



## Aktionsphase

**1.1 Aktionen:** *(Nur solange noch weiße Sanduhren auf dem Spielbrett sind)*

**A) Ernten:** Alle Felder in der Spalte eines Ritters bringen die oben aufgedruckten Ressourcen und werden anschließend umgedreht. Der Ritter erhält 1 Zeitmarker.

**B) Rekrutieren:** Rohstoffe für einen Soldaten abgeben, Ritter erhält 1 Zeitmarker. Bei mehr als 5 Soldaten steigen die Kosten um 1 roten Cube.

**C) Nachwuchs:** Ritter benennen, der die Aktion ausführt. Ritter, die schon einen Erben haben, können einen neuen Ritter zeugen. 1 Gold/Privileg zahlen, um direkt einen Sohn zu bekommen oder Würfeln:

Sanduhr – Zeitmarker nehmen, danach optional erneut würfeln.

Mädchen – roten Cube aufs Geschlechterfeld legen, danach optional erneut würfeln.

Junge – Ritter auf die Seite mit Sohn drehen / neuen Ritter auslegen. Danach heiraten (nur wenn der Ritter bereits Land oder Burg hat).

**Heiraten:** Alle Spieler verdecktes Gebot mit beliebigen Cubes. Höchstes Gebot gewinnt (Anzahl, dann Wertigkeit). Unterlegene Gebote zurücknehmen.

Mitspieler gewinnt: 2SP + 1 roten Cube vom Geschlechterfeld entfernen. Der aktive Spieler erhält Hälfte des Gebots (Anzahl, aufgerundet).

Aktiver Spieler gewinnt: Gebot zahlen, 1 roten Cube vom Geschlechterfeld entfernen.

Gleichstand: Alle Gebote zurücknehmen, Hochzeit fällt aus.

**1.2 Einsetzphase:** *(Kann von jedem Spieler jederzeit begonnen werden, anschließend darf dieser Spieler keine der Aktionen von 1.1 mehr ausführen.)*

**D) Ritter platzieren:** Ritter auf einem unbesetzten Aktionsfeld auf dem Bord platzieren. Aktionsfeld mit Sanduhr (schwarz/weiß) kostet 1 Gold/Privilegmarker.

**E) Passen:** eine weiße Sanduhr auf die schwarze Seite drehen oder eine schwarze Sanduhr auf ein freies Aktionsfeld legen.

**Die Aktionsphase endet für alle Spieler, wenn alle Aktionsfelder auf dem Bord mit Rittern oder schwarzen Sanduhren belegt sind. Feld 1 (Kloster) und 6 (Kreuzzug) zählen nicht.**

## Altern und Sterben:

**Altern:** Ritter mit Erbe erhält 4. Sanduhr oder erfriert im Winter: Umdrehen auf die Seite ohne Erbe, Sanduhren abgeben.

**Sterben:** Ritter ohne Erbe erhält 4. Sanduhr oder erfriert im Winter: Spieler verliert 4 Siegpunkte, Sanduhren abgeben. Hat der Ritter Land, Burg oder Soldaten, bleibt der Rittermarker mit allen Ausbauten im Spiel. Hat der Ritter weder Land, Burg noch Soldaten, wird er aus dem Spiel entfernt.

## 2) Tributphase:

Die Spieler erhalten Tribut (Gold) aus ihren Ländern, auf denen auf der aktuellen Seite unten rechts Gold abgebildet ist. Anschließend werden alle Länder aller Spieler auf die jeweils andere Seite gedreht.

Lehnsherren erhalten 1 Nahrung (grün) für jedes Land all ihrer Vasallen (aus dem Vorrat).  
*Wichtig: Cubes und Knappen sind nicht limitiert!*

## 3) Politikphase:

Die Spieler mit den jeweils meisten Rittern pro Bereich 2 bis 5 erhalten den jeweiligen Bonus der Aktion. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Ritter am weitesten vorne steht.

Gericht: 2SP + 1 roter Cube + Startspieler

Markt: 1SP + 1 Gold (*Druckfehler auf dem Spielfeld*)

Krieg: 1SP + Soldat des Königs (zählt wie ein normaler Soldat) (*Fehler auf dem Spielfeld*)

Abtei: 2SP + Erzbischof (schützt einen beliebigen Ritter vor Vasallierung und Krieg)

*Der Erzbischof und Soldat des Königs werden sofort nach Erhalt einem Ritter zugeordnet.*

## Machtphase

**4.1) Kloster:** Entferne 1 roten Cube vom Geschlechterfeld. Für je 2 Privilegmarker kann ein weiterer Cube entfernt werden. (Mehrfach möglich.)

**4.2) Gericht:** 2 rote Cubes nehmen oder gegnerischen Ritter vasallisieren:

Bedingungen: Angreifender Ritter muss mehr Soldaten haben als der verteidigende Ritter Elemente in seiner Spalte hat (Soldaten+Felder+Burg). Verteidiger darf nicht schon Vasall eines anderen Spielers sein. Angreifer darf nicht selber Vasall des angegriffenen Spielers sein. Kein Erzbischof.

- Der Verteidiger kann dem Angreifer ein Angebot nur aus Gold und/oder Einfluss (roten) Cubes machen, um nicht sein Vasall zu werden.

