

Medieval Conspiracy

Spielregeln 1.0

Inhalt

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spiel-Komponenten
 - 2.1 Inhalt
 - 2.2 Spielbrett
- 3.0 Spielkonzept
- 4.0 Spielaufbau
- 5.0 Spielablauf
- 6.0 Einkommens-Phase
 - 6.1 Handelsrouten
 - 6.2 Steuern
- 7.0 Ereigniskarten-Phase
 - 7.1 Aufbau des Ereigniskarten-Sets
 - 7.2 Ereigniskarten während des Spiels
 - 7.3 Versteigern der Ereigniskarten
 - 7.4 Tod des Kaisers
- 8.0 Schicksals-Phase
 - 8.1 Geburt eines Kindes
 - 8.2 Geburt von Zwillingen
 - 8.3 Tod eines Kurfürsten
 - 8.4 Tod eines Fürsten
 - 8.5 Tod eines Bischofs
- 9.0 Bewegungs-Phase
- 10.0 Aktionskarten-Phase
- 11.0 Spielzug-Ende
- 12.0 Sieg Bedingungen
 - 12.1 Wahl eines neuen Kaisers
- 13.0 Optionale Regeln
 - 13.1 Spezielle Regeln für 2 Spieler
 - 13.2 Stärkere Betonung des Kampfes
 - 13.3 Regeln fürs einen kürzeren Spielverlauf
- 14.0 Appendix
 - 14.1 Historischer Hintergrund
 - 14.2 Tutorial
 - 14.3 Detaillierte Kampfregeln
 - 14.4 Credits
 - 14.5 Kartenübersicht

1.0 Einleitung

Das Heilige Römische Reich Deutscher Nation im Mittelalter ist aufgeteilt in zahllose kleine Grafschaften, Fürstentümer und Bistümer. Oberster Herrscher des Reiches ist der Kaiser, der von den sieben Kurfürsten gewählt wird.

Als Oberhaupt einer mächtigen Adelsfamilie ist es Eure Aufgabe, Eure Macht, Euren Einfluß und Euren Reichtum zu vergrößern. Gewinne neue Länder durch Erbschaft und Eroberung. Errichte Klöster und Burgen und gewinne Stimmen von Kurfürsten. Euer Ziel ist es dereinst selber zum Kaiser des Heiligen Römischen Reiches gewählt zu werden. Die Kontrolle der Kurfürsten ist dazu unerlässlich. Bei allem Reichtum und aller Macht wird nur derjenige zum Kaiser gewählt, der zum rechten Zeitpunkt die Mehrheit des Kurfürstenkollegiums hinter sich weisst.

Medieval Conspiracy kann von 2 bis 6 Spielern gespielt werden. Das Spiel hat eine unlimitierte Anzahl von Runden. Es endet mit der Wahl eines Spielers zum Kaiser des Reiches. In blau gedruckte Begriffe beziehen sich auf spezifische Ereignis- oder Aktionskarten.

Wichtig! Dies ist nur eine Übersetzung. Sollte es Diskrepanzen zur Englischen Version geben gilt im Zweifel die im Web befindliche aktuelle ENGLISCHE Version der Living Rules. Diese ist in Arial Schrift gehalten und hat immer den neuesten bekannten Stand. Aktuelle Errata sind dort eingearbeitet.

<http://www.ugg.de/UGG/medlivingrules1.pdf>

2.0 Spiel-Komponenten

Bilder siehe Englische Version

2.1 Inhalt

Zwei Countersheets und zwei Bögen Aufkleber für 352 Holzklötzchen:

Familien und Kontrollmarker (Mitglied der Familie) in 6 Farben, 23 Stück pro Farbe

Söldner in 6 Farben, 15 Stück pro Farbe

Ritter in 6 Farben, 10 Stück pro Farbe

Spieler Grau hat 16 Söldner und 9 Ritter

Kurfürsten-Marker in 6 Farben, 4 Stück pro Farbe

Klöster, 8 Stück

Reliquien, 8 Stück

Burgen, 16 Stück

Reichstadt, 9Stück

Marker für Einkommen und Master Listen in 6 Farben, 4 Pro Farbe

Treffer-Marker 23 Stück

Treffer-Marker (Ritter) 10 Stück

Marker für gefangene Ritter, 8 Stück

Ehren-Punkte, 12 Stück

Geld Stücke, 98 Stück

18 x 10 Dukaten

18 x 20 Dukaten

16 x 50 Dukaten

16 x 100 Dukaten
16 x 200 Dukaten
14 x 500 Dukaten

Plastikbeutel

Würfel, 4 Stück

Aktionskarten, 64 Stück

Ereigniskarten, 38 Stück

Kurfürstenkarten, 7 Stück

Territorienkarten, 49 Stück

Masterkarten, 49 Stück

Spielbrett, 1 Stück

Spielanleitung, 1 Stück

Spielfigur „Aktiver Spieler“, 1 Stück

Spielfigur „Wanderprediger“, 1 Stück

Kampfbrett, 1 Stück

Holzklötzchen, 352 Stück

2.2 Spielbrett

Das Spielbrett zeigt den deutschen Teil des Heiligen Römischen Reiches und seiner direkten Nachbarn etwa im 12. Jahrhundert. Das Reich ist zersplittert in zahlreiche kleine Lehngebiete. Die weltlichen Gebiete sind gelb dargestellt. Diese werden von Grafen und Herzögen regiert. Daneben gibt es geistliche Fürstentümer, dargestellt in violett, welche von Bischöfen regiert werden.

Desweiteren gibt es die mächtigen Kurfürstentümer. Auch hier werden einige von weltlichen Fürsten (orange) und einige von Erzbischöfen (rosa) regiert. Diese sind speziell durch ihr Wappen gekennzeichnet.

Alle Territorien sind durch ein Netz von roten Handelsrouten miteinander verbunden.

An der Seite des Spielbrett befinden sich Informationsfelder, auf welchen mithilfe der Marker das Einkommen, die Anzahl der Reliquien, die militärische Stärke, das Handelseinkommen und die Kurfürstenstimmen dargestellt werden können.

WICHTIG: Jedes Territorium (auch Kurfürstentümer) kann nur maximal eine Burg, ein Kloster, eine Reliquie und eine Reichsstadt enthalten.

3.0 Spielkonzept

3.1 Aktions-Karten

Aktions-Karten werden zu Beginn des Spiels und im Spielverlauf ausgeteilt.

Die Karten mit ausschließlich schwarzer Schrift können jederzeit im eigenen Zug ausgespielt werden.

Die Karten mit roten Text können als Reaktion auf den Spielverlauf gespielt werden. Sie können auch die Aktionen oder Aktionskarten anderer Spieler beeinflussen oder unterbinden. Das Ausspielen einiger Karten macht nur im Zusammenhang mit einer militärischen Auseinandersetzung Sinn.

Das Ausspielen von Karten mit blauer Schrift ist beschränkt auf bestimmte Spielsituationen. So ist das Verdoppeln des Einkommens durch den „Alchimisten“ oder der Raub des Einkommens durch den „Raubritter“ nur in der Phase Einkommen sinnvoll.

3.2 Der Aktive Spieler

Zu Beginn des Spiels wird der Aktive Spieler durch einen Würfelwurf durch die Spieler bestimmt (s.a. 4.0). Dieser Spieler ist der Startspieler in jeder der folgenden Phasen dieser Spielrunde. Er erhält zunächst die entsprechende Spielfigur. Alle anderen Spieler folgen in den Aktionen der verschiedenen Phasen im Uhrzeigersinn. Nach Beendigung der letzten Phase übergibt der Aktive Spieler die Spielfigur an den nächsten Spieler zu seiner Linken, welcher in der nun folgenden Runde der Aktive Spieler ist.

3.3 Auktionen

Die Auktion ist eine Schlüsselaktion bei der Übernahme von Rechten, Truppen und Territorien. Etliche Auktionen werden in jeder Runde des Spiels durchgeführt. Es gibt Auktionen für Ereignis-Karten (s. 7.3), bei der Nachfolgeregelung von Kurfürsten (s. 8.3), Fürsten (s. 8.4) und Bischöfen (s. 8.5). Es wird solange geboten, bis nur noch ein Spieler ein Gebot abgegeben hat und alle anderen Spieler aufgegeben haben. Auf Verlangen seiner Mitspieler muss jeder Spieler sein Gebot offen auf den Tisch legen, ansonsten kann die Auktion verdeckt statt finden. Jedes Gebot muss bezahlt werden können. Auch wenn ein Spieler die Karte „Magistrate of Trade“ ausspielt, muss er dennoch das volle Gebot auf der Hand haben.

