



TUDOR

EIN SPIEL VON JAN KIRSCHNER FÜR 2-4 SPIELER

SPIELREGEL



Ihr seid Emporkömmlinge am Hof Heinrich VIII Tudors und versucht, die Mitglieder eurer Familien in einflussreiche Ämter zu bringen und so Prestige für eure Familien zu sammeln. Doch bei Hof wollen Einfluss und Intrigen geschickt eingesetzt werden. Durch das Erwerben der Ämter und Macht in verschiedenen Bereichen der Staatskunst gewinnt ihr als Familienoberhäupter Prestige. Wer von euch am Ende das meiste gesammelt hat, steigt in den Hochadel auf und gewinnt das Spiel.

ZU DIESER SPIELREGEL SPIELERKLÄRUNG AUF VIDEO

Aus Gründen einfacherer Lesbarkeit wird das Wort „Spieler“ in der Spielregel synonym für Frauen und Männer genutzt.



www.Corax-Games.com/tudor.html

SPIELVORBEREITUNG

VOR DEM ERSTEN SPIEL



Brecht alle Spielmarker und die Sichtschirme aus den Stanztableaus aus. Beklebt die Ringe auf der Vorder- und der Rückseite mit einem Siegel vom Aufkleberbogen mit der gleichen Hintergrundfarbe wie der Farbe des Rings. Es sind mehr Aufkleber vorhanden, als ihr benötigt, für den Fall, dass es beim ersten Mal nicht gleich funktioniert.



SPIELAUFBAU

1. Platziert das Spielbrett in der Mitte des Tisches, so dass jeder Spieler leicht darauf zugreifen kann. Im Spiel zu zweit wird die Spielplanseite für 2 Spieler verwendet.
2. Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm und einen Satz farblich passender Spielfiguren bestehend aus Lord und Höflingen/Familienangehörigen und Punktemarker.
3. Jeder von euch stellt seinen Punktemarker auf das Feld 0 der Prestigepunkteleiste.
4. Wählt 1 grüne und 1 rote Wertungskarte und legt beide auf den Wertungskartenbereich des Spielbretts. Für das erste Spiel empfehlen wir die Kombination rot 1, grün 4.
5. Wählt 1 Situationskarte und legt sie auf den Situationsbereich des Spielbretts. Für das erste Spiel empfehlen wir die Karte blau 2.

 Zum Kennenlernen der Vielfalt von Tudor empfehlen wir als zweite Partie rot 2, grün 4, blau 1, danach ein Spiel mit rot 3, grün 5, blau 3. Wenn ihr schon viel Erfahrung mit Tudor habt, könnt ihr die Wertungskarten auch zufällig ziehen. Es ist auch möglich, sie ohne Rücksicht auf ihre Farbe zu mischen und zu verwenden.

6. Sortiert die Staatskunstkarten nach ihrer Art und legt sie in 7 Stapeln auf den passenden Feldern des Spielbretts ab.
7. Steckt die Privilegienringe in den Ringhalter und stellt ihn neben das Spielfeld. Seid ihr weniger als 4 Spieler, müsst ihr von jeder Farbe 1 Ring in die Spielschachtel zurücklegen.
8. Legt alle quadratischen Staatskunstplättchen in den Stoffbeutel (im Spiel zu 2. entfernt vorher je zwei Plättchen pro Sorte).



9. Beachtet, dass Wertungskarten die Anzahl der Plättchen ggf. ändern können, und passt sie in diesem Fall vorher noch an (siehe ab Seite 18).
10. Die Einflussmarker und Intrigenmarker werden gemischt und dann zufällig je 1 auf jedes Feld des Thronsaals gelegt. (Im Spiel zu zweit entfernt je 4 Einfluss- und Intrigenmarker, bevor ihr sie auf dem Spielfeld verteilt. Es sollten gleichviele Einfluss- und Intrigenmarker auf dem Spielfeld liegen.)

 Variante: Tauscht jeweils 4 Einfluss- und Intrigenmarker gegen die 8 Opportunitätsmarker aus. Diese zählen jeweils sowohl als Einfluss-, als auch als Intrigenmarker.



2



6



7

3



2



11. Nun werden Staatskunstplättchen verdeckt aus dem Stoffbeutel gezogen. Verteilt sie zufällig offen auf den Spielfeldern, bis auf jedem Einfluss- und Intrigenmarker 1 Staatskunstplättchen liegt. (Auf jedem Feld im Thronsaal liegt nun also 1 runder Einfluss- oder Intrigenmarker und 1 eckiger Staatskunstmarker.)
12. Platziert nun den Rundenmarker (□) auf dem passenden Portrait der Ehefrauen, welches auf der aktiven Situationskarte für die jeweilige Spielerzahl unten rechts angegeben ist (die Jahreszahl).

INHALT

- 1 Spielplan
- 18 Einflussmarker (●)
- 18 Intrigenmarker (●)
- 8 Opportunitätsmarker (●)
- 140 Staatskunstplättchen, je 20 pro Staatskunst
- 70 Staatskunstkarten, je 10 pro Staatskunst



- 6 Wertungskarten



- 5 Situationskarten



- 4 Übersichtskarten
- 4 Lordspielsteine, je einer in vier verschiedenen Farben (♣)
- 56 Familienangehörige bzw. Höflinge, je 14 pro Farbe (★)
- 4 Punktezahlsteine, einer je Farbe (●)
- 1 Rundenmarker (□)
- 1 Stoffbeutel
- 4 Sichtschirme in 4 verschiedenen Farben, jeweils mit einer Hand
- 21 Privilegienringe, je 3 pro Staatskunst
- 1 Aufkleberbogen
- 1 Startspielermarker
- 1 Ringhalter
- 1 Spielregel





BEVOR ES LOSGEHT



er von euch zuletzt auf einem Mittelaltermarkt war, wird Startspieler. Beim Startspieler beginnend, wählt jeder von euch nacheinander im Uhrzeigersinn 1 Privilegienring aus dem Vorrat und nimmt ihn. Danach nehmt ihr in umgekehrter Reihenfolge je 1 weiteren, anderen Privilegienring. Der Startspieler erhält also als letzter seinen zweiten Ring.

Wenn ihr den zweiten Ring erhaltet, steckt ihr die Ringe beliebig auf eure Sichtschirmhände – dabei darf auf jeden Finger maximal 1 Ring gesteckt werden. Ihr solltet dabei jedoch genau darauf achten, wie ihr eure Ringe auf der Hand verteilt, denn deren Aufteilung auf die verschiedenen Finger ist wichtig und gewährt Boni (Siehe dazu Seite 14 – Die Hand und die Boni der Privilegienringe). Wenn die Wahl einmal getroffen ist, dürft ihr die Aufteilung der Ringe später nur noch dann verändern, wenn ihr einen neuen Ring erhaltet oder einen verliert.

Jeder von euch erhält nun 2 Staatskunstkarten entsprechend den Staatskünsten auf diesen Privilegienringen. Das Spiel kann nun beginnen.



