

RURRIK

KAMPF UM KIEV

Regelerklärung auf Video & FAQ



HISTORISCHER HINTERGRUND

Die Kiever Rus war ein mittelalterliches Reich, von dem auch heute noch viele Osteuropäer abstammen. Die Rurikiden-Dynastie regierte dort vom 9. bis zum 13. Jahrhundert. Dann zerfiel das Reich, hauptsächlich wegen der Invasion der Mongolen. Gegen Ende des 10. Jahrhunderts vereinte Wladimir der Große die Kiever Rus und befestigte ihre Grenzen. Bei seinem Tod im Jahr 1015 hatte er viele Söhne, die ihre eigenen Städte als Statthalter regierten. Viele von ihnen beanspruchten nun seinen Titel als Großfürst von Kiev. Zwischen ihnen brach Krieg aus und der Kampf um die Macht hielt Jahrzehnte an.

Wege zum Sieg

In **Rurik: Kampf um Kiev** erhebst du als Fürst oder Fürstin mithilfe von Truppen und Ratgebern Anspruch auf den Thron. Du erhältst auf verschiedenen Wegen Siegpunkte.

- 1. Beherrsche Regionen:** Habe in einer Region mehr Truppen als deine Gegner.
- 2. Errichte Gebäude:** Erbaue sie in so vielen benachbarten Regionen wie möglich.
- 3. Sammle Güter:** Besteuere das Land und fülle dein Boot mit Gütern.
- 4. Krieg:** Greife deine Gegner an, um militärisch überlegen zu werden.
- 5. Geheime Pläne:** Konzentriere dich auf ein bestimmtes Ziel.
- 6. Taten:** Nutze deine Ressourcen und deine Spielposition effektiv.

Sich breitgefächert aufzustellen, zahlt sich aus, aber der Großteil der Siegpunkte wird durch deine Leistungen in den ersten 3 Bereichen bestimmt.



SpieLMATERIAL

1 Spielbrett

Das Spielbrett ist in 15 **Regionen** unterteilt. Jede Region produziert 1 **Gut**, das durch das Gütersymbol unter ihrem Namen erkennbar ist.



Gütersymbol

Rundenleiste

1 Anspruchstableau

Am Ende der Runde rückt ihr je nach Fortschritt in verschiedenen Bereichen auf den **Anspruchsleisten** vor. Auf der **Kriegsleiste** kommt man durch Angriffe auf Gegner voran.



Anspruchsleisten

Kriegsleiste

1 Strategietableau

Auf dem zentralen Strategietableau setzt ihr Ratgeber, plant dadurch Aktionen und führt sie aus. Es gibt 6 **Aktionsspalten**, die die 6 **Hauptaktionen** darstellen.



Aktionsspalten

4 Haushaltstableaus

Hier bewahrt ihr eure Güter und Münzen auf. Vollbrachte Taten werden unter die obere Kante gesteckt.



Vollbrachte Taten

Dock

Boot

Vertikale Seite (2-4 Spieler)

Horizontale Seite (Solo, siehe S. 9)

8 Anführerfiguren und -karten

Details siehe S. 3.

24 Ratgeber



6 pro Spielerfarbe, nummeriert von 1-5 (mit 2x #2). Auf dem Strategietableau wird hiermit bestimmt, welche Aktionen ihr in welcher Reihenfolge ausführt.

12 Anspruchsmarker



3 pro Spielerfarbe. Sie zeigen den Fortschritt auf den Anspruchsleisten an.

36 Gebäude

Es gibt 3 Gebäudearten – von jeder Art gibt es 3 pro Spielerfarbe. Werden in Regionen gebaut, verschaffen Fähigkeiten und geben Anspruchspunkte.



Kirche



Markt



Festung

66 Güter

Es gibt 5 Sorten Güter:



16 Holz



12 Erz



16 Fisch



12 Honig



10 Fell

27 Intrigen

Intrigen werden vom Stapel aufgedeckt, um Angriffe auszuspielen und für Belohnungen aus der Hand gespielt.



Belohnungen

Verlustsymbol

Vorderseite



Rückseite

26 Taten

Vollbrachte Taten bringen Belohnungen und Siegpunkte ein.



Siegpunkte

Kosten

Belohnungen

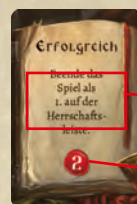
Vorderseite



Rückseite

11 Plankarten

Pläne geben jedem Spieler ein eigenes Spielziel.



Spielziel

Siegpunkte

Vorderseite



Rückseite

4 Spielerhilfen



4 Anführer-Standfüße

1 pro Spielerfarbe.



48 Truppen



12 pro Spielerfarbe. Mit Truppen werden auf dem Spielbrett Regionen regiert.

4 Kriegsmarker



1 pro Spielerfarbe. Er zeigt den Fortschritt auf der Kriegsleiste an.

8 Umtauschmarker

2 Sorten mit je 4 pro Sorte.



1 Startspielermarker



1 Rundenmarker



HINWEIS: Im Gegensatz zu den anderen Komponenten gibt es unbegrenzt viele Güter und Münzen. Falls etwas davon ausgeht, verwendet geeigneten Ersatz.

36 Münzen



15 Aufständische



HINWEIS: Im Spiel ist ein Aufkleberblatt enthalten. Klebt vor dem ersten Spiel einen Aufkleber in die Vertiefung an der Unterseite jedes Aufständischen.

15 Gütermarker

Nur in einer Variante verwendet (siehe S. 9).



15 Aufstands-Belohnungsmarker

Nur in einer Variante verwendet (siehe S. 9).



19 Solokarten



Anführer

Jeder Anführer ist eine historische Figur. Anführer zählen als Truppe, aber jeder hat in seiner Region geltende einzigartige Spezialfähigkeiten. Diese sind davon inspiriert, was über sie bekannt ist.

AGATHA

Sobald du Agatha ziehst, darfst du bis zu 2 Truppen aus ihrer Region umsonst mit ihr ziehen.

Diese Truppen müssen in derselben Region wie Agatha aufbrechen und ankommen. Sie zu ziehen, kostet keine Bewegungspunkte.



BORIS

Sobald du in Boris' Region einen Gegner angreifst, decke 1 Intrige weniger auf und stiehl 1 Münze von diesem Gegner.

Falls er keine Münzen hat, kannst du nichts stehlen.

MARIA

1x pro Runde darfst du beim Mustern von Truppen diese in 1 nicht von dir besetzte Region neben Marias Region stellen.

Eine Region ist **besetzt**, falls du dort Truppen hast, deswegen hilft dir Marias Fähigkeit nur in einer Region, in der du keine Truppen hast.



MSTISLAW

In Mstislaws Region kostet es dich unabhängig vom Regenten der Region nur 1 Steuerpunkt, um Steuern einzuziehen oder 1 Baupunkt, um zu bauen.

PREDSLAWA

Sobald du am Zug bist, darfst du 1x pro Runde 1 gegnerische Truppe aus Predslawas Region umsonst in eine benachbarte ziehen. Dieser Gegner erhält 1 Münze aus dem Vorrat.

Diese Truppe zu ziehen, kostet keinen Bewegungspunkt. Mit dieser Fähigkeit darfst du auch einen gegnerischen Anführer ziehen.



Wladimir der Große hatte viele Frauen, ein Dutzend Söhne und ein halbes Dutzend Töchter. Über seine Kinder und deren Vaterschaft gibt es widersprüchliche Quellen.

Boris wurde weithin als Thronerbe angesehen und wegen seines militärischen Könnens und ehrenhaften Benehmens geschätzt. Er, Gleb und Swjatoslaw wurden jedoch während internen Machtkämpfen nach Wladimirs Tod brutal ermordet. Einige Chronisten schreiben ihren Tod Jaroslaw dem Weisen zu, doch die meisten sind sich einig, dass Swjatopolk der Verfluchte den Mordbefehl gab. Sowohl Boris als auch Gleb wurden später von der orthodoxen Kirche heiliggesprochen.

Jaroslaw ging aus den Wirren als Großfürst von Kiev hervor, doch er musste sich schließlich das Reich mit Mstislaw teilen, den er nicht besiegen konnte.



SUDISLAW

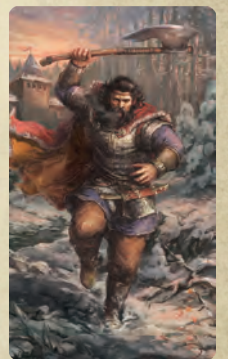
Du darfst Angriffspunkte als Musterungspunkte verwenden, um in Sudislaws Region Truppen zu mustern.

