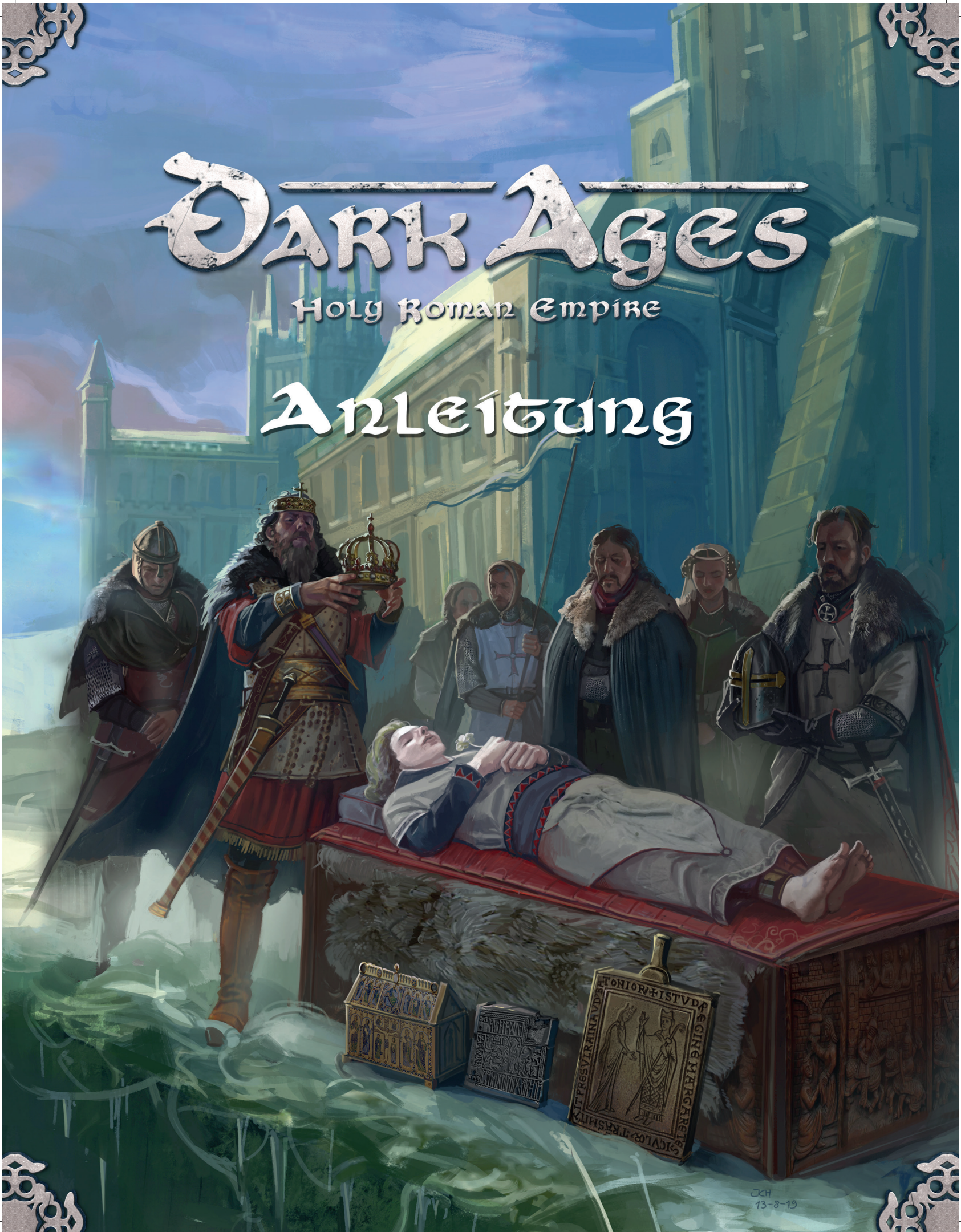


# DARK AGES

HOLY ROMAN EMPIRE

## Anleitung



# Einführung

WERDE EIN MITTELALTERLICHER FÜRST UND SORGE DAFÜR, DASS DIE CHRONIKEN DICH RÜHMEN! BAUE STÄDTE, ERRICHTE PRÄCHTIGE GEBÄUDE, FÖRDERE DIE WISSENSCHAFT UND STELLE HEERE AUF; GEWINNE AN MACHT UND BINDE ANDERE HERREN UNTER DEINER FLAGGE; EROBERE NEUE LÄNDER UND SICHERE DEINEN SIEG DURCH WAFFENSTÄRKE, TECHNIK UND KULTUR. DEINE ERFOLGSGESCHICHTE KANN HIER UND JETZT BEGINNEN!