Tipp: Wählt anfangs unterschiedliche Ringedie zu Staatskunstplättchen in den ersten beiden Reihen passen.



So könnte deine Hand zu Spielbeginn aussehen.



SPIELABLAUF

Nhr spielt in mehreren Runden, deren Anzahl von der Spielerzahl und Situationskarten abhängig ist. Das Spiel steuert ihr über Aktionen, die wiederum in den Audienzräumen auf dem Spielplan von den dort eingesetzten Höflingen und Lords ausgelöst werden.

Jede Runde besteht aus 5 Spielphasen:

1. Zuweisen der Audienzräume
2. Einmarsch der Höflinge
3. Einsetzen der Lords
4. Audienzraum Aktionen ausführen
5. Rundenende



Hinweis: Im Spiel sprechen wir von Höflingen und Familienangehörigen. Sie werden durch die gleiche Art Spielfiguren repräsentiert. Welcher Art diese Spielfiguren sind, entscheidet sich in dem Moment, indem ihr sie einsetzt: Eine Spielfigur, die im Thronsaal eingesetzt wird, ist ein Familienangehöriger.

Eine Spielfigur, die in den Audienzräumen bzw. auf deren Warteschlangen agiert, ist ein Höfling.



Die Wertungs- und Szenariokarten zeigen:

- wofür es wieviele Prestigepunkte gibt (1) und wann (2)
- welche besonderen Möglichkeiten durch Einflussnahme und Intrige (3 & 4) zur Verfügung stehen.
- in welcher Runde gestartet wird (5)
- wieviele Höflinge in der ersten (6) und allen weiteren Runden (7) eingesetzt werden.

Ab Seite 18 werden die Wertungs- und Szenariokarten genau erklärt.





1. ZUWEISEN DER AUDIENZRÄUME



nach der aktiven Situationskarte, darf jeder von euch pro Spielrunde zwischen 0 und 2 Höflingen einsetzen (bei einigen Situationskarten darf in der ersten Runde nur der Lord platziert werden). Sind Höflinge einzusetzen, beginnt der Startspieler und setzt einen einzelnen Höfling auf eine beliebige Wartebank vor einem beliebigen Audienzraum auf den ersten noch freien Platz, der am nächsten zum Eingang des Audienzraums ist. Danach setzen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls solange immer 1 Höfling nach den gleichen Regeln ein, bis jeder Spieler die vorgegebene Anzahl Höflinge eingesetzt hat.



Beachtet: Jede Wartebank hat eine begrenzte Kapazität die eurer Spieleranzahl entspricht. Ist eine Wartebank voll, könnt ihr dort keinen Höfling mehr einsetzen.

2. EINMARSCH DER HÖFLINGE



at jeder von euch all seine Höflinge auf die Wartebänke platziert, verschiebt ihr sie unter Beibehaltung ihrer Reihenfolge in den Audienzraum. Der Höfling am nächsten zur Tür geht als erster hinein. Auch im Audienzraum ist nur begrenzt Platz, je nach Spielerzahl (3 Felder im Spiel zu zweit, 4 im Spiel zu dritt und 5 im Spiel zu viert). Die neu eintreffenden Höflinge marschieren von unten in die Audienzräume ein und drängen dort eventuell bereits vorhandene Höflinge von oben beginnend nach draußen. Alle nun verbliebenen Höflinge platziert ihr auf den Stühlen links vom Tisch. Verdrängte Höflinge legt ihr zurück in den Vorrat ihrer Spieler.





3. EINSETZEN DER LORDS

In Spielerreihenfolge setzt nun jeder von euch seinen Lord auf einem freien, gemusterten Stuhl (rechts an den Tischen) ① in einem beliebigen Audienzraum ein. Pro Audienzraum haben also nur 2 Lords Platz (1 Lord im Spiel zu zweit).



Lords haben im Spiel eine besondere Bedeutung. Wenn sie in einem Audienzraum platziert werden, ermöglichen sie dadurch allen Spielern, die im gleichen Audienzraum mit Höflingen vertreten sind, diese später im Spiel für Aktionen zu nutzen ②.

Ist nach dem Einsetzen der Lords in einem Audienzraum kein Lord anwesend, verschiebt alle Höflinge in diesem Raum sofort auf den Platz hinter ihrem jeweiligen Stuhl ③, um zu verdeutlichen, dass sie in dieser Runde nicht aktiviert werden dürfen.



4. AUDIENZRAUMAKTIONEN AUSFÜHREN

In dieser Phase aktiviert ihr eure Höflinge und Lords, um die Aktionen der Audienzräume auszuführen. Wer an der Reihe ist, darf immer genau 1 seiner Höflinge oder seinen Lord aktivieren, die in dieser Runde noch nicht genutzt wurden (auf einem Stuhl stehen). Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Gespielt wird diese Phase solange, bis jeder all seine möglichen Aktionen ausgeführt hat und jeder gleich viele Aktionen gespielt hat.

Aktivierst du deinen Lord, darfst du beide Aktionen des Audienzraumes in beliebiger Reihenfolge ausführen. Wenn du einen deiner Höflinge aktivierst, wählst du dagegen nur eine der beiden Aktionen aus und führst diese durch. Jeder von euch darf wählen, in welcher Reihenfolge er seine Höflinge und Lords aktiviert. Es muss nicht beim Lord begonnen werden.





Wie die Aktionen im Einzelnen funktionieren, erklären wir ab der nächsten Seite.

SO FUNKTIONIERT DAS AKTIVIEREN IM DETAIL

Der Startspieler beginnt diese Phase, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, wählst du einen Höfling oder deinen Lord aus, der noch auf seinem Stuhl steht (also noch nicht aktiviert wurde) und aktivierst diesen, um Aktionen durchzuführen. Dabei gilt:



-  Höflinge können nur dann aktiviert werden, wenn sich in ihrem Audienzraum ein beliebiger Lord befindet (ob dieser zuvor bereits aktiviert wurde, ist egal). In Audienzräumen ohne anwesende Lords dürfen Höflinge niemals aktiviert werden.
-  Um anzuzeigen, welcher Lord oder Höfling aktiviert wurde, schiebe dessen Spielfigur auf das Feld hinter seinem Sitz. Er darf in dieser Runde kein weiteres Mal aktiviert werden, verbleibt aber im Audienzraum.
-  Auch wenn sich in einem Audienzraum 2 Lords befinden, dürfen Höflinge, die sich im gleichen Raum befinden trotzdem nur 1 mal pro Runde aktiviert werden.
-  Aktivierst du deinen Lord, darfst du beide Aktionen des Audienzraums ausführen, in dem er sich befindet. Die Reihenfolge in der du das tust, bestimmst du selbst.
-  Aktivierst du deinen Höfling, wählst du eine der beiden Aktionen in dessen Audienzraum aus und führst diese aus.
-  Höflinge mit anwesendem Lord im Audienzraum dürfen auch dann noch aktiviert werden, wenn all diese Lords bereits vorher in dieser Runde aktiviert wurden.

