderen auf die übrigen Kartenfelder. Deckt dann alle Ortsscheiben auf.

Legt Waren wie abgebildet zur **Händlergilde** **11**. Das letzte Feld in der Salpeter- und Schwefelreihe bleibt frei. Legt Waren wie abgebildet bei der **Alchemistengilde** **12** aus. Je 2 Felder in der Nahrungsreihe und Schwefelschale bleiben frei. Zieht 2 zufällige Schiffe und legt sie auf die Gilde. Der Rest der **Waren** kommt in den **Habersack** **13**. Stellt 2 Einflussmarker je Spieler aus dem allgemeinen Vorrat wie abgebildet auf die **Rittergilde** **14**. Bei weniger als 4 Spielern fügt ihr 1 bzw. 2 Reihen (bei 3 bzw. 2 Spielern) unbenutzter Farben hinzu, sodass mindestens 4 Farben im Spiel sind.



Mischt alle 17 königlichen Siegel (rote Seite nach oben) und zieht 4 davon. Legt sie wie abgebildet auf die Schriftrollen der **Adelsgilde** 15. Zieht 4 weitere Siegel und dreht sie um (Rosenkranzperlen oben). Legt sie auf den **Rosenkranz** in der **Mönchsgilde** 16. Zieht 1 weiteres Siegel und legt es mit der Rosenkranzseite oben auf ein Huhn der **Bauerngilde** 17. Zieht 10 zufällige Waren aus dem Habersack und legt sie in die Scheune der Bauerngilde.

Legt den **Epochenmarker** 18 auf das Feld „Epoche I“ (erster Sonnenstrahl). Zieht zufällige **Waren** 19 aus dem Habersack und legt je 1 neben die Orte mit dem Buchstaben „N“ (1 je Region). Wählt einen Startspieler und gibt ihm **Startspielermarker** und **Fortschrittswürfel** 20.

In Zugreihenfolge nimmt jeder Spieler **3 unterschiedliche Waren** seiner Wahl aus dem Habersack. Wählt ein Spieler Schwefel, muss er entscheiden, ob er in sein Weinfass kommt (um Figuren zu ernähren) oder in den persönlichen Vorrat (ermöglicht eine Doppelaktion). Mehr dazu später!

In Zugreihenfolge wählt ihr ein Symbol auf einem eurer Figurenwürfel und legt diesen neben einen der 6 Startorte (rosa Kreis). Legt einen Einflussmarker aus dem persönlichen Vorrat auf das **5-EP-Sechseck** der Gilde, die das gleiche Symbol zeigt wie der Figurenwürfel. Ist das **5-EP-Feld** belegt, nimmt das **3-EP-Feld**. Nun seid ihr bereit für das Grund- oder das erweiterte Spiel.

Erweiterungsregeln stehen in diesen hübschen Schriftrollen.



SPIELABLAUF

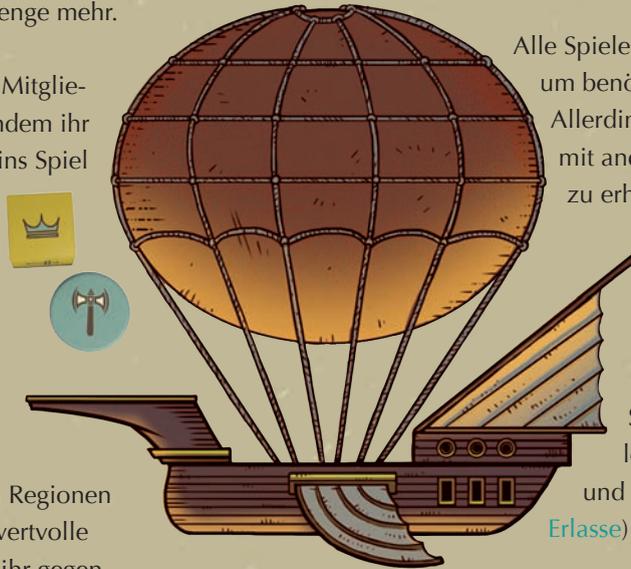
Ziel von Feudum ist es, der „Ehrwürdigste im ganzen Land“ zu werden. Etwas bodenständiger: Erlangt über 5

 Epochen – meist 7-10 Runden – die meisten **Ehrenpunkte (EP)**. In jeder Runde nutzt ihr Aktionskarten, um Figurenwürfel zu bewegen, Orte zu beeinflussen, mit Gilden zu handeln und eine Menge mehr.

Während des Spiels werdet ihr Mitglieder in verschiedenen Gilden, indem ihr **Figurenwürfel** und/oder **Lehen** ins Spiel bringt. Ihr streitet um die Herrschaft über Orte, da dies den Gildenstatus stärkt und zusätzliche Aktionen freischaltet. Wer zu spät kommt, wird Leibeigener – aber das kann von Vorteil sein.

Baut ihr frühzeitig Orte in allen Regionen aus, erhaltet ihr sofort **EP** und wertvolle **Regionsplättchen**! Diese könnt ihr gegen Waren tauschen oder durch Leibeigene zur Landschaftspflege nutzen. Mit dem Ziehen von Plättchen werden Epochenwechsel ausgelöst und es gibt **EP** für Gildenstatus, gepflegte Landschaften und für Regionen, in denen ihr aktiv seid.

Seid ihr ehrgeizig, erhaltet ihr vielleicht ein Lehen, werdet so zum Lehnsmann und baut euren Gildenstatus beträchtlich aus. Allerdings müsst ihr dann auch dem König Tribut zahlen, indem ihr Gegner bezwingt, um keine negativen **EP** für Untreue zu erhalten.



Alle Spieler können mit den Gilden handeln, um benötigte Ressourcen zu erhalten. Allerdings können nur Gildenmitglieder mit anderen Gilden handeln, um sofort **EP** zu erhalten! Ihr könnt den Warenfluss behindern, aber Achtung: Ein Spieler könnte dir ein „Fest“ schenken und deine Gildenvorteile nutzen, während du außer Gefecht bist. Wenn ein Stapel Regionsplättchen leer ist, endet das Spiel und letzte **EP** (z.B. durch **Erlasse**) werden vergeben.



Es gibt viele Wege zum Sieg! Beherrscht ihr Gebiete oder pflegt ihr bescheiden Land? Seid ihr loyale Lehnsleute oder Abtrünnige? Verteidigt ihr Lehen oder erobert neues Land? Keine Sorge, Planung und Geschick wird sich auszahlen. Es sei denn, euch kommt ein klobiger Behemoth in die Quere. Lang lebe der König!

EINE SPIELRUNDE

Jede Epoche besteht aus 1 oder mehreren Runden. Jede Runde besteht aus folgenden 5 Schritten:

Schritt 1: Aktionen durchführen

Alle Spieler wählen geheim 4 ihrer 11 **Aktionskarten** aus. Ihr führt damit nacheinander pro Zug eine Aktion aus, bis sie aufgebraucht sind.



Schritt 2: Figuren ernähren

Alle Spieler müssen Figurenwürfel auf dem Spielplan mit **Nahrung** und/oder **Wein** versorgen.



Schritt 3: Fortschrittswürfel werfen

Werft den **Fortschrittswürfel**, um ein Regionsplättchen zu bestimmen, das entfernt wird.



Schritt 4: Epochenmarker vorrücken & punkten

(falls ausgelöst)

Falls ein Epochenende ausgelöst wird, rückt den **Epochenmarker** vor. Ihr erhaltet Ehrenpunkte und es kommen neue Ressourcen auf den Spielplan. Andernfalls fährt mit Schritt 5 fort.



Schritt 5: Runden- / Spielende & Schlusswertung

Der **Startspielermarker** wandert im Uhrzeigersinn weiter; eine neue Runde beginnt. Wird die 5. Epoche während der Runde beendet, endet das Spiel. Nach der Rundenwertung folgt die Schlusswertung.

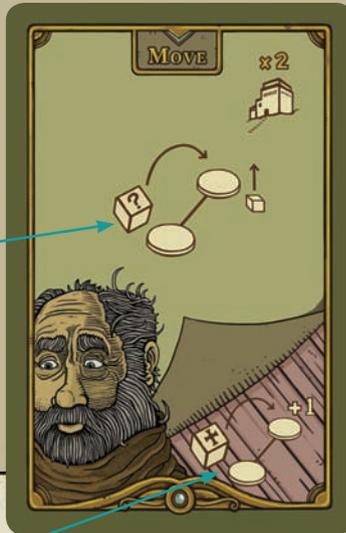


SCHRITT 1: AKTIONEN DURCHFÜHREN

Alle Spieler wählen verdeckt 4 Karten aus ihren Decks; so entsteht eure Hand für diese Runde. Nicht gewählte Karten legt ihr zur Seite. Wenn alle fertig sind, spielt der Startspieler 1 Karte offen aus und führt die Aktion durch. Im Uhrzeigersinn spielt jeder 1 Karte aus, bis jeder Spieler alle gewählten Karten ausgeführt hat.

Normale Aktion

Jeder Spieler kann die normale Aktion durchführen, die im oberen Bereich der Karte abgebildet ist.



Spezielle Aktion (erweitertes Spiel)

Mit einer bestimmten Ware oder Figur im Spiel habt ihr die Möglichkeit, die spezielle Aktion durchzuführen, die im unteren Teil der Karte abgebildet ist. So zeigt z.B. die Karte „Bewegungs-Aktion“ den Mönch und seine spezielle Aktion.