Diese Regeln beschreiben das Basisspiel mit 2-4 Spielern. Die Regeln für 5-8 Spieler findet ihr im Modul „Das große Reich“ auf S. 31, die Soloregeln unter „Junker und Räuber“ auf S. 26.

# Mitwirkende

## DARK AGES – DAS HEILIGE RÖMISCHE REICH

**Autoren:** Adam Kwapiński und Andrei Novac

**Entwicklung:** Blażej Kubacki, Andrei Novac, Dávid Turczy

**Solo- und kooperativer Modus:** Dávid Turczy

**Entwicklung von Solo- und kooperativem Modus:** Xavi Bordes

**Illustrationen:** Joel Holzman, Aleksander Zawada, Zbigniew Umgelter

**Grafische Gestaltung:** Zbigniew Umgelter

**Anleitung:** Blażej Kubacki, Dávid Turczy

**Bearbeitung der Anleitung:** Weronika Rędziniak, Rainer Ählfors

**Layout der Anleitung:** Katarzyna Fiebiger

**Hauptsächliche Testspieler:** Kamil Lazarowicz, Jarek Chmiel, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Rafał Gleń, Mateusz Gospodarczyk, Martyna Machnica, Maciej „mat\_eyo” Matejko, Michał Sieńko.

Die Autoren und Entwickler danken allen Unterstützern und den Fans, die das Spiel getestet und verbessert haben – durch euch wurde es überhaupt erst möglich!

## DEUTSCHE VERSION:

**Übersetzung:** Lutz Pietschker

**Redaktion:** Ryan Palfreyman

**Satz:** Przemysław Kasztelaniec

**Mitarbeit:** Rico Besteher, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Malte Kühle, Tanja Masche, Stephan Pongratz, Claudio Priore, Yara Lal Thiel

Wir geben uns viel Mühe, unsere Spiele in perfektem Zustand zu liefern. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

Kundenservice:  
service@happyshops.com

© 2021 Board&Dice. Alle Rechte vorbehalten.  
Mehr Informationen über Dark Ages findet ihr auf  
[WWW.GIANT-ROC.COM](http://WWW.GIANT-ROC.COM)



# MATERIAL

## ALLGEMEINES MATERIAL

- Spielplan mit Siegpunkteleiste (die Rückseite ist für 5-8 Spieler)



- 7 Herrscherkarten



- Kulturtableau mit Kulturleiste, Kartenangebot, Aktionsfeldern und Kirchenreihe (die Rückseite ist für 5-8 Spieler)



- 6 Titelkarten



- 6 Karten für Barbareneinheiten



- 5 Aktionskarten



- Pro Spieler, in den 4 Spielerfarben:
  - 1 Spielertableau



- 248 Kultur- und Modulkarten



- 5 Reiter



- 6 Schützen



- 7 Fußkämpfer



- 12 Gutshöfe



- 6 Adelsscheiben



- 1 großer (SP-) und 2 kleine (Lager- und Kultur-) Zähler



- Marker +100/+200 SP



- 14 Spielermarker



- 25 Barbarenmarker (blaue Symbole)



- 100 Ressourcenmarker

- 25 Holz



- 25 Leder



- 25 Stein



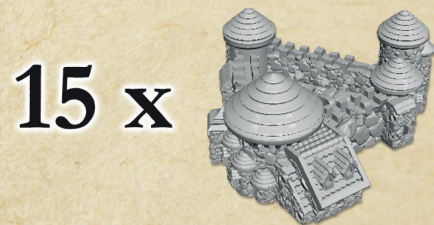
- 25 Eisen



- 25 Goldmünzen



- 15 Städte



- 30 Türme



- 88 Produktionsgebäude



- 10 Kirchen



- 19 Würfel



- 25 temporäre Einheiten
  - 5 Reiter



- 10 Schützen



- 10 Fußkämpfer



## ZUSATZMATERIAL FÜR MODULE

- Karten für „Junker und Räuber“ (CS01-CS36, enthält auch die 6 Barbarenkarten)



