



MARK SWANSON

FEUDUM

REGELN WINDMÜHLEN
& KATAPULTE

EINE RÜHRENDE & RASANTE
REGIONSPLÄTTCHEN-ERWEITERUNG FÜR 2-6 SPIELER

Bullenrotz und Pferdemit! Noch mehr fremde Nasen rangeln um Ansehen, und auch für dich wird es eng. Außerdem schießen

Windmühlen und Katapulte wie Pilze aus dem Boden. Es reicht! Du wirst nicht kampflös das Feld räumen.

DER INHALT



3 Figurenwürfel



4 Spielerscheiben/Vögte



20 Einflussmarker



8 Regions-/Landschaftsplättchen



2 königliche Erlasse



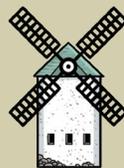
11 Aktionskarten



1 Beutel-Marker



3 Regelhefte, 3 Referenzkarten
(Deutsch, Französisch und Englisch)



1 Windmühle

AUFBAU

1. Ersetzt für alle Epochen die doppelten Regions-/Landschaftsplättchen des Grundspiels durch die 8 **neuen Plättchen**, sodass jede Epoche aus 6 verschiedenen Landschaften besteht.



2. Mischt und platziert die Regions-/Landschaftsplättchenstapel wie im Grundspiel beschrieben.



3. Fügt bei 6 Spielern eine weitere Reihe Marker in der Rittergilde hinzu und nutzt den Boden des Weinkellers bei der Ratte als Schwefellager für diesen Spieler.

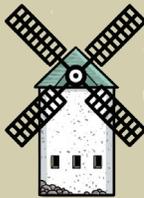
4. Fügt die königlichen Erlasse dem Deck hinzu.

SPIELABLAUF DER ERWEITERUNG

Mit dieser Erweiterung könnt ihr dem Spiel neue Plättchen und/oder einen **6. Spieler** hinzufügen.

Windmühlenplättchen

Beim Platzieren des **Windmühlenplättchens** und während des Auffüllens wehen für dich günstige Winde. Diese erlauben dir, drei verschiedene Waren (Nahrung, Holz, Eisen, Schwefel, Salpeter) aus beliebigen Regionen zu sammeln. Lege sie auf das Plättchen. Du darfst keine Waren von anderen Landschaftsplättchen nehmen. Nur wenn es nicht genügend verschiedene Waren gibt, darfst du auch gleiche nehmen. Gibt es nicht genug Waren, ziehe sie zufällig aus dem Habersack. Wie im Basisspiel darfst du die Waren sofort nehmen (und bezahlst eine an den Fürsten) oder auf dem Plättchen stehen lassen. **Hinweis:** *Der erste Spieler, der das Plättchen legt, stellt die Windmühle als Dekoration daneben.*



Katapultplättchen

Beim Platzieren des **Katapultplättchens** und während des Auffüllens darfst du einen einzelnen Salpeterwürfel aus dem Habersack auf das Katapult legen, wenn darauf noch keiner liegt. Greifst du einen Figurenwürfel, ein Monster oder Lehen an, darfst du den Salpeter als Geschoss bis zu zwei Felder weit (Straßen- oder Schiffsroute) „schießen“ und deinen Angriffswert um +1 erhöhen. Der Salpeter kommt dann zurück in den Habersack. Du kannst den Angriffsbonus zusätzlich zu Waffenkarten oder der normalen Stärkung durch Salpeter nutzen. **Hinweis:** *Im Gegensatz zu anderen Landschaftsplättchen wird das Katapultplättchen nur aufgefüllt, wenn es benutzt wurde. Der Salpeter darauf kann nicht stibitz werden.*



Wertung

Zu Beginn einer Epoche bringt ein Windmühlen- oder Katapultplättchen mit mindestens einer Ware **4 EP**. Ohne Ware zählt es **2 EP**.

DIE GESCHICHTE GEHT WEITER...

Die List der Königin stieg in gleichem Maße wie die Großzügigkeit des Königs. Eines verhangenen Abends erprobte Königin Anne die gestohlene alchemistische Formel an ihrer Hausschlange. Sie funkelte finster, als die Schlange zu Gold wurde. „Mein lieber Ehemann soll der nächste sein!“, flüsterte sie, wobei sie den goldenen Hals der Schlange



mit ihrer Faust umklammerte. Noch in derselben Nacht überzeugte sie den König, sie auf einen kleinen Segeltörn zu begleiten. Und während die königliche Yacht in See stach, vermischte sie den Wein in seinem **Kelch** mit dem unheiligen Gebräu. Im Mondlicht sprach sie einen Toast: „Auf unsere Liebe“ murmelte sie, während die Miene des Königs zu Gold erstarrte.



Ihre goldgewordenen Opfer verbarg die Königin auf dem Dachboden eines alten Schuppens. Dort bemerkte allerdings die Bauernmagd Miss Allison ein Rascheln im Stroh. Sie

staunte nicht schlecht, als sie unter dem Heu eine goldene Schlangen- und Königsstatue fand! Plötzlich brach die Schlange aus ihrem Gefängnis aus, kroch geschwind auf die Weide und verschlang dort eine ganze Kuh. Angsterfüllt sah Allison der immer weiter wachsenden Schlange nach, die um eine Windmühle strich und dann ins Meer glitt. Eines hörte man noch, ehe sie endgültig unter Wasser verschwand, einen erstaunlich klaren Laut: „Leumass.“

Eilig rannte Miss Allison zum nahegelegenen Außenposten, wo sie Sir Marcus mitten beim Katapultschießen unterbrach.

Der Ritter folgte ihr in den Schuppen, wo er goldene Schuttreste vorfand. Dabei fiel ihm durchaus auf, dass manche Teile Abdrücke des königlichen Antlitzes zeigten.

Plötzlich erzitterte der Boden. Ihr Blick fiel auf den nächsten Schrecken: Ein riesiger Behemoth, der Schafe pflückte wie Beeren, um sie in seinen Mund zu werfen. Der Ritter erkannte den Gang des Monsters, keuchte: „Gewiss ist der König verhext worden!“ Miss Allison fügte leise hinzu: „Bis wir diese Zauberei zurückdrehen können, sei die Kreatur ‚Leinad‘ genannt.“

...die Fortsetzung gibt es in der Erweiterung „Seehunde & Sirenen“.

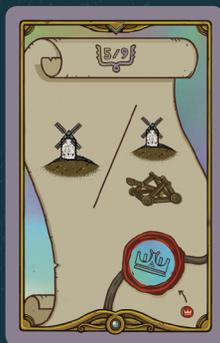
KÖNIGLICHE ERLASSE

Mandate (jederzeit einmalig spielbar)

Freibrief (Wertung bei Spielende)



Wenn du ein Windmühlen- oder Katapultplättchen pflegst: Lege 1 **königliches Siegel** (aus dem allgemeinen Vorrat) unter einen Leibeigenen, um ihm „Königliche Immunität“ zu gewähren.



Pflegst du bei Spielende 1 oder 2 Windmühlen- und/oder Katapultplättchen: 5/9 EP