Die Phase endet, wenn jeder von euch alle dafür verfügbaren Höflinge und Lords aktiviert hat und jeder die gleiche Anzahl von Aktionen ausgeführt hat.

Es kann vorkommen, dass du an der Reihe bist, aber keine aktivierbaren Höflinge von dir mehr in einem der Audienzräume sind. In diesem Fall setzt du nicht aus, sondern wählst eine der beiden Ausweichaktionen (G oder H) und führst diese aus. Wir empfehlen dir, wenn möglich, einen Höfling aus deinem Vorrat auf die gewählte Aktion zu stellen, um den Vorgang für alle anderen Spieler besser zu verdeutlichen.



DIE VERSCHIEDENEN AKTIONEN IN DEN AUDIENZRÄUMEN

Jeder Audienzraum stellt dir 2 Aktionen zur Verfügung, die du über Aktivierungen von Lords oder Höflingen benutzen kannst. Durch das Nutzen von einer Aktion löst du einen der folgenden Effekte aus:



A BEWEGEN ODER EINSETZEN GEMÄSS PRIVILEG

Du darfst 1 beliebigen Familienangehörigen um genau 1 Feld in eine beliebige Richtung auf dem Spielplan bewegen (bzw. neu aus dem Vorrat einsetzen), sofern das Staatskunstplättchen auf dem Zielfeld der Staatskunst einem der Privilegienringe auf deiner Hand entspricht. Diagonale Bewegungen und Bewegungen auf Felder, auf denen bereits ein anderer Familienangehöriger steht, sind dabei nicht erlaubt.

Du erhältst dann alle Plättchen oder Marker auf dem Zielfeld. Auf dadurch eventuell freigewordene Felder, auf denen auch kein Familienangehöriger steht, legst du ein neues, zufällig gezogenes Staatskunstplättchen aus dem Beutel. Die runden Einfluss- und Intrigenmarker werden nicht wieder aufgefüllt.



Um einen neuen Familienangehörigen im Thronsaal einzusetzen, nimmst du diesen aus deinem Vorrat und beginnst seine Bewegung immer unterhalb des untersten Feldes einer Spalte des Thronsaals nach den Regeln der genutzten Bewegungsaktion (A,C,E). Er benötigt also einen Bewegungsschritt, um auf das unterste Feld zu gelangen.



Wichtig: Es ist nicht möglich, mehrere Bewegungsaktionen zu kombinieren, um einen Familienangehörigen im Thronsaal zu überspringen.

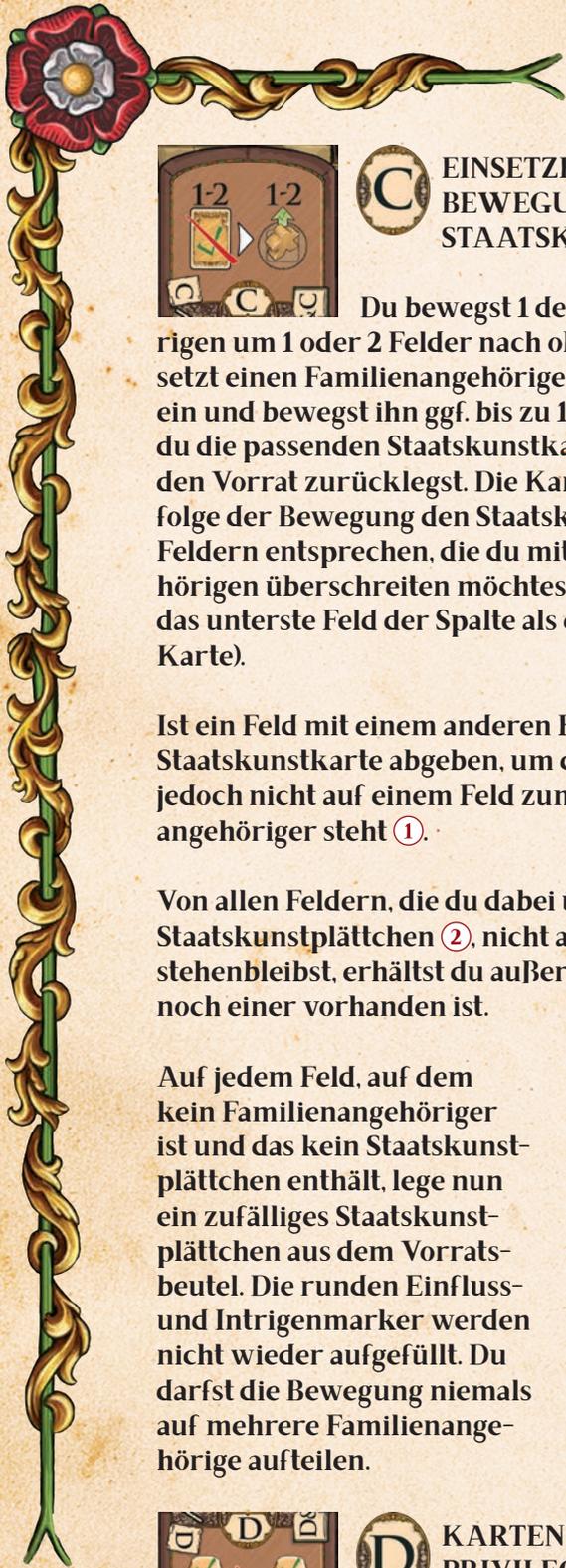


B PRIVILEGIENRINGE TAUSCHEN

Du entfernst von deiner Hand 1 Privilegienring und legst ihn in den allgemeinen Vorrat zurück. Dann nimmst du 1 anderen Ring aus dem Vorrat und steckst ihn auf den gleichen Finger, auf dem zuvor der entfernte Ring gesteckt hat. Beachte: Du darfst die Ringe durch diese Aktion nicht neu auf der Hand arrangieren!

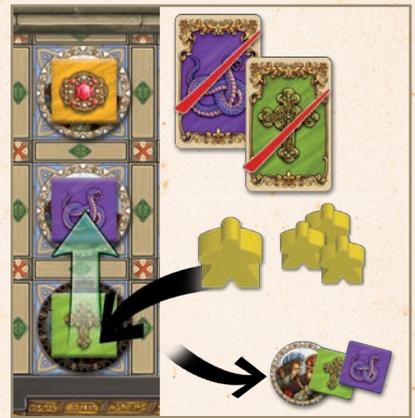
Es ist möglich, den Privilegienring gegen einen Ring der gleichen Staatskunst auszutauschen, wenn sich zu Beginn der Tauschaktion noch ein solcher im offenen Vorrat befindet. Du darfst nur nicht genau denselben Ring zurücknehmen, den du zuvor abgegeben hast. Schließlich erhältst du noch 1 Staatskunstkarte die der Staatskunst deines neuen Privilegienrings entspricht.





