

Feudo

Ablauf einer Spielrunde (Normalspiel)

1. DIPLOMATIE - Spieler mit wenigsten Siegpunkten (bei Gleichstand auslösen) bestimmt **Reihenfolge**

2. STRATEGIE - Alle Spieler wählen verdeckt 3 Heereskarten und 1 Handelskarte.

3. PEST - Pestkarte aufdecken u. ausführen (s. Regel). Von Pest befallen: Spielstein umdrehen (auf schwarze Ziffer).

- Nur *BARON* wird nach einer Runde sofort geheilt (zu Rundenbeginn)
- Alle anderen müssen Kloster erreichen, um geheilt zu werden.
- An Pest erkrankt und erneuter Befall: sofort tot (aus Spiel nehmen).

In Schloß, Stadt und Kloster vor Pest geschützt.

4. BEWEGUNG - In Reihenfolge eine Heereskarte aufdecken, bewegen oder nicht (angegebene Zahl *Maximalbewegung* Gebiete). Dann in Reihenfolge 2. Karte, anschließend 3. Karte, zuletzt Handelskarte.

Unüberwindliche **Hindernisse**:

Pest, Berge, Klosterhügel, freie Städte, fremde Schlösser, Städte und Figuren (außer *MILADY*).

◆ Zu Bewegungsende nur 1 Figur pro Gebiet, außer mit *BARON* oder *MILADY*.

Ausnahme: FIRST KNIGHT immer allein

- ◆ Nur *BARON*, *MERCENARY*, *INFANTRYMAN* können in/durch Dörfer und Städte.
- ◆ In **Wald** immer nur 1 Figur, wer Wald betritt, muß anhalten.
- ◆ Nur an Pest erkrankte dürfen ins **Kloster** (darunter legen, zu nächstem Rundenbeginn geheilt.)

Im **Kloster** beliebig viele Spielsteine auch verschiedener Spieler, sicher vor Pest, können nicht angreifen oder angegriffen werden, können beliebig lange bleiben.

Jeder *MERCENARY* muß mit 1 Schilling **bezahlt werden (Handelskarte)**, sonst keine Bewegung.

- Jeder nicht dafür eingesetzte Schilling kann beliebig auf eigene (auch Mercenary) Figuren verteilt werden (1 S / Gebiet) außer *MILADY*.

- › Heereskarten zurück auf Hand.
- › Handelskarten beiseite, erst wieder aufnehmen, wenn alle durchgespielt.

5. ANGRIFF – In Reihenfolge, freiwillig, gegen benachbartes Ziel. Mehrere Figuren können zusammen

ein Ziel angreifen, jede Figur kann pro Runde nur einmal angreifen.

◆ Angreifer muß insgesamt stärker sein als Ziel. *MILADY* kann nicht angreifen und nicht angegriffen werden.

◆ Besiegte Figur (und Heereskarte) sofort aus Spiel, außer *BARON* flüchtet (aber eventueller Begleiter ist eliminiert) – eine Runde aussetzen, startet danach im Schloß.

Figur zusammen mit *BARON* gilt als eine Einheit

Kampf auf offenem Feld – Verteidiger in Dorf +3 und im Wald +5

(Ritter dürfen Dörfer und Städte angreifen, obwohl nicht in/durch sie bewegen)

Angriff auf Stadt – Angreifer muß mindestens *MERCENARY* oder *INFANTRYMAN* haben.

(Ausnahme: Falls nicht mehr vorhanden, muß *BARON* dabei sein.)

- Stadtstärke frei oder ohne Figur: 7
- Stadtstärke mit Figur(en): Figur(en) + 7

---- Auf eroberte Stadt Wappen plazieren. ----

6. VORDRINGEN – freiwillig, in Reihenfolge. Wer will, kann mit 1 (oder 2 falls mit *BARON*) Figur in zuvor bekämpftes Gebiet vordringen.

In Wald nur 1 Figur, in Stadt nur *BARON*, *MERCENARY*, *INFANTRYMAN*

KRAFT DER VERZWEIFLUNG:

Spieler mit weniger als 4 Kämpfern: *BARON* hat 6 bzw. 3. (*MILADY* ist kein Kämpfer).

DER KÖNIG UND DIE FEIGLINGS:

Sobald *ein* Spieler 12 oder mehr Siegpunkte erreicht, bekommt jeder Spieler Punktzahl aller eigenen noch im Schloß befindlichen eigenen Kämpfer abgezogen.

Einmaliger Vorgang.

DIE HILFE DES KÖNIGS

Ab jetzt (Feiglinge) erhält Spieler mit wenigsten SP jeweils 2 Schilling zusätzlich vom König geschenkt, wenn er Handelskarte mit Wert ausspielt (bei Gleichstand erhalten alle Spieler diese Gunst).

SIEGPUNKTE (SP)

Gewinn für eliminierte *Kämpfer*, auch in Stadt.

Gewinn oder Verlust für eroberte Städte – Anzahl Gebiete (Luftlinie) zwischen Stadt und eigenem Schloß.

MILADY

Kann auf/durch Felder mit fremder *Milady* ziehen.

Neben Baron: Blendet mit ihrem Charme, Spieler kann sich nicht mehr bewegen (muß aber Handelskarte zeigen und abwerfen, kann aber noch angreifen). Nur einmal / Zug. *Milady* setzt eine Runde aus, startet wieder im Schloß.

Milady mit Pest: kann nicht mehr mit Charme blenden.

Steckt alle angrenzenden Figuren an, außer Barone, *Miladies* und bereits erkrankte.

Üblicher Schutz in Stadt, Kloster und Schloß.