- Karten für „Prachtgebäude“ (C049-C054 und die Herrscherkarten „Marozia“ und „Heinrich der Vogler“)



- Karten für „Alchemisten“ (CT01-CT04)



- Karten für „Bündnisse“ (CA01-CA08)



- Karten für „Heerführer“ (CG01-CG05) und 5 große Heerführerfiguren



- 25 Haidenmarker (rote Symbole)



- Karte „Papst“ (CP01)



- Karten für „Die Wyrde“ (CY01–CY12)



- Karten für „Die Reisen des Benjamin“ (CB01–CB12)



- Karten für „Zeit der Kriege“ (CW01–CW21) und 12 Kriegsmarker.



- Karten für „Kreuzzüge“ (CC01–CC12)



- Karten für „Polens Aufstieg“ (CR01–CR20).



- Karten für „Ferne Feldzüge“ (CM01–CM15).



## VOR DER ERSTEN PARTIE




Vor der 1. Partie müsst ihr die Stanzteile aus den Bogen drücken und die Marker, Plättchen und Karten sortieren. Die Kennbuchstaben auf den Karten helfen euch, die modulspezifischen Karten vorerst auszusortieren.

# AUFBAU



- 1 Legt den Spielplan mittig auf den Tisch und das Kulturtableau daneben, beide mit der dargestellten Seite nach oben.
- 2 Legt die 5 Aktionskarten zufällig auf die 5 farbigen Bänder im oberen Bereich des Kulturtableaus.
- 3 Wählt jeweils eine Spielerfarbe und nehmt euch je 1 Spielertableau sowie das gesamte Material in der gewählten Farbe.

*Hinweis:* Für jede Farbe gibt es Spielmarker. Sie dienen im Basisspiel vor allem dazu, unbenutzte Gebiete zu sperren, aber ihr könnt sie auch als Verletzungsmarker für Einheiten verwenden. In einigen Modulen haben diese Marker einen speziellen Zweck.

- 4 Entfernt alle Kultur-, Herrscher- und Titelkarten für Spielerzahlen, die höher sind als eure aktuelle Zahl. Die Symbole sehen so aus: 2 oder mehr Spieler: , 3 oder mehr Spieler: , 4 Spieler: .

- 5 Legt jede Herrscherkarte mitsamt ihrer 2 Startkarten in die entsprechende Region auf dem Spielplan (ihr erkennt jeden Kartensatz an der gleichen Rückseite).

*Hinweis:* Marozia und Heinrich der Vogler sind nur im Modul 3 „Prachtgebäude“ im Spiel. Lasst sie ansonsten in der Schachtel.





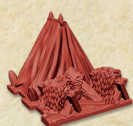
- 6 Bestimmt zufällig einen Startspieler. Beginnend rechts von ihm und dann reihum gegen den Uhrzeigersinn wählt ihr je 1 Herrscher, legt ihn neben euer Spielertableau und nehmt dessen 2 Startkarten auf die Hand. Entfernt die übrigen Herrscher- und Startkarten aus dem Spiel.
- 7 Stellt für 2/3/4 Spieler 11/13/15 Städte als Vorrat bereit. Entfernt die übrigen Städte aus dem Spiel.
- A Auf jeder Herrscherkarte steht, welches das Heimatgebiet des Reiches ist. Dorthin stellt ihr jeweils 1 Stadt aus dem Vorrat (eure Hauptstadt) sowie, auf eines der quadratischen Felder, 1 Gutshof eurer Farbe.
- 8 Stellt auf jedes Feld der Kirchenreihe (auf dem Kulturtableau) 1 Kirche.
- 9 Mischt alle Barbarenmarker (blaues Symbol) und legt in jedes Gebiet 1 davon, mit einer zufälligen Seite oben. Überspringt dabei eure Heimatgebiete und alle Gebiete, deren Spielerzahlsymbol (rechts vom Namen) eure Spielerzahl übersteigt.
- A Legt Spielermarker einer unbenutzten Farbe in jedes Gebiet, das weder Heimatgebiet ist noch einen Barbarenmarker enthält. Diese Gebiete sind für diese Partie gesperrt.
- B Entfernt alle übrigen Barbarenmarker aus dem Spiel.
- C Legt 3 Karten für Barbareneinheiten (je 1× Fußkämpfer, Schütze und Reiter, Rückseiten von CS28/29/30) neben den Spielplan. (Die identischen Karten CS31/32/33 benötigt ihr nicht.)
- 10 Stellt in jedes Gebiet 1 Produktionsgebäude, das zu der dort abgebildeten Ressource passt. Stellt dabei Produktionsgebäude in Heimatgebieten so an die Hauptstadt, dass sie 1 der drei verfügbaren Bauplätze belegen.