Falls du willst, kannst du auch nur einen Teil deiner Angriffspunkte zum Mustern verwenden.

SWJATOPOLK

Zähle Aufständische in Swjatopolks Region als deine Truppen. Falls du in dieser Region einen Aufständischen besiegst, ersetze ihn mit 1 deiner Truppen.

Aufständische zählen nur dann als deine Truppen, falls berechnet wird, wer die Region beherrscht.



JAROSLAW

In Jaroslaws Region gewinnst du jeden Gleichstand um die Herrschaft. Deine Gegner verlieren die Fähigkeiten ihrer Gebäude.

Falls ein Gegner in Jaroslaws Region eine Kirche bauen will, darfer das, aber ihre Fähigkeiten aktivieren sich nicht.

Mitwirkende

Spieldesign: Stanislav Kordonskiy

Entwicklung: Kirk Dennison, John Brieger

Illustrationen: Finn McAvinchey, Yaroslav Radeckiy, Alayna Lemmer-Danner

3D-Modelle: Heriberto Valle Martinez

Grafikdesign: Yoma

Plastikeinsätze: Dan Cunningham

Solospiel: John Brieger

Logo: Kali Fitzgerald

Herausgeber: Kirk Dennison

Deutsche Version: Spieleschmiede

Redaktion: Rico Besteher

Projektleitung: Tien Vu Do

Übersetzung: Iphis & Ianthe

Lektorat: Jörg Westermair, Tanja Masche



PieceKeeper Games dankt allen Feedbackgebern, Testspielern, Demospielern und Promotern von Rurik, eingeschlossen Emily Dennison, Dan Cunningham, Ryan Vollmer, Keith Matejka, Nathan Mason, Gary Stitely, Rocky Pierce, Ian Zang, Grant Dennison, Robert Geistlinger, Justin Gibbons, Tim Virnig, Ben Moy, Ismail Umer, Bryan Metrish, Brian Baker, Joe Pilkus, John Velgus, Michael Dunsmore, Mike To, Amanda Sabolish, Mark Schwab, Chris Solis, Brian McKay, Joanna Stevens, Ting Chow & unseren 2.319 Förderern!

Stanislav Kordonskiy dankt allen, die beim Design und der Entwicklung von Rurik geholfen haben. Holden Kim, Patrick Lindsay, Paul McManus, Ryan Metzler, Jeremy Howard und allen anderen, die Zeit und Ideen zu diesem Projekt beigetragen haben. Besonderer Dank geht an meine Familie und meine Frau Rachel, die es mir ermöglichte meine Designarbeit fortzusetzen.

Für mehr Infos besucht uns auf: www.piecekeepergames.com

© 2019 PieceKeeper Games LLC. Alle Rechte vorbehalten.



PieceKeeper GAMES

AUFBAU

1. Legt das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches. Das Spielbrett ist in Regionen unterteilt. Je nach Anzahl der Spieler werden unterschiedlich viele Regionen verwendet.

- ▶ Bei 2 Spielern werden 8 Regionen (grün) verwendet.
- ▶ Bei 3 Spielern werden 11 Regionen (grün und gelb) verwendet.
- ▶ Bei 4 Spielern werden alle 15 Regionen (grün, gelb und braun) verwendet.

2. Legt das **Anspruchstableau** und das **Strategietableau** auf entgegengesetzte Seiten des Spielbrettes. Passt auf, dass ihr die richtige Seite des Strategietableaus je nach Anzahl der Spieler verwendet.

3. Legt den Plastikeinsatz mit den **Gütern** und **Münzen** an die Seite. Dies ist der **Vorrat**.

4. Jeder Spieler legt 1 **Haushaltstableau** hochkant vor sich hin (*sie sind alle gleich*). Jeder Spieler erhält 3 **Münzen** für sein Dock und 2 **Umtauschmarker** (1 pro Sorte, diese über das Dock legen).

5. Stellt in jede verwendete Region 1 zufälligen **Aufständischen** und 1 zum Gütersymbol passendes **Gut** aus dem Vorrat. Legt die übrigen Aufständischen zurück in die Schachtel.

6. Mischt die **Intrigen** und teilt sie in 2 ungefähr gleich große Stapel. Legt diese verdeckt rechts neben das Strategietableau, mit Platz für einen Ablagestapel dazwischen.

7. Mischt die **Taten** und legt den Stapel verdeckt über das Anspruchstableau. Deckt die obersten 3 Taten auf und legt sie in einer Reihe offen aus.

8. Jeder Spieler wählt 1 **Anführer** und nimmt sich die passende **Figur** und **Karte**. (*Alternative: Zieht die Anführer zufällig.*)

9. Jeder Spieler erhält 1 **Spielerhilfe**.

10. Mischt die **Plankarten** und teilt jedem Spieler verdeckt 2 zu. Jeder Spieler behält 1 und legt die andere (*wie auch die übrigen Plankarten*) zurück in die Schachtel.

11. Jeder Spieler wählt 1 Farbe und nimmt sich sämtliches Material dieser Farbe:

- | | |
|---------------|-----------------------|
| ▶ 6 Ratgeber | ▶ 12 Truppen |
| ▶ 3 Kirchen | ▶ 1 Anführer-Standfuß |
| ▶ 3 Festungen | ▶ 3 Anspruchsmarker |
| ▶ 3 Märkte | ▶ 3 Kriegsmarker |

12. Jeder Spieler befestigt den farbigen **Anführer-Standfuß** an seinem Anführer.

13. Jeder Spieler legt seine 3 **Anspruchsmarker** unter das Anspruchstableau: je 1 Marker für Herrschafts-, Bau- und Handelsleiste. Jeder Spieler legt seinen **Kriegsmarker** unter die Kriegsleiste des Anspruchstableaus.

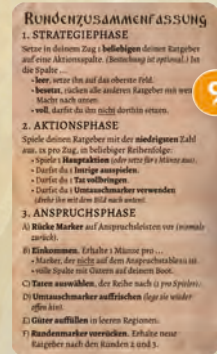
14. Setzt den **Rundenmarker** auf das 1. Feld der Rundenleiste auf dem Spielbrett. Jeder Spieler legt 1 seiner Ratgeber #2 neben Feld 3 der Rundenleiste und seinen Ratgeber #3 neben Feld 4.

HINWEIS: Bei 4 Spielern legt stattdessen alle Ratgeber #3 zurück in die Schachtel.

15. Wer am meisten über osteuropäische Geschichte weiß, erhält den **Startspielermarker** und fängt an.

16. Angefangen beim Startspieler stellen alle Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn 1 **Truppe** in 1 Region ihrer Wahl, bis alle Spieler 3 Truppen auf dem Spielbrett haben. Truppen dürfen in jede Region gestellt werden (*zu Aufständischen, zu gegnerischen oder eigenen Truppen*).

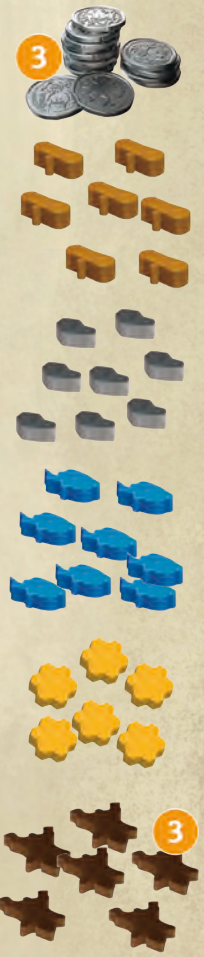
17. Angefangen beim Startspieler stellen alle Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn ihren **Anführer** in eine Region mit einer oder mehreren eigenen Truppen.