C EINSETZEN ODER KURZE BEWEGUNG MIT HILFE VON STAATSKUNSTKARTEN

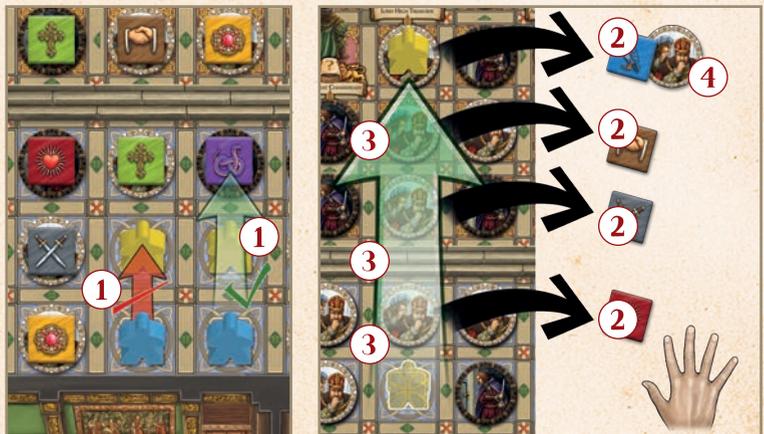
Du bewegst 1 deiner Familienangehörigen um 1 oder 2 Felder nach oben (nicht seitlich) oder setzt einen Familienangehörigen neu aus dem Vorrat ein und bewegst ihn ggf. bis zu 1 Feld nach oben, indem du die passenden Staatskunstkarten ausspielst und in den Vorrat zurücklegst. Die Karten müssen in Reihenfolge der Bewegung den Staatskunstplättchen auf den Feldern entsprechen, die du mit deinem Familienangehörigen überschreiten möchtest (Beim Einsetzen zählt das unterste Feld der Spalte als erster Schritt und benötigt ebenfalls die entsprechende Karte).



Ist ein Feld mit einem anderen Familienangehörigen besetzt, kannst du eine beliebige Staatskunstkarte abgeben, um das Feld zu überspringen. Dein Familienangehöriger darf jedoch nicht auf einem Feld zum Stehen kommen, auf dem schon ein anderer Familienangehöriger steht ①.

Von allen Feldern, die du dabei überquert hast, erhältst du jeweils das quadratische Staatskunstplättchen ②, nicht aber die runden Marker ③. Von dem Feld auf dem du stehenbleibst, erhältst du außerdem den runden Einfluss- oder Intrigenmarker ④, sofern noch einer vorhanden ist.

Auf jedem Feld, auf dem kein Familienangehöriger ist und das kein Staatskunstplättchen enthält, lege nun ein zufälliges Staatskunstplättchen aus dem Vorratsbeutel. Die runden Einfluss- und Intrigenmarker werden nicht wieder aufgefüllt. Du darfst die Bewegung niemals auf mehrere Familienangehörige aufteilen.



D KARTEN GEMÄSS PRIVILEGIEN ERHALTEN

Du wählst 2 verschiedene Privilegienringe von deiner Hand aus und nimmst dir je 1 Staatskunstkarte vom Vorrat, die der Staatskunst der ausgewählten Ringe entspricht. Solltest du zwei Ringe der gleichen Staatskunst besitzen, kannst du beide wählen, um dadurch 2 gleichartige Karten zu erhalten. Die Ringe verbleiben auf deiner Hand.





E WEITE BEWEGUNG MIT STAATSKUNST- KARTEN

Diese Bewegung funktioniert genauso, wie die kurze Bewegung mit Staatskunstkarten, jedoch darfst du deinen Familienangehörigen bis zu 7 Felder weit bewegen, sofern du die dafür passenden Karten in der richtigen Reihenfolge abgibst.



F BELIEBIGE STAATSKUNSTKARTE ZIEHEN

Du wählst 1 beliebige Staatskunstkarte aus dem Vorrat und nimmst diese auf deine Hand.



Als aktiver Spieler kannst du statt der Audienzraumaktionen des aktivierten Höflings auch eine der beiden Ausweichaktionen (G oder H) ausführen.

Ausweichaktionen

Es kann vorkommen, dass du der aktive Spieler bist, aber deinen Lord und alle Höflinge bereits zuvor aktiviert hast, obwohl mindestens 1 anderer Spieler noch mehr Aktionen hat, als du. In diesem Fall setzt du nicht aus, sondern wählst eine der beiden Ausweichaktionen (G oder H) und führst diese aus. Wir empfehlen, wenn möglich, einen Höfling aus deinem Vorrat auf die gewählte Aktion zu stellen, um den Vorgang für alle anderen Spieler besser zu verdeutlichen.



Du gibst 1 Staatskunstkarte ab, um 1 Familienangehörigen im Thronsaal um 1 Schritt auf ein zur Karte passendes Feld vorwärts zu bewegen oder aus dem Vorrat neu einzusetzen.



Du nimmst dir 1 Staatskunstkarte vom Vorrat, die einer Staatskunst entspricht, deren Privilegienring du besitzt. Der Ring verbleibt auf deiner Hand.



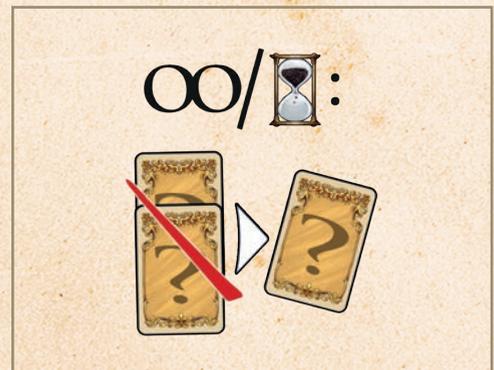
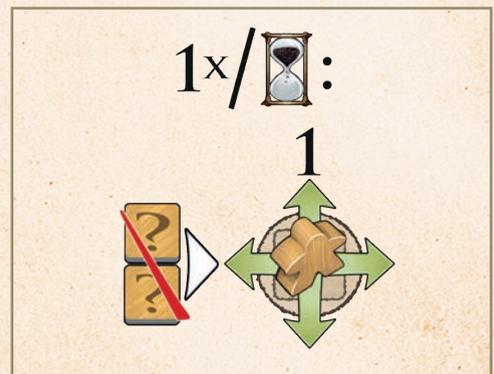


In diesem Beispiel ist Gelb an der Reihe, hat aber keine aktivierbaren Höflinge mehr. Dadurch hat Gelb diese Runde 1 Aktion weniger als seine Mitstreiter und darf 1 Ausweichaktion nutzen.