Holz



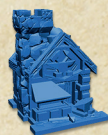
Leder



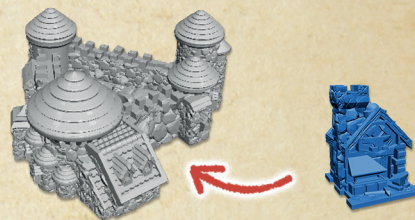
Stein



Eisen



**Hinweis:** Jede Stadt hat 3 Bauplätze für je 1 Gebäude (Produktionsgebäude oder Kirche) – an jeder Stadtmauer einen.



- 11 Legt eure SP-Zähler auf Feld 0 der Siegpunktleiste, die um den Spielplan herumläuft.
- 12 Legt eure Kulturzähler auf das 1. Feld (d.h. ganz links) der Kulturleiste auf dem Kulturtableau.
- 13 Legt eure Lagerzähler auf das oberste Feld der Lagerskalen eurer Spielertableaus.
- 14 Stellt eure übrigen Gutshöfe auf die Gutshofreihen eurer Spielertableaus, sodass nur das 1. (linke) Feld frei bleibt.
- 15 Mischt alle Kulturkarten, die keine Modulkennung tragen, und legt sie als Zugstapel auf das Kulturtableau. Zieht 6 Karten und legt sie in das Kartenangebot auf diesem Tableau.
- 16 Jeder von euch nimmt sich 1 Goldmünze (kurz: Gold) und je 1 Ressource jeder Art (Holz, Leder, Stein, Eisen).
- 17 Jeder der 2/3/4 Spieler nimmt sich 6/5/4 seiner Adelscheiben. Entfernt die übrigen Scheiben aus dem Spiel.
- 18 Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn legen die ersten 1/1/2 der 2/3/4 Spieler je 1 dieser Scheiben in den Bereich für erschöpfte Adlige auf dem Kulturtableau.
- 19 Der Startspieler eröffnet dann die Partie mit seinem 1. Zug.

# GRUNDKONZEPTE

Euer Ziel ist es, möglichst viele Siegpunkte (SP) zu sammeln. Rückt eure SP-Zähler auf der SP-Leiste vor, sobald ihr SP erhaltet. Überschreitet ihr 100 bzw. 200 SP, benutzt euren +100/+200-Marker, um das anzuzeigen.

## DER SPIELPLAN

Der Spielplan, eine Landkarte von Europa, ist in Gebiete unterteilt. Gebiete der gleichen Farbe gehören jeweils zu einer Region; jedes weiße Gebiet bildet jeweils eine Region für sich. In jedem Gebiet findet ihr neben dem Namen ein Symbol für die Ressource, die es (mit dem passenden Produktionsgebäude) erzeugen kann, sowie 2 quadratische Felder für Gutshöfe. Es gibt 4 Ressourcen: Holz, Leder, Stein und Eisen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie ihr sie erhalten (aus dem Vorrat nehmen) könnt und wie ihr sie ausgeben (in den Vorrat zurück legen) könnt. Die roten Sechsecke auf dem Spielplan haben nur im Solospiel eine Bedeutung.



Ein Gebiet ist zu einem anderen benachbart, falls sie eine gemeinsame Grenze haben oder zwischen ihnen ein Seeweg existiert.

**Beispiele:** Merseburger Mark und Böhmen haben eine gemeinsame Grenze und gelten deshalb als zueinander benachbart, ebenso wie Kroatien und Benevent, zwischen denen ein Seeweg existiert.