- Der Angreifer kann die Hälfte (aufgerundet) dieses Angebots annehmen. Der Verteidiger erhält 2SP, wird kein Vasall.

- Der Angreifer kann das Angebot ablehnen, in dem er es überbietet. Höhere Anzahl Cubes, oder wertvoller (alle Farben, aber: die Anzahl der Gold-Cubes muss mindestens gleich hoch sein). Verteidiger erhält die Hälfte (aufgerundet), wird Vasall. Angreifer erhält 2SP.

- Der Angreifer kann, statt mit Cubes zu überbieten, dem verteidigenden Ritter ein Land schenken, wenn dieser weniger als 2 Länder hat. Angreifer erhält 2SP, Verteidiger die 4SP für das Land, wird Vasall.

**4.3) Markt:** Max. 4 Cubes in andersfarbige Cubes tauschen. (Nur Cubes, die man schon zu Beginn der Aktion besitzt, nicht mehrfach tauschen) oder

Burg bauen: Aktiver Spieler legt Startgebot aus (Min. 1 grün, 1 blau, 1 schwarz). Reihum können alle Spieler ein höheres Gebot abgeben (Anzahl oder Wert). Das Startgebot muss aber genau erfüllt werden, um mitbieten zu dürfen.

Der aktive Spieler hat als letzter die Möglichkeit, sein Gebot aufzustocken.

Der Gewinner zahlt sein Gebot und baut die Burg auf eins seiner freien Burgfelder.

Hat der aktive Spieler die Burg nicht selbst gebaut, darf er noch die Tauschaktion ausführen.

**4.4) Krieg:**

**Freies Feld angreifen:** Das jeweils oberste Land eines der zwei Länderstapel angreifen. Kampfkraft muss höher als der Verteidigungswert sein.

(3 je Soldat plus 1 je grüner und/oder roter Cube) Land nehmen, auf ein freies Feld bei einem eigenen Ritter oder Vasallen legen oder abwerfen.

**Fremdes Feld angreifen:** Angreifer darf weder Vasall des Verteidigers sein, noch Lehnsherr des angegriffenen Ritters. Kein Erzbischof.

- Angreifer muss soviel Einfluss (rote Cubes) abgeben, wie Einfluss beim Verteidiger auf dem Geschlechterfeld liegt.
- Sind Angreifer oder Verteidiger Vasall eines anderen Spielers, können die Lehnsherren sich entscheiden, in den Kampf einzugreifen.
- Alle beteiligten Spieler nehmen verdeckt Cubes (rot und/oder grün) in die Hand.
- Angriffs- und Verteidigungswert plus Cubes wird ermittelt. Alle Cubes abwerfen.

Verteidiger gewinnt: +2SP wenn weniger SP als der Angreifer. (Gewinnt bei Gleichstand)

Angreifer gewinnt: +2SP wenn weniger SP als der Verteidiger. Danach das angegriffene Land nehmen, bei eigenem Ritter oder Vasallen platzieren. (*Abwerfen für 3SP -Expertenregel-*) Hat der Angreifer seinen Lehnsherren um Unterstützung gebeten, entscheidet der Lehnsherr über die Platzierung des Landes entweder beim Angreifer oder bei einem dessen Vasallen.

#### **4.5) Ratsversammlung:**

Alle Spieler: Verdecktes Gebot (nur Gold). Höchstes Gebot abgeben für 6SP. Alle tieferen Gebote können zurückziehen, oder erhalten 6SP minus die Differenz von ihrem Angebot zum höchsten Angebot. Das tiefste Angebot erhält 4SP minus Differenz.

Ritteraktion: Einen Privilegmarker auf das Geschlechterfeld legen oder 1 roten Cube vom eigenen Geschlechterfeld zu sich nehmen.

#### **4.6) Kreuzzug:**

Spieler erhält 1 roten Cube. Der Ritter auf Kreuzzug ist gegen den Winter geschützt.

*(Ein Ritter auf Kreuzzug verliert und erhält keine Siegpunkte (Lehnsherr auch nicht), wenn ein Land von ihm geraubt wird, oder er ein Land geschenkt bekommt. -Expertenregel- )*

### **5) Winter**

Würfel werfen – wenn Wintersymbol:

Ritter ohne Burg oder Land, die nicht auf Kreuzzug sind, sterben. (Siehe Sterben)

Alle Spieler, die vor jedem ihrer Ritter entweder eine Burg, oder mindestens einen Soldaten stehen haben, erhalten einen Privilegmarker auf ihr Geschlechterfeld.

#### **6) Rundenende:** Rundenmarker eins weiter.

Ritter vom Spielbrett entfernen, alle Aktionsfelder mit weißen Sanduhren auffüllen. Der Erzbischof und der Soldat des Königs werden zurückgestellt.

### **Spielende**

Abschlusswertungen:

Mehrheiten in den verschiedenen Cube-Sorten (siehe Sichtschirmseite).

Mehrheit bei Privilegmarkern = 2SP

je 2 Gold = 1SP

-2SP für jeden roten Cube auf dem Geschlechterfeld. Stattdessen:

-3SP für den Spieler mit den meisten roten Cubes auf dem Geschlechterfeld.