Vielen Dank an:

Juergen Schulz, Andrea & Páde Lüscher-Caderas, Martin Bund, Dario Weimar, Kai-Uwe Müller-Joswig, Thomas Berten, René Dick, Marc Rohroff, Robin Weikert, Andreas Manske, Nikola Hagemeister, Daniel "Outlaw" Müller, Stefan Glaubitz, Nicko Schelian, Marco Timmermann, Kay Schroeder, Markus Bayer, Hendrik Meiß, Michael Wurz, Thomas Tegelhuetter, Markus Rippstein, Harald Scholl, Marco Sieber, Jürgen Weißsauer, Tien Vu Do, Sascha Krämer, Reinhard Ott-Schindele, Katja Kischkat, Peter Stefan Goering, Benjamin Jacob, Lydia Roß, Benjamin Rollar, Ludwig Knoedl, Hagen Schmidt, Timo Sicka, Michael Szelinski, Lennart Garzmann, Martin Schweiss, Rolan Roa-Romero, Michael Wagner, Michael Baukelmann, Oliver Hausner, Sebastian Fremund, Stefan Eberhard, Alexander Kupka, Alexander Maller, Thomas Licher, Steffen Dannemann, Klaus Popp, Detlef Dölling, Michael Stetter, Heiko Methe, Milan Göllner, Christian Longo, Werner Merz, Ernie Dembowski, Christian Möller, Daniel Krause, Andrea Hofacker, Daniel "Erhardsson" Hansch, Björn Stolze, Sarah Lilienthal, Nina Kuhnigk, Ernst-Jürgen Ridder, Dominik Schmid, Orest Meyer, Marco Buchwald, Manuela Precht, Eric Bach, Bastian Müller, Marko Spill, Barbara Hoffmann-Harteneck, Ortwin Boenke, Sascha Demitrowitz, Patrick Lata, Roman Zirngibl, André "Walhalla" Pape, Alexander Mauthner, Johann Nachtigal, Marko Juricic, Maik Müller, Helga Duffner, Hannes Rübber, Tom Winkler, Markus Spannbauer





	Herrschen	Bauen	Handeln	Krieg
8	5 Regionen einschließlich Kiev & Novgorod	7 benachbarte Regionen	11 Güter auf Boot	
5	5 Regionen	5 benachbarte Regionen	9 Güter auf Boot	
3	4 Regionen	4 benachbarte Regionen	7 Güter auf Boot	
2	3 Regionen	3 benachbarte Regionen	5 Güter auf Boot	
1	2 Regionen	2 benachbarte Regionen	3 Güter auf Boot	

Zwei Regionen, Novgorod und Kiev, sind wegen ihrer Bedeutung für die Kiever Rus im Spielverlauf besonders wichtig.

Novgorod war die größte Stadt und der wichtigste Umschlagplatz des Nordens. Obgleich es von Fürst Jaroslaw dem Weisen regiert wurde, war es tatsächlich eine Republik. Die Bürger Novgorods hatten das Recht, jeden in ihren Augen unwürdigen Herrscher zu verjagen und durch einen anderen zu ersetzen.

Kiev ist eine der ältesten Städte Europas. Durch seine Lage an einer wichtigen Handelsroute gelangte es zu großem Wohlstand und kulturellem Reichtum. Hier trafen Byzanz und Skandinavien aufeinander.

ÜBERSICHT SPIELVERLAUF

Ein Spiel dauert **4 Runden**. Nach der 4. Runde endet das Spiel und die Siegpunkte werden gezählt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt den Kampf um die Kiever Rus!

Jede Runde hat 3 Phasen:

1. **Strategiephase**
2. **Aktionsphase**
3. **Anspruchsphase**

1. STRATEGIEPHASE

Angefangen beim Startspieler setzen alle Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn **1 Ratgeber** auf **1** der 6 Aktionsspalten auf dem Strategietableau, bis alle Spieler alle Ratgeber gesetzt haben.

MACHT GEGEN INITIATIVE

In der Strategiephase bezeichnet die Zahl eines Ratgebers seine **Macht**. Je höher die Zahl desto mächtiger der Ratgeber (*#5 ist der mächtigste*) und desto besser die Aktionen, die er ermöglicht, aber desto später werden sie ausgeführt.

In der Aktionsphase bezeichnet die Zahl eines Ratgebers seine **Initiative**. Je niedriger die Zahl desto schneller seine Initiative und desto früher führt er Aktionen aus, allerdings auf Kosten weniger Aktionen.

RATGEBER SETZEN

Sobald du am Zug bist, setze **1 beliebigen** verfügbaren Ratgeber auf die gewünschte Aktionsspalte. Du musst sie nicht in einer bestimmten Reihenfolge setzen. Sieh in der Tabelle unten nach, wo du deinen Ratgeber in der Aktionsspalte setzt (siehe auch Bsp. B).

Spalte ist leer ...	Spalte ist besetzt ...	Spalte ist voll ...
Setze deinen Ratgeber auf das oberste Feld .	Vergleiche den Wert deines Ratgebers mit den bereits gesetzten Ratgebern. Weniger mächtige Ratgeber als deiner rücken alle 1 Feld nach unten. Deiner kommt auf das Feld über ihnen. (Ratgeber mit gleicher oder mehr Macht werden nicht verschoben.)	Du darfst deinen Ratgeber <u>nicht</u> auf die Spalte setzen. (Ratgeber können nie aus einer Spalte herausrücken.)

Ratgeber dürfen erst auf Spalten gesetzt werden, in denen schon Ratgeber von dir stehen, nachdem du Ratgeber in **3 oder mehr** verschiedene Spalten gesetzt hast.

BESTECHUNGSGELD

Beim Setzen eines Ratgebers darfst du ihm **Bestechungsgeld** beilegen. Dazu legst du beliebig viele Münzen neben ihn. Seine Macht wird dadurch pro Münze um **1 verstärkt** (Initiative verändert sich nicht).

Der Machtzuwachs durch Bestechungsgeld gilt in der ganzen Strategiephase, d.h. einen Ratgeber mit Bestechungsgeld darfst du über gegnerische Ratgeber mit höheren Werten setzen. Bestechungsgeld kann es deinen Gegnern auch erschweren, ihre Ratgeber über deine zu setzen.

2. AKTIONSPHASE

Angefangen beim Startspieler spielen alle Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn **1** ihrer Ratgeber aus und spielen die dazugehörige Aktion, bis alle Spieler alle ihre Ratgeber ausgespielt haben.

RATGEBER AUSSPIELEN

Sobald du am Zug bist, spiele den Ratgeber mit der schnellsten Initiative (*der niedrigsten Zahl*) aus und entferne ihn vom Strategietableau. Falls du **2** gleich schnelle Ratgeber hast (z.B. **2 Ratgeber #2**), suche dir **1** aus und spiele ihn aus. Der andere ist in deinem nächsten Zug dran. Bei Ratgebern mit Bestechungsgeld kommen die Münzen beim Ausspielen des Ratgebers zurück in den Vorrat.

REGIONEN BEHERRSCHEN

In einem großen Teil des Spiels geht es darum **Regionen zu beherrschen**. Du beherrschst eine Region, falls du mehr Truppen in ihr hast, als jeder andere Spieler für sich genommen. Du musst auch mehr Truppen haben als die Aufständischen. Bei **Gleichstand** beherrscht niemand die Region.

Bsp. A: Emily (blau) beherrscht Galich, weil ihre **2** Truppen mehr sind als Kirks **1** (braun) und mehr als der **1** Aufständische (schwarz).



Bsp. B: Emily setzt einen Ratgeber auf die Musterungsspalte. Die obersten 2 Felder sind schon von Kirks (#4) und Stans (#2) Ratgebern besetzt. Würde sie ihren Ratgeber #5 setzen, dann würde sie das oberste Feld übernehmen. Sie möchte ihren mächtigsten Ratgeber aber noch nicht verwenden. Also setzt sie ihren Ratgeber #4. Weil ihr Ratgeber #4 mächtiger ist als Stans Ratgeber #2, aber nicht mächtiger als Kirks Ratgeber #4, schiebt sie Stans Ratgeber #2 1 Feld nach unten und setzt ihren Ratgeber zwischen die beiden.



Bsp. C: Stan (gelb) setzt einen Ratgeber auf die Bauspalte. Das oberste Feld ist schon von Emilys Ratgeber #2 besetzt. Stan will sichergehen, dass er vor Emily bauen darf, aber er möchte auch die bessere Aktion. Also setzt er seinen schnellsten Ratgeber (#1) und verstärkt seine Macht mit 3 Münzen Bestechungsgeld auf 4. Dadurch kann er Emilys Ratgeber #2 um 1 Feld nach unten rücken und seinen Ratgeber über ihren setzen.



Bsp. D: Stan (gelb) ist Startspieler. Er spielt seinen Ratgeber #1 aus und erhält 2 Baupunkte. Die 3 Münzen Bestechungsgeld kommen zurück in den Vorrat. Dann spielt Emily (blau) ihren Ratgeber #1 aus und erhält 2 Steuerpunkte. Bevor alle ihre Ratgeber #2 ausspielen, müsste jetzt Kirk (braun) noch seinen Ratgeber #1 ausspielen (nicht im Bild).