Benachbart durch gemeinsame Grenze: Merseburger Mark und Böhmen  
Benachbart durch Seeweg: Kroatien und Benevent

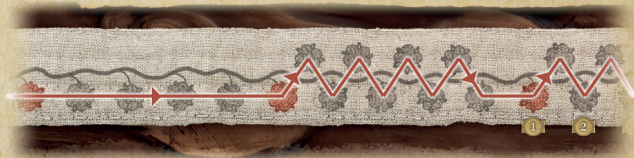
Jedes Gebiet ist entweder **kontrolliert** oder **frei**. Kontrolliert ist es, falls sich dort min. 1 farbige Figur eines Spielers befindet (Einheit/Gutshof) – ansonsten ist es frei. Produktionsgebäude, Städte usw. haben keine Spielerfarbe und können ein Gebiet daher nicht kontrollieren. Kontrollierte Gebiete sind immer auch **besetzt** (vom kontrollierenden Spieler, auch als „sein“ Gebiet bezeichnet). Ein freies Gebiet ist besetzt, falls dort Barbaren sind (Marker/Einheiten), ansonsten ist es **unbesetzt**.

In deinem **Heimatgebiet** gemäß Herrscherkarte befindet sich die Hauptstadt deines Reiches. Man darf Heimatgebiete angreifen, kann aber niemals die Kontrolle über sein Heimatgebiet verlieren.

## GOLD UND KULTURPUNKTE

**Gold** spielt in Dark Ages eine wichtige Rolle. Goldmünzen sind keine Ressource, aber du darfst beim Bezahlen jede Ressource (Holz, Leder, Stein, Eisen) 1:1 durch Gold ersetzen (ganz oder teilweise). Außerdem benötigst du Gold für einige wichtige Aktionen, vor allem zum Forschen.

Neben SP, Ressourcen und Gold solltest du ein Auge auf deine Kulturpunkte haben. Du markierst den Stand auf der Kulturleiste in der Mitte des Kulturtableaus. Bewege deinen Kulturzähler 1 Feld vorwärts, sobald du 1 Kulturpunkt erhältst.



Der jeweils 1. Spieler, der ein **rotes Feld** auf der Kulturleiste erreicht, erhält sofort 1 Gold. Außerdem gibt dir jedes rote Feld, das du erreichst, Zugang zu mehr Kulturkarten im Kartenangebot: Je mehr Kulturpunkte du hast, desto mehr Auswahl hast du (siehe Abschnitt „Kultur entwickeln“, S. 16).

## DAS SPIELERTABLEAU

Jeder von euch hat ein Spielertableau. Unter seiner Oberkante darfst du bis zu 4 **Errungenschaften** sammeln **1**. Je besser du eine Errungenschaft beherrschst, desto weiter ragt die Karte unter dem Tableau vor. Auf dem Tableau findest du auch eine Liste der Dinge, die du bauen kannst (siehe „Bauen“, S. 15), die **Gutshofreihe** **2**, die **Lagerleiste** **3** sowie die Kampfwerte deiner Kampfeinheiten (Fußkämpfer, Schützen, Reiter) **4**. Diese Kampfwerte kannst du durch neue Kriegstechnik verbessern. Rechts davon sammelst du Trophäen von Barbaren, die du besiegt hast **5**.



## EINHEITEN

### EINHEITEN DER SPIELER

Jede einzelne Fußkämpfer-, Schützen- und Reiterfigur zählt als 1 Einheit. Ihr alle habt einen eigenen Satz von Einheiten in eurer jeweiligen Spielerfarbe.



Einheiten von Gelb: Fußkämpfer, Schützen, Reiter

Einheiten bleiben in deinem Vorrat, bis du sie auf dem Spielplan einsetzt. Sterben sie, kommen sie in deinen Vorrat zurück, und du kannst sie später neu anwerben. Dein Vorrat begrenzt, wie viele Einheiten du besitzen kannst. Die Eigenschaften der Einheiten sind durch ihre Bilder bzw. Karten auf dem Spielertableau bestimmt.

### TEMPORÄRE EINHEITEN

Manchmal gewährt dir das Spiel **temporäre** Einheiten. Du kannst sie zusätzlich zu den Einheiten in deiner Farbe besitzen, aber sie kehren nach jedem Kampf in den allgemeinen Vorrat zurück. Verwende für diese Einheiten die grauen Figuren. Es gibt beliebig viele temporäre Einheiten. Falls euch die Figuren ausgehen (unwahrscheinlich), nehmt irgendeinen Ersatz.