3.4 Bestechung

Das Bestechen anderer Spieler ist nicht erlaubt! Es sei denn dieses Verfahren wird vor dem Spielstart von allen Mitspielern gutgeheissen.

3.5 Burgen

Burgen sind ein Hauptkennzeichen des Mittelalters. Sie können in jedem beliebigen Territorium erbaut werden, aber nur maximal eine. Der Fürst eines Territoriums, welches durch eine Burg geschützt wird kann nicht mehr das Opfer eines Würfels in der Schicksals-Phase werden. Obwohl eine Burg in einem Kurfürstentum erbaut werden kann, wird der dortige Kurfürst nicht auf diese Weise geschützt. Eine Burg erwirtschaftet jede Runde 10 Dukaten und unterstützt die Verteidiger im Kampf durch einen Malus auf den Angreiferwurf.

3.6 Kinder / Erbe

Um die Herrschaft in einem Territorium zu übernehmen, muss nach dem Erwerb ein Kind mit der entsprechenden Ausbildung in diesem Land Einzug halten. Dazu wird bei einem weltlichen Territorium oder Kurfürstentum ein Marker aus dem Feld für die Ritterausbildung in das entsprechende Territorium verschoben. Entsprechend wird bei einem geistlichen Territorium oder Kurfürstentum verfahren. Steht dem Spieler kein entsprechender Erbe zu Verfügung kann er das Territorium nicht übernehmen. Auch ist ihm die Teilnahme an einer Auktion untersagt. Kinder / Erben werden durch die Familienmarker dargestellt.

3.7 Kampf

Es gibt bei Medieval Conspiracy keine ausgewiesene Kampfphase, in der man fremde Gebiete erobern kann. Vielmehr kommt es im Spielverlauf durch verschiedene Ansprüche zu Kämpfen, die allerdings einen rechtlichen Hintergrund vor der mittelalterlichen Rechtsvorstellung haben müssen. Folgende Spielabläufe können zu Kämpfen führen:

Das Ereignis „Reichacht“, Tod eines Fürsten, Tod eines Bischofs, Tod eines Kurfürsten oder Tod des Kaisers,

Kampf-Ablauf

3.7.1 Verlautbarung

Der Angreifer nennt das Gebiet, welches er angreifen möchte. Der Spieler, der den Kampf beginnt muss i.d.R. einen Anspruch auf dieses Gebiet haben.

3.7.2 Verhandlung

Sind mehr als zwei Spieler an einer Auseinandersetzung beteiligt können Sie Parteien bilden und sich verbünden. Nachbarn können auch dem Verteidiger zu Hilfe kommen (Nur bei Mitspielern der Fall). Falls notwendig kann eine kurze Verhandlungsphase eingeschoben werden. Der Besitzer des angegriffenen Territoriums ist der **Verteidigungsführer**. Der Spieler, welcher das Land bekommen möchte ist der **Angriffsführer**. Wenn es mehrere Angreifer gibt wird der Angriff in hinter einander folgenden Angriffen gespielt. Der erste Angriff wird von dem Spieler links vom Verteidiger ausgeführt, es folgen die Spieler im Uhrzeigersinn. Ist der erste Angriff erfolgreich, wird der neue Besitzer der Verteidiger gegen den zweiten Angreifer.

3.7.3 Bekanntgabe der Truppen

Der Angreifer gibt bekannt aus welchem Territorium/welchen Territorien er angreift. Dann gibt er bekannt mit welchen Truppen. Alle Angriffe müssen aus benachbarten Territorien aus stattfinden.

3.7.4 Reaktion des Verteidigers

Der/Die Verteidiger können nun Truppen aus dem angegriffenen Gebiet benachbarten Territorien zur Verteidigung in dieses hinein ziehen.

3.7.5 Spielen von Aktionskarten

Nachdem alle Truppen bereit stehen, können alle beteiligten Spieler Aktions-Karten um die Streitkräfte zu verstärken. Folgende Karten sind dabei erlaubt (es können auch mehrer gespielt werden):

- a. Söldner für 50 Dukaten
- b. Söldner für 80 Dukaten und Ablegen einer beliebigen Karte (jeder Spieler nur einmal)
- c. Improvement „Art of Forging“ und „Hostler“ (gilt für die gesamte Spielrunde für die ganze Partei)
- d. „Uprising“ und „Defector“ kann zur Reduzierung der feindlichen Truppenstärke verwendet werden.

Die Karten „Campaign against the slavs“ and „Crusade“ können nicht während der Kampfphase gespielt werden.

Die Karten werden verdeckt gelegt und simultan aufgedeckt. Ein Nachspielen von Karten ist nicht möglich.

3.7.6 Schlachtenpaarung

Die Truppen beider Parteien werden auf dem Schlachtfeld in Reihen aufgestellt, zunächst die Ritter, dann die Söldner. Dabei bilden gegenüber stehende Einheiten Kampfpaare. Wenn eine Seite überzählige Einheiten besitzt, werden diese als Unterstützer in der zweiten Reihe plaziert. Zeilenlimit; Sind mehr als sechs Einheiten je Seite an der Schlacht beteiligt, wird zunächst die erste Reihe gefüllt, dann die restlichen Einheiten in der zweiten Reihe angeordnet. Die dritte Reihe darf erst

gefüllt sein, wenn alle Einheiten der ersten Reihe unterstützt werden. Die Reihenfolge, in welcher die zweite Reihe gefüllt wird bleibt den Spielern überlassen, sie muss nicht einer bestimmten Regel erfolgen. Sind mehrer Spieler in einer Partei entscheidet der jeweilige Führer über die Schlachtaufstellung.

Aber auch hier gilt: Ritter kämpfen nicht hinter Söldnern, das verbietet die EHRE!

3.7.7 Würfelmodifizierung

Wurf wird in Abhängigkeit von verschiedenen Umständen modifiziert.

Angreifer:

-1 wenn das angegriffene Gebiet eine Burg enthält.

Verteidiger:

+1 wenn das verteidigte Gebiet eine Reliquie/Wanderprediger enthält.

Beide:

+1 wenn ein Ritter einen Söldner angreift

+1 wenn eine gesunde Einheit eine verwundete Einheit angreift

+1 wenn die angreifende Einheit einen Unterstützer hat

-1 wenn ein Söldner einen Ritter angreift

-1 wenn eine verwundete Einheit eine gesunde Einheit angreift

+ Bonus durch Karten

3.7.8 Kampfergebnis

Wenn alle Kampfpaare in Position sind beginnt der Kampf. Die Stärke des Angriffs wird durch einen Wurf mit 2 Würfeln ermittelt. Der Kampf findet simultan statt, Kampfschäden werden erst in der folgenden Runde wirksam. Ein Würfelerggebnis von 7 und mehr nach der Modifikation führt zu einem Treffer und zu einem Schaden bei der getroffenen Einheit. Ein Resultat von 12 führt zu einem Doppeltreffer, was doppelten Schaden zu Folge hat.

Eine getroffene Einheit wird mit einem Treffer-Marker versehen. Nur Einheiten der ersten Reihe können getroffen werden. Ausnahme: Wird bei einem Doppeltreffer schon bei einem Treffer getötet, erleidet die unterstützende Einheit in der zweiten Reihe den zweiten Schaden.

Eine Söldnertruppe wird durch den zweiten Schaden getötet und vom Spielfeld entfernt. Eine Ritterschicht ist stärker gepanzert und kann 3 Trefferpunkte ertragen. Beim dritten Treffer ist der Ritter kampfunfähig (siehe 13). Sollte ein Ritter durch einen Doppelschaden 4 Treffer bekommen ist er tot.

3.7.9 Rückzug

Nach jeder Kampfunde haben die Opponenten die Möglichkeit den Kampf einzustellen und das Schlachtfeld zu verlassen. Zuerst gibt der Angreifer bekannt ob er den Kampf einstellen will oder ob er weiterkämpft. Dann kann der Verteidiger seine Absichten kundtun. Die abziehenden Einheiten werden in das nächst gelegene eigene Territorium gezogen. Für jede abziehende Einheit wird mit einem Würfel gewürfelt. Gesunde Einheiten erleiden bei 6 einen Schaden, verwundete bei 5 und 6.

3.7.10 Kampffortgang

Entscheiden sich beide Seiten für einen Fortgang der Schlacht, werden die Schritte ab 7. wiederholt. Wenn eine Einheit der ersten Reihe getötet wird, rückt die unterstützende Einheit aus der zweiten Reihe nach. Nach jeder Kampfunde kann die Schlachtordnung reorganisiert werden.