Kartensymbole

Symbole, die auf manchen Aktionskarten abgebildet sind, und was sie bedeuten:

-  Diese Karte kann erneut genutzt werden, wenn die Karte „Aktion wiederholen“ in derselben Runde gespielt wird.
-  Diese Karte darf nicht erneut genutzt werden, selbst wenn die Karte „Aktion wiederholen“ gespielt wird.
-  Diese Karte darf nicht als deine letzte Karte in dieser Runde gespielt werden.
-  Führe entweder die normale oder die spezielle Aktion aus,
-  aber nicht beide.
-  Erhalte Ehrenpunkte (EP).

Zusatz- oder Doppelaktion

Nur während deiner Kartenauswahl darfst du 1 Salpeter oder 1 Schwefel ausgeben, um in dieser Runde einen Bonus zu erhalten. Lege die gewählte Ware auf deinen **Beutelmarker**, um den gewählten Bonus anzuzeigen:



 **Zusatzaktion:** Salpeter erlaubt dir, deiner Hand eine fünfte Karte hinzuzufügen.

 **Doppelaktion:** Schwefel erlaubt dir, 2 Aktionskarten unmittelbar nacheinander (in einem Zug) zu spielen. In deinem Fass gelagerter Schwefel darf NICHT für eine Doppelaktion genutzt werden (siehe „Figuren ernähren“ auf S. 20).

Nach der Zusatz- oder Doppelaktion entfernt ihr die Ware vom Beutelmarker und werft sie in den Habersack. Ihr dürft einmal pro Runde eine Zusatz- oder eine Doppelaktion nutzen, aber NICHT beides.

Hinweis: Ihr müsst pro Zug mindestens 1 gewählte Karte ausspielen, dürft aber auf die Durchführung der Aktion verzichten.

Lang lebe der König

Du darfst abwarten, ob ein Spieler vor dir Salpeter oder Schwefel auf sein Beutelplättchen legt, bevor du deine Karten auswählst.

So schützt Eure Karten mit 71 transparenten „Standard European“-Hüllen (59 x 92 mm).



ELF AKTIONSKARTEN

Wählt aus den 11 hier beschriebenen Aktionskarten:

1. Wandern-Aktion

Ihr könnt 1 eurer Figuren vom oder auf den Spielplan bewegen. Wird die Figur auf den Spielplan bewegt, kostet dies 1 Nahrung für die Reise. Nehmt einen Figurenwürfel aus eurem persönlichen Vorrat und dreht ihn so, dass die gewünschte Figur nach oben zeigt. Legt ihn neben einen Ort, an dem bereits 1 eurer Figuren oder Einflussmarker liegt. Ist beides nicht im Spiel, legt die Figur neben einen der 6 Startorte (rosa Kreis).



Bewegt man eine Figur vom Spielplan, kommt sie zurück in den persönlichen Vorrat, ohne dafür Nahrung abzugeben.

Hinweis: Ein Figurenwürfel auf dem Spielplan bringt dir die Mitgliedschaft in einer der 6 Gilden (siehe „Gildenmitgliedschaft“ auf S. 16).

„Entfernter Verwandter“ (erweitertes Spiel)

Hast du eine Alchemisten-Figur auf dem Spielplan, darfst du den neuen Figurenwürfel direkt an einem der 6 Startorte einsetzen, auch wenn dort keiner deiner Würfel oder Einflussmarker liegt.



Die sechs Figuren auf den Würfeln



Bauer



Alchemist



Händler



Ritter



Adeliger



Mönch

2. Bewegungs-Aktion

Du darfst so viele Felder weit gehen, wie du Figurenwürfel auf dem Spielplan hast. Eine Bewegung darf auf mehrere Würfel aufgeteilt werden. Die Bewegung erfolgt von einem Ort zum nächsten entlang der Straßen oder spezieller Routen für Schiffe.



Ressourcen stibitzen

Endet einer deiner bewegten Würfel neben einem Ort mit Ressourcen, darfst du 1 Ressource von diesem Feld stibitzen (auch Ressourcen auf Landschaftsplättchen, z.B. Waren, Zielscheiben oder Schillinge). Du darfst nicht von Farmen stibitzen, die du beherrschst oder von Landschaften, die dein Leibeigener pflegt (Limit: 1 Ressource je Bewegungs-Aktion).

Schiffe & Routen

Besitzt du ein Schiff im persönlichen Vorrat, kannst du es unter einen deiner Figurenwürfel auf dem Spielplan legen und ihn entlang einer Route für dieses Schiff bewegen. Der Würfel bleibt auf dem Schiff, bis er die Route verlässt. Ein Schiff zu platzieren ist keine Aktion und kann jederzeit in deinem Spielzug erfolgen. Ist ein Schiff platziert, kann es nicht mehr entfernt werden.

Tauchboot-Route



Schiffsrouten



Luftschiff-Route



Verlassene Schiffe

Nutzt du ein Schiff und willst die Reise mittels einer anderen Bewegungsart fortsetzen, kannst du es zurücklassen und die Bewegung per Straße oder mit einem anderen Schiff aus deinem Vorrat fortsetzen. In einem späteren Zug kann ein beliebiger Spieler (auch du) während einer Bewegungs-Aktion das verlassene Schiff besteigen.

Fährschiffe

Jeder Spieler kann Fährschiff-Routen gegen eine Zahlung von 2 **Schillingen** für eine einfache Fahrt nutzen. **Wichtig:** Die Fährn sind geschlossen, wenn der Alchemist 1 oder mehr Schiffe in seiner Gilde zum Kauf anbietet.



Epische Reise

Spielst du die Bewegungs-Aktion in einer Runde erfolgreich doppelt (siehe „Aktion wiederholen“, S. 14), nimm 1 deiner Spielerscheiben und lege sie auf das erste Feld der Epische-Reise-Leiste. Liegt deine Spielerscheibe bereits auf der Leiste, rücke sie auf das nächste Feld vor. Erreichst du ein Feld mit Kartensymbol, ziehe 2 **königliche Erlasse** und behalte 1 davon. Lege den anderen zurück unter den Stapel.

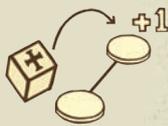


Die Epische-Reise-Leiste ist in Bereiche unterteilt. Bei Ende des Spiels erhält der führende Spieler in jedem Bereich den höheren der beiden dort aufgedruckten EP-Werte (3/5, 7/9, 11/13 EP). Bei Gleichstand erhalten alle betroffenen Spieler den höheren Wert. Der vierte Bereich enthält nur 1 Feld: das Kloster. Jeder Marker auf diesem Feld erhält 17 EP.

Hinweis: Ein Würfel muss sich min. 1 Feld bewegen, damit die Bewegungs-Aktion erfolgreich ist.

„Gesegnete Reise!“ (erweitertes Spiel)

Hast du eine Mönchs-Figur auf dem Spielplan, darf sich diese am Ende einer regulären Bewegungs-Aktion um 1 Feld bewegen. Der Mönch muss dabei nicht Teil der regulären Bewegung sein. Bei mehreren Mönchen wähle, welcher die Fähigkeit nutzt.



3. Einfluss-Aktion

Du darfst 1 Einflussmarker an jedem Ort zufügen, an dem einer deiner Figurenwürfel liegt. Liegen alle deine Würfel an unterschiedlichen Orten, könntest du 3 Einflussmarker hinzufügen.

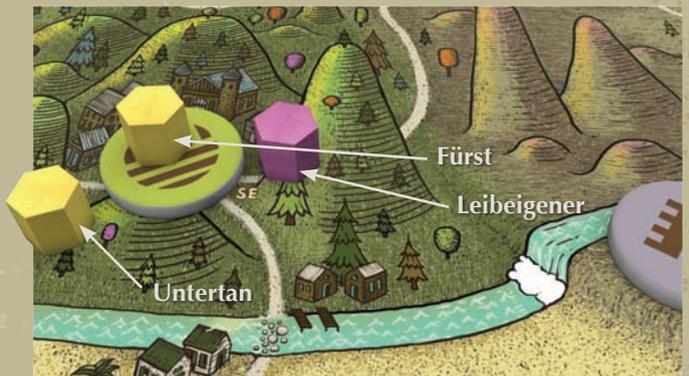
An einem Ort können maximal 3 Einflussmarker von 2 unterschiedlichen Spielern liegen. Kein Spieler kann mehr als 2 eigene Marker an einem Ort haben.



Fürsten, Untertanen & Leibeigene

Bist du der erste, der einem Ort einen Einflussmarker zufügt, lege diesen AUF die Ortsscheibe. Du bist **Fürst** des Orts. Der zweite Spieler, der einen Marker hinzufügt, legt diesen neben die Scheibe. Er wird **Leibeigener** und darf die Landschaft pflegen (siehe „Landschaften pflegen“ auf S. 11).

In einem späteren Zug darf einer der beiden Spieler 1 letzten Einflussmarker platzieren. Bist du bereits der Fürst, lege den Marker neben die Scheibe, um deine Herrschaft mit einem **Untertan** zu festigen. Bist du der Leibeigene, stürze den Fürsten vom Thron! Er wird der neue Leibeigene und du legst als neuer Fürst deinen Marker auf die Scheibe.



Gildenstatus & aktive Regionen

Orte, die du beherrscht, können deinen Gildenstatus steigern und bringen Ehrenpunkte für aktive Regionen (siehe Schritt 4 auf S. 21).

„Geld ist Einfluss“ (erweitertes Spiel)

Bei Orten, an dem 1 einzelner Marker eines anderen Spielers herrscht: Nutze deine **Händler**-Figur, um den Ort zu beeinflussen. Bezahle 1 Schilling, um den gegnerischen Marker vom Thron zu stürzen und zum Leibeigenen zu machen. Du wirst neuer Fürst (trotz Gleichstand beim Einfluss). Bei mehreren Händlern wähle, welcher die Fähigkeit nutzt.