## BARBAREN



Barbaren beginnen als Marker auf dem Spielplan. Einige zeigen deine Belohnung, falls du sie besiegst, andere zeigen, aus welchen Einheiten ihre Truppen bestehen (siehe „Marschieren“, S. 18, und „Kämpfe“, S. 22/23).

**Hinweis:** Es gibt zwei Arten von neutralen Gegnern: Barbaren und Haiden. Für die 1. Partie solltet ihr Barbaren benutzen (Plättchen mit blauen Symbolen). Haiden haben rote Symbole, sind gefährlicher und treten im Modul 7 in Erscheinung.



Barbaren

Haiden

## KULTURKARTEN



Kulturkarten erhältst du meistens durch die Aktionen „Kultur entwickeln“ oder „Kulturaustausch“ (S. 16 bzw. 19). Nimm diese Karten auf die Hand, sobald du sie erhältst. Du kannst sie, je nach Art der Karte, für die Aktion „Forschen“ ausspielen (S. 17), oder aufgrund besonderer Effekte einsetzen. **Dein Handlimit an Kulturkarten beträgt 10**, unabhängig von ihrer Art. Prüfe das am Ende deines Zuges und wirf bei Bedarf überzählige Karten ab. Nicht zu diesem Handlimit zählen Titel- und Herrscherkarten (das sind keine Kulturkarten). Auch Errungenschaften, die du bereits unter dein Tableau gelegt hast, zählen nicht mit. Im Basisspiel kommen folgende Arten von Kulturkarten vor: Errungenschaften, Kriegstechnik, Reliquien und Beinamen. Durch Module kommen weitere Kartenarten ins Spiel, z.B. Prachtgebäude und Magyarenhorden.

Abgeworfene Kulturkarten gehen in den Abwurfstapel neben dem Kartenangebot. Sie werden niemals wieder in den Zugstapel eingemischt.

# DEIN SPIELZUG

In Dark Ages gibt es weder Runden noch Phasen. Eine Partie verläuft über eine unbestimmte Zahl von Zügen, in denen jeweils 1 Spieler aktiv ist. Hat er seinen Zug beendet, wird der Spieler links von ihm aktiv und beginnt mit seinem Zug. Sofern nicht anders angegeben, bezieht sich „du“ immer auf den aktiven Spieler.

In deinem Zug musst du 1 **Adelsaktion** ausführen oder **passen**.

*Hinweis:* Einige Module führen weitere Optionen ein. Dort steht dann jeweils „Anstelle einer Adelsaktion“.

Um eine **Adelsaktion** auszuführen, nimm 1 Adelscheibe aus deinem Vorrat und lege sie unter eine Aktionskarte. Dort dürfen bereits andere Scheiben liegen, auch deine eigenen. Lege die Scheibe ggf. oben auf die anderen Scheiben unterhalb dieser Karte, sodass ein Stapel entsteht. Dieser zeigt, in welcher Reihenfolge eure Adligen agiert haben. Führe dann sofort die Aktion aus (siehe dazu ab S. 15).

Falls du **passt**, statt eine Adelscheibe zu platzieren, erhältst du sofort alle deine Adelscheiben zurück, prüfst dann deine Ressourcen und produzierst (siehe dazu S. 20).

## TITEL EINSETZEN



Sofort nach Abschluss deiner Adelsaktion und bevor jemand reagieren kann (S. 14), darfst du 1 „einsetzbare“ (aufrecht liegende) Titelkarte gebrauchen, um die gleiche Adelsaktion noch 1 weiteres Mal auszuführen. Lege dafür keine 2. Adelscheibe auf den Stapel. Um den Gebrauch einer Karte anzuzeigen, drehe sie seitwärts – sie ist vorerst nicht mehr „einsetzbar“.

Die 2. Aktion gilt in jeder Hinsicht als neue, eigenständige Aktion. Einige Errungenschaften lassen dich z.B. etwas tun, „sobald/wann immer“ du eine Aktion ausführst. Setzt du einen Titel ein, darfst du solche Sondereffekte also noch einmal

nutzen. Darfst du eine Sonderfähigkeit „1×“ einsetzen, wirkt sie aber nur auf 1 der beiden Aktionen (meist betrifft so etwas einen Rabatt oder Zusatzeffekt innerhalb eines Moduls).