AKTIONEN SPIELEN

Einen Ratgeber auszuspielen, bedeutet die Aktion des Feldes zu spielen, die dieser auf dem Strategietableau besetzt. Bevor und / oder nachdem du deine **Hauptaktion** spielst, darfst du auch **Bonusaktionen** spielen (siehe S. 8): Intrigen spielen, Taten vollbringen oder Güter umtauschen. Jede Bonusaktion darfst du 1x pro Zug spielen.

Es gibt 6 verschiedene Hauptaktionen:

- ▶ Mustern
- ▶ Ziehen
- ▶ Angreifen
- ▶ Besteuern
- ▶ Bauen
- ▶ Intrigieren

HINWEIS: Im seltenen Fall, dass ein Spieler keine Truppen mehr auf dem Spielbrett hat, darfst du direkt vor dem Ausspielen seines nächsten Ratgebers seinen Anführer und 1 Truppe in 1 beliebige Region stellen.

Mustern

Du darfst so viele **Musterungspunkte** ausgeben, wie Helmsymbole abgebildet sind. Für jeden Musterungspunkt darfst du 1 Truppe mustern, indem du sie aus deinem Vorrat in eine Region stellst, in der du schon 1 oder mehr Truppen hast.

HINWEIS: Falls dein Anführer vom Spielbrett entfernt wurde, kannst du ihn wie jede andere Truppe mustern.

Ziehen

Du darfst so viele **Bewegungspunkte** ausgeben, wie Stiefelsymbole abgebildet sind. Für jeden Bewegungspunkt darfst du 1 Truppe 1 Feld weit ziehen (d.h. von ihrer jetzigen in eine benachbarte Region).

Du darfst deine Bewegungspunkte **beliebig aufteilen** und musst nicht alle Bewegungspunkte ausgeben. Du darfst in oder durch Regionen mit gegnerischen Truppen ziehen, ohne anzugreifen.

Angreifen

Du darfst so viele **Angriffspunkte** ausgeben, wie Schwertsymbole abgebildet sind. Für jeden Angriffspunkt darfst du entweder die Aufständischen oder einen Gegner angreifen, falls sie in einer Region stehen, in der du mindestens 1 Truppe hast.

Sobald du die **Aufständischen** angreifst, entferne 1 Aufständischen aus dieser Region und stelle ihn neben dein Haushaltstableau. Je nach Aufkleber auf der Unterseite des Aufständischen erhältst du eine **Belohnung** (Güter oder Münzen).

Sobald du einen **Gegner** angreifst, muss dieser Gegner 1 Truppe aus der betreffenden Region entfernen. (Der Anführer darf entfernt werden, aber er ist immer die letzte Truppe, die entfernt wird.) **Rücke** dann deinen Kriegsmarker 1 Feld auf der Kriegsleiste vor. Zuletzt überprüfe deine **Verluste**. (Falls du Aufständische angreifst, überprüfe keine Verluste.)

Um Verluste zu überprüfen, decke anhand der folgenden Liste Karten von 1 der Intrigenstapel auf. Falls du eine Intrige mit **Verlustsymbol** (siehe Bild) aufdeckst, hör auf Karten aufzudecken und entferne 1 Truppe aus dieser Region. Dann lege alle aufgedeckten Intrigen ab.



Verlustsymbol

- ▶ Decke standardmäßig **1 Karte** auf.
- ▶ Decke **1 weitere Karte** auf, falls dein Gegner bei deinem Angriff die Region regiert.
- ▶ Decke **1 weitere Karte** auf, falls dein Gegner eine Festung in der Region hat.

Intrigieren

Ziehe von 1 der Intrigenstapel so viele **Intrigen**, wie das Intrigensymbol zeigt. Nimm **1** davon auf die Hand und lege die übrigen in beliebiger Reihenfolge verdeckt zurück oben auf denselben Intrigenstapel.

HINWEIS: Sobald ein Intrigenstapel leer ist, nimm den Ablagestapel und beide Intrigenstapel und mische alle Karten gemeinsam. Teile die gemischten Karten in 2 neue Intrigenstapel.

Der Spieler auf dem **obersten** Aktionsfeld der Intrigenpalte gibt den Startspielermarker einem Spieler seiner Wahl (oder behält ihn für sich). Beim Start der Anspruchsphase wird dieser Spieler der neue Startspieler. Falls niemand auf dem Aktionsfeld steht, gebt den Startspielermarker in dieser Runde nicht weiter.

Kosten

Einige Aktionen haben **Kosten**, d.h. du musst 1 oder 2 Münzen zahlen, um sie zu spielen. Lege diese Münzen zurück in den Vorrat, bevor du die Aktion spielst.



Aktionen verfallen lassen

Falls du einen Ratgeber ausspielst und die Aktion nicht spielen willst (oder nicht bezahlen kannst), darfst du sie **verfallen** lassen und erhältst 1 Münze aus dem Vorrat.

Besteuern

Du darfst so viele **Steuerpunkte** ausgeben, wie Wagensymbole abgebildet sind. Mit Steuerpunkten kannst du aus von dir besetzten Regionen Güter einziehen.

In von dir beherrschten Regionen kostet es ...	In nicht von dir beherrschten Regionen kostet es ...
1 Steuerpunkt, um 1 Gut einzuziehen	2 Steuerpunkte, um 1 Gut einzuziehen

HINWEIS: Falls du durch eine Bonusaktion Steuerpunkte erhältst, kannst du sie mit denen aus deiner Hauptaktion kombinieren.

Sobald du durch Besteuern Güter einziehst, entferne sie vom Spielbrett und lege sie auf dein Haushaltstableau, entweder auf ein **leeres Feld** deines Bootes **ODER** auf dein **Dock**. Du darfst **jederzeit** Güter zwischen Dock und Boot verschieben.



Güter dürfen auf ein leeres Feld deines Bootes **ODER** auf dein Dock gelegt werden.

Bauen




Du darfst so viele **Baupunkte** ausgeben, wie Hammersymbole abgebildet sind. Mit Baupunkten kannst du in von dir besetzten Regionen Gebäude bauen.

Gebäude zu bauen, kostet **nur** Baupunkte – keine Münzen oder Güter.

In von dir beherrschten Regionen kostet es ...	In nicht von dir beherrschten Gebäuden kostet es ...
1 Baupunkt pro Gebäude	2 Baupunkte pro Gebäude

HINWEIS: Falls du durch eine Bonusaktion Baupunkte erhältst, kannst du sie mit denen aus deiner Hauptaktion kombinieren.

Es gibt **3 Gebäudearten**. In jeder Region darf nur 1 Gebäude einer Art stehen, egal welcher Spieler es baut. Jede Gebäudeart bringt dem Besitzer **in dieser Region** unterschiedliche Vorteile:

- ▶ **Kirche:** Ersetze beim Bau einer Kirche 1 Aufständischen oder 1 gegnerische Truppe (nicht den Anführer) aus der Region durch 1 von deinen Truppen (nicht den Anführer). Falls du keine Truppe setzen kannst, entferne nur eine feindliche Aufständische kommen zurück in die Schachtel und es gibt keine Belohnung. 
- ▶ **Markt:** Sobald du in einer Region mit deinem Markt 1 Gut durch Besteuern einziehst, erhältst du **1 zusätzliches Gut** dieser Sorte **ODER 1 Münze**. (Falls es in einer Region kein Gut mehr gibt, darfst du sie nicht besteuern, um den Markt zu nutzen.) 
- ▶ **Festung:** Falls es darum geht, wer eine Region beherrscht, zählt deine Festung als 1 Truppe. Ein angreifender Gegner muss in dieser Region **1 Intrige mehr aufdecken**, um seine Verluste zu überprüfen. 

BONUSAKTIONEN

Es gibt 3 verschiedene Bonusaktionen:

- ▶ Intrigen ausspielen
- ▶ Taten vollbringen
- ▶ Güter umtauschen

Intrigen ausspielen

Du darfst **1** Intrige pro Zug spielen. Um sie auszuspielen, decke sie von deiner Hand auf und erhalte sofort die darauf gezeigten Belohnungen. Dann lege sie offen auf den Ablagestapel.

