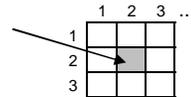


## Feudalherren - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. SP = Siegpunkte. Wer am Zug ist, hat den gelben Schild und 2 Würfel. Der Begriff Gunst steht für plus 1 SP, Missgunst für minus 1 SP. W8 = Würfel.  
 Generell gilt: Jederzeit darf jeder Spieler beliebig oft 4:1 gleiche Rohstoffe in 1 beliebigen anderen tauschen. Ein Spielzug besteht aus den folgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge.

### 1) WÜRFELN:

- ◆ Mit beiden 8-seitigen Würfeln würfeln = ergibt Aktionsmittelpunkt (Schnittpunkt). Alle Spieler setzen ihren Spielstein auf das entsprechende Feld ihres Lehens. Dieses Feld und die 8 Felder darum herum sind das Aktionsgebiet.



- ◆ Reihum nutzt jeder Spieler eines seiner Plättchen auf einem dieser Felder, soweit vorhanden. Entsprechend der Vorgabe des Plättchens nimmt man sich Ressourcen oder erhält Siegpunkte. Wählt man ein Befestigungs-Plättchen, nimmt man Siegpunkte ODER genau 1 beliebige Ressource.
- ◆ PASCH (zwei gleiche Zahlen) ODER mind. eine "8" gewürfelt = Spieler darf nach Abarbeitung der aktuellen Würfelphase nochmal Phase 1 ausführen. Ggf. können weitere Wiederholungen vorkommen, wobei alle Spieler involviert sind.

### 2) EREIGNIS-KARTE:

- ◆ Der aktive Spieler zieht 1 Ereigniskarte und führt durch, was der Text vorgibt. Im allerersten Zug des Spiels wird keine Ereigniskarte gezogen.

### 3) PLÄTTCHEN KAUFEN:

- ◆ Der aktive Spieler zieht doppelt so viele Plättchen aus dem Beutel, wie Spieler im Spiel sind. Die Plättchen legt er auf die entsprechenden Felder unten auf der Wertungstafel.
- ◆ Reihum kann jeder Spieler jetzt 1 Plättchen kaufen = aus der Auslage oder die nächste Befestigungsstufe. Er zahlt die angegebenen Ressourcen und legt das Plättchen auf ein freies Feld seines Lehensplans.
- ◆ Militäreinheiten gleicher Art darf man stapeln. Jede Art hat ihren Platz im Bergfried.
- ◆ Befestigungsausbauten kommen als Aufwertung auf eine bisherige Befestigung, sonst auf ein freies Feld des Bergfrieds. Manche Plättchen haben Bedingungen, die erfüllt sein müssen. Andernfalls ist kein Kauf möglich.
- ◆ Haben alle Spieler gekauft oder gepasst, gehen nicht gekaufte Plättchen aus dem Spiel.

### 4) BARON-AKTIONEN:

- ◆ Der aktive Spieler hat 2 Baron-Aktionen.
- ◆ Mit jeder Aktion aktiviert er eines seiner Plättchen, um die entsprechenden Rohstoffe zu erhalten. Er kann dabei keine Siegpunkte erhalten. Man kann mit beiden Aktionen das gleiche Plättchen aktivieren. Alternativ kann die 2. Aktion durch eine der folgenden Sonderaktionen ersetzt werden.

#### ➡ Eine geheime Leidenschaft mit dem König oder der Königin:

- ◆ Bedingung: Man besitzt mind. 1 SP.
- ◆ Beide Würfel würfeln. Bei Augensumme 2 bis 4 = minus 1 SP, wenn  $\geq 9$  gibt es plus 1 SP.

#### ➡ Sabotage:

- ◆ Der Spieler kann Saboteure anheuern für 1 - 8 Goldstücke mittels Augenzahl eines Würfelwurfes. Er muss aber mind. 1 SP besitzen.
- ◆ Kann er das nicht, ist die Aktion vorbei. Hat er bezahlt, schickt er die Saboteure in das Lehen eines anderen Spielers, um dort ein beliebiges Plättchen / Befestigungsstufe zu zerstören.
- ◆ Beide Spieler würfeln nun mit beiden Würfeln. Würfelt der Saboteur höher als der Verteidiger, wird das Plättchen zerstört. Bei Patt oder weniger verliert er 1 SP.