4. Ausbau-Aktion

Gib die folgende Ressource ab, um einen Ort, den du beherrschst, auszubauen:

- Außenposten zu Farm (Holz)
- Farm zu Stadt (Eisen)
- Stadt zu Lehen (königliches Siegel)



Ersetze die Ortsscheibe durch eine neue aus dem allgemeinen Vorrat und lege deinen Einflussmarker darauf. Hast du eine Stadt zu einem Lehen ausgebaut, wähle die Scheibe, deren Symbol der Gilde entspricht, in der du Einfluss erlangen möchtest (siehe „Gildenmitgliedschaft“ auf S. 16).



Außenposten Farm Stadt Lehen

Hinweis: Baust du eine Farm zur Stadt aus, lege alle Waren von dort zurück in den Habersack.

Regionsplättchen & Ehrenpunkte

Ziehe als Belohnung für den Ausbau das oberste Plättchen von dem Regionsstapel, in dem du den Ausbau vorgenommen hast. Die Zahl auf dem Plättchen muss der aktuellen oder einer früheren Epoche entsprechen, sonst ist das Plättchen tabu. Die Symbole an den Stapeln entsprechen den Kartenregionen (siehe „Der Spielplan“ auf S. 3).



Du erhältst EP laut **Tabelle der Regionsplättchen**, basierend auf der Epochenzahl des Plättchens und der Art des neuen Orts. So erhältst du z.B. 3 EP, wenn du eine Farm zur Stadt ausbaust und ein Plättchen mit der Ziffer I nimmst.

I	2	3	4	
II	3	4	5	
III	4	5	6	
IV	5	6	7	
V				

Ist das Plättchen tabu, wähle das einer früheren Epoche von einem anderen Regionsstapel. Hierfür erhältst du KEINE EP. Gibt es keine Plättchen früherer Epochen, erhältst du kein Plättchen.

Joker

Deine **Regionsplättchen** gelten als Joker. Du kannst sie jederzeit statt einer beliebigen Ware (Nahrung, Holz, Eisen, Schwefel oder Salpeter) oder als Landschaft (siehe „Landschaft pflegen“ auf S. 11) nutzen. Hinweis: Ein Regionsplättchen zu nehmen, kann einen Epochenwechsel auslösen (siehe S. 21).



Lehen, Lehnmänner & Militärdienst

Sobald du ein Lehen beherrschst, wirst du zum **Lehnsmann** mit hohem Ansehen in der entsprechenden Gilde. Allerdings musst du den König nun auch militärisch unterstützen. Führst du nicht bis Ende des Spiels diverse Eroberungs-Aktionen aus, kannst du wegen Untreue Ehrenpunkte verlieren.



Tipp: Schon eine einzige Eroberung hilft gewaltig.

Details zu Eroberungen folgen später (siehe S. 13), aber die Heeresleiste funktioniert wie folgt: Besiegst du einen Gegner, legst du 1 deiner Spielerscheiben (leere Seite nach oben) auf das ERSTE Katapultfeld der Heeresleiste. Nach jeder weiteren Eroberungs-Aktion legst du eine weitere Scheibe auf das NÄCHSTE Feld usw.

Hast du zum Ende der Epochen, die mit **Katapulten** markiert sind, keine Eroberung durchgeführt, musst du die EP des aktuellen Katapultfelds sowie aller vorherigen, nicht abgedeckten Katapultfelder abziehen. Strafen für Untreue summieren sich also. Du darfst den Militärdienst auch vor (oder nach) der entsprechenden Epoche ableisten.



Beispiel: Epoche 4 bricht an. Spielerin Gelb hat ein Lehen, befindet sich aber nicht auf der Heeresleiste. Zu Beginn der Epoche 2 verlor sie 3 EP. Nun verliert sie weitere 4 EP plus 3 EP, da das erste Katapultfeld weiterhin nicht abgedeckt ist; insgesamt sind das 10 EP. Hat sie bis Spielende keine Scheibe auf der Heeresleiste, verliert sie weitere 12 EP. Insgesamt hat sie also 22 EP im Verlauf des Spiels verloren.

Kein Lehnsmann?

Regierst du kein Lehen (mehr), treffen dich keine Punkt-abzüge. Aber auch ohne Lehen kannst du mit Scheiben auf der Heeresleiste vorsorgen, falls du Lehnsmann werden solltest.

Landschaft pflegen (erweitertes Spiel)

Bezahlt du 1 **Holz** in den Habersack, kannst du 1 deiner Landschaftsplättchen neben einen Ort legen, an dem du Leibeigener bist, und 2 EP erhalten. Pro Ort darf nur 1 Landschaftsplättchen liegen. Sie dürfen nicht mehr umplatziert werden.



Wichtig: Das passiert anstelle einer regulären Ausbau-Aktion.

Nimm sofort nach Platzieren der Landschaft UND bei Anbruch jeder neuen Epoche (nach der Wertung) 3 der angegebenen Ressourcen und lege sie auf das Landschaftsplättchen. Du kannst dich jedes Mal entscheiden, alle angesammelten Ressourcen zu nehmen oder sie weiter anwachsen zu lassen. Entscheidest du dich fürs Nehmen, musst du dem Fürsten des Orts 1 Ressource bezahlen. Landschaften und ihre Ressourcen:



Obstplantage: Nahrung



Schießplatz: Zielscheiben



Silbermine: Schillinge



Schwefelmine: Schwefel



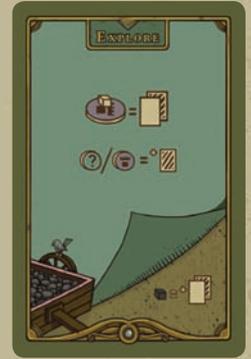
Hinweis: Zielscheiben werden in Einflussmarker aus dem allgemeinen Vorrat umgetauscht, wenn du sie nimmst.

Zu Beginn jeder Epoche (vor dem Zufügen der Ressourcen) erhältst du Ehrenpunkte für jede Landschaft, die deine Leibeigenen pflegen. Es gibt 2 EP für jede leere Landschaft und 4 EP für jede Landschaft mit 1 oder mehr Ressourcen. Du kannst Ressourcen anwachsen lassen, um mehr Punkte zu erhalten. Aber bedenke, dass sie stibitzt werden können!

Hinweis: Gepflegte Landschaften zählen während der Epochenwertung als **aktive Region**.

5. Erkundungs-Aktion

Beherrscht du einen Außenposten, kannst du Erkundungs-Aktionen ausführen. Ziehe 2 **königliche Erlasse**, +1 Karte für jeden weiteren beherrschten Außenposten/Lehen; behalte 1 Karte davon. Die anderen kommen zurück unter den Stapel.



Königliche Erlasse

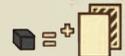
Es gibt 2 Arten von königlichen Erlassen: **Mandate** und **Freibriefe**.

Mandate bringen Ressourcen (aus dem allgemeinen Vorrat) oder Angriffsstärke. Um die Belohnung zu erhalten, fordern sie eine Warenabgabe (durch ein Kästchen markiert) oder das Erreichen eines Gildenstatus. Freibriefe bringen EP bei Ende des Spiels, sofern gewisse Ziele erreicht wurden. Mandate tragen bereits ein Königssiegel und können jederzeit gespielt oder abgeworfen werden. Damit ein Freibrief gültig wird, musst du erst ein **Siegel** erlangen und bei SPILENDE auf die Karte legen. Man darf max. 3 Erlasse gleichzeitig besitzen; ungenutzte Karten können jederzeit zurück unter den Stapel gelegt werden (siehe „Königliche Erlasse“ auf S. 24).



Schaukeln & Schwerter (erweitertes Spiel)

Bezahlt du 1 **Eisen** in den Habersack, kannst du 2 weitere Karten ziehen und eine davon behalten. Hinweis: Dies erfolgt NACH Abschluss der regulären Erkundungs-Aktion.



6. Ernte-Aktion

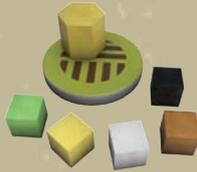
Beherrscht du eine Farm, kannst du mit der Ernte-Aktion 5 zufällige Güter aus dem Habersack ziehen. Lege sie neben eine deiner Farmen und erhalte 1 EP.



Für jede weitere beherrschte Farm/Lehen erhältst du +1 Ware und für jede Rosenkranzperle in deinem Besitz +2 bis +5 Waren.

Hinweis: Mit einer einzelnen Ernte-Aktion erhält man maximal 10 Waren, auch wenn der Ertrag höher wäre.

Hinweis: Liegen auf einer Farm 10 oder mehr Waren, darf hier nicht geerntet werden, bis die Anzahl wieder unter 10 sinkt.



In einem zukünftigen Zug kannst du die Gilden-Aktion (Handel) nutzen, um alle Waren von deiner Farm in die Bauerngilde zu verbringen; für je 2 Waren erhältst du 1 Nahrung oder 1 Schilling (siehe „Gilden-Aktion“ auf S. 15).

Vergünstigungen

Anstatt eine komplette Ernte neben eine deiner Farmen zu legen, kannst du nur einen zufällig gezogenen Teil der Ernte dort platzieren und den Rest (ebenfalls zufällig gezogen) als Vergünstigung in deinen persönlichen Vorrat legen. In der **Erntetabelle** gibt es eine Übersicht, wie Ernte und Vergünstigungen aufzuteilen sind.

Ernte	5	6	7	8	9	10
Ernteteil	4	5	5	5	6	6
Vergünstigungen	1	1	2	3	3	4



Rosenkranzperlen

Wenn du **Rosenkranzperlen** besitzt, erhöhen sie deinen Ernteertrag um +2 bis +5 zusätzliche Waren. Wählst du allerdings Vergünstigungen (sehr unchristlich!), musst du die Perlen sofort umdrehen. Sie werden zu königlichen Siegeln. Dafür gibst du allerdings die Ernte-Vorteile auf.