3.7.11 Reorganisation

Das „Schlachtfeld“ ist auf 3 Linien und 6 Spalten begrenzt. Es können also maximal 18 Einheiten aufgestellt werden, Wenn eine Partei mehr als 18 Einheiten bereitstellt, werden diese ausserhalb des Schlachtfeld bereitgestellt.

Die Einheiten auf dem Schlachtfeld können ihre Position derart wechseln, dass die ersten und zweite Kapmfreihe ihre Position wechseln können. So können verwundete Einheiten aus der ersten gegen gesunde Einheiten aus der zweiten Reihe ausgetauscht werden.

Auch hier gilt. Gesunde und einfach verwundete Ritter werden ihre Position in der ersten Reihe nicht mit Söldnern aus der zweiten Reihe tauschen!

3.7.12 Ende der Schlacht

Die Schlacht endet, wenn alle Einheiten einer Partei vernichtet sind, oder eine Partei das Schlachtfeld verläßt (Rückzug). Der Sieger übernimmt die Herrschaft des Territoriums durch das Einsetzen des neuen Fürsten. Sollten alle Truppen während der Schlacht getötet werden, bleiben die bestehenden Herrschaftsverhältnisse bestehen.

3.7.13 Ritter in der Schlacht

Wenn ein Ritter zum dritten Male getroffen wird ist er kampfunfähig und wird von der gegnerischen Streimacht gefangen vom Spielbrett entfernt. Gefangene Ritter werden in Gefangenschaft neben dem Spielbrett aufbewahrt. In der Spielendphase können diese Ritter frei gekauft werden.

3.8 Tod eines Bischofs/Fürsten

Ein Fürst oder Bischof kann während der Schicksalsphase sterben, wenn ein Spieler sich diesem Spielzug entscheidet. Das genaue Vorgehen ist in Kapitel 8.3 beschrieben.

3.9 Tod eines Kurfürsten

Ein Kurfürst wird sterben, wenn die Ereigniskarte „Tod eines Kurfürsten“ gezogen wird und wenn ein Spieler während der Schicksals-Phase dieses so festlegt. Anders als bei „normalen“ Fürsten wird das Kurfürstentum nicht vom würfelnden Spieler ausgewählt, sondern durch das Ziehen einer Karten aus den Deck der Kurfürsten-Karten. Der Spieler der ein Kurfürstentum bekommt, erhält auch die Kurfürsten-Karte. Sollten beim Tod eines Kurfürsten alle Karten vergeben sein, werden alle 7 wieder eingesammelt und ein Spieler wird seinen Kurfürsten verlieren. (siehe auch Kapitel 8.3)

3.10 Tod des Kaisers

Der Tod des Kaisers ist das einschneidenste Ereignis im Reich. Mit dem Bewahrer und Garanten der gottgewollten Ordnung beginnt eine Periode der Anarchie.

Zunächst bestimmen die Spieler, ob einer von Ihnen ausreichend hat um zum Kaiser gewählt zu werden. Sollte dies der Fall sein ist das Spiel beendet (s.a. Kapitel 12). Sollte keiner der Spieler eine Mehrheit haben versucht nun jeder Spieler durch eine eigentlich der Reichsverfassung widersprechende Aktion durchzuführen. Jeder Spieler kann eine Burg für 150 Dukaten bauen und ein Land seiner Wahl erobern (ausgenommen Kurfürstentümer) (siehe auch Kapitel 7.4).

3.11 Kurfürstentümer

Die sieben Kurfürstentümer sind die mächtigsten und einflußreichsten Territorien des Reiches. Es gibt drei geistliche Kurfürsten in Mainz, Trier und Köln. Die vier weltliche Kurfürsten residieren in Böhmen, Sachsen, Brandenburg und der Rheinpfalz. Die Kurfürstentümer können durch Auktion in den Besitz der Spieler gelangen, wenn ein Kurfürst gestorben ist, auf keinen Fall durch Eroberung. Im Falle des Todes des Kaisers entscheiden die Kurfürsten durch eine Wahl (Kapitel 12) über den Nachfolger. Zusätzlich zur Kurstimme erhält der Spieler mit dem Besitz des Kurfürstentums 5 Ehrenpunkte.

3.12 Kurfürstenstimmen

Nach der Übernahme der Herrschaft über ein Kurfürstentum wird ein Kurstimmen-Marker auf dem entsprechenden Platz des Kurstimmen-Brett platziert. Neben der direkten Kontrolle über ein Kurfürstentum kann man Kurstimmen auch durch den Gewinn einer Master-Karte bekommen. Kurfürsten, welche nicht von einem Spieler kontrolliert werden stimmen bei einer Wahl für einen neutralen Kandidaten.

3.13 Family / Kontroll Marker

Die Marker repräsentieren Mitglieder der Familie. Auf dem Spielbrett sind sie sowohl Kinder in der Ausbildung zum Ritter (für weltliche Fürstentümer) oder zum Bischof (für geistliche Fürstentümer) als auch die Fürsten auf dem jeweiligen Territorium.

3.14 Ehrenpunkte

Ehrenpunkte gibt es für verschiedene Errungenschaften.

Kurfürstentümer bringen dem Eigentümer 5 Ehrenpunkte, die Masterkarten zwischen 2-4 Ehrenpunkte und eine gewonnene militärische Schlacht einen Ehrenpunkt. Ehrenpunkte können bei der Kaiserwahl die Entscheidung bringen (s.a. Kapitel 12.1)

3.15 Imperiale Immunität

Ein Spieler mit einem Minimum von 3 Territorien fällt unter den besonderen Schutz des Kaisers. Er kann nicht mehr angegriffen werden, er kann nicht mehr unter die Reichsacht fallen und seine Familie kann nicht mehr in der Schicksalsphase sterben, wenn er keine Kinder mehr hat.

3.16 Master-Karten

Die Master-Karten ermöglicht die Beeinflussung eines neutralen Kurfürsten bei der Stimmabgabe. Es gibt in Medieval Conspiracy gibt es 3 verschiedene Master-Karten, die man erwirbt indem man sich durch besondere Leistungen auf den Gebieten Glauben, Kampf und Handel auszeichnet,

3.16.1 Glaubens-Meister

Der Glaubens-Meister hat die meisten Reliquien in seiner Obhut. Die Karte wird ab 2 Reliquien vergeben (Der „Itinerant-Preacher“ zählt dabei als Reliquie). Der Eigentümer bekommt neben der Kurstimme auch 4 Ehrenpunkte und ein zusätzliches Einkommen von 20 Dukaten.

3.16.2 Kriegs-Meister

Der Kriegs-Meister hat die größte militärische Streitmacht unter seinem Kommando und eine Mindeststärke von 8, Die Stärke der Streitmacht berechnet sich aus der Summe aller Einheiten, wobei

Söldner einfach und Ritter doppelt gezählt werden. Der Eigentümer bekommt neben der Kurstimme auch 3 Ehrenpunkte und ein zusätzliches Einkommen von 20 Dukaten.

3.16.3 Handels-Meister

Der Handels-Meister erwirtschaftet den größten Gewinn aus Handelsrouten, mindestens aber 80 Dukaten (s.a. 6.1). Der Eigentümer bekommt neben der Kurstimme auch 2 Ehrenpunkte und ein zusätzliches Einkommen von 20 Dukaten.

Sobald ein Spieler eine Meister-Karte erhält, platziert er einen Stimm-Marker seiner Familie auf dem Kurfürsten-Brett. Der Kurfürst kann nur dann beeinflusst werden, wenn er zu keiner Familie gehört. Übernimmt ein Spieler im Spielverlauf das Kurfürstentum, welches der Meister beeinflusst kann er diesen Einfluss auf ein anderes neutrales Kurfürstentum übertragen. Dabei kann er den Einfluss von Meistern mit geringerer Ehre verdrängen. Sind nur noch 2 oder weniger neutrale Kurfürsten auf dem Spielbrett werden nacheinander die Meister des Handels, dann der des Krieges und zuletzt der des Glaubens ihren Einfluss auf die Kurfürsten verlieren. Erhalten bleibt Ihnen das Einkommen und die Ehrenpunkte.

Verliert ein Spieler seine Meister-Karte muss er seinen Marker sofort vom Brett entfernen. Der neue Besitzer muss seinen Marker dann auflegen. Die Meister-Karte wechselt erst dann den Spieler, wenn ein anderer Spieler die Leistung des Vorgängers übertrifft. Im Falle eines Gleichstandes verbleibt die Karte und die damit verbundenen Rechte beim alten Spieler.