Taten vollbringen

Du darfst **1** Tat pro Zug vollbringen. Du darfst **nur** Taten aus deinem Spielerbereich vollbringen (*d.h. die vorher von dir ausgewählten*), **keine** aus der offenen Reihe. Einige Taten **kosten** Güter oder Münzen, andere haben **Bedingungen** (siehe Bsp. E), wiederum andere verlangen beides. Du darfst eine Tat vollbringen, falls du sie bezahlen und ihre Bedingungen erfüllen kannst.

Sobald du eine Tat vollbringst, erhältst du sofort die Belohnungen unten auf der Karte. Stecke die Karte danach unter die obere Kante deines Haushaltstableaus. Sie bringt dir Siegpunkte am Spielende.

Güter umtauschen

Du darfst **1x** pro Zug Güter umtauschen. Hierzu drehst du **1** deiner Umtauschmarker mit dem Bild nach unten und tauschst wie auf ihm beschrieben um. Ein umgedrehter Marker kann in dieser Runde nicht noch mal verwendet werden (*du kannst pro Runde also höchstens 2x umtauschen*).

HINWEIS: Zu Belohnungen auf Intrigen: Die meisten entsprechen Aktionen der 2. oder 3. Reihe des Strategietableaus für 3-4 Spieler. Für einige Intrigen erhältst du auch Münzen oder Münzen plus eine weitere Belohnung. Bei 3 Intrigen darfst du in der Aktionsphase sogar eine Tat wählen.



Erhalte 1 Steuerpunkt und 1 Münze



Wähle 1 Tat

Bsp. E: Emily kann die Tat „Markttag“ in jedem Zug vollbringen, in dem sie ihre **Bedingung** (3 Märkte in benachbarten Regionen) erfüllt. Sie darf sie auch erst in einem späteren Zug vollbringen, falls sie auf einen günstigeren Zeitpunkt warten will. Sobald sie die Tat vollbringt, erhält sie die Belohnung: Sieh dir die obersten 2 Karten 1 Intrigenstapels an und behalte 1. Die Tat ist am Spielende außerdem 2 Siegpunkte wert.



Gib 1 Holz ODER 1 Erz sowie 1 beliebiges Gut aus, um 1 Baupunkt zu erhalten.

Gib 1 Honig ODER 1 Fisch sowie 1 beliebiges Gut aus, um 1 Musterungspunkt zu erhalten.

3. Anspruchsphase

Ihr kommt eurem Ziel näher, den Thron für euch zu beanspruchen, wählt neue Taten, erhaltet Einkommen und bereitet euch auf die nächste Runde vor.

HINWEIS: Springt in der 4. Runde nach Schritt A direkt zu **Spielende**. Überspringt die Schritte B-F.

A) VORRÜCKEN AUF ANSPRUCHSLEISTEN

Überprüfe, ob du die Bedingungen (siehe Anspruchstableau) erfüllst, um deine Anspruchsmarker so weit wie möglich auf den Herrschafts-, Bau- und Handelsleisten vorzurücken (siehe Bsp. F).

HINWEIS: Auf Anspruchsleisten gehst du **nie** zurück – auch dann nicht, falls du die Bedingungen eines Feldes nicht mehr erfüllst (du z.B. weniger Regionen beherrscht).

- ▶ **Herrschen:** Spieler, die genügend Regionen beherrschen, rücken vor.
- ▶ **Bauen:** Spieler, die Gebäude in genügend benachbarten Regionen haben, rücken vor.
- ▶ **Handeln:** Spieler, die genügend Güter auf ihrem Boot haben, rücken vor.

Bsp. F: In der 2. Runde beherrscht Emily (blau) 3 Regionen, hat in 3 benachbarten Regionen Gebäude und 3 Güter auf ihrem Boot. Stan (gelb) beherrscht 3 Regionen, hat in 2 benachbarten Regionen Gebäude und 7 Güter auf seinem Boot. Die beiden rücken mit ihren Anspruchsmarkern entsprechend vor.

	Herrschen	Bauen	Handeln
8	5 Regionen einschließlich Kiev & Nongorod	7 benachbarte Regionen	11 Güter auf Boot
5	5 Regionen	5 benachbarte Regionen	9 Güter auf Boot
3	4 Regionen	4 benachbarte Regionen	7 Güter auf Boot
2	3 benachbarte Regionen	3 benachbarte Regionen	5 Güter auf Boot
1	2 Regionen	2 benachbarte Regionen	3 Güter auf Boot

B) EINKOMMEN

Du erhältst auf 2 Wegen Einkommen.

- ▶ **Anspruchs- & Kriegsmarker:** 1 Münze für jeden noch nicht auf das Anspruchstableau gesetzten Anspruchs- und Kriegsmarker.
- ▶ **Boot:** 1 Münze für jede komplett mit Gütern gefüllte Bootsspalte.

Bsp. G: In Emilys Boot sind 2 Erz, die die Erzspalte komplett füllen. Hierfür erhält sie in der Anspruchsphase 1 Münze.



C) TATEN AUSWÄHLEN

Anfangen beim aktuellen Startspieler wählt jeder Spieler 1 Tat aus der offenen Reihe und legt sie offen neben sein Haushaltstableau. Nach der Kartenwahl füllt jeder Spieler die offene Reihe mit 1 Tat vom Stapel auf, sodass immer 3 Taten zur Auswahl in der Reihe liegen.

HINWEIS: Während der Aktionsphase darfst du in jedem deiner Züge 1 von dir gewählte Tat **vollbringen**. Dafür erhältst du Belohnungen und Siegpunkte.

D) UMTAUSCHMARKER AUFFRISCHEN

Falls nötig, frischt eure Umtauschmarker auf, indem ihr sie wieder offen hinlegt.

E) GÜTER AUFFÜLLEN

Legt in jede Region ohne Gut (weil es während der Runde entfernt wurde), 1 zum Gütersymbol unter dem Regionsnamen passendes Gut aus dem Vorrat.

F) RUNDENMARKER VORRÜCKEN

Rückt den Rundenmarker auf der Rundenleiste 1 Feld vor. Sobald er ein Feld erreicht, neben das während des Aufbaus Ratgeber gelegt wurden, erhält jeder Spieler den passenden Ratgeber in seiner Farbe.



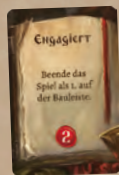
Spielende

Am Ende der 4. Runde endet das Spiel. Siegpunkte erhaltet ihr wie folgt. (Achtet auf die roten Wachssiegel – sie markieren alle Wege zu punkten!)

- ▶ **Anspruchsleisten:** Du erhältst für jede der 3 Anspruchsleisten Siegpunkte, entsprechend den Positionen deiner Anspruchsmarker. (Falls du z. B. das oberste Feld erreichst, bringt dir das **8 Siegpunkte** – das unterste Feld bringt dir nur **1 Siegpunkt**.)
- ▶ **Kriegsleiste:** Der 1. Platz bringt dir hier **3 Siegpunkte** ein, der 2. Platz noch **1 Siegpunkt**. Bei Gleichstand um den 1. Platz erhaltet ihr weiterhin 3 Siegpunkte, aber der 2. Platz geht leer aus. Bei Gleichstand um den 2. Platz erhaltet ihr 1 Siegpunkt.
- ▶ **Plankarte:** Falls du das Ziel auf deiner Plankarte erfüllt hast, bringt dir das **2 Siegpunkte**.
- ▶ **Taten:** Für jede während des Spiels vollbrachte Tat erhältst du wie auf den Karten angegeben **1 oder 2 Siegpunkte**.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel! Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler, der die meisten Regionen beherrscht. Falls immer noch Gleichstand ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Münzen – und falls das nicht hilft, teilt das Land und den Titel „Großfürst/in von Kiev“ gerecht unter euch auf.

Bsp. H: Am Spielende erhält Emily (blau) 3 Siegpunkte für die Herrschaftsleiste, 5 Siegpunkte für die Bauleiste, 5 Siegpunkte für die Handelsleiste und 3 Siegpunkte für ihren 1. Platz auf der Kriegsleiste.



Außerdem erhält sie 2 Siegpunkte für die erfüllte Plankarte (1. auf der Bauleiste) und je 1 Siegpunkt für ihre 2 vollbrachten Taten.

	Herrschen	Bauen	Handeln	Krieg
8	5 Regionen einschließlich Kiev & Novgorod	7 benachbarte Regionen	alle Docks	
5	5 Regionen	5 benachbarte Regionen	alle Docks	
3	4 Regionen	4 benachbarte Regionen	7 Güter auf Boot	
2	3 Regionen	3 benachbarte Regionen	5 Güter auf Boot	
1	2 Regionen	2 benachbarte Regionen	3 Güter auf Boot	1. 3, 2. 1



Sie hat also $3 + 5 + 5 + 2 + 2 = 20$ Siegpunkte.