„Die Ernte inspizieren“ (erweitertes Spiel)

Hast du eine **Bauern**-Figur im Spiel, darfst du deine Vergünstigungen aus der zufällig gezogenen Ernte auswählen.



7. Steuern eintreiben



Beherrscht du eine Stadt, darfst du als Aktion Steuern eintreiben, um 2 **Schillinge** zu erhalten.

Für jede(s) weitere beherrschte Stadt/Lehen erhältst du 1 weiteren Schilling.



„Verstärkung“ (erweitertes Spiel)

Hast du eine **Ritter**-Figur auf dem Spielplan, erhältst du zusätzlich 1 Einflussmarker aus dem allgemeinen Vorrat (oder aus der Rittergilde, wenn der Vorrat erschöpft ist). Hast du mehrere Ritter, erhältst du dennoch nur 1 Einflussmarker.



8. Eroberungs-Aktion

Stehst du mit 1 oder mehreren Figurenwürfeln am Ort eines gegnerischen Würfels oder Lehens, kannst du versuchen, sie zu erobern und aus dem Spiel zu entfernen.

Wichtig: Erobern darf nicht deine letzte Aktion in einer Runde sein. Außenposten, Farmen und Städte kannst du nicht angreifen.



Eine erfolgreiche Eroberungs-Aktion bringt dir 2/4 EP und du darfst 1 deiner Spielscheiben auf die Heeresleiste legen (siehe Lehen, Lehnsleute & Militärdienst auf S. 10).

Du kannst mit mehreren Figurenwürfeln angreifen oder verteidigen; allerdings kann nur 1 Würfel oder Lehen angegriffen werden. Würfel oder Leibeigene eines weiteren Spielers werden ignoriert. Um zu gewinnen, muss der Angriffswert höher sein als der Verteidigungswert. Bei Gleichstand war die Aktion nicht erfolgreich.

Einen Figurenwürfel erobern

Wird ein Würfel angegriffen, addiert ihr die Angriffs- und Verteidigungswerte von:

- **Würfelfiguren:** +1 Angriff, +2 Verteidigung
- **Monsterfiguren:** +1 Angriff, +1 Verteidigung



Bei erfolgreichem Angriff erhältst du 2 EP. Besiegte Würfel erhält der Gegner zurück. Passe den Gildenstatus an und lege (wenn du willst) 1 deiner Spielscheiben (leere Seite oben) auf die Heeresleiste. Befand sich der Würfel auf einem Schiff, bleibt dieses auf dem Spielplan.

Ein Lehen erobern

Wird ein Lehen angegriffen, addiert ihr die Angriffs- und Verteidigungswerte von:

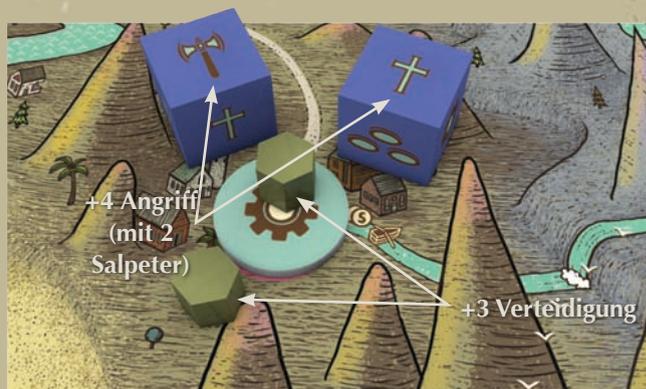
- **Würfel- und/oder Monsterfiguren**
- **Beherrschtes Lehen:** +2 Verteidigung
- **Verteidiger (Untertan):** +1 Verteidigung
- **Rebellierender Leibeigener (des Angreifers):** +1 Angriff

Bei erfolgreichem Angriff erhältst du 4 EP. Ersetze das Lehen durch einen Außenposten. Passe den Gildenstatus an und lege 1 deiner Spielscheiben auf die Heeresleiste (freiwillig). Gib alle Einflussmarker an ihre Besitzer zurück, außer du hattest einen rebellierenden Leibeigener vor Ort. In dem Fall wird der Leibeigene neuer Fürst des Außenpostens. Alle Waren und Landschaftsplättchen bleiben liegen.

Salpeter & Waffen

Bezahle 1 Salpeter in den Habersack, um deinen Angriffswert um +1 zu erhöhen. **Wichtig:** Normalerweise darfst du nur 1 Salpeter verwenden. Nutzt du allerdings einen Ritter, darfst du so viel Salpeter abgeben, wie du willst!

Zusätzlich darf eine deiner Würfelfiguren eine Waffe nutzen, um den Angriffswert um +1 oder +2 zu erhöhen. Salpeter und/oder Waffen dürfen auch noch zugefügt werden, nachdem der Gegner eine Verteidigungs-Aktion aufgedeckt hat.



Beispiel: Blau greift Grüns Lehen an, das einen Verteidigungswert von +3 hat (+2 für das Lehen und +1 für einen Verteidiger). Blaus Angriffswert ist +2 (+1 für jeden Würfel). Da er den Angriff mit einem Ritter führt, gibt Blau 2 Salpeter aus, um seinen Wert auf +4 zu erhöhen. Da Grün keine Verteidigungs-Aktion ausgespielt hat, ist das Lehen zerstört und wird durch einen Außenposten ersetzt. Blau erhält 4 EP und legt eine Spielscheibe auf die Heeresleiste.

„Lasst sie hungern“ (Erweitertes Spiel)

Hast du eine Adels-Figur an einem Ort mit gegnerischem Untertan oder Leibeigenen, darfst du einen von beidem angreifen und an deinen Gegner zurückgeben.



Wichtig: Führe dies anstatt einer regulären Angriffs-Aktion aus. Du erhältst keine EP (dein Tun ist nicht ehrenvoll), aber du darfst eine deiner Spielscheiben auf die Heeresleiste legen.

Wichtig: Nach dem erfolgreichen Aushungern lege ALLE Almosen (Rosenkranzperlen) von den Hühnern zurück in den allgemeinen Vorrat.

9. Verteidigungs-Aktion

Greift ein Gegner eine deiner Figuren oder Lehen an und du hast die Verteidigungs-Aktion auf der Hand, darfst du sie sofort aufdecken und deiner Verteidigung +1 hinzufügen. Du erhältst 1 EP. Greift dich in der Runde niemand an, erhältst du trotzdem 1 EP.



Beispiel: Spieler Blau entscheidet sich, den Händler von Rot mit einem Adligen, einem Mönch und Salpeter anzugreifen (Blaus Angriffswert ist +3, Rots Verteidigungswert +2). Allerdings hat Rot den Angriff vorhergesehen und deckt die Karte „Verteidigung“ auf (außerhalb seines Zuges), um den Angriff zu vereiteln.

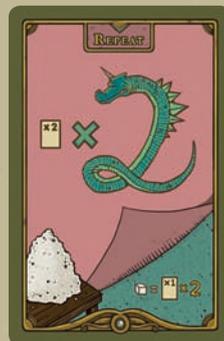
„Königliche Immunität“ (erweitertes Spiel)

Du darfst außerhalb deines Spielzugs 1 Nahrung in den Habersack bezahlen, um das *Aushungern* durch einen Adligen zu verhindern. Lege zusätzlich ein königliches Siegel aus dem allgemeinen Vorrat unter deinen Untertan/Leibeigenen, um ihm Immunität vor weiterem *Aushungern* zu gewähren! Du kannst das Siegel jederzeit entfernen und nutzen, allerdings ist dein Untertan/Leibeigener dann wieder ungeschützt.



10. Wiederholungs-Aktion

Mit der Wiederholungs-Aktion kannst du eine Karte, die du in dieser Runde bereits gespielt hast, erneut ausführen, sofern sie das (x2)-Symbol trägt.



„Déjà-vu“ (erweitertes Spiel)

Bezahlst du ein Salpeter in den Habersack, darfst du eine Karte erneut ausführen, die nicht das (x2)-Symbol trägt. Beispiel: Du könntest die Wandern-Aktion in dieser Runde erneut ausführen, um eine weitere Figur auf den Spielplan zu bringen. **Hinweis:** Eroberungs- und Verteidigungs-Aktion dürfen nie ein zweites Mal ausgeführt werden, wie vom (x2)-Symbol angezeigt.



11. Gilden-Aktion

Die Gilden-Aktion lässt dich mit einer der 6 Gilden am Rand des Spielplans handeln. Hier wird eine Übersicht der Gilden-Aktion gegeben. Eine detaillierte Beschreibung folgt (siehe „Die sechs Gilden“ auf S. 17).



Gilden-Funktionen

Mit der Gilden-Aktion kannst du eine der 3 Gilden-Funktionen ausführen: Handeln, beschaffen oder verschieben. Jeder Spieler kann die unter der Gilde abgebildete Ware **erhandeln**. Der Spieler mit dem höchsten Status einer Gilde ist der **Gildemeister** und darf die **Verschieben**-Funktion nutzen. Der Spieler mit dem zweithöchsten Status ist der **Geselle** und darf die **Beschaffen**-Funktion nutzen. **Hinweis:** Im Spiel mit 4+ Spielern ist der Spieler mit dem dritthöchsten Status der **Lehrling** (siehe „Gildenmitgliedschaft“ auf S. 16).

Gilden-Aktion wiederholen

Nutzt ein Spieler die Wiederholungs-Aktion, um die Gilden-Aktion erneut zu nutzen, muss er eine andere Gilde wählen.

1. Handel (Alle Spieler)

Du darfst mit einer Gilde **handeln** (auch wenn du kein Mitglied bist).