3.17 Informations-Marker

Die Informationsmarker zeigen auf der rechten Spielbretthälfte das Gesamt-Einkommen, die Anzahl der Reliquien, die militärische Stärke und das Einkommen durch Handelsrouten an. Dadurch können die entsprechenden Werte direkt während des Spielverlaufs ermittelt werden. Wichtig ist die Werte auf den Tabellen immer aktuell zu halten. Wenn ein Marker das obere Ende einer Skala erreicht, kann er umgedreht werden und wieder von unten beginnen. Die aufgedruckte Zahl zeigt an, dass die Tabelle einmal durchlaufen wurde.

Beispiel: Die Grafik zeigt die Tabelle der Kampfstärke. mit 3 Markern von Spielern. Der gelbe Spieler hat 2 Ritter und 5 Söldner und damit eine Kampfstärke von 9 ($2 \times 2 + 5$). Der grüne Spieler besitzt 4 Ritter und 3 Söldner. Seine Stärke beträgt damit 11. Das ist dargestellt durch seine Stelle auf der Tabelle bei 6 und dem Aufdruck +5. Der braune Spieler befehligt 6 Ritter und 11 Söldner, er hat damit eine Gesamtstärke von 23. Er steht auf der 8, hat seinen Marker auf +5 stehen und einen Geldmarker 10 untergeschoben.

Beispiel: Der rote Spieler hat ein Einkommen von 470. Er steht auf der 70, sein Marker ist auf +200 gedreht und er hat einen Geldmarker 200 untergeschoben.

3.18 Itinerant Preacher (Wanderprediger)

Der „Wanderprediger“ ist eine Spezialfigur im Spiel. Er kann durch eine Ereigniskarte erworben werden und hat die gleiche religiöse Gewichtung wie eine Reliquie und wird so bei der Ermittlung des Glaubens-Meisters gezählt. Da es mehrere Ereignis-Karten mit diesem Ereignis gibt können in seltenen Fällen beide Karten aufgedeckt werden. In diesem Falle wird eine dieser Karten abgelegt. Der Spieler der das Ereignis ersteigert, kann die Spielfigur „Wanderprediger“ in einem seiner Territorien aufstellen. Der „Wanderprediger“ kann während der Bewegungs-Phase wie

eine Truppe frei von einem Territorium zum anderen bewegt werden.

Der „Wanderprediger“ zählt bei der Bestimmung des Glaubens-Meisters als Reliquie. Er erwirtschaftet für seinen Besitzer in der Einkommensphase 10 Dukaten. Wird das Territorium in welchem sich der „Itinerant Preacher“ aufhält angegriffen, werden die Angriffswürfe des Verteidigers mit +1 modifiziert. Wird das Territorium des Verteidigers erobert zieht sich der Wanderprediger wie eine militärische Einheit in ein anderes Gebiet zurück.

3.19 Klöster

Das Kloster ist ein Gebäude des Glaubens. Es kann nur in weltlichen Gebieten aufgestellt werden. Es enthält eine Kirche, in welchem eine Reliquie untergebracht werden kann. Das Kloster erwirtschaftet 10 Dukaten in der Einkommens-Phase. Das Kloster ist stationär und kann weder zerstört noch bewegt werden.

3.20 Reichsfrieden

Die Bewahrung des Reichsfriedens ist die oberste Aufgabe des Kaisers. Sie gilt für das ganze Reich. Der Reichsfrieden verhindert aus Ausufern des Fehdewesens und unterdrückt das Kriegswesen. Dadurch ist es nicht möglich seine Nachbarn ohne triftigen Grund anzugreifen. Militärische Auseinandersetzungen sind nur dann möglich, wenn der Kaiser gegen ein Territorium die Reichsacht ausspricht (Ereignis-Karte) oder wenn bei der Versteigerung eines Gebietes ein Spieler trotz Anspruch bei der Nachfolge übergangen wird (s.a. Kapitel 8.4, 8.5).

Der Reichsfrieden kann nur dann gebrochen werden, wenn nach dem Tod des Kaisers sich das Reich in einer kurzen Phase der Anarchie befindet. Gebiete aus denen dann der Kampf beginnt verfallen der Reichsacht und ihrerseits dann legal angegriffen werden.

3.21 Reichsstadt

Jedes Territorium besitzt eine Hauptstadt, die durch Handelsrouten an das Handelsnetz angeschlossen ist. Durch die Ereigniskarte „Reichsstadt“ kann diese Stadt mit speziellen Handelsvergünstigungen ausgestattet werden und erwirtschaftet dann je Handelsstrasse zwischen diesem und einem eingenen benachbarten Territorien das doppelte Einkommen. Das Territorium mit einer Reichsstadt wird durch den Marker „Reichsstadt“ gekennzeichnet.

3.22 Reliquie

Die Reliquie ist ein heiliger Gegenstand. Der Spieler kann Reliquien durch eine entsprechende Ereignis-Karte erwerben und muss diese dann in einem Kloster oder einem geistlichen Territorium unterbringen. Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Reliquien erhält den Glaubens-Meister (s.a. Meister-Karten). Die Reliquie erhöht das Einkommen um 10 Dukaten und erhöht die Kampfkraft der verteidigenden Truppen in diesem Territorium um +1. Die Reliquie kann während der Bewegungs-Phase von einem Gebiet in beliebiges anderes Gebiet bewegt werden, wenn die oben genannten Bedingungen erfüllt werden. Wird ein Gebiet mit einer Reliquie erobert, kann sie allerdings nicht bewegt werden und fällt in die Hände des Eroberers.

3.23 Erbrecht

Mit dem Erbrecht wird die Erbfolge von weltlichen Territorien festgelegt. Stirbt ein weltlicher Fürst hat seine Familie automatisch das Recht der Nachfolge. Der Spieler kann eines seiner Kinder (Familien-Marker) aus der weltlichen Ausbildung (zum Ritter) in das Territorium einsetzen ohne das das Gebiet wieder versteigert wird, wenn er eines hat. Es besteht aber keine Nachfolge-Pflicht. Der Spieler kann

gezielt auf Territorien verzichten, die nicht im Zentrum seines Interesses stehen. Hat der Spieler keinen Erben mehr, erlischt das Erbfolgerecht der Familie, das Territorium geht zurück an den Kaiser und wird versteigert.

Mit der Aktions-Karte „Right of Succession“ erwirbt ein Spieler das Nachfolge-Recht. Dieser Spieler kann nun mit dem Vorbesitzer des Territorium in Wettbewerb treten und das Lehen wird unter allen Spielern mit Erbrecht versteigert (s.a. Kapitel 8.3).

3.24 Stapelung

In jedem Gebiet kann nur jeweils ein Gebäude einer Art gebaut werden (Kloster, Burg, Reichsstadt, Reliquie). Truppen hingegen können in nicht begrenzter Anzahl untergebracht werden.

3.25 Territorium

Das Territorium ist Land oder Gebiet, welches unter die Herrschaft eines Fürsten fällt. Das Reich ist aufgeteilt in verschiedene Arten Territorien, „Normale“ Territorien und Kurfürstentümer. Dieses wieder unterscheiden sich in geistliche und weltliche Territorien.

Jedes Territorium hat eine Territoriums-Karte, welche den Namen, das Wappen, das Steuereinkommen und eine kleine Karte auf der Lage im Reich wieder gegeben wird.

3.26 Truppen

Es gibt zwei Arten von militärischen Einheiten: Söldner und Ritter. Ritter sind adelige Berufssoldaten, ausgestattet mit schwerer Rüstung und Schlachttross. Der Ritter kann zwei Treffer einstecken, der dritte macht ihn kampfunfähig und er wird vom Gegner gefangen genommen und kann gegen Lösegeld frei gekauft werden. Söldner sind schlecht ausgerüstete Infanterie-Einheiten, die mit Piken, Lanzen und Bögen die Rittertruppen unterstützten. Ein Söldner stirbt durch den zweiten Treffer. Treffer werden durch Treffer-Marker auf den Einheiten wiedergegeben. Treffer heilen im Spielzug-Ende.

3.27 Spielzug-Reihenfolge

Der Aktive Spieler beginnt. Es folgen die Spieler im Uhrzeiger-Sinn.

3.28 Krieg

(s.a. Reichfrieden) Wie schon im Kapitel Reichsfrieden beschrieben, herrscht im Reich der Reichsfrieden. Der Kriegsführung sind enge Grenzen gesetzt und es bedarf einer Rechtsgrundlage den Frieden zu brechen. Folgende Voraussetzungen können zu Kämpfen führen:

- 1, Ein Fürst stirbt in der Schicksalsphase. Ein Spieler gewinnt die Auktion, doch ein Spieler, der ebenfalls an der Auktion teilgenommen hat beansprucht das Gebiet für sich. Da er ein berechtigtes Erbrecht hat, kann er nun im Einklang mit der Reichsverfassung versuchen seine Rechte mit Gewalt durch zu setzen.
2. Das Ereignis „Reichsacht“ findet statt.
3. Wenn der Kaiser stirbt, kann in der Zeit der Anarchie ein Krieg begonnen werden.