ALTERNATIVES SPIELBRETT

Für diese Variante verteilt ihr Güter beim Aufbau und in der Anspruchsphase nicht nach den unter die Regionsnamen gedruckten Gütersymbolen, sondern nach **Gütermarkern** (und füllt sie auch danach auf). Beim Aufbau mischt ihr die für die Spieleranzahl passende Anzahl Gütermarker verdeckt und legt 1 Marker auf jede Region. Deckt sie dann auf und legt sie über das Gütersymbol.

AUFSTANDS-BELOHNUNGSMARKER

Deine Belohnung für den Sieg über Aufständische wird per **Aufstands-Belohnungsmarker** statt über den Aufkleber unter den Aufständischen bestimmt. Mischt beim Aufbau die Marker und bildet einen verdeckten Stapel. Beim Sieg über Aufständische drehe einen von ihnen um und erhalte die abgebildete Belohnung. Lege den Marker dann zurück in die Schachtel.

TATENREIHE

Sobald der letzte Spieler der Reihe nach in der Anspruchsphase seine Tat gewählt hat, deckt ihr nicht sofort eine neue Tat auf, sondern legt die übrigen 2 Taten aus der offenen Reihe ab und deckt dann 3 neue Taten zu einer neuen Reihe auf.

SOLOSPIEL

Du spielst gegen die **Aufständischen**, eine Kombination aus Swjatopolk und seinen Rebellen. Im Solospiel gelten die Standardregeln. Auf den nächsten beiden Seiten wird jedoch beschrieben, wie du die Entscheidungen der Aufständischen nachstellst, damit sie dir ein würdiger Gegner sind.

Ihr Vorgehen wird von einem **Automa-Stapel** zufälliger Aufstandskarten bestimmt. Manchmal **wechseln sie ihre Taktik**, um nicht vorhersehbar zu sein. Es gibt **4 Schwierigkeitsgrade**. Der Aufbau gleicht dem für 2 Spieler, mit folgenden Änderungen.

Vor Wladimirs Tod wurde Swjatopolk der Verfluchte für eine Verschwörung gegen seinen Vater ins Gefängnis geworfen. Das Solospiel basiert auf der Frage, was geschehen wäre, hätte Swjatopolk noch zu Wladimirs Lebzeiten einen Aufstand angezettelt. Du bist der Fürst oder die Fürstin, die von Wladimir mit der Niederschlagung dieses Aufstands beauftragt wurde.

HINWEIS: Einige Karten sind mit dem Solospiel inkompatibel. Entferne 3 **Taten** (Den Frieden erzwingen, Großer Jäger, Gesetzgeber) und 1 **Plankarte** (Mutig) und lege sie zurück in die Schachtel.

AUFBAU DER AUFSTÄNDISCHEN

1. Weise den Aufständischen eine Spielerfarbe zu und gib ihnen alle Spielsteine dieser Farbe, bis auf die Truppen. Verwende stattdessen die 15 **Aufständischen** als deren Truppen.
2. Die Aufständischen werden immer von Swjatopolk angeführt. Gib ihnen den passenden **Anführer** und die **Solo-Anführerkarte**.
3. Mische die **Aufstandskarten** und lege den Stapel offen neben das Strategietableau.
4. Wähle einen Schwierigkeitsgrad und gib den Aufständischen das passende **Haushaltstableau**, mit der horizontalen Seite nach oben.
5. Lege den **Startspielermarker** über die Spalte mit dem Axtsymbol auf ihrem Haushaltstableau. Dies markiert ihre **Startpriorität**.
6. Lege **3 Münzen** aus dem Vorrat auf ihr Dock und **1 Münze** über jeden Umriss auf der linken Seite ihres Haushaltstableaus. Die Umrisse beinhalten **Boni**, die freigeschaltet werden können.



HINWEIS: Die Priorität der Aufständischen gibt ihr Verhalten vor – welche Strategie sie auf einer Aufstandskarte verfolgen und wie sie Aktionen ausspielen.

Schwierigkeitsgrad

AUFBAU SPIELBRETT

- ▶ Stelle nicht 1 Aufständischen in jede verwendete Region. Stelle stattdessen Swjatopolk und 2 Rebellen nach Kiev und dann je 2 Rebellen in die ersten beiden Regionen der obersten Aufstandskarte, die nicht Kiev sind.

- ▶ Wähle eine nicht verwendete Farbe und stelle je 1 **Truppe** dieser Farbe in die 5 übrigen verwendeten Regionen. Dies sind **neutrale Truppen**.
- ▶ Du darfst deine 3 Truppen und den Anführer wie sonst auch stellen, du darfst sie nur nicht in von Aufständischen besetzte Regionen stellen.

SPIELUNTERSCHIEDE

Sobald du am Zug bist, gelten die Standardregeln mit folgenden Unterschieden:

- ▶ Du bist immer **Startspieler**. Ignoriere den Startspielermarker, mit dem die Aufständischen ihre Priorität markieren und ignoriere das Bärensymbol auf der Intrigenspalte.

AUFSTANDSKARTEN

Die Aufständischen werden beim Setzen ihrer Ratgeber und der Wahl ihrer Aktionen von einem Automata-Stapel aus Aufstandskarten bestimmt. Jede davon besteht aus mehreren Elementen:

- ▶ **Ortsreihenfolge:** Alle 8 verwendeten Regionen sind in **einmaliger Reihenfolge** von oben nach unten aufgelistet. Dies legt fest, wo die Aufständischen bestimmte Aktionen spielen werden. Die Reihenfolge ist fortlaufend – nach der untersten fängt man oben wieder an.
- ▶ **Baureihenfolge:** Für jede Priorität sind alle 3 Gebäudearten in einer bestimmten Reihenfolge aufgelistet. In dieser Reihenfolge werden die Aufständischen versuchen Gebäude zu bauen.
- ▶ **Strategie:** Für jede Priorität haben die Aufständischen eine einzigartige Strategie, um ihre Ratgeber zu setzen.
- ▶ **Kartennummer:** Jede Aufstandskarte hat eine eindeutige Referenznummer.



1. STRATEGIEPHASE

Die Aufständischen richten sich beim Setzen ihrer Ratgeber nach der untersten Aufstandskarte. Lies die Karte **von unten** nach oben.

Ratgeber setzen

Sobald die Aufständischen am Zug sind, ziehe die **unterste Aufstandskarte** gerade weit genug heraus, um den nächsten Ratgeber preiszugeben. Diesen setzen die Aufständischen in diesem Zug. (*Ratgeber mit Sternchen werden während des Spiels freigeschaltet. Falls ein Ratgeber noch nicht freigeschaltet ist, enthülle stattdessen den nächsten auf der Karte.*)

Ermittle auf der Aufstandskarte die **Prioritätenspalte**, die der aktuellen Priorität der Aufständischen entspricht. In dieser Spalte ist ein Aktionsymbol in derselben Zeile wie der Ratgeber, den sie diesen Zug setzen. Diesen Ratgeber setzen die Aufständischen auf die durch das Symbol bezeichnete Aktionsspalte auf dem Strategietableau. Falls diese **voll** ist, setzen sie den Ratgeber auf die nächste mögliche Aktionsspalte rechts davon. (*Eventuell musst du dazu von ganz rechts aus wieder ganz links anfangen.*)

2. AKTIONSPHASE

Die Aufständischen richten sich beim Ausspielen ihrer Ratgeber und Aktionen nach der **obersten Aufstandskarte**. Sie gibt ihnen **Orts-** und **Baureihenfolge** vor.

Ratgeber ausspielen

Sobald die Aufständischen am Zug sind, lege die **unterste Aufstandskarte** ganz nach oben auf den Stapel. Jetzt spielen sie den Ratgeber mit der schnellsten Initiative (*der kleinsten Zahl*) aus und entfernen ihn vom Strategietableau. Falls sie 2 gleich schnelle Ratgeber haben (z.B. 2 Ratgeber #2), spielen sie in diesem Zug den aus, der am weitesten links steht und den anderen in ihrem nächsten Zug.

Sobald die Aufständischen einen Ratgeber ausspielen und seine Aktion nicht spielen können (*weil sie z.B. nicht genug Münzen ODER Truppen haben*), lassen sie diese **verfallen** und erhalten stattdessen 1 Münze aus dem Vorrat.