- **Bauerngilde:** 1 Nahrung (aus dem Habersack) oder 1 Schilling je 2 gehandelte Güter
- **Händlergilde:** 1-3 Waren zum angegebenen Schilling-Preis
- **Alchemistengilde:** 1 Schiff für 3 Schillinge
- **Rittergilde:** 1 Reihe Einflussmarker für 3 Schillinge
- **Adelsgilde:** 1 oder 2 königliche Siegel für 3/6 Schillinge
- **Mönchsgilde:** 1 Rosenkranzperle für 3 Schillinge

Ablauf des Handels

Tauschst du Schillinge gegen Ressourcen, gibst du das Geld an die Gildenmitglieder in Rangreihenfolge. Bei 3 Schillingen gibst du:

- 1 Schilling an den Gildemeister
- 1 Schilling an den Gesellen
- 1 Schilling auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans in die Bauertasche oder den Klingelbeutel. (Der Anteil des Lehrlings ist **IMMER** für wohltätige Zwecke!)

Sind Positionen einer Gilde nicht besetzt, geht ihr Anteil in den allgemeinen Vorrat (mit Ausnahme des Lehrlingsanteils). Sind die Kosten höher als 3 Schillinge, wiederhole die Verteilung, bis alle Kosten beglichen sind. **Wichtig:** Auch wenn Spieler, die mit ihrer eigenen Gilde handeln, sich selbst bezahlen, müssen sie dennoch vor dem Handel im Besitz der Gesamtsumme sein.



Beispiel: Lila (Gesellin) kauft für 5 Schillinge Waren. Sie bezahlt 1 Schilling an Blau (Gildemeister), den zweiten Schilling an sich selbst, den dritten in den Klingelbeutel, den vierten wieder an Blau und den letzten an sich selbst. Auch wenn sie 2 Schillinge zurückerhält, muss sie vor dem Handel 5 Schillinge besitzen, um ihn durchführen zu dürfen.

2. Beschaffen (Geselle)

Der Geselle **beschafft** Ressourcen für seine Gilde (aus der Gilde zur linken), erhält dafür **3 EP** und zieht 2 **königliche Erlasse**, von denen er 1 behält. Der andere Erlass kommt zurück unter den Stapel. **Hinweis:** Die **Mönchsgilde** ist zur Linken der **Bauerngilde** und die **Alchemistengilde** ist zur Linken der **Rittergilde**.



3. Verschieben (Gildemeister)

Der Gildemeister **verschiebt** Ressourcen aus seiner Gilde (in die Gilde zur rechten), erhält dafür **4, 5 oder 6 EP**, abhängig vom Ergebnis (siehe „Die sechs Gilden“ auf S. 17).



„Fest“ (erweitertes Spiel)

Bezahlst du **1 Schwefel** aus deinem Weinfass in den Habersack, kannst du ein Fest zu Ehren jedes Figurenwürfels oder Lehnsherrn geben, neben dem einer deiner Würfel steht. Du kannst seine Verschieben-/Beschaffen-Funktion nutzen und erhältst seine regulären Punkte **plus 3 EP**. Löst eine Verschieben-Funktion eine Ausschüttung von Klingelbeutel oder Bauertasche aus, erhältst du seinen Anteil an Schillingen. (siehe „Die sechs Gilden“ auf S. 17).



GILDENMITGLIEDSCHAFT

Eine Gildenmitgliedschaft ist essenzieller Bestandteil des Spiels. Sie ermöglicht dir nicht nur die Verschieben- & Beschaffen-Funktion, die sofortige EP bringt, sondern auch wiederkehrende EP zu Beginn jeder Epoche. Die Mitgliedschaft in einer Gilde regelt sich wie folgt über Statussterne:

- Jeder entsprechende **Figurenwürfel** im Spiel: +1★ (primär)
- Jedes entsprechende beherrschte **Lehen** +3★ (primär)
- Jeder entsprechende beherrschte **Ort** +1★ (sekundär)



Du musst mindestens 1 primäres Gildenkriterium (Figurenwürfel oder Lehen) im Spiel haben, damit die zur Gilde gehörenden Orte (Außenposten, Farm oder Stadt) zu deinem Gildenstatus zählen (siehe Ortssymbole in der jeweiligen Gilde).

Gildenleiste

Hast du 1 oder mehr Statussterne einer Gilde erlangt, MUSST du sofort einen Einflussmarker aus dem persönlichen Vorrat auf die entsprechende **Gildenleiste** legen. Hast du keinen Einflussmarker im persönlichen Vorrat, platziere ihn, sobald du einen erhältst. Einflussmarker auf Gilden können nicht freiwillig entfernt werden.



Gildenstatus

Der Spieler mit den meisten Statussternen legt seinen Marker auf das am weitesten rechts liegende Feld der Gildenleiste – er wird **Gildemeister**. Die Spieler mit den zweit- bzw. drittmeisten Statussternen platzieren ihre Marker links davon in absteigender Reihenfolge und werden **Geselle** bzw. **Lehrling**. Sie erhalten 5 EP (Gildemeister), 3 EP (Geselle) bzw. 1 EP (Lehrling) zu Beginn jeder Epoche.

Hinweis: Das Lehrlings-Feld wird bei weniger als 4 Spielern nicht verwendet. Auch wenn das Feld unbesetzt ist, geht der Anteil des Lehrlings an Zahlungen IMMER auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans in den Klingelbeutel oder die Bauerntasche.

Du musst die Statussterne eines Mitspielers übertreffen, um seine Position auf der Gildenleiste einzunehmen; Gleichstand reicht nicht. Passiert das, ersetze seinen Marker durch deinen und schiebe seinen um 1 Feld nach links (bzw. gib ihn zurück, wenn es kein Feld mehr gibt).

Beispiel: Rot herrscht über ein Lehen (+3★) und eine Stadt (+1★), also insgesamt +4★; er wird Gildemeister. Grün hat eine Adels-Figur (+1★) und eine Stadt (+1★) im Spiel, insgesamt +2★. Er wird Geselle. Später verliert Rot sein Lehen, daher zählt auch die Stadt nicht mehr für seinen Status. Er verliert seine Gildenmitgliedschaft und Grün wird Gildemeister. Rot bringt im Verlauf eine Adels-Figur auf den Spielplan; nun zählt auch seine Stadt wieder mit. Er schafft aber mit +2★ nur einen Gleichstand mit Grün und muss sich mit dem Gesellenstatus zufrieden geben.

Vögte (erweitertes Spiel)



Führst du die Beschaffen-Funktion des Gesellen oder die Verschieben-Funktion des Gildemeisters aus, darfst du in die Gilde (entsprechend zur linken oder rechten) maximal 1 **Vogtscheibe** legen. Dafür erhältst du +1 EP. Liegt dort bereits ein Vogt, erhältst du +1 EP für diesen UND +1 EP, falls dein zweiter Vogt in einer anderen Gilde liegt.

Hinweis: Spieler, die ein Fest geben, erhalten KEINE Punkte für Vögte ihrer Gegenspieler.

Wirst du vom Gesellen zum Gildemeister (oder umgekehrt), bewege deinen Vogt auf die entsprechende Seite der Gilde. Wirst du zum Lehrling degradiert (4 oder 5 Spieler) oder aus der Gilde geworfen, kommt der Vogt zurück in deinen persönlichen Vorrat.

Hinweis: Die Verwendung von Vögten kann deine Verwendung der Epische-Reise- oder Heeresleiste beschränken!

DIE SECHS GILDEN

Nutzt du eine Gilde-Aktion, musst du eine der 3 Gildefunktionen wählen. Die sechs Gilden und ihre Funktionen werden auf den nächsten Seiten beschrieben; eine Zusammenfassung findest du auf der Rückseite der [Referenzkarte](#).

Hinweis: Es gibt begrenzte Ressourcen im Spiel, und ein Mangel kann eine Gilde-Aktion schwächen oder verhindern.



Miss Allison

1. Bauerngilde

1. Mit der Gilde handeln

Jeder Spieler kann alle Waren einer von ihm beherrschten Farm zur Bauerngilde bringen. Er erhält 1 Nahrung oder 1 Schilling für je 2 Waren. **Hinweis:** Nahrung oder

Schillinge werden aus dem Habersack und/oder dem allgemeinen Vorrat genommen.

Überfluss

Werden mehr als 10 Waren in die Gilde gebracht, kommen diese Waren zurück in den Habersack, AUSSER es liegen Rosenkranzperlen auf den **Hühnern**. Die Anzahl der Perlen zeigt an, wie viele (zufällige) Waren erst in die Händler- und dann in die Alchemistengilde „überfließen“, wenn dort Platz ist. Weitere Waren und alles, was nicht passt, kommt in den Habersack.



2. Für die Gilde beschaffen

Der Geselle der Bauerngilde beschafft 2 Rosenkranzperlen aus der Mönchsgilde: die mit dem niedrigsten und dem höchsten Wert. Er gibt diese an einen Mitspieler, der sie hinter seinem Rücken mischt. Der Geselle wählt verdeckt eine aus und legt sie auf ein freies Huhn der Bauerngilde. Die andere Perle kommt zurück auf den Rosenkranz.

Liegen nun 5 oder mehr Perlen auf den Hühnern, erhält der Geselle 3 EP und 2 **königliche Erlasse**, von denen er 1 behält. Der andere kommt zurück unter den Stapel.