Voraussetzungen um an einem Kampf zu beginnen:

- Wenn ein Fürst stirbt, muss der Angreifer während der Auktion mindestens ein Gebot abgegeben haben!

- Der Angreifer muss einen Erben (Familien-Marker) in der richtigen Ausbildung haben, welcher dann als neuer Herrscher in das eroberte Territorium eingestellt werden kann.
- Der Angreifer muss mindestens eine Truppe in einem benachbarten Territorium haben, welche angreifen kann.
- Der Angriff muss direkt nach der Übernahme der Herrschaft durch einen Mitspieler im benachbarten Gebiet oder direkt nach der Ankündigung einer Reichacht angekündigt werden.

Der Kampfablauf wird in Kapitel „Kampf“ beschrieben.

Ausnahme: Kaiserliche Immunität bei einem Spieler mit einem Minimum von 3 Territorien nach der Übernahme des neuen Territoriums.

4.0 Spielaufbau

1. Ein Spieler übernimmt die Bank

2. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die entsprechenden Truppen und Familien- und sonstigen Marker an sich.

3. Der Aktive Spieler der ersten Runde wird durch würfeln ermittelt. Er nimmt die Spielfigur „Aktiver Spieler“ an sich.

4. Die Territorien-Karten der Kurfürsten und der Bistümer werden separat zur Seite gelegt und die Territorien-Karten der weltliche Fürstentümer werden gemischt und in Abhängigkeit der Spieleranzahl verteilt:

Bei 2 und 3 Mitspielern erhält jeder Spieler 5 Karten

Bei 4 und 5 Mitspielern erhält jeder Spieler 4 Karten

Bei 6 Mitspielern erhält jeder Spieler 3 Karten

Jeder Spieler plaziert in seinen Territorien nun eine seiner Familien-Marker

Zum leichteren Auffinden der Territorien enthält jede Karte eine kleine Übersichtskarte links unten.

5. Angefangen vom Aktiven Spieler dann im Uhrzeigersinn entscheidet sich jeder Spieler für ein geistliches Fürstentum (Bistum, kein Kurfürstentum) und besetzt dieses Territorium mit einem seiner Familien-Marker.

6. Jeder Spieler ermittelt sein Einkommen, sein Handelseinkommen und seine Truppenstärke und markiert diese in der Tabelle auf der linken Spielbrettseite mit seinem Marker.

7. Jeder Spieler plaziert nun geheim seine Truppen in seinen Territorien. Dafür breitet der Spieler seine Territorien-Karten verdeckt vor sich aus und legt die Truppen, die er in das Territorium plazieren will auf die Karte. Haben alle Spieler ihre Truppen verteilt, werden die Karten umgedreht und die Truppen auf das Spielbrett verteilt.

8. Jeder Spieler erhält 4 Erben. Diese werden auf der rechten Seite des Spielbrett in eine weltliche oder eine geistliche Ausbildung verteilt. Die Ausbildung eines Erben kann nicht mehr ohne weiteres verändert werden.

9. Jeder Spieler beginnt mit einem Startkapital von 100 Dukaten.

10. Die Ereigniskarten werden wie in Kapitel 7.1 beschrieben vorbereitet und neben das Spielbrett plaziert.

11. Die Karten der Kurfürsten (rote Rückseite) werden gemischt und neben das Spielbrett plaziert. Ebenso die Aktions-Karten (grüne Rückseite). Die Territoriums-Karten und die Meister-Karten werden ebenfalls neben das Spielbrett gelegt.

12. Das Spiel startet immer mit geltendem Reichsfrieden. Kämpfe sind nicht erlaubt.

Die Karten können auf zwei verschiedene Arten verwendet werden. Zunächst auf die auf der Karte beschriebene Weise, oder sie kann mit 80 Dukaten gegen einen Söldner eingetauscht werden. Der Söldner wird sofort auf dem Brett aufgestellt.

5.0 Spielablauf

Ein Spielzug besteht jeweils aus 6 Spielphasen

1. Einkommens-Phase
2. Ereigniskarten-Phase
3. Schicksals-Phase
4. Bewegungs-Phase
5. Aktionskarten-Phase
6. Zug-End-Phase

Der Aktive Spieler beginnt jede Phase. Alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wenn alle Spieler ihre Aktionen in einer Phase beendet haben beginnt die nächste Phase.

6.0 Einkommens-Phase

Jeder Spieler zieht sein Einkommen von der Bank ein.

- 10 Dukaten für jedes weltliche Fürstentum
- 20 Dukaten für jedes geistliche Fürstentum
- 50 Dukaten für jedes Kurfürstentum
- 20 Dukaten für jede Meister-Karte
- 10 Dukaten für jedes Kloster
- 10 Dukaten für jede Burg
- 10 Dukaten für jede Reliquie
- 10 Dukaten bei Besitz des Wanderpredigers

Mindesteinkommen jedes Spielers ist 60 Dukaten.

Jede Veränderung des Einkommens sollte mit der Einkommenstabelle abgeglichen werden.

6.1 Handelsrouten

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Einkommen bekommt der Spieler Zölle von Handelsrouten. Besitzt ein Spieler 2 benachbarte Territorien deren Städte mit einer Handelsroute verbunden sind, bekommt er Zolleinnahmen in Höhe von 10 Dukaten. Wenn eine dieser Städte zur Reichstadt erhoben wird, dann verdoppelt sich das Einkommen dieser Handelsroute. Wird die andere Stadt ebenfalls zur Reichstadt erhoben wird dieses Einkommen wieder verdoppelt.:

2 benachbarte Territorien: 10 Dukaten

2 benachbarte Territorien mit einer Reichsstadt: 20 Dukaten

2 benachbarte Territorien mit zwei Reichsstädten: 40 Dukaten

Beispiel: Ein Spieler ist im Besitz der Territorien Oldenburg und Osnabrück. Beide sind benachbart und mit einer Handelsstraße verbunden. Der Spieler erhält Zolleinnahmen in Höhe 10 Dukaten. Wenn er im Laufe des Spiels eine dieser Städte zu einer Reichstadt entwickelt, verdoppelt sich sein Einkommen auf 20 Dukaten.

6.2 Geld

Jeder Spieler sollte aus der Menge Geld aus strategischen Gründen ein Geheimnis machen und seine Geld-Marker verdeckt auf dem Tisch aufbewahren. Nur auf Nachfrage während einer Auktion muß er über seine finanziellen Mittel Auskunft geben.

7.0 Ereignis-Phase

7.1 Vorbereiten der Ereignis-Karten

Bevor das Spiel startet muss das Ereigniskarten-Deck vorbereitet werden. Dazu werden die Karten „Death of the emperor“ und „Death of an elector“ (insgesamt 4 Karten) aussortiert. Das restliche Deck wird auf 3 Stapel gleichmäßig verteilt. Je eine Karte „Death of the emperor“ und „Death of an elector“ werden in den zweiten und dritten Stapel eingemischt. Diese beiden werden dann übereinander gelegt. Der erste Stapel kommt nun auf diese beiden und wird ohne weiteres Mischen neben dem Spielbrett plaziert.

Diese Vorbereitung ist nur VOR dem Spiel notwendig. Sollte der Stapel während des Spiels aufgebraucht sein, wird er komplett durchgemischt ohne vorher die vier Karten auszusortieren.

7.2 Ereignis-Karten während des Spiels

Zu Beginn der Ereignis-Phase werden soviele Ereignis-Karten gezogen und offen aufgelegt wie Spieler am Spiel teilnehmen. Wird die Karten „Death of the emperor“ gezogen, wird diese zuallererst ausgeführt. Wird die Karte „Death of an elector“ aufgedeckt, wird diese entweder zuerst oder wenn auch die Karte „Death of the emperor“ gezogen wurde, direkt nach dieser ausgeführt. In dem unwahrscheinlichen Fall eintreten, dass diese Karten mehrfach gezogen wurden, werden alle Karten entsprechend ihrer Priorität hintereinander ausgeführt, zuerst der Tod des Kaisers, dann der Tod eines Kurfürsten.