Aktionen spielen

Sobald die Aufständischen einen Ratgeber ausspielen, spielen sie die passende Hauptaktion, die wie unten beschrieben modifiziert wird.

Im Gegensatz zu dir haben sie keine Bonusaktionen (d.h. Intrigen ausspielen, Taten vollbringen oder Güter umtauschen). Stattdessen erhalten sie alle **freigeschalteten Boni**, die mit ihrer gespielten Aktion in diesem Zug übereinstimmen.

HINWEIS: Jeder Bonus-Bewegungspunkt wird **nach** der Hauptaktion ausgespielt.

Bsp. J: Die Aufständischen spielen die Aktion „Angreifen“. 2 ihrer freigeschalteten Boni stimmen mit „Angreifen“ überein. Durch den Bonus in der Spalte am weitesten links brauchen sie bei ihrem Angriff 1 Karte weniger für ihre Verluste aufzudecken. Der Bonus in der mittleren Spalte gibt ihnen 1 Angriffspunkt mehr.

- ▶ Einen Angriff auf die Aufständischen spielst du aus, als wäre es einer auf einen Gegner. D.h. du erhältst keine Belohnung, sondern **rückst** mit deinem Kriegsmarker vor und prüfst Verluste.
- ▶ Entferne beim Angriff auf eine neutrale Truppe diese einfach aus der Region und lege sie zurück in die Schachtel. Erhalte keine Belohnung, rücke deinen Kriegsmarker nicht vor und prüfe keine Verluste.

Bestechungsgeld

Die Aufständischen geben ihren Ratgebern in folgenden 2 Szenarien Bestechungsgeld mit (*falls sie genug Münzen haben, sonst bestechen sie nicht*):

- ▶ Falls die Aufstandskarte neben dem Aktionssymbol für die Aktionsspalte, auf die sie ihren Ratgeber setzen, ein **Münzsymbol** zeigt, geben sie ihm genug Münzen mit, damit er das **oberste Feld** dieser Spalte erreicht.
- ▶ Falls ihr Ratgeber **gleich viel Macht** hat, wie einer deiner Ratgeber, der schon in der betreffenden Aktionsspalte steht, geben sie ihrem Ratgeber 1 Münze mit, damit er über deinen gesetzt wird.

Mustern



Die Aufständischen geben Musterungspunkte aus, um in Ortsreihenfolge in jeder Region, die sie besetzen, aber nicht beherrschen, 1 Truppe zu mustern, bis alle Punkte ausgegeben sind ODER sie jede von ihnen besetzte Region beherrschen – je nachdem, was zuerst eintritt.

Falls sie danach noch Musterungspunkte übrig haben, mustern sie in Ortsreihenfolge in jeder von ihnen beherrschten Region 1 Truppe, bis alle Punkte ausgegeben sind.

Falls Swjatopolk vom Spielbrett entfernt wurde, werden die Aufständischen ihn immer zuerst mustern.

Intrigen



Die Aufständischen ziehen keine Intrigen und vergeben nicht den Startspielermarker.




Falls sie eine Intrige spielen, verschiebe stattdessen die oberste Münze von der aktuellen Prioritätenspalte ihres Haushaltstableaus auf ihr Dock, um einen neuen Bonus freizuschalten.

Falls alle Münzen der aktuellen Prioritätenspalte bereits verschoben wurden, verschiebe stattdessen die oberste Münze der am weitesten links liegenden Spalte, auf der noch 1 Münze ist.



Ziehen

Die Aufständischen dürfen für 1 Bewegungspunkt 1 ihrer Truppen **überall** hinziehen, unabhängig von der Entfernung (im Gegensatz zu dir, der für 1 Bewegungspunkt 1 Truppe lediglich in eine benachbarte Region ziehen darf). Ihre aktuelle Priorität bestimmt, wie sie Truppen ziehen.

- ▶  : Die Aufständischen ziehen jeweils 1 Truppe in Ortsreihenfolge in **jede nicht** von ihnen besetzte Region, bis sie alle Regionen besetzen **ODER** alle Bewegungspunkte ausgegeben haben.
- ▶  /  : Die Aufständischen ziehen ihre Truppen in Ortsreihenfolge in **1 nicht** von ihnen beherrschte Region, bis sie alle Bewegungspunkte ausgegeben haben.




Zusätzlich ziehen die Aufständischen ihre Truppen nach folgenden Regeln (siehe auch Bsp. K rechts oben):

- ▶ Sie lassen immer mindestens 1 Truppe in jeder Region zurück.
- ▶ Eine Truppe wird niemals gezogen, falls sie dadurch die Herrschaft über die Region an dich verlieren würden. (Sie ziehen jedoch weiterhin eine Truppe, falls es dadurch zu einem Gleichstand um die Herrschaft der Region kommt.)
- ▶ Sie ziehen eine Truppe immer aus der nächstgelegenen Region mit verfügbaren Truppen. Falls mehrere Regionen **gleich** nah sind, ziehen sie eine Truppe aus der Region mit der niedrigsten Ortsreihenfolge.
- ▶ Falls sie wählen können, welche Truppe sie aus einer Region ziehen, wählen sie immer Swjatopolk.

Angreifen

Die Aufständischen geben Angriffspunkte aus, um dich oder neutrale Truppen anzugreifen. Falls du und neutrale Truppen eine Region besetzen, greifen die Aufständischen immer **zuerst dich** an.

Falls möglich, werden sie zuerst alle Angriffe in **1** Region ausführen, bevor sie in anderen Regionen angreifen. Ihre aktuelle Priorität bestimmt, wo sie angreifen.

- ▶  : Die Aufständischen greifen in Ortsreihenfolge zuerst in Regionen an, die sie **nicht beherrschen** und dann in Ortsreihenfolge in Regionen, die sie **beherrschen**.
- ▶  /  : Die Aufständischen greifen in Ortsreihenfolge zuerst in von ihnen **beherrschten** Regionen an und dann in Ortsreihenfolge in Regionen, die sie **nicht beherrschen**.

Sobald die Aufständischen **dich** angreifen, entferne 1 deiner Truppen aus der entsprechenden Region. Danach rücken die Aufständischen ihren Kriegsmarker vor und prüfen ihre Verluste (du bestimmst von welchem Intrigenstapel sie hierfür ziehen).


Sobald die Aufständischen die **neutralen Truppen** angreifen, entferne einfach deren Truppe aus der entsprechenden Region und lege sie zurück in die Schachtel. Die Aufständischen rücken ihren Kriegsmarker **nicht** vor und prüfen **keine** Verluste.

Bauen

Wo die Aufständischen ihre Baupunkte ausgeben, entscheiden sie in dieser Reihenfolge:

- Regionen, die sie **beherrschen** und in denen sie **keine** Gebäude haben, in Ortsreihenfolge.
- Regionen, die sie **nicht beherrschen** und in denen sie **keine** Gebäude haben, in Ortsreihenfolge.
- Regionen, die sie **beherrschen**, auch von deinen oder neutralen Truppen besetzt sind und in denen ihre Gebäude stehen, in Ortsreihenfolge.
- Regionen, die sie **beherrschen** und in denen auch ihre Gebäude stehen, in Ortsreihenfolge.

Falls die Aufständischen in einer von dir oder neutralen Truppen besetzten Region bauen, bauen sie **immer** eine Kirche (falls möglich). Ansonsten bauen sie die Gebäude, die in der aktuellen Prioritätenspalte der obersten Aufstandskarte abgebildet sind (**von oben nach unten**).

Bsp. K: Die derzeitige Priorität der Aufständischen ist . Die Ortsreihenfolge beginnt mit Pereyaslavl und endet mit Volyn. Sie haben 2 Bewegungspunkte und verwenden sie, um ihre Truppen wie abgebildet zu ziehen.



Besteuern

Die Aufständischen entscheiden über die Verwendung ihrer Steuerpunkte in folgender Reihenfolge:

- Regionen, die sie **beherrschen** und die Güter produzieren, von denen sie **keine** volle Bootsspalte haben, in Ortsreihenfolge.
- Regionen, die sie besetzen, aber **nicht beherrschen** und die Güter produzieren, von denen sie **keine** volle Bootsspalte haben, in Ortsreihenfolge.
- Regionen, die sie **beherrschen** und die Güter produzieren, von denen sie eine volle Bootsspalte haben, in Ortsreihenfolge.
- Regionen, die sie **nicht beherrschen** und die Güter produzieren, von denen sie eine volle Bootsspalte haben, in Ortsreihenfolge.