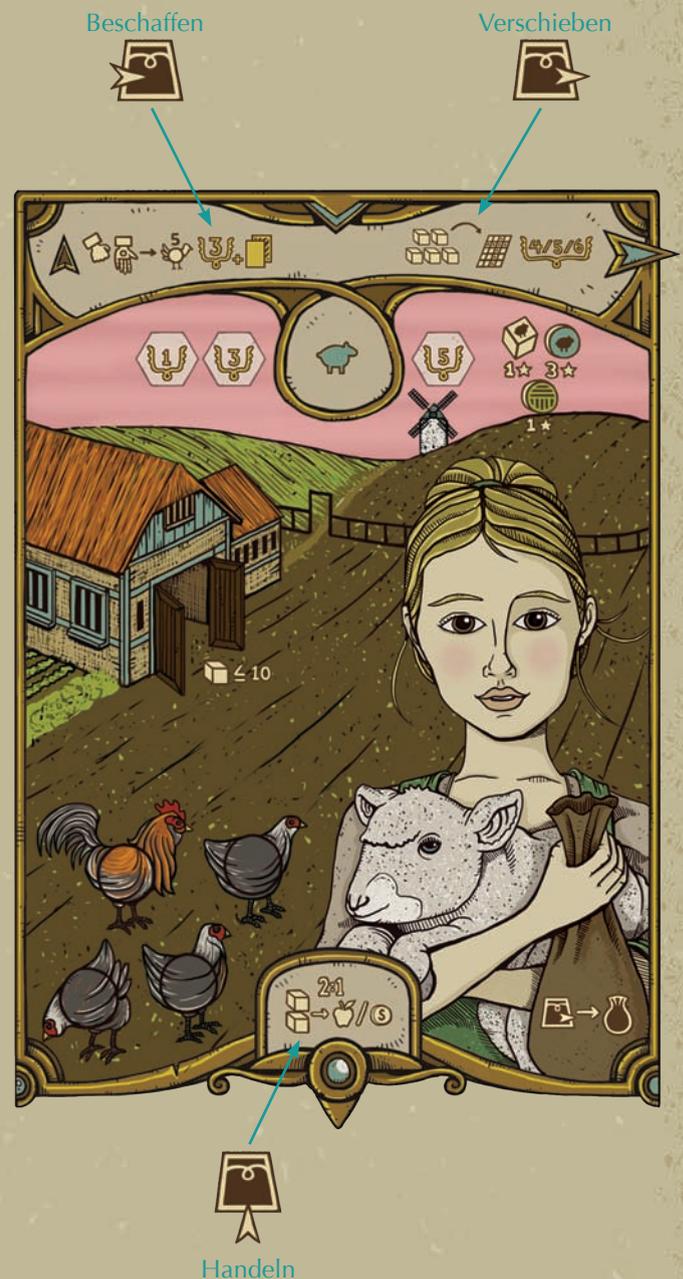
3. Aus der Gilde verschieben

Der Gildemeister der Bauerngilde verschiebt 5 Waren (weniger, falls keine 5 vorhanden) aus der Bauerngilde in die Händlergilde. Lege die Waren in ihre jeweiligen Bereiche. Ist ein Warenbereich voll, kann diese Ware nicht verschoben werden. Füllt er so 1/2/3 Reihen oder Spalten, erhält er entsprechend 4/5/6 EP (es ist erlaubt, Reihen/Spalten zu vervollständigen, die schon teilweise gefüllt waren).

Hinweis: Man darf Reihen oder Spalten vervollständigen, aber nicht beides. Eine Ware kann nicht doppelt gewertet werden.

Bauerntasche

Nutzt der Gildemeister der Bauerngilde die Verschieben-Funktion, teilt er alle Schillinge in der **Bauerntasche** mit dem Gesellen. Ungerade Summen darf er zu seinen Gunsten runden. Gibt es keinen Gesellen, verbleibt dessen Anteil bis zur nächsten Verteilung in der Tasche.





Lord Brett

2. Händlergilde

1. Mit der Gilde handeln

Jeder Spieler darf maximal 3 Waren vom Markt kaufen. Der Preis in Schillingen steht unter der jeweiligen Ware.



2. Für die Gilde beschaffen

Der Geselle der Händlergilde beschafft 3 Waren (weniger, falls keine 3 vorhanden) aus der Bauerngilde für die Händlergilde. Lege die Waren in ihre jeweiligen Bereiche. Ist ein Warenbereich voll, kann diese Ware nicht beschafft werden. Vervollständigt er so mindestens 1 Reihe oder Spalte, erhält er 3 EP und 2 königliche Erlasse, von denen er 1 behält. Der andere kommt zurück unter den Stapel.



3. Aus der Gilde verschieben

Der Gildemeister der Händlergilde bewegt 4 Waren (weniger, falls keine 4 vorhanden) aus der Händlergilde in die Alchemistengilde. Lege die Waren in die passenden Karren oder Stapel. Ist ein Warenbereich voll, kann diese Ware nicht verschoben werden. Füllt er so 1/2/3 Karren und/oder Stapel, erhält er entsprechend 4/5/6 EP.



Lord Arthur

3. Alchemistengilde

1. Mit der Gilde handeln

Jeder Spieler kann für 3 Schillinge 1 Schiff von der Gilde kaufen.



2. Für die Gilde beschaffen

Der Geselle der Alchemistengilde beschafft 2 Waren (weniger, falls keine 2 vorhanden) aus der Händlergilde für die Alchemistengilde. Lege die Waren auf ihre entsprechenden Felder. Ist ein Warenbereich voll, kann diese Ware nicht beschafft werden. Füllt er so mindestens 1 Karren/Stapel, erhält er 3 EP und 2 königliche Erlasse, von denen er 1 behält. Der andere kommt zurück unter den Stapel.



3. Aus der Gilde verschieben

Der Gildemeister der Alchemistengilde vervollständigt 1-3 Erfindungen (Schiffe und/oder Fässer mit Krud), indem er Waren gemäß Produktionsübersicht aus den Karren/Stapeln entfernt und zurück in den Habersack legt.



„Krud“ ist altdänisch für Schießpulver; es wurde aus Salpeter, Schwefel und trockenem Holz gemischt.

Produktionsübersicht

- **Schiff:** 1 Nahrung + 2 Holz
- **Tauchboot:** 1 Nahrung + 2 Eisen
- **Luftschiff:** 1 Nahrung + 1 Eisen + 1 Holz
- **1. Fass Krud:** 2 Salpeter + 1 Schwefel
- **2. Fass Krud:** 1 Salpeter + 1 Schwefel
- **3. Fass Krud:** 1 Holz

Vervollständigt er so 1/2/3 Erfindungen, erhält er entsprechend 4/5/6 EP. **Hinweis:** Kostet das 1. Fass Krud noch 3 Waren, so sinken die Kosten mit jedem weiteren Fass.

Schiffe & geschlossene Fährschiffrouuten

Wird ein Schiff vervollständigt, legt der Erbauer es auf das Schiff-Feld und überdeckt so das Fährschiff-Symbol. **Hinweis:** Ist das Symbol durch ein oder mehrere Schiffe verdeckt, sind die Fährschiffrouuten GESCHLOSSEN!

Krud-Fässer

Werden Krud-Fässer (Schießpulver) erfunden, füllt der Erfinder den nächstmöglichen Fassbereich jeder Spielerreihe in der Rittergilde mit Einflussmarkern auf! Die Reihe jedes Spielers ist in 3 Fassbereiche unterteilt. Der erste Bereich fasst 1 Marker, der zweite fasst 2 Marker und der letzte Bereich fasst 3 Marker. Ist die Reihe mindestens eines Spielers leer, können 3 Fässer erfunden werden, ansonsten ist die Produktion begrenzt. **Hinweis:** Spieler erhalten ggf. weniger Marker je Fass, abhängig vom Füllstand ihrer Reihe.



Beispiel: Der Gildemeister der Alchemistengilde produziert 1 Fass. Er fügt 0 Einflussmarker in der Reihe des grünen Spielers hinzu, 3 beim blauen Spieler, 1 in der Reihe von Rot, 2 beim gelben Spieler und 1 in der leeren Reihe (Violett).

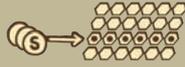


Sir Marcus

4. Rittergilde

1. Mit der Gilde handeln

Jeder Spieler kann 3 Schillinge ausgeben, um alle Einflussmarker seiner Reihe zu erhalten.



Zähme das Biest (erweitertes Spiel)



Nach dem Kauf einer Reihe von mindestens 3 Einflussmarkern darfst du 3 davon ablegen, um ein Monster zu kontrollieren (2 Marker kommen in den allgemeinen Vorrat, der andere auf das Symbol des Monsters, um anzuzeigen, wer es kontrolliert). Bringe das Monster umgehend auf einem Ort, der einen deiner Einflussmarker oder Würfel enthält, ins Spiel (die Seeschlange muss auf einem Hafen angrenzend an Meer oder Fluss eingesetzt werden).

Die Seeschlange ist auf Schiffs- oder Tauchboot-Routen begrenzt. Der Behemoth kann sich nur auf Straßen oder Routen von Luftschiffen bewegen. Wird ein Monster besiegt, kommt es wieder zur Rittergilde und man erhält seinen Einflussmarker zurück.

Behemoth & Seeschlange

Monster nutzen deine Reichweite, können stibitzen, erobern und nutzen Waffen genau wie Figuren. Aber es gibt auch Unterschiede:

- Monster binden einen gegnerischen Würfel, bis er das Monster besiegt oder vom Spielplan entfernt wird.
- Monster haben nur eine Verteidigung von +1
- Monster können NICHT: Orte beeinflussen, Feste geben oder Schiffe nutzen
- Sie müssen nicht ernährt werden (sie essen Menschen)

2. Für die Gilde beschaffen



Der Geselle der Rittergilde beschafft Waren aus der Alchemistengilde, um entweder 1 Fass Krud zu erfinden und Einflussmarker zu platzieren oder um 1 Schiff zu entwickeln und in die Alchemistengilde zu legen. In jedem Fall erhält er 3 EP und 2 königliche Erlasse, von denen er 1 behält. Der andere kommt zurück unter den Stapel.