Alle anderen Ereignis-Karten werden versteigert (siehe Kapitel 7.3). Der Gewinner der Auktion bestimmt in welchem Territorium das Ereignis stattfindet. **Das Ereignis findet direkt statt!**

Wenn nicht mehr genügend Ereigniskarten auf dem Deck vorhanden sind um die entsprechende Anzahl aufzudecken, stirbt der Kaiser. Dieses Ereignis tritt sofort ein, bevor eine der aufgedeckten Karten versteigert wird. Dann werden die Ereignis-Karten gemischt und die fehlende Kartenanzahl aufgedeckt.

7.3 Auktion von Ereignis-Karten

Ereignis-Karten werden durch Auktion versteigert. Der Aktive Spieler startet mit seinem Gebot für die erste offen liegende Ereignis-Karte mit einem Mindestgebot von 10 Dukaten. Im Uhrzeigersinn geben dann alle anderen Spieler ihr Gebot ab, welches mindestens 10 Dukaten über dem Gebot des Vorbieters liegen muss. Es wird solange reihum geboten bis einer der Spieler mit seinem Höchstgebot alle anderen Spieler überboten hat und diese aus der Auktion ausgeschieden sind. Ist ein Spieler einmal aus der Auktion ausgeschieden, darf er nicht wieder bei einem höheren Gebot einsteigen. Jedes Gebot, welches ein Spieler abgibt muss er auch auf der Hand haben und bei Anfrage zeigen.

Das erste Gebot der zweiten Karte wird dann vom Spieler links des Aktiven Spieler abgegeben. Das erste Gebot für die dritte Karte von dem Spieler links von diesem und so weiter. Das gezahlte Geld geht an die Bank. Die Zahlung hat für alle Spieler ersichtlich zu erfolgen. Auch wenn ein Spieler die Karte „Magistrate of Trade“ ausspielt, muss er dennoch das volle Gebot auf der Hand haben.

8.0 Schicksals-Phase

Jeder Spieler, beginnend mit dem Aktiven Spieler, dann im Uhrzeigersinn die anderen Spieler würfelt mit einem Würfel und führt die daraus folgende Aktion aus.

Bei einem Ergebnis von 1-3 stirbt ein Fürst.

Bei einem Ergebnis von 4 und 5 wird ein Kind geboren.

Bei einem Ergebnis von 6 werden Zwillinge geboren.

8.1 Geburt eines Kindes

Würfelt ein Spieler eine 4 oder 5 wird seiner Familie ein Kind geboren. Er plaziert nun einen Familien-Marker in in das Feld für die weltliche oder die geistliche Ausbildung.

8.2 Geburt von Zwillingen

Würfelt ein Spieler eine 6 werden seiner Familie Zwillinge geboren. Er plaziert nun zwei Familien-Marker in in das Feld für die weltliche oder die geistliche Ausbildung. Er kann beide Marker verteilen oder auch beide in das gleiche Feld setzen.

8.3 Tod eines Fürsten

Würfelt ein Spieler 1, 2 oder 3 stirbt ein Fürst. Er wählt ein Territorium aus, dessen Herrscher stirbt. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

8.3.1 Tod eines gestlichen Fürsten (Bischof)

Da Bischöfe keine legitimen Kinder haben, gehen ein Bistum immer zurück an den Kaiser, wenn ihr Herrscher stirbt. Es gibt kein Erbrecht. Das Territorium wird unter allen Mitspielern, die ein Kind in geistlicher Ausbildung haben versteigert. Der Meistbietende erhält das Territorium und wechselt die Position des Familien-Marker von der Ausbildung zum erworbenen Gebiet. Außerdem kann der Spieler 3 Einheiten als Schutztruppen mitnehmen, von denen eine ein Ritter sein darf. Die Mitbietenden können nun entscheiden, ob sie militärisch eingreifen wollen und das Territorium aus Nachbargebieten angreifen.

8.3.2 Tod eines weltlichen Fürsten

In einem weltlichen Fürstentum gilt das Prinzip des Erbrechts. Wählt der Spieler ein weltliches Fürstentum für den Tod eines Fürsten aus, wird verfahren wie in Kapitel 3.23 beschrieben. Wird das Gebiet durch einen neutralen Fürsten beherrscht gibt es dieses Erbfolge recht nicht, da neutrale Fürsten keine Kinder haben. Spielt ein Spieler die Karte „Right of Succession“ hat er das alleinige Recht der Nachfolge und kann direkt seinen Familien-Marker in das Territorium einsetzen. Spielen mehrere Spieler diese Karte, wird das Territorium unter diesen Spielern versteigert.

Bevor eine Auktion stattfindet können die Spieler versuchen andere Spieler von der Auktion durch **Bestechung** (s.a. Kapitel 3.4) fern zu halten.

Das Verfahren des Auktion wird ausführlich in Kapitel 3.3 beschrieben.

Durch die Übernahme des Territoriums gehen alle Rechte und Gebäude in den Besitz des neuen Fürsten über. Klöster, Burgen, Reliquien und Reichstädte können zu diesem Zeitpunkt nicht bewegt werden. Befinden sich Truppen und/oder der Wanderprediger in diesem Gebiet werden sich diese in ein Territorium der Familie zurück ziehen, zu welcher das Territorium vorher gehört hat.

Nach Übernahme der Herrschaft durch den neuen Fürsten, kann wie unter 8.3.1 beschrieben von benachbarten Territorien aus angegriffen werden.

8.4 Tod eines Kurfürsten

Ein Kurfürst stirbt entweder und die Ereignis-Karte „Death of an Elector“ oder wenn eine Spieler in der Schicksals-Phase eine 1,2 oder 3 würfelt und sich entscheidet einen Kurfürsten sterben zu lassen. Der Kurfürst, der stirbt, wird zufällig durch das Ziehen einer Kurfürsten-Karte bestimmt. Für die Nachfolge und die Herrschaftsübernahme gelten die gleichen Regeln wie unter Kapitel 8.3 beschrieben. Bei Kurfürstentümern dürfen die Karten „The emperor intervenes“ und „The curie intervenes“ nicht gespielt werden. Da die Kurfürstentümer sehr mächtig sind, besteht ein Mindestgebot in Abhängigkeit der Spielerzahl.

Anzahl der Spieler	Mindestgebot
2 Spieler	600 Dukaten
3 Spieler	500 Dukaten
4 Spieler	400 Dukaten
5 Spieler	300 Dukaten
6 Spieler	200 Dukaten

Auch ist eine militärische Intervention nach der Auktion bei Kurfürstentümern nicht erlaubt.

Beschreibung zu den Kurfürstenkarten:

Nachdem ein Kurfürst gestorben ist, durch Spielerentscheidung oder Ereignis-Karte, wird festgestellt ob einer oder mehrere Spieler an einer Auktion teilnehmen möchten/können. Sollte kein Spieler an der Auktion teilnehmen wird die Ereignis-Karte beiseite gelegt und das Spiel geht weiter, Wenn einer oder mehrere Spieler an der Auktion teilnehmen wollen wird eine Karte aus dem Kurfürstenkartendeck gezogen und offen aufgelegt. Alle Spieler die nun keine entsprechenden Familien-Marker in der richtigen Ausbildung haben, scheiden aus der Auktion aus. Der Gewinner Auktion erhält die Kurfürsten-Karte und verfährt wie oben beschrieben. Sollte keine Auktion stattfinden wird die Karte beiseite gelegt. Wenn das Deck leer ist, werden die Karten verdeckt gemischt.

Wenn alle Kurfürstentümer an die Spieler vergeben sind, werden alle Kurfürstenkarten wieder eingesammelt und gemischt. Wenn erneut ein Kurfürst stirbt, wird eine Karte zufällig aus dem Deck gezogen.

9.0 Bewegungsphase

Alle Spieler bewegen entsprechend der Reihenfolge (Kapitel 3.27) ihre Truppen und den Wanderprediger. Es dürfen so viele Truppen bewegt werden wie auf dem Brett stehen. Es gibt kein Entfernungs-Limit. Es darf nur in eigene Territorien gezogen werden. Diese müssen nicht verbunden sein. Jede Einheit darf nur einmal je Runde gezogen werden. Auch die Reliquie darf nun gezogen werden. Aber nur in Territorien, welche ein Kloster besitzen oder in Bistümer (auch Kurfürstentümer).

10.0 Aktionskarten-Phase

Jeder Spieler bekommt oder zieht eine Aktions-Karte aus dem Aktions-Kartendeck. Es dürfen maximal 5 Aktions-Karten auf der Hand gehalten werden. Wenn ein Spieler mehr als 5 Karten auf der Hand hat muss er alle überschüssigen Karten SOFORT ablegen oder ausspielen. Es besteht keine Begrenzung wieviele Karten je Phase oder Runde ausgespielt werden dürfen. Jeder Spieler muss auf Anfrage seine Kartenanzahl offen zeigen (verdeckt).