Manche Fähigkeiten erlauben dir Aktionen „ohne einen Adligen einzusetzen“. Diese Aktionen kannst du nicht mittels Titelkarte wiederholen, weil es keine Adelsaktionen sind.

**Wichtige Einschränkung:** Falls eine **Marschaktion einen Kampf ausgelöst hat, kannst du sie NICHT mittels Titelkarte wiederholen (auch wenn die Schlacht gegen Barbaren ging).**

## SIEDELN

Vor oder nach Adelsaktionen darfst du ohne Einsetzen von Adelscheiben in 1 oder mehr Gebieten siedeln. In dem betreffenden Gebiet darf noch kein Gutshof sein:

- Ermittle die Siedlungskosten des Gebiets:
  - Falls das Gebiet zu deinem Heimatgebiet benachbart ist **und** auch in der selben Region liegt, gilt der linke Wert auf deiner Herrscherkarte.
  - Falls das Gebiet zu deinem Heimatgebiet benachbart ist (aber nicht in der gleichen Region liegt) oder in der Region des Heimatgebiets liegt (aber nicht zu ihm benachbart ist), gilt der mittlere Wert auf deiner Herrscherkarte.
  - Andernfalls gilt der rechte Wert auf deiner Herrscherkarte.
- Entferne genügend Einheiten (Figuren) aus dem Gebiet, um die Siedlungskosten zu zahlen. Einheiten der Stufe II zählen dabei als 2 Einheiten, die der Stufe III als 3. Was Stufen sind, wird unter „Forschen“ (S. 17) und „Kampfergebnis“ (S. 23) erklärt.
- Nimm den Gutshof vom linken Ende deiner Gutshofreihe und stelle ihn auf eins der quadratischen Felder dem Gebiet.



Gutshöfe erhöhen das Versorgungslimit (*wichtig beim Marschieren, S. 18*). Da sie die Spielerfarbe haben, geben sie dir auch die Kontrolle über ein Gebiet, selbst wenn du dort keine Einheiten hast. Verteidigst du ein Gebiet, stellt jeder seiner Gutshöfe

1 temporäre Fußkämpfereinheit auf (S. 11). Ein Versorgungsli- mit von 7 oder mehr gibt am Ende der Partie Siegpunkte (S. 24).

Wann immer dich das Spiel anweist, einen Gutshof vom Ta- bleau zu **entfernen**, nimm den Hof stets vom linken Ende deiner Gutshofreihe und lege ihn in die Schachtel zurück. Das erhöht dein Versorgungsli- mit, hat aber keine anderen Folgen.

## BEINAMEN



In deinem Zug darfst du vor oder nach Aktionen 1 oder meh- rere Beinamenkarten aus der Hand spielen; das kostet nichts. Jede dieser Karten enthält eine Bedingung zum Erlangen von Siegpunkten. Prüfe, ob du die Bedingung erfüllst, nimm dir ggf. die Siegpunkte und lege die Karte auf den Abwurfstapel für Kulturkarten. Sobald du passt, musst du alle Beinamenkar- ten spielen, die du dann noch auf der Hand hast (S. 20).

## REAKTIONEN

Nachdem du deine Aktion und ggf. Zusatzaktionen (Titel, Bei- namen) ausgeführt hast, prüfe den Stapel unter der Aktions- karte. Besteht der Stapel aus 3 Adelsscheiben, entferne die un- terste. Ihr Eigentümer – du oder jemand anders – muss sofort 1 der angrenzenden Reaktionen ausführen.

Anschließend kommt diese Adelsscheibe in den Bereich für er- schöpfte Adlige rechts von den Aktionskarten.

Nach dem Ende des Spielzugs (und ggf. der Reaktion) prüft ihr, ob das Ende der Partie ausgelöst wurde (S. 24). Anschlie- ßend wird in jedem Fall der nächste Spieler zur Linken aktiv und beginnt mit seinem Zug.