3. Aus der Gilde verschieben



Der Gildemeister der Rittergilde verschiebt 1-3 verschiedenfarbige Einflussmarker in den allgemeinen Vorrat und erhält dafür königliche Siegel, die er auf die Schriftrollen der Adelsgilde legt (ohne sich den Wert unter den Siegeln anzusehen).

Füllt er so 1/2/3 Reihen oder Spalten, erhält er entsprechend 4/5/6 EP. **Hinweis:** Man darf Reihen oder Spalten vervollständigen, aber nicht beides. Ein Siegel kann nicht doppelt gewertet werden.



Königin Anne

5. Adelsgilde

1. Mit der Gilde handeln

Jeder Spieler kann 1 bzw. 2 königliche Siegel für 3 bzw. 6 Schillinge kaufen.



2. Für die Gilde beschaffen

Der Geselle der Adelsgilde beschafft 2 verschiedenfarbige Einflussmarker aus der Rittergilde und tauscht sie im allgemeinen Vorrat gegen königliche Siegel. Füllt er mindestens 1 Reihe oder Spalte der Schriftrollen, erhält er 3 EP und 2 königliche Erlasse, von denen er 1 behält. Der andere kommt zurück unter den Stapel.

3. Aus der Gilde verschieben



Der Gildemeister der Adelsgilde verschiebt 2 königliche Siegel (weniger, falls keine 2 vorhanden) in die Mönchsgilde und deckt ihre Rosenkranz-Seite auf. Ist die Summe der Zahlen auf den Perlen mindestens 5/11/17, erhält er entsprechend 4/5/6 EP.





Bruder Justinius

6. Mönchsgilde

1. Mit der Gilde handeln



Jeder Spieler kann 3 Schillinge ausgeben, um eine Rosenkranzperle zu erhalten. Nimm die Perlen mit dem niedrigsten und dem höchsten Wert. Gib

sie an einen Mitspieler, der sie hinter seinem Rücken mischt. Wähle zufällig eine Perle aus und lege sie in deinen persönlichen Vorrat, die andere kommt zurück auf den Rosenkranz. Rosenkranzperlen erhöhen deinen Ernteertrag während der Ernte-Aktion (siehe „Rosenkranzperlen“ auf S. 12).

2. Für die Gilde beschaffen

Der Geselle der Mönchsgilde beschafft 1 königliches Siegel aus dem Schloss, dreht es auf die Rosenkranz-Seite und legt es auf den Rosenkranz.



Ist die Summe der Zahlen auf den Perlen nun 11 oder mehr, erhält er 3 EP und 2 königliche Erlasse, von denen er 1 behält. Der andere kommt zurück unter den Stapel.

3. Aus der Gilde verschieben

Der Gildemeister der Mönchsgilde nimmt 2 Perlen vom Rosenkranz (niedrigster und höchster Wert). Er gibt sie an einen Mitspieler, der sie hinter seinem Rücken mischt. Der Meister wählt zufällig eine Perle aus und legt sie auf ein Huhn der Bauerngilde; die andere kommt zurück auf den Rosenkranz.



Ist die Summe der Perlen auf den Hühnern nun mindestens 3/6/9, erhält er entsprechend 4/5/6 EP.

Klingelbeutel

Nutzt der Gildemeister der Mönchsgilde die Verschieben-Funktion, teilt er alle Schillinge im Klingelbeutel mit dem Gesellen. Ungerade Summen darf er zu seinen Gunsten runden. Gibt es keinen Gesellen, verbleibt dessen Anteil bis zur nächsten Verteilung im Beutel.



SCHRITT 2: FIGUREN ERNÄHREN

Nachdem die letzte Aktionskarte einer Runde gespielt wurde, müsst ihr eure Figuren mit Nahrung und/oder Wein versorgen (optional kann man Joker nutzen). Nicht ernährte Figuren gehen in den Vorrat ihres Besitzers zurück. Fliegt man dadurch aus einer Gilde, erhält man den Einflussmarker aus dieser Gilde zurück.

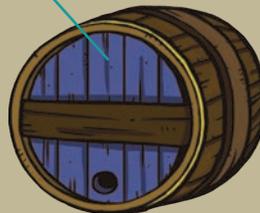
Nahrung

Um eine Figur zu ernähren, lege 1 Nahrung zurück in den Habersack. Monster benötigen keine Nahrung.



Wein

Um einen Figurenwürfel mit Wein zu ernähren, nimm ein Schwefel aus deinem Weinfass und lege ihn auf die Figur, um sie für 2 volle Runden zu ernähren. Entferne am Ende der nächsten Runde den Schwefel



von der Figur, anstatt sie zu ernähren (sie ist nun wieder nüchtern). Wein ist effizienter, aber auch riskant!

Wichtig: Während der Runde, in der Schwefel auf der Figur liegt, sinken ihre Verteidigungs- und Angriffswerte auf 0.

Weinfässer & Schwefel

Erhältst du Schwefel (egal wie), musst du entscheiden, ob du ihn in deinen persönlichen Vorrat oder ins Weinfass legst. In dein Weinfass passen maximal 3 Schwefel.



Im Mittelalter wurde Wein durch Schwefelzugabe haltbar gemacht.

SCHRITT 3: FORTSCHRITTSWÜRFEL WERFEN

Nach der Ernährung werft ihr den Fortschrittswürfel und entfernt das Regionsplättchen, das dem Würfelwurf entspricht. Die Zahl auf dem Plättchen muss der aktuellen oder einer früheren Epoche



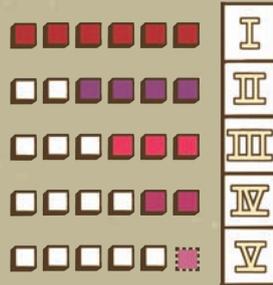
entsprechen. Ist das nicht der Fall, würfelt weiter, bis ein Plättchen entfernt werden kann. Gibt es keine entsprechenden Regionsplättchen mehr, wird nicht gewürfelt.

SCHRITT 4: EPOCHENMARKER VORRÜCKEN UND PUNKTEN (FALLS AUSGELÖST)

Nach dem Wurf des Fortschrittswürfels prüft die Tabelle der Regionsplättchen, um zu sehen, ob eine neue Epoche (gemäß folgender Kriterien) ausgelöst wurde:

Kriterien für Epochenfortschritt

- Epoche II: 4 Plättchen „Epoche II“ liegen offen
- Epoche III: 3 Plättchen „Epoche III“ liegen offen
- Epoche IV: 2 Plättchen „Epoche IV“ liegen offen
- Epoche V: 1 Feld „Epoche V“ ist sichtbar



Wurde eine neue Epoche ausgelöst, bewegt den **Epochenmarker** auf den nächsten Sonnenstrahl und tut das folgende:

1. Punkten (Beginn aller Epochen)

- **Gildenstatus:** 1/3/5 EP
- **Landschaften**
 - Leere Landschaften: 2 EP
 - Landschaften mit min. 1 Ressource: 4 EP
- **Aktive Regionen:** 1/3/5/7/9/11 EP (Punkte für jede Region mit Fürst oder Leibeigenem, der die Landschaft pflegt).



2. Untreue bestrafen (nur Epochen 2, 4 & 5)

Punkte für Untreue werden abgezogen (-3/-4/-5 EP), wenn du ein Lehen beherrschst, aber das Katapultfeld der Epoche nicht erreicht hast. Ziehe auch Punkte für vorherige, nicht erreichte Felder ab.



3. Landschaften auffüllen (Beginn aller Epochen)

Lege auf jedes Landschaftsplättchen 3 passende Ressourcen. Leibeigene müssen sich entscheiden, ob sie Ressourcen nehmen oder auf dem Plättchen liegen lassen wollen. Nehmen sie die Ressourcen, müssen sie 1 Ware an den Fürsten des Orts abgeben.



4. Karte auffüllen (nur Epochen 2, 3 & 4)

Zieht zufällige Waren aus dem Habersack und legt sie auf den südlichsten, östlichsten oder westlichsten Ort einer Region (gemäß Angabe auf dem Sonnenstrahl). Schaut nach dem Ort mit dem Buchstaben S, E oder W (im Norden werden Waren zu Spielbeginn ausgelegt). Waren, die auf Farmen gelegt werden, werden Teil der Ernte dieser Farm.



5. Gilden auffüllen (nur Epoche 3)

Füllt zu Beginn von Epoche 3 die Waren in den Gilden auf, sodass die Felder wie zu Spielbeginn gefüllt sind (vorhandene Waren bleiben liegen).

SCHRITT 5: RUNDEN-/SPIELENDEN & SCHLUSSWERTUNG

Gebt am Ende der Runde den **Startspielermarker** im Uhrzeigersinn weiter, nehmt eure Aktionskarten und beginnt eine neue Runde.

Wurde aber Epoche 5 während der Runde beendet, ist das Spiel fast vorbei. Führt alle restlichen Aktionen aus und wertet die Epoche wie gewohnt.



Führt danach die **Schlusswertung** durch:

- **Epische Reise:** 3/5, 7/9, 11/13, 17 EP
Du bekommst die höhere Punktzahl bei Gleichstand oder wenn du führst.
- **Große Reiche**
 - Jede/r beherrschte Außenposten, Farm, Stadt: 1 EP
 - Jedes beherrschte Lehen: 3 EP
 - 3 identische Orte beherrscht 3 EP (ein Lehen zählt als Joker, also als Lehen oder als 1 anderer Ortstyp)
- **3 Schillinge:** 1 EP
- **Königliche Erlasse mit Siegel:** ? EP

DER GEWINNER

Der Spieler mit den meisten EP wird zum „Ehrwürdigsten im ganzen Land“ proklamiert! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Schwefel im Weinfass (Abstinenz ist ehrenvoller).