SONDERAKTIONEN

Als Sonderaktion darfst du 1 mal pro Runde (pro Ehefrau, nicht pro Zug!) 2 Staatskunstplättchen abgeben, um 1 Familienangehörigen im Thronsaal 1 Schritt in eine beliebige Richtung zu bewegen, jedoch nicht diagonal. Diese Aktion darfst du nur ausführen, wenn du der aktive Spieler bist. Die von dir abgegebenen Plättchen werden nicht in den Vorratsbeutel zurückgelegt, sondern stattdessen direkt vor deinen Sichtschirm abgelegt, um zu verdeutlichen, dass du die Sonderaktion in dieser Runde bereits genutzt hast. Dort bleiben sie bis zum Ende der Runde liegen, dann werden sie zurück in die Box gelegt.

Du darfst jederzeit 2 beliebige Staatskunstkarten gegen 1 andere Staatskunstkarte aus dem Vorrat eintauschen.



AKTIONSMÖGLICHKEITEN DURCH SITUATIONSKARTEN

Je nach aktiver Situationskarte stehen dir unterschiedliche Aktionen zur Verfügung. Meistens werden dazu die runden Einfluss- und Intrigenmarker benötigt (Die Aktionen dieser Karte werden ab Seite 19 beschrieben). Wenn diese Aktionen als Sofortaktionen markiert sind (⚡ ①), entscheidest du in dem Moment, in dem du den entsprechenden Marker erhältst, ob du diese Sonderaktion sofort ausführst, oder sie verfallen lässt. Lässt du sie verfallen, lege den Marker hinter deinen Sichtschirm. Er geht am Ende in die Wertung des Hosenbandordens mit ein. (In diesem Fall darfst du diesen Marker nicht mehr für die Sofortaktion einsetzen). Alle anderen Aktionen darfst du aufsparen und zu jeder Zeit in deinem Zug in beliebiger Häufigkeit auslösen ②, solange du genügend Marker dafür abgeben kannst.

Einflussmarker

Intrigenmarker

Opportunitätsmarker
(Variante), du wählst, ob du diesen Marker als Einfluss- oder Intrigenmarker einsetzen möchtest.

ÄMTER ERHALTEN

Erreicht dein Familienangehöriger das oberste Feld einer Spalte ①, nimmt er das der Spalte zugeordnete Amt ein. Stelle diesen Familienangehörigen dann auf das Amtsfeld ② über dem letzten Feld der Spalte. Stand dort bisher noch kein anderer Familienangehöriger, erhältst du einen Privilegienring aus dem offenen Vorrat. Du kannst fortan die Vorteile dieses damit verbundenen Privilegs nutzen.

Sollte bereits ein anderer Spieler das Amt innehaben, wird dessen Familienangehöriger von deinem aus dem Amt gedrängt, fällt in Ungnade und muss den Thronsaal verlassen ③ (er geht zurück in den Vorrat des betroffenen Spielers). In diesem Fall erhältst du vom vorherigen Amtsinhaber einen Privilegienring von dessen Hand, den du selbst auswählen darfst.



Den neu erhaltenen Ring steckst du an einen Finger auf deiner Hand. Jeder, der einen Ring auf diese Art erhalten oder verloren hat, darf nun die Position der Ringe auf seinen Fingern ändern.

Du darfst niemals einen eigenen Familienangehörigen aus dem Amt drängen. Dementsprechend darf auch keiner deiner Familienangehörigen das oberste Feld einer Spalte betreten, wenn der dortige Amtsinhaber dein eigener Familienangehöriger ist.

Familienangehörige in Ämtern darfst du nicht mehr auf dem Spielplan bewegen.

DIE HAND UND DIE BONI DER PRIVILEGIENRINGE

Empfehlung: Wenn ihr zum ersten Mal Tudor spielt, lasst dies in der ersten Spielrunde erstmal weg, um zunächst die Mechanismen der einzelnen Aktionen zu verinnerlichen. Nehmt erst danach diesen Teil der Regel dazu. Am Ende der ersten Spielrunde dürft ihr die Ringe in diesem Fall ausnahmsweise einmalig neu auf den Fingern eurer Hände anordnen.

Je nachdem, wie du die Ringe auf deiner Hand angeordnet hast, verstärken Sie die Aktionen der Audienzräume (A-E) jedes einzelne Mal, wenn du eine dieser Aktionen ausführst.

Die Anordnung der Ringe auf den Fingern ist daher sehr wichtig. Du darfst sie aber nur dann ändern, wenn sich die Anzahl deiner Ringe ändert; also wenn du einen neuen Ring erhältst oder einen Ring an einen anderen Spieler abgeben musst.

Je nachdem, wie du deine Ringe anordnest, kannst du dadurch auch mehrere Aktionen verstärken und wirst so immer mächtiger. Hast du also an jedem Finger einen Ring, dann hast du alle Aktionen (A-F) verstärkt.



In diesem Beispiel verstärkst du sowohl Aktion D als auch Aktion F.

Durch die Ringanordnung verstärkte Aktionen:



Anstatt zwei verschiedene Ringe auszuwählen, um die passenden Staatskunstkarten zu erhalten, darfst du stattdessen nur einen Ring auswählen, um 2 gleiche Staatskunstkarten entsprechend dieses Rings zu erhalten.



Du darfst nacheinander bis zu 2 Ringe tauschen und entsprechend der Staatskunst von einem der beiden neu erhaltenen Ringe 1 Staatskunstkarte aus dem Vorrat nehmen. (Es ist möglich, dass du zunächst einen Ring abgibst und diesen Ring dann im Tausch gegen den zweiten Ring wieder aufnimmst, um die dazu passende Staatskunstkarte zu erhalten. Du darfst auch in diesem Fall die Staatskunstkarte passend zum zuerst aufgenommenen Ring wählen, selbst wenn dieser Ring nicht auf deiner Hand verbleibt.)



Anstatt 1 beliebige Staatskunstkarte zu nehmen, darfst du 2 beliebige Staatskunstkarten nehmen, musst danach aber 1 beliebige Staatskunstkarte aus deiner Hand ablegen.



Du darfst 1 beliebigen Familienangehörigen um genau 1 Feld in eine beliebige Richtung auf dem Spielplan bewegen (bzw. neu aus dem Vorrat einsetzen), auch ohne dass du den entsprechenden Privilegienring besitzt.