Abgelegt und ausgespielte Karten werden auf einem Ablagestapel gesammelt. Dieser wird gemischt und verdeckt, sobald der Aktions-Kartenstapel leer ist.

Das Ausspielen von Aktionskarten unterliegt nicht der Spielzug-Reihenfolge, Jeder Spieler kann zu jeder Zeit seine Aktionskarten ausspielen. So kann jeder Spieler auf eine ausgespielte Aktions-Karte reagieren, auch wenn er nicht der nächste in der Spielzug-Reihenfolge ist,

Bei manchen Aktions-Karten ist nur ein bestimmter Zeitpunkt für das Ausspielen sinnvoll. So macht das Ausspielen des „Raubritters“ oder des „Alchimisten“ nur in der Einkommens-Phase Sinn.

Beispiel 10.1:

Während der Schicksals-Phase würfelt Spieler A eine 2. Ein Fürst stirbt, das Territorium wird ausgewählt, es gehört Spieler D. Spieler B spielt die Karte „Right of succession“, we möchte das Territorium erwerben. Spieler C spielt keine Karte aus, obwohl auch er eine Karte „Right of succession“ auf der Hand hat. Spieler D spielt die Karte „Miracle Healer“, womit der Tod des Fürsten abgewendet wurde. Die Karte „Right of succession“ wird nun abgelegt.

Das die Karte erst gespielt werden kann, wenn das Fürstentum wirklich an den Kaiser zurück gegeben wurde, hätte Spieler B besser etwas gewartet, denn wenn das Fürstentum erst beim Kaiser ist, kann die Karte „Miracle Healer“ nicht mehr gespielt werden. (Die Spielzug-Reihenfolge muss nicht eingehalten werden)

Beispiel 10.2:

Die Ereignis-Karte „Reichsacht“ wird von Spieler A auf ein Territorium von Spieler B ausgespielt. Spieler B muss nun direkt entscheiden, ob er das „Reichsedikt“ spielt, denn in diesem Falle können die Truppen erst dann aufgestellt werden, wenn der Spieler auf diese Option verzichtet.

11.0 Spielzug-Ende

Spieler können nun über die Auslieferung von Ritter verhandeln. Sollte ein Ritter frei gekauft werden, wird dieser sofort in ein eigenes Territorium plaziert, Alle Schäden von einheiten werden voll abgebaut.

Die Spielfigur „Aktiver Spieler“ wird an den linken Spieler weiter gegeben.

12.0 Sieg Bedingungen

Wird ein Spieler durch einfache Mehrheit nach dem Tod des Kaisers von den Kurfürsten zum neuen Kaiser gewählt hat er das Spiel sofort gewonnen.

Gelingt es einem Spieler 4 der 7 Kurfürsten zu kontrollieren wird der alte Kaiser sofort abgesetzt und der Spieler hat das Spiel sofort gewonnen.

12.1 Wahl eines neuen Kaisers

Wird die Ereignis-Karte „Death of the emperor“ aufgedeckt, stirbt der Kaiser und es beginnt die Wahl eines neuen Kaisers. Danach ergeben sich die unter Kapitel 3.10 beschriebenen Aktionen.

Bei der Wahl zählt jeder Spieler die Stimmen der Kurfürsten, welche er kontrolliert. Kontrolle über Kurfürsten kann auf zwei Arten erlangt werden.

1. Direkte Kontrolle durch die Herrschaft in diesem Kurfürstentum
2. Indirekte Kontrolle über neutrale Kurfürsten durch Meister-Karten

Neutrale Kurfürsten, die nicht unter der Kontrolle eines Spielers stehen stimmen für einen neutralen Kandidaten. Kurfürsten, die durch einen Spieler kontrolliert werden, stimmen immer für diesen Spieler. Man kann seine Kurfürsten nicht für einen anderen Spieler abstimmen lassen.

Schaffte es ein Spieler die Mehrheit der Stimmen zu bekommen, hat er das Spiel gewonnen. Solange ein Neutraler Adelige die Mehrheit der Kurfürstenstimmen bekommt, geht das Spiel weiter,

Wenn ein neutraler Spieler als Sieger nicht mehr in Betracht kommt und es zu einem Gleichstand bei der Wahl kommt, zählen die entsprechenden Spieler ihr Ehrenpunkte und der Spieler mit den meisten Ehrenpunkten wird neuer Kaiser. Sollte auch in diesem Fall ein Gleichstand zustande kommen, gewinnt der Spieler, welcher im Besitz der Meister-Karte mit den meisten Ehrenpunkten ist.

Beispiel 1:

Roter Spieler: 1 neutrale Stimme (Kriegs-Meister, 3 Ehren-Punkte (EP))

Grüner Spieler: 1 direkte Stimme + 1 neutrale Stimme (Handels-Meister, 2 EP)

Gelber Spieler: 3 direkte Stimmen, 15 EP

Blauer Spieler: 1 direkte Stimme, 5 EP

Neutraler Kandidat: 0 Stimmen

Ergebnis: Gelber Spieler gewinnt mit 15 EP

Beispiel 2:

Roter Spieler: 1 direkte Stimme, 5 EP

Grüner Spieler: 1 direkte Stimme, 5 EP + 1 neutrale Stimme (Glaubens-Meister, 4 EP)

Blauer Spieler: 2 neutrale Stimmen (Kriegs-+ Handelsmeister-Meister, 5 EP)

Neutraler Kandidat: 2 direkte Stimmen

Ergebnis: Neutraler Kandidat gewinnt mit 9 EP

Beispiel 3:

Neutraler Spieler: 1 direkte Stimme, 5EP

Grüner Spieler: 1 direkt Stimme + 1 neutrale Stimme (Glaubens-Meister, 4EP)

Gelber Spieler: 1 direkt Stimme + 1 neutrale Stimme (Kriegs-Meister, 3EP)

Blauer Spieler: 1 direkt Stimme + 1 neutrale Stimme (Glaubens-Meister, 2EP)

Ergebnis: Grüner Spieler gewinnt mit 9EP

Beispiel 4;

Roter Spieler: 1 direkte Stimme + Glaubens-Meister, 4 EP

Grüner Spieler: 2 direkte Stimmen, 10 EP

Gelber Spieler: 2 direkte Stimmen + Kriegs-Meister, 3 EP

Blauer Spieler: 2 direkte Stimmen + Handels-Meister (2EP)

Ergebnis: Gelber Spieler gewinnt mit 13 EP

Beispiel 5:

Blauer Spieler: 1 direkte Stimme

Weisser Spieler: 1 direkte Stimme + Kriegs-Meister (3 EP)

Roter Spieler: 1 direkte Stimme + Glaubens-Meister (4EP) + Handels-Meister (2EP)

Grüner Spieler: 2 direkte Stimme

Gelber Spieler: 1 direkte Stimme

Blauer Spieler: 1 direkte Stimme

Ergebnis: Grüner Spieler gewinnt mit 2 Stimmen.

13.0 Optionale Regeln

13.1 Spezielle Regeln für 2 Spieler

13.2 Stärkere Betonung des Kampfes

13.3 Regeln fürs einen kürzeren Spielverlauf

14.0 Appendix

14.1 Historischer Hintergrund

14.2 Tutorial

14.3 Detaillierte Kampfregeln

14.4 Credits

14.5 Kartenübersicht

Kartenerklärung

Ereigniskarten

Der gewählte Begriff Spieler betrifft den Spieler, welcher die Karte bei der Auktion für sich erwerben konnte!