*Beispiel:* Weiss legt ihre Adelsscheibe auf die 2 Scheiben, die bereits unter „Forschen“ liegen: oben eine gelbe, darunter eine weiße. Weiss führt ihre Forschung aus, entfernt dann die untere weiße Scheibe und darf sofort reagieren, d.h. entweder „Anwerben“ oder „Holz/ Eisen nehmen“.



# DIE AKTIONEN UND REAKTIONEN



In diesem Abschnitt bezieht sich „du“ entweder auf den aktiven Spieler (der die Aktion ausführt) oder auf den reagierenden Spieler (dessen Scheibe aus dem Stapel entfernt wurde). Aktionen sind rot eingerahmt, Reaktionen blau. „Anwerben“ kann beides sein, der Rahmen ist daher rot-blau.

## BAUEN

Beim Bauen hast du die folgenden Optionen; wähle 1 davon:

- Baue eine Stadt in einem von dir kontrollierten Gebiet (dort darf noch keine Stadt sein).
- Baue ein Produktionsgebäude in einer deiner Städte.
- Baue eine Kirche in einer deiner Städte.
- Baue einen Turm in einer deiner Städte.
- Baue einen 2. Gutshof in einem von dir kontrollierten Gebiet.
- Baue ein Lager auf deinem Spielertableau.

## STÄDTE

Eine Stadt zu bauen kostet 1  und 1 . In jedem Gebiet kann nur 1 Stadt sein. Sobald du die Stadt gebaut hast, erhältst du 2 Kulturpunkte. Bewege ein evtl. in dem Gebiet vorhandenes Produktionsgebäude auf einen der drei Bauplätze der neuen Stadt.








Eine Stadt erlaubt dir, Einheiten anzuwerben (S. 18), weitere Gebäude zu bauen (und so z.B. mehr zu produzieren) und in der Schlusswertung SP für Gebäude zu erhalten (S. 24). Zur Verteidigung des Gebiets stellt eine Stadt temporäre Bogenschützen (S. 11).

Der Vorrat an Städten ist begrenzt; ist er leer, läutet dies das Ende der Partie ein.




## PRODUKTIONSGEBÄUDE



Ein Produktionsgebäude, das zur Ressource des Gebiets passt, kostet  . Passt es nur zur Ressource eines Nachbargebiets, kostet es stattdessen   . Passt es zu keiner von beiden, kannst du es nicht bauen. Du kannst das Gebäude nur bauen, falls du das Gebiet kontrollierst und dort eine Stadt mit min. 1 freien Bauplatz ist. (Jedes Produktionsgebäude und jede Kirche belegt 1 Bauplatz.)

Je mehr Produktionsgebäude des gleichen Typs du in einer Stadt hast, desto mehr der entsprechenden Ressource produzierst du, wann immer du passt (siehe dazu S. 20).

## KIRCHE

Eine Kirche zu bauen kostet   . Du kannst die Kirche nur bauen, falls du das Gebiet kontrollierst und dort eine Stadt mit min. 1 freien Bauplatz ist. (Jede Kirche und jedes Produktionsgebäude belegt 1 Bauplatz.) Nimm immer die Kirche vom oberen Ende der Kirchenreihe auf dem Kulturtableau. Der Vorrat an Kirchen ist begrenzt. Ist er leer, kannst du keine Kirche mehr bauen. Das Ende der Partie wird evtl. schon vorher eingeläutet (S. 24).



Für den Bau einer Kirche erhältst du sofort 5 SP und 1 weiteren SP, falls dies die 1. Kirche in der Region ist. Zusätzlich erhältst du sofort 1 SP pro Region ohne Kirche, die zu dem Gebiet mit der neuen Kirche benachbart ist.

**Beispiel:** Gelb baut eine Kirche in Kärnten und erhält 5 SP + 1 SP, weil dies die 1. Kirche in der rosa Region ist, zu der Kärnten gehört. 1 zusätzlichen SP erhält Gelb für die gelbe Region, weil sie an Kärnten grenzt und selbst in keinem Gebiet eine Kirche hat. In der orangenen Region ist in Schwaben schon eine Kirche, deshalb gibt es für diese Region keinen Extrapunkt. Gelb erhält insgesamt 7 SP.



Gelb baut eine Kirche in Kärnten und erhält 5 SP + 1 SP, weil dies die 