Besteht noch immer Gleichstand, wird der Sieg geteilt.





Königinnen vor ihr wurden von königlicher Mode verführt und trugen ihren Status wie einen Mantel. Andere erlagen feinem Silberbesteck oder prunkvollen Bettleinen. Nicht so **Königin Anne**. Nein, diese rothaarige Hoheit liebte etwas anderes: Gold.

Von ihrer strahlenden Tiara bis hin zu ihren geschmiedeten Fußkettchen – keine andere Königin war diesem Edelmetall so verfallen. Das war nicht immer so. Der gute König umwarb einst ein freundliches und großzügiges Herz. Doch als die Schönheit der Königin schwand, begann sie ihre Angst mit liebdienernden Männern und goldenem Geschmeide zu überdecken.



König Daniel war großzügig und ohne Arglist. Seine Untertanen verkündeten, der Himmel selbst habe ihn mit Güte gesegnet. Königin Anne allerdings betrachtete seine Großzügigkeit mit Skepsis.

König Daniel ahnte nichts böses, als er ihr die Amtsgeschäfte übertrug, um Sir Marcus, einem seiner tapfersten Ritter, auf eine Expedition zu begleiten. „Lebet wohl, meine Liebe!“, sprach er zu seiner Königin. Er schenkte ihr einen Kuss zum Abschied, nicht ahnend, dass sich keine Liebe auf ihren Lippen (oder sonstwo) fand.



Sir Marcus war ein tapferer, im Reich hoch angesehener, aber kriegsmüder Ritter. In stillen Momenten gedachte er oft eines gewissen Bauernmädchens. Dennoch war er dem Thron stets treu. Im Auftrag seiner Majestät rekrutierte Sir Marcus

Truppen und trieb Steuern ein, um den Bau von Außenposten an den Grenzen des Reiches finanzieren zu können. Mit Sir Marcus an seiner Seite erließ König Daniel Dekrete, um das Reich zu vergrößern und Erfindergeist bei seinen Untertanen zu belohnen.

Der König ermächtigte seine Königin, in seiner Abwesenheit Lehen zu gewähren. Und so überließ er ihr das königliche Kronsiegel, ein Ring, dessen Abdruck in brennend rotem Wachs einen einfachen Bürger in einen treuen Lehnsmann verwandeln konnte. Königin Anne, so



munkelte man, schaute oft aus dem Fenster des Königsturms, während sie mit ihren Fingern durch ihr zinnoberrotes Haar strich und ihrer Hausschlange **Samuel** zuflüsterte: „Nichts schmückt meine Schönlinge süßer als Gold!“ Und ihr Haustier stimmte ihr zu: „Ssssssss.“

Als eine Hungersnot im Land ausbrach, traf das den König zutiefst. Er flehte die Mönche an, für eine reiche Ernte zu beten. Er schenkte der Kirche Land und Reichtümer, sodass sie Almosen an die Armen verteilen konnte. Sein loyaler Untertan und heiliger Ver-



trauter, **Bruder Justinus**, glückte vor Dankbarkeit, als der König einen Beutel voller Schillinge in den Klingelbeutel warf. „Die Menschen wissen Wohltätigkeit zu würdigen, gütige Majestät! Mögen warme Worte Euer wunderbares Werk würdigen.“ So hallte das Klingen der Münzen in der Basilika. „Wa-tsching. Wa-tsching.“



In der Öffentlichkeit mimte die Königin Zustimmung für des Königs Hang zur Wohltätigkeit. Doch insgeheim verabscheute sie die Idee, den königlichen Schatz zu verschwenden. Gehüllt in einen dunklen, smaragdgrünen Mantel stahl sie sich in einer kalten Nacht davon, um **Lord Arthur**,

Primus der Alchemie, aufzusuchen. Der Graf war berühmt für seine Zahnräder, Flaschenzüge und andere technischen Apparaturen. Gerüchte aber nannten ihn einen Zauberer, der Explosionen beschwören und gewöhnliche Dinge zu Gold wandeln konnte.



Eines Abends wurden der Graf und seine Katze **Norrin** durch ein Klopfen überrascht. „Es ist Eure Königin, mein lieber Graf!“, hörte man. „Ich bin gekommen, um mit euch über einige meiner Tinkturen zu sprechen.“ Die Königin sprach leise und bedrängte den Grafen immer wieder,

seine alchemistischen Geheimnisse preiszugeben. Doch als er der Königin die Nutzung seines Wissens untersagte, schnappte sie sich sein Notizbuch und eilte davon. „Mögen Euch mannigfach Malaisen malträtiertern, Mylady!“, rief er trotzig. Norrin war die Niedertracht der Königin nicht entgangen und sie murrte grüblerisch: „Miau.“

Von der Güte ihres Mannes entnervt schnappte sich Königin Anne die Almosen für die Armen und brachte das königliche Vermögen zu altem Glanz. Ihr Verrat löste nicht nur Hunger unter den einfachen Bürgern aus, auch die Preise schossen in die Höhe.



Das füllte die Taschen des schneidigen **Lord Brett**, reichster Händler des Reiches. „Seelenruhe bringt dem Schlaunen und der Schlange schöne Schätze...“, witzelte er, während er eine Ratte von einem Fass mit Äpfeln verjagte. „Schriek!“

Um die Schwere der drohenden Not abzuschätzen, lud der König das Bauernmädchen

Miss Allison, Freundin der Armen, an den Hof ein. Ihre Manieren waren schlicht, nicht aber ihre Schönheit. Ihre Augen waren so herrlich braun wie reife Kastanien. Ihre weichen, runden Lippen konnten den gesamten Hof in ihren



Bann ziehen. Ihre ganze Figur unterstützte ihre zarte Anmutung. Sie trug ein Lamm in ihrem Arm, als sie zum König vorgelassen wurde und sprach mutig im Namen der Landbevölkerung: „Bring uns Brot, ehe die blanke Bedürftigkeit uns beseitigt.“ Und ihr Lamm meckerte leise: „Bäääh!“

...die Fortsetzung gibt es in der Erweiterung „Windmühlen & Katapulte“.

DIE BETEILIGTEN

Ich möchte all meinen Testspielern danken: Arthur Hartle, Samuel Tham, Brett Barton, Dan Fritz, Andy White, Justin Viessman und James Gall; sie spielten das Spiel lang bevor es so schön wurde und sie gaben mir unermessliches Feedback – sogar um 2 Uhr morgens! Ebenso dankbar bin ich der „zweiten Welle“ an Testspielern und Regelleseern, unter anderem Tim Maylander, Glen Greeson, Eric Gerds, Michael Gallo, Phil Shearrer und Travis D. Hill. Tonnenschwere Dankbarkeit gilt meinem Künstler Justin Schultz, der mich mit herausragenden Zeichnungen beeindruckt hat, mit frechen Ideen und versteckten „Juwelen“ in seinen Illustrationen. Darum ist Justin selbst ein Juwel! Schließlich danke ich meinen wunderbaren Kindern Elizabeth, Rosalind und Penny dafür, dass sie Papa in den Keller haben verschwinden lassen, um an „seinem Spiel“ arbeiten zu können.

AUTOR: MARK SWANSON

KÜNSTLER: JUSTIN SCHULTZ

ÜBERSETZER: LARS FRAUENRATH

(WWW.TRANSLATION.DE)

©2017 Odd Bird Games

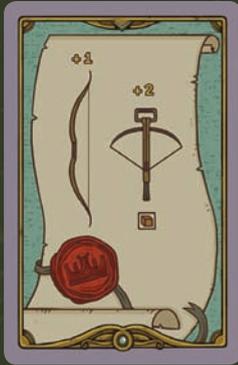
odd
bird



KÖNIGLICHE ERLASSE

Mandate (jederzeit einmalig spielbar)

Freibriefe (Wertung bei Spielende)



Nutze Bogen kostenlos:
+1 Angriff
Bezahle Holz: +2 Angriff



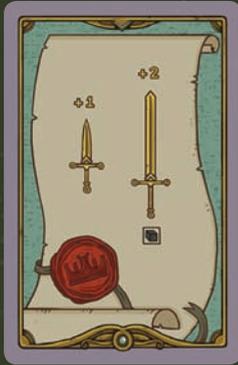
Bezahle Nahrung: Luftschiff*
Bezahle Holz: Schiff*



Habe bei Spielende 2 oder 3
Schwefel im Fass: 5/7 EP



Östliches Königreich (je
beherrschte Region): 3/5/7/9 EP



Nutze Schwert kostenlos:
+1 Angriff
Bezahle Eisen: +2 Angriff



Bezahle Holz: Schiff*
Bezahle Eisen: Tauchboot



Besiege eines der Monster
während des Spiels: 7 EP



Westliches Königreich (je
beherrschte Region): 3/5/7/9 EP



Bezahle Nahrung: 3 Schillinge
Bezahle Holz & Nahrung:
7 Schillinge



Erreiche 3★ in 1 Gilde um 3
Waren, 3 Schillinge oder ein
beliebiges Schiff* zu erhalten



Nördliches Königreich (je
beherrschte Region): 3/5/7/9 EP



Mittleres Königreich (je
beherrschte Region): 3/5/7/9 EP



Bezahle Eisen, Holz &
Nahrung: 9 Schillinge
Bezahle Schwefel, Eisen, Holz
& Nahrung: 13 Schillinge



Erreiche 3★ in 1 Gilde um
3 Einflussmarker*, 1 Siegel* oder
1 Rosenkranzperle* zu erhalten



Südliches Königreich (je
beherrschte Region): 3/5/7/9 EP



Isoliertes Königreich (je
beherrschte Region): 3/5/7/9 EP

* Aus dem allgemeinen Vorrat



odd
bird