HINWEIS:
Die Aufständischen legen Güter **immer** auf leere Felder ihres Bootes, falls möglich.





Sobald sie Steuern aus einer Region mit einem ihrer Märkte einziehen, erhalten die Aufständischen statt 1 Münze immer **1 zusätzliches Gut**.

3. ANSPRUCHSPHASE

Die Aufständischen spielen die Anspruchsphase anders, nämlich folgendermaßen:

Priorität zuweisen

Weise den Startspielermarker wie folgt einer Prioritätenspalte auf dem Haushaltstableau der Aufständischen zu:

- Falls du mehr Regionen besetzt als sie, weise ihn  zu.
- Anderenfalls, weise ihn  zu, falls du mehr Gebäude in angrenzenden Regionen hast als sie.
- Anderenfalls, weise ihn  zu, falls du mehr Güter auf deinem Boot hast als sie.
- Anderenfalls, weise ihn der Anfangs-Prioritätenspalte zu. 

Vorrücken auf Anspruchsleisten

Nachdem ihr auf den Anspruchsleisten vorgerückt seid, **lege** für jede Leiste, auf der du den Aufständischen voraus bist, die oberste Münze von der aktuellen Prioritätenspalte des Haushaltstableaus auf ihr Dock. Dadurch wird ein neuer Bonus für die Aufständischen **freigeschaltet**. Falls schon alle Münzen von der obersten Prioritätenspalte entfernt wurden, entferne stattdessen die oberste Münze auf der am weitesten links befindlichen Spalte, auf der noch 1 Münze ist.

Einkommen

Die Aufständischen erhalten standardmäßig **1 Münze**, außerdem je **1 Münze** für jede volle Güterspalte ihres Bootes (nur nach den Runden 1-3).

Taten wählen

Die Aufständischen ziehen niemals Taten.

SIEGPUNKTE

Am Spielende erhältst du wie gewöhnlich Siegpunkte. Die Aufständischen erhalten ihre Siegpunkte wie folgt (sie erhalten **keine** Siegpunkte für Plankarten oder Taten):

- ▶ **Anspruchsleisten:** Wertung wie bei dir (d.h. **1-8 Siegpunkte**).
- ▶ **Kriegsleiste:** Wertung wie bei dir (d.h. **1 oder 3 Siegpunkte**).
- ▶ **Münzen:** **1 Siegpunkt** pro 3 Münzen, aufgerundet.
- ▶ **Güter auf dem Dock:** **1 Siegpunkt** pro 3 Güter auf ihrem Dock (nicht auf ihrem Boot), aufgerundet.

Übersicht TATEN



Kosten: Habe 6 oder mehr Truppen in derselben Region.

Belohnung: 1 Bewegungspunkt



Kosten: Gib 2 Holz aus und habe in derselben Region je 1 Kirche und Festung.

Belohnung: Ziehe 2 Intrigen und behalte 1.



Kosten: Lege 1 Intrige ab und gib 3 Münzen aus.

Belohnung: 2 Musterungspunkte



Kosten: Gib 2 beliebige Güter und 2 Münzen aus.

Belohnung: Ziehe 2 Intrigen und behalte 1.



Kosten: Ziehe aus 3 Regionen je 1 Truppe ab.

Belohnung: Ziehe 2 deiner Truppen unabhängig von der Entfernung in beliebige Regionen.



Kosten: Gib 4 Münzen aus.

Belohnung: 2 Musterungspunkte



Kosten: Habe 3 Aufständische besiegt und gib 2 Münzen aus.

Belohnung: Ziehe 2 Intrigen und behalte 1.



Kosten: Gib 1 Fisch, 1 Fell und 2 Münzen aus.

Belohnung: Ziehe 2 deiner Truppen unabhängig von der Entfernung in beliebige Regionen.



Kosten: Habe in derselben Region je 1 Markt, Festung und Kirche.

Belohnung: 1 Steuerpunkt



Kosten: Habe den Startspielermarker und gib 2 Fell aus.

Belohnung: 1 Bewegungspunkt



Kosten: Habe Märkte in 3 Regionen mit verschiedenen Gütersymbolen.

Belohnung: Ziehe 2 Intrigen und behalte 1.



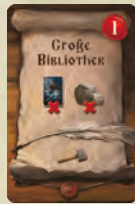
Kosten: Gib 1 Fisch, 1 Honig und 2 Münzen aus.

Belohnung: Ziehe 2 Intrigen und behalte 1.



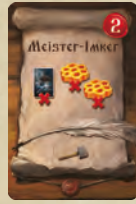
Kosten: Habe in 3 benachbarten Regionen Festungen.

Belohnung: 1 Angriffspunkt (bei Verlusten 1 Karte weniger aufdecken)



Kosten: Lege 1 Intrige ab und gib 1 Erz aus.

Belohnung: 1 Baupunkt



Kosten: Lege 1 Intrige ab und gib 2 Honig aus.

Belohnung: 1 Baupunkt



Kosten: Habe in 3 benachbarten Regionen Kirchen.

Belohnung: 3 Münzen



Kosten: Habe Truppen in 8 oder mehr Regionen.

Belohnung: 2 Musterungspunkte



Kosten: Gib 1 Fisch, 1 Erz und 2 Münzen aus.

Belohnung: 1 Angriffspunkt (bei Verlusten 1 Karte weniger aufdecken)



Kosten: Entferne 1 Gebäude.

Belohnung: 2 Steuerpunkte



Kosten: Gib 3 verschiedene Güter aus.

Belohnung: 2 Münzen



Kosten: Gib 1 Holz und 1 Honig aus und habe 2 Aufständische besiegt.

Belohnung: 1 Angriffspunkt (bei Verlusten 1 Karte weniger aufdecken)



Kosten: Gib 3 Güter derselben Sorte aus.

Belohnung: Ziehe 2 Intrigen und behalte 1.



Kosten: Entferne 2 Truppen aus einer von dir beherrschten Region.

Belohnung: Ziehe 2 Intrigen und behalte 1.



Kosten: Lege 1 Intrige ab und entferne 2 deiner Truppen.

Belohnung: Ziehe 2 deiner Truppen unabhängig von der Entfernung in beliebige Regionen.

Übersicht PLANKARTEN

HINWEIS: Bei Gleichstand um den 1. Platz oder bei Gleichstand um die größte Menge hast du das Ziel einer Plankarte erreicht.



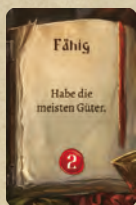
Kosten: Entferne 2 Truppen und gib 2 Münzen aus.

Belohnung: Ziehe 2 Intrigen und behalte 1.



Kosten: Gib 1 Erz, 1 Fell und 1 Holz aus.

Belohnung: 1 Baupunkt



Habe die meisten Güter.
Güter auf Boot und Dock mitgezählt.



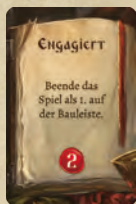
Besiege die meisten Aufständischen.
Dies schließt durch Kirchen konvertierte Aufständische aus (diese kommen zurück in die Schachtel).



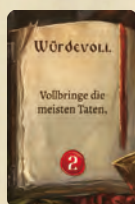
Beende das Spiel als 1. auf der Handelsleiste.



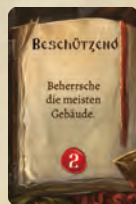
Beende das Spiel als 1. auf der Herrschaftsleiste.



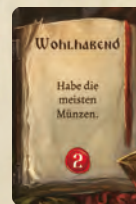
Beende das Spiel als 1. auf der Bauleiste.



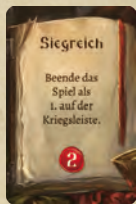
Vollbringe die meisten Taten.



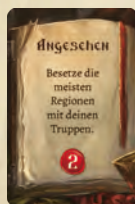
Beherrsche die meisten Gebäude.
Hier zählen die Gebäude aller Spieler in von dir beherrschten Regionen.



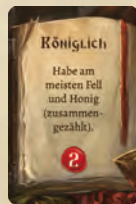
Habe die meisten Münzen.
Erhalte am Ende von Runde 4 kein Einkommen.



Beende das Spiel als 1. auf der Kriegsleiste.



Besetze die meisten Regionen mit deinen Truppen.
Du musst die Regionen nicht beherrschen.



Habe am meisten Fell und Honig (zusammengezählt).
Fell und Honig auf deinem Boot und Dock zählen mit.