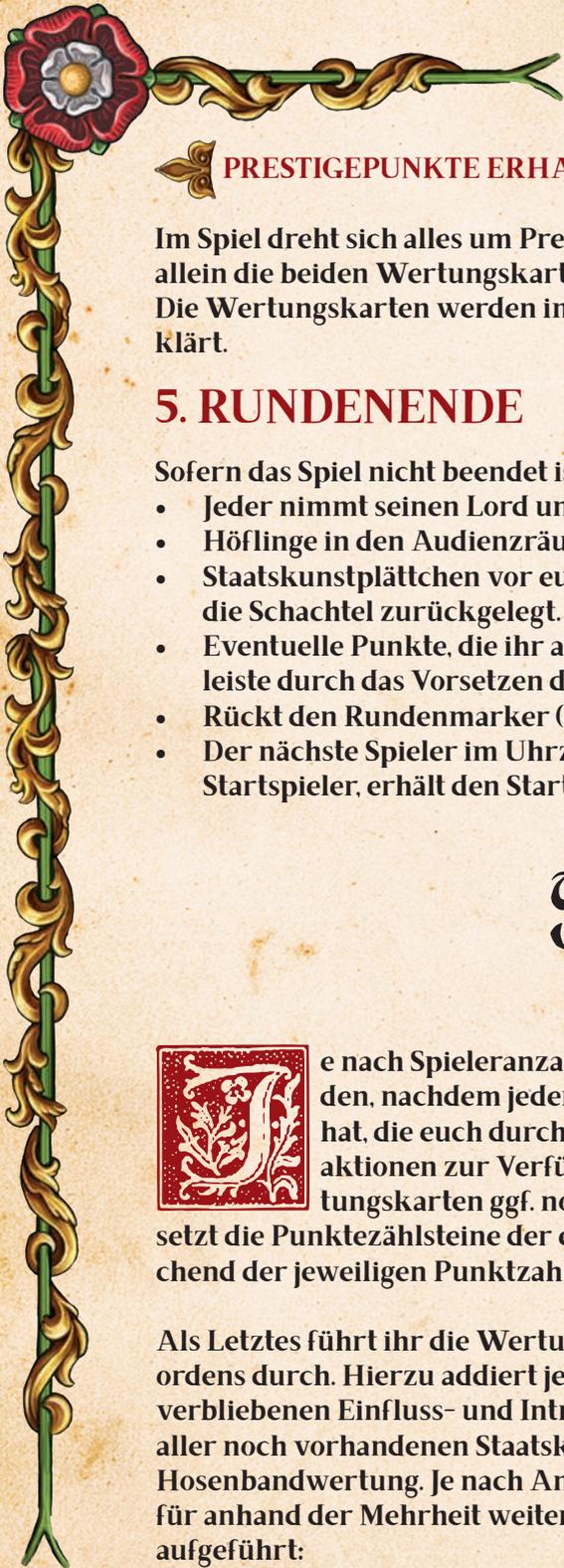


Du darfst 1 Familienangehörigen um bis zu 3 Felder bewegen, indem du die passenden Staatskunstkarten ausspielst und in den Vorrat zurücklegst. Zusätzlich darfst die Bewegung bei jedem Schritt in eine beliebige Richtung fortsetzen, nicht aber diagonal. Du darfst dabei jedoch kein Feld betreten, welches dein Familienangehöriger im Laufe dieser Bewegung verlassen hat bzw. kein Feld 2 mal betreten. Du bekommst auch in dieser Aktion nur den Einfluss- oder Intrigenmarker des Feldes, auf dem deine Bewegung endet sowie alle überschrittenen Staatskunstplättchen.



Sofern du deinen Familienangehörigen mindestens 3 Felder weit mit dieser Aktion bewegst, erhältst du 1 Staatskunstkarte zurück, die von dir für die Bewegung verwendet wurde.





PRESTIGEPUNKTE ERHALTEN

Im Spiel dreht sich alles um Prestigepunkte. Wie man diese erhält, legen einzig und allein die beiden Wertungskarten fest, die zu Beginn der Partie ins Spiel gekommen sind. Die Wertungskarten werden im Anschluss an diese Spielregel ab Seite 18 detailliert erklärt.

5. RUNDENENDE

Sofern das Spiel nicht beendet ist:

- Jeder nimmt seinen Lord und eventuelle Höflinge auf G+H zurück in seinen Vorrat.
- Höflinge in den Audienzräumen werden wieder auf ihre Sitze verschoben.
- Staatskunstplättchen vor euren Sichtschirmen werden aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.
- Eventuelle Punkte, die ihr am Rundenende erhaltet, tragt ihr auf der Prestigepunkteleiste durch das Vorsetzen der Punktezahlsteine um die jeweilige Punktzahl ab.
- Rückt den Rundenmarker (Rahmen) 1 Feld weiter.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nach dem aktuellen Startspieler wird der neue Startspieler, erhält den Startspielermarker und eröffnet die nächste Runde.

SPIELENDE

Nach Spieleranzahl und Situationskarte endet das Spiel nach 4 bis 6 Runden, nachdem jeder von euch alle Aktionen der letzten Runde ausgeführt hat, die euch durch eure ermächtigten Höflinge und Lords oder Ausweichaktionen zur Verfügung stehen. Im Anschluss zählt ihr gemäß der Wertungskarten ggf. noch die Siegpunkte für die Endwertung zusammen und setzt die Punktezahlsteine der einzelnen Spieler auf der Prestigepunkteleiste entsprechend der jeweiligen Punktzahl weiter.

Als Letztes führt ihr die Wertung der Ritter des Hosenbandordens durch. Hierzu addiert jeder von euch die Anzahl all seiner verbliebenen Einfluss- und Intrigenmarker sowie die Anzahl aller noch vorhandenen Staatskunstkarten und ermittelt so seine Hosenbandwertung. Je nach Anzahl der Mitspieler erhaltet ihr dafür anhand der Mehrheit weitere Siegpunkte, wie in dieser Tabelle aufgeführt:



SPIELERZAHL	PUNKTE FÜR			
	Höchste Hosenbandwertung	Zweitplatziert	Drittplatziert	Viertplatziert
2 Spieler	5	0	-	-
3 Spieler	5	2	0	-
4 Spieler	5	3	1	0

Bei Gleichstand erhält jeder, der daran beteiligt ist, die volle Punktzahl der betreffenden Platzierung und die nachfolgende Platzierung wird nicht gewertet.

Wer von euch nun die meisten Punkten hat, ist der Gewinner der Partie und muss fortan bis zum nächsten Spiel von allen anderen mit „Majestät“ betitelt werden. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Staatskunstkarten besitzt. Herrscht noch immer Gleichstand, gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten übrigen Einfluss- und Intrigenmarkern. Sollte das auch nicht zum Ergebnis führen, gewinnt der Spieler mit mehr Ringen. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnen beide.

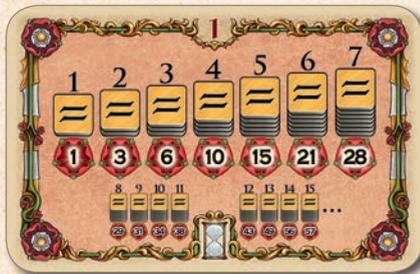
SONDERFÄLLE

Nur für den seltenen Fall, dass deine Spielfiguren nicht ausreichen, um neue Familienangehörige im Thronsaal oder neue Höflinge in eine Warteschlange einzusetzen, kannst du dafür einen Höfling oder einen Familienangehörigen aus dem Thronsaal oder einem Audienzraum entfernen, um diesen dazu zu verwenden. Familienangehörige in Ämtern dürfen zu diesem Zweck jedoch nicht entfernt werden. Du kannst alternativ auch auf die Aktion verzichten.

Sollte der sehr unwahrscheinliche Fall eintreten, dass die Staatskunstplättchen nicht ausreichen, um alle Felder im Thronsaal nach einer Bewegung neu damit auszulegen, bleiben die betroffenen Felder leer (füllt von oben nach unten und von links nach rechts so weit wie möglich auf). Ihr könnt die Felder ohne Staatskunstplättchen nun, je nach Aktion, durch das Spielen einer beliebigen Staatskunstkarte (Aktionen C, E, G) oder Nutzen eines beliebigen Privilegienrings (Aktion A) betreten oder überschreiten. Indem Faller haltet ihr keine Staatskunstplättchen mehr, wenn ihr diese Felder fortan betretet oder überschreitet.



ÜBERSICHT DER WERTUNGSKARTEN



Bürokraten-Spezialisten

Am Spielende erhältst du für Sets gleichartiger Staatskunstplättchen mehr Punkte, je mehr Plättchen dieser Art du gesammelt hast, gemäß der Tabelle auf der Wertungskarte. Für ein einzelnes Plättchen gibt es also einen Prestigepunkt, für 7 Plättchen einer Art 28 Punkte. Solltest du mehr als 7 Plättchen einer Art haben, beginnt die Zählung von Neuem. (Hast du also 8 Plättchen einer Art, bekommst du 29 Punkte.)



Der Blick fürs Wesentliche

Vor dem Spiel Aufbau werden aus dem Vorratsbeutel Staatskunstplättchen in den Mengen, wie auf der Karte angegeben, entfernt. Am Spielende erhältst du für jedes Staatskunstplättchen der jeweiligen Art so viele Punkte oder Minuspunkte, wie auf der Wertungskarte angegeben ist. Staatskunstplättchen mit Minuspunkten darfst du aber nicht für Sonderaktionen (z.B. die Bewegung mit Staatskunstplättchen) abgeben!



Vielseitige Bürokraten

Am Spielende erhältst du für jedes Set verschiedener Staatskunstplättchen mehr Punkte, je vollständiger sie sind, gemäß der Tabelle auf der Wertungskarte. Für ein einzelnes Plättchen bekommst du also einen Punkt, für 7 unterschiedliche Plättchen eines Kompletts 28 Punkte. Jedes Plättchen darf immer nur für genau 1 Set gewertet werden.



Das Streben nach Macht

Immer wenn du ein Amt neu übernimmst, erhältst du sofort die auf der Wertungskarte dafür angegebene Punktzahl. Diese trägst du auf der Prestigepunkteleiste durch das Vorwärtsbewegen deines Punktezahlsteins um die entsprechende Anzahl Felder ab.



Gedränge im Thronsaal

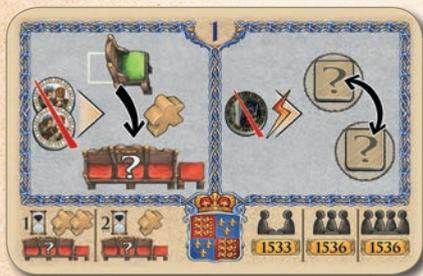
Am Ende jeder Runde findet für jede Spalte des Thronsaals eine Mehrheitenwertung statt. Derjenige von euch mit den meisten Familienangehörigen in einer Spalte erhält 6 Siegpunkte. Die Amtsinhaber zählen dabei mit. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler im Amt oder mit der höchsten Position in dieser Spalte die 6 Punkte und trägt sie sofort auf der Prestigepunkteleiste ab.



Diplomatischer Dienst

Wenn du einen Einfluss- oder Intrigenmarker erhältst, kannst du sofort entscheiden, ob du ihn abgibst, um einen Höfling aus deinem Vorrat auf die Wertungskarte zu stellen. Der Höfling ist nun ein Diplomat im Ausland und verbleibt dort bis zum Ende des Spiels. Am Spielende erhältst du für jeden Diplomaten auf dieser Karte 6 Punkte. Es dürfen ausschließlich Spielsteine aus deinem Vorrat verwendet werden. Wenn der Vorrat erschöpft ist, darfst du keine Höflinge aus Audienzräumen oder Familienangehörige aus dem Thronsaal extra dafür abziehen.

ÜBERSICHT DER SITUATIONSKARTEN



Umtriebige Höflinge

- Beim Zuweisen der Audienzräume: in der ersten Runde 2, in jeder weiteren Runde 1 einsetzen
- Spieldauer bei 2/3/4 Spielern: 5/4/4 Runden
- 2 Einflussmarker abgeben: ziehe 1 eigenen Höfling aus einem Audienzraum ab und setze ihn auf eine beliebige Wartebank vor einem beliebigen Audienzraum, auf der noch genug Platz ist und auf der noch keiner deiner Höflinge sitzt. (Der ausgewählte Höfling darf vorher bereits aktiviert worden sein)
- Sofortaktion bei Erhalt eines Intrigenmarkers: Gib den Intrigenmarker ab, um sofort 2 beliebige Staatskunstplättchen auf dem Spielfeld gegeneinander auszutauschen, nachdem sie am Ende deiner Bewegung wieder aufgefüllt worden sind.



Aufstieg und Fall

- Beim Zuweisen der Audienzräume: in der ersten Runde 2, in jeder weiteren Runde 1 einsetzen
- Spieldauer bei 2/3/4 Spielern: 5/4/4 Runden
- Sofortaktion bei Erhalt eines Einflussmarkers: Gib den Marker ab und nimm dir sofort 1 Staatskunstkarte deiner Wahl aus dem offenen Vorrat.
- Sofortaktion bei Erhalt eines Intrigenmarkers: Wenn du den Marker sofort abgibst, darfst du die Position von 2 direkt benachbarten Höflingen in einem Audienzraum tauschen, von denen einer dein eigener ist.



Beispiel für den Positionswechsel zweier benachbarter Höflinge.



Schnelle Karrieren

- Beim Zuweisen der Audienzräume: in der ersten Runde keinen, in jeder weiteren Runde 2 einsetzen
- Spieldauer bei 2/3/4 Spielern: 5/4/4 Runden
- 2 Einflussmarker abgeben: Du erhältst 1 Staatskunst-karte deiner Wahl aus dem Vorrat.
- 2 Intrigenmarker abgeben: 1 deiner Familienangehörigen, der sich bereits im Thronsaal befinden muss, führt 1 Bewegung aus, bei der er genau 1 direkt vor oder neben ihm befindlichen Familienangehörigen egal welches Spielers überspringt und auf das Feld vor bzw. neben diesem zieht. Du darfst mit dieser Aktion aber keine neuen Familienangehörigen in den Thronsaal einsetzen. Es gelten sonst alle üblichen Bewegungsregeln.



Opportunistische Verbindungen

- 2 Höflinge pro Runde einsetzen, jedoch keine in der ersten Runde
- Spieldauer bei 2/3/4 Spielern: 5/4/4 Runden
- 1 Intrigen- und 1 Einflussmarker abgeben: Du darfst einen deiner eigenen Privilegienringe mit einem Privilegienring eines Mitspielers tauschen, den du dir aussuchst. Die getauschten Ringe werden von euch dann an die gleichen Finger gesteckt auf denen die abgegebenen Privilegienringe waren.
- Sofortaktion bei Erhalt eines neuen Amtes: Du darfst eine der Audienzraumaktionen (A-F) auswählen und sofort ausführen.



Beispiel für einen Ringtausch.



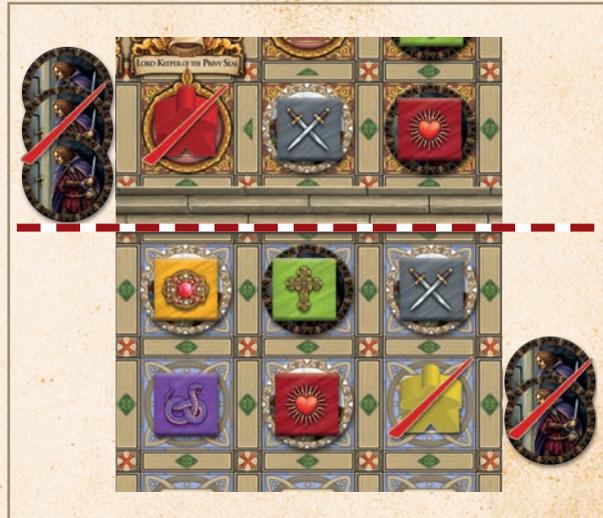


Nur die Stärksten sollen herrschen

- Beim Zuweisen der Audienzräume: in der ersten Runde keinen, in jeder weiteren Runde 2 einsetzen
- Spieldauer bei 2/3/4 Spielern: 6/5/5 Runden.
- 2 Einflussmarker abgeben: Du bewegst 1 Familienangehörigen bis zu 2 Felder weit in beliebige Richtungen. Die Richtung darfst du für jeden Schritt einzeln bestimmen. Diagonale Bewegungen sind nicht erlaubt. Es gelten sonst alle üblichen Bewegungsregeln.
- 2 oder 3 Intrigenmarker abgeben: Du darfst einen Familienangehörigen eines anderen Spielers aus dem Thronsaal verbannen (vom Spielfeld, zurück in den Vorrat des Spielers legen). Gib dazu 3 Intrigenmarker für Familienangehörige, die bereits mindestens 4 Felder aufgestiegen sind (also oberhalb der Treppe stehen) oder 2 für Familienangehörige, die maximal 3 Felder aufgestiegen sind (die unterhalb der Treppe stehen) ab. Amtsträger darfst du auf diese Art nicht verbannen.



Durch die Bewegungsaktion sind für den gelben Familienangehörigen alle Felder im gekennzeichneten Bereich erreichbar.



Um den roten Familienangehörigen zu verbannen, musst du 3 Intrigenmarker ablegen, für den gelben genügen 2.





KNECHTSCHAFT

Redaktionelle Bearbeitung: Frank Noack, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Rico Besteher

Illustration und grafische Bearbeitung: Dennis Lohausen, Ronny Libor



Danke für die Unterstützung beim Testen und viel Rat und Tat an: Vital Lacerda, Ines Schubert, Richard Ham, Wolfram Dübler-Zaeske, Jasmin Ickes, Sven Stratmann und die Teilnehmer des Corax Tages 2017. Außerdem danken wir Lisa Rother, Gunther Bigl, Matthias Kowarschick und Benjamin Roßner für ihre tatkräftige Unterstützung dabei, Tudor wahr zu machen.

Danke an den Hans-im-Glück Verlag für die Erfindung der legendären Carcassonne-Meeple, die uns auch bei Tudor als Höflinge und Familienangehörige dienen und die Erlaubnis, diese verwenden zu dürfen.



**SPIELE
SCHMIEDE**

DANKE!

Eratur? Quis et, omnis nonsed experitas maioreped mosam fuga. Itatemo luptiae porae. Illaborem ne consequas solupid icillic to ilique ad qui od quunt aborerspe offictu ritalib usamus est mos quis et a cus et eum reped min elenienis autet volor adiosae consed estotatenisque que odistion rem volupicides molectest. officaecto vendeliae nonsed modenihipid minciaquam am et aut que nossime aquo officit omnisquam endelis aut vent, im lat et untia et, aborio te suntio od ut ipsante etum repelit lab iusdae voluptatur?

Illis et ium num quam dolorehentio cuptaquas volut la nonsentem ilistium volor



Corax Games 2018
www.Corax-Games.com





SPIELÜBERSICHT ZUM WIEDERAUFFRISCHEN

Ihr setzt über Aktionen Familienangehörige in den Thronsaal ① ein, diesich dort in den Rängen (Spalten) ② hinauf arbeiten, bis sie schließlich Ämter ③ einnehmen. Die Aktionen werden in der Regel über die Audienzräume ④ ausgelöst. Jeder von euch kann hier am Anfang der Runde eine von der Situationskarte ⑤ bestimmte Anzahl Höflinge in die Warteschlange ⑥ einsetzen, welche danach „einmarschieren“ ⑦ und ggf. bereits dort stehende Höflinge gemäß ihrer Reihenfolge hinausdrängen.

Dann setzt ihr die Lords auf der gegenüberliegenden Tischseite ⑧ ein. Dadurch werden alle verbliebenen Höflinge im gleichen Audienzraum aktivierbar (2 Lords am gleichen Ort ermöglichen die Aktivierung der Höflinge nur 1 mal). Höflinge könnt ihr während des Spiels aktivieren, um eine der beiden Aktionen ⑨ des Audienzraums auszuführen. Lords können ebenfalls von euch aktiviert werden und führen dann aber beide Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus. Die Ringe auf euren Händen verstärken, je nach ihrer Anordnung, eine oder mehrere dieser Aktionen.



Bei Bewegungen im Thronsaal erhaltet ihr immer alle überschrittenen Staatskunstplättchen und ggf. den Einfluss- oder Intrigenmarker auf dem Zielfeld eurer Bewegung. Es dürfen keine 2 Familienangehörigen auf dem gleichen Feld stehen. Wer von euch das oberste Feld einer Spalte erreicht, erhält das jeweilige Amt und 1 Ring, entweder aus dem Vorrat oder vom Amtsvorgänger, je nachdem, ob das Amt bereits besetzt war oder nicht.

Die Einfluss- und Intrigenmarker tauscht ihr sofort oder später für Aktionen ein, die von der aktuellen Situationskarte abhängen. Solltet ihr am Spielende welche übrig haben, gehen sie in die Endwertung des Hosenbandordens ⑩ ein. Die Staatskunstplättchen werden von euch, je nach aktiven Wertungskarten, für Siegpunkte benötigt. Ihr könnt sie aber in einer Sonderaktion auch 1 mal pro Runde (pro Ehefrau ⑪) zur Bewegung einsetzen.