#### ➡ **Attacke:**

- ◆ Der aktive Spieler entscheidet, ob er 1 Mitspieler, den Staat "Santa Paravia" oder "Fiumaccio" angreift.

"Santa Paravia" verteidigt mit 14 Augen, "Fiumaccio" mit 19 Augen.  
 Er würfelt beide Würfel und addiert dazu die Stärken seiner Truppen = Angriffswert.  
 Truppen sind Landsknechte, Bogenschützen und Ritter.

- ◆ Der **Verteidiger** bietet seinen Befestigungswert (immer oberster) plus Stärke aller seiner Militäreinheiten.
- ◆ Der **Angreifer** gewinnt nur bei höherem Wert als der Verteidiger, andernfalls verliert er. Wer angreift, muss mind. so viele SP haben, wie er im Verlustfall zu tragen hätte.

Angriff gegen Santa Paravia:	Erfolg = plus 1 SP, Misserfolg = minus 1 SP
Angriff gegen Fiumaccio:	Erfolg = plus 2 SP, Misserfolg = minus 2 SP und Krieg führen
Angriff gegen 1 Mitspieler:	1 - 3 über Verteidigungswert = 1 - 3 Ressourcen vom Verlierer, wobei dieser auswählt, was er abgibt.
	4 - x über Verteidigungswert = plus 1 SP, minus 1 SP bei Verlierer

- ◆ Nach einer Attacke muss der Angreifer je 1 Würfel für jede Einheit würfeln. Ungerade Zahl = tot, d.h., die Einheit ist aus dem Spiel. Hat der Spieler Plättchen mit Heilungsfähigkeit, kann er sie jetzt anwenden.
- ◆ Der Verteidiger hat keine Verluste.

### 5) ERNÄHRUNGS-PHASE:

- ◆ Der aktive Spieler muss pro angefangene 5 Plättchen in seinem Lehen (pro 6 bei 2 oder 3 Sp.) 1 Nahrung zahlen. Dabei werden alle Befestigungs-Plättchen, alle Militär-Einheiten und alle anderen Plättchen im Lehen mitgezählt.
- ◆ Für jede Nahrung, die man nicht bezahlen kann/will, muss man 1 Plättchen aus seinem Königreich entfernen. Die Rattenplage kann man nicht freiwillig verhungern lassen, ausser = einziges Plättchen.
- ◆ Eine Kornkammer ändert die benötigte Nahrung auf je 10 (12 bei 2 -3 Sp.) Plättchen = 1 Nahrung.

### 6) ZUGENDE und ggf. Spielende:

- ◆ Der Spieler gibt den gelben Schild und die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.
- ◆ Hat ein Spieler nun die zum Sieg erforderliche Punktzahl erreicht/überschritten, endet das Spiel.
- ◆ Wer die meisten SP hat, gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit besser ausgebauter Befestigung siegt. Erneutes Patt: Der Beteiligte mit stärkerer Armee siegt. Danach: Es gewinnen mehrere Spieler.

#### KRIEG:

- ◆ Steht ein Krieg an (durch Ereigniskarte oder erfolglosen Angriff auf Fiumaccio), muss jeder Spieler mind. eine bestimmte Truppenstärke schicken. Kann er das nicht, verliert er 1 SP und schickt, was er hat. Die jeweils zu sendende Truppenstärke wird für alle einmal mit 1 Würfel ermittelt (lt. Autor).

- ◆ Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln:

Augensumme: mind. 8 = Krieg ist gewonnen
Augensumme: unter 8 = Krieg ist verloren

Jeder Spieler mit Truppe darin erhält 1 SP. Wer mind. 1 Ritter schickte, erhält 1 SP extra. Keine Auswirkungen
--

- ◆ **Nach dem Krieg** MUSS jeder Spieler für jede in den Krieg geschickte Einheit 1 Rettungswurf machen. Gerade Zahl = Einheit überlebt. Ungerade Zahl = Einheit ist verloren. Plättchen mit Heilungsfähigkeit ermöglichen einen zweiten Rettungswurf, falls der erste scheitert. (Kirche, Schrein, Kleriker und Reliquie)  
 Die Fähigkeit "Neu würfeln" des Zauberers kann auch verwendet werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.03.12  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Aufgrund der unklaren Spielregel kann ich nicht für Richtigkeit der KSR garantieren und kann daher auch keine Fragen beantworten.