Adoption	Der Spieler erhält einen Erben und muss ihn in die Ausbildung senden. Tod in der Wiege ist nicht möglich.
Knight army/ Ritter	Der Spieler erhält einen Ritter und stellt ihn direkt in ein eigenes Territorium seiner Wahl
Master Builder/ Baumeister	Der Baumeister baut dem Spieler eine Burg in einem seiner Territorien. Es ist nur eine Burg je Territorium möglich.
Reichsacht	Diese Karte belegt den Fürsten eines Territoriums mit der Reichsacht. Der Spieler entscheidet, welchen Fürsten die Reichsacht trifft. Der Fürst in der Acht kann von allen Spielern aus Nachbargebieten angegriffen werden. Diese Karte kann nicht gegen Kurfürstentümer gespielt werden. Die Reichsacht kann durch die Aktionskarte „Reichedikt“ aufgehoben werden.
Relic/Reliquie	Der Spieler erhält eine Reliquie und muss diese in einem Bistum oder Kloster unterbringen. Ein Spieler ohne Möglichkeit einer Unterbringung darf nicht mitbieten. Die Reliquie erhöht das Einkommen um 10 Dukaten und die Kampfwürfe des Verteidiger werden +1 modifiziert. Stirbt der Fürst, geht die Reliquie in den Besitz des neuen Fürsten über. Die Reliquien dürfen im Spielverlauf zwischen Ländern verschoben werden. Ein Bistum oder Kloster kann maximal eine Reliquie bewahren.
Reichsstadt	Der Kaiser erhebt eine Handelsstadt in einem Territorium zur Reichsstadt. Die neue Rechtsstellung belebt den Handel. Die Zolleinkommen der Handelsstraßen zu einer Reichsstadt werden verdoppelt. d. h. von einer „normalen“ Handelsstadt zu einer Reichsstadt

	von 10 auf 20 Dukaten, zwischen 2 Reichsstädten 40 Dukaten.
Monastery/ Kloster	Der Spieler baut ein Kloster. Der Bau ist nur in weltlichen Territorien möglich. Das Kloster erhöht das Einkommen um 10 Dukaten. Es kann eine Reliquie aufbewahren.
Death of an Elector / Tod eines Kurfürsten	Ein Kurfürst stirbt, der Kaiser vergibt das Territorium neu. s.a. Kapitel 3.11 und 8.4
Death of the emperor/ Tod des Kaisers	Der Kaiser ist gestorben. Das Reich verliert für kurze Zeit seinen inneren Frieden. Auf dem Reichstag wählen die Kurfürsten einen neuen Kaiser. Ist das Spiel nicht beendet können folgende Aktionen durchgeführt werden. Jeder Spieler darf nun eine Burg in einem Gebiet errichten und gegen ein Territorium seiner Wahl die Fehde erklären und dieses erobern.
Wander-prediger	Der Wanderprediger ist ein heiliger Mann, der den rechten Glauben predigt und dem Gastgeber enormes religiöses Prestige einbringt. Er zählt wie eine Reliquie bei der Bestimmung des Glaubens-Meisters. Leider zieht der Prediger schnell weiter, da im Reich nur eine solche heilige Person existiert. Der Spieler plaziert die Figur „Itinerant Preacher“ in eines seiner Territorien. Sein Einkommen erhöht sich um 10 Dukaten.

Aktionskarten

Bis zu 5 Aktionskarten dürfen auf der Hand behalten werden. Alle darüber hinaus gehenden Karten müssen sofort ausgespielt oder abgelegt werden. Es dürfen beliebig viele Aktionskarten gespielt werden.

Mit Spieler ist der Spieler angesprochen, der die Aktionskarte auspielt.

Alchemist	Der Alchemist verdoppelt die Einnahmen für diese Runde. Er kann nur direkt vor dem Geldeinziehen gespielt werden.
Art of Forging/ Meister-Schmied	Im Kampf wird der Wurf von Söldnern +1 modifiziert. Gilt nur für einen Kampf, wird unmittelbar vor dem Kampf ausgespielt
Bad Influence Schlechter Einfluß	Ein Spieler kann den Familien-Marker eines anderen Spielers in der geistlichen Ausbildung durch seinen eigenen ersetzen.
Campaign against the Slavs/ Slawenfeldzug	Der Kaiser bricht nach Osten gegen die Heiden auf. Der Spieler spielt diese Karten gegen einen Mitspieler, der einen Ritter und einen Söldner ablegen muss. Kann nicht während einer Schlacht oder deren Vorbereitung gespielt werden. Kann direkt nach dem Schicksalswurf und der Bekanntgabe des Territoriums des Todes gespielt werden.
Conversion/ Glaubenswechsel	Der Spieler darf die Ausbildung eines beliebigen Kindes ändern. Bewege den Familien-Marker von einem Ausbildungsfeld in das andere.
Curia intervenes/ Intervention der Kurie	Diese Karte kann gespielt werden, wenn ein Bischof gestorben ist. Sie gilt nur für Bistümer, nicht für Kurfürstentümer. Das Territorium geht sofort an den Spieler dieser Karte. Eine militärische Intervention ist nicht möglich, wer würde es wagen die Entscheidung der Kirche anzuzweifeln.
Crusade/ Kreuzzug	Der Papst ruft zum Kreuzzug auf! Der Spieler spielt diese Karten gegen einen Mitspieler, der alle Ritter in einem Territorium ablegen muss. Kann nicht während einer Schlacht oder deren Vorbereitung gespielt werden. Kann direkt nach dem

	Schicksalswurf und der Bekanntgabe des Territoriums des Todes gespielt werden.
Death abroad/ Tod im Ausland	Ein Kind in weltlicher Ausbildung stirbt. Ein Familien-Marker aus dem entsprechenden Feld wird entfernt. Der Spieler benennt einen Mitspieler dessen Kind stirbt. Kann jederzeit ausgespielt werden, ausser am Ende einer Auktion.
Death in the cradle/ Tod in der Wiege	Der Spieler kann diese Karte gegen einen Mitspieler ausspielen, der während der Schicksalsphase ein Kind oder Zwilling bekommen hat. Dieser muss eines wieder zurücklegen. Die Karte muss direkt nach dem Wurf erfolgen.
Death in the vatican/ Tod im Vatikan	Ein Kind in geistlicher Ausbildung stirbt. Ein Familien-Marker aus dem entsprechenden Feld wird entfernt. Der Spieler benennt einen Mitspieler dessen Kind stirbt. Kann jederzeit ausgespielt werden, ausser am Ende einer Auktion.
Defector/ Überläufer	Der Spieler kann eine Söldnereinheit seiner Wahl zum Überlaufen überreden. Kann auch direkt vor einer Schlacht und während des Schlachtaufbaus gespielt werden.
The emperor intervenes/ Der Kaiser interveniert	Diese Karte kann gespielt werden, wenn ein Fürst gestorben ist, nicht für Kurfürstentümer. Das Territorium geht sofort an den Spieler. Eine militärische Intervention ist nicht möglich, wer würde es wagen die Entscheidung des Kaisers anzuzweifeln.
Hostler	Im Kampf wird der Wurf von Rittern +1 modifiziert. Gilt nur für einen Kampf, wird unmittelbar vor dem Kampf ausgespielt
Inquisitor	Der Inquisitor ermöglicht dem Spieler Einblick in die Handkarten eines Mitspielers. Eine dieser Karten darf er dann behalten.
Magnate of Trade/ Meister-Händler	Der Meister-Händler wird für Euch bei Nachverhandlungen den Preis halbieren. Ihr braucht vom Zuschlagspreis nur die Hälfte zu zahlen. Der Meister-Händler wird nach Beendigung der Versteigerung gespielt. Dennoch muss der Spieler den Gesamtpreis auf der Hand haben.
Marriage/ Hochzeit	Der Spieler kann vertauscht die Familien-Marker zweier Territorien miteinander. Kann nicht während einer Schlacht, bei Reichsacht oder beim Tod eines Fürsten gespielt werden.
Mercenaries/ Söldner	Für 50 Dukaten bekommt der Spieler eine Söldner-Einheit, Kann direkt aufgebaut werden. . Kann auch direkt vor einer Schlacht und während des Schlachtaufbaus gespielt werden.
Miracle Healer/ Wunderheiler	Nach Bekanntgabe des Todes eines Fürsten, kann der Wunderheiler diesen Fürsten retten. Muss direkt nach der Bekanntgabe gespielt werden.
Peasant uprising	Der Spieler wählt ein Territorium eines Mitspielers, aus dem alle Söldner entfernt werden.
Pestilenz	Der Spieler spielt diese Karte gegen einen Mitspieler während einer Auktion. Dieser Spieler kann an dieser Auktion nicht weiter teilnehmen.
Reichstags-edict	Der Reichstag hebt die Reichsacht sofort auf. Sofort nach dem Verkünden der Reichsacht ausspielen.
Right of Succession	Der Spieler erhält das Erbrecht in einem Territorium seiner Wahl. Dieses gilt nur für die aktive Phase.

Raubritter	Diese Karte kann gespielt werden, wenn ein Mitspieler sein Einkommen erhält. Dieser Spieler geht diese Runde leer aus.
Witch in the woods Hexe im Wald	Statt der Geburt eines Kindes kann ein Fürst sterben und umgekehrt. Kann gespielt werden, um das Würfelergebnis zu verändern. Zwillinge können so nicht erhalten werden.

Kombinationen:

Alchemist/Raubritter: Der Spieler verliert sein verdoppeltes Einkommen und die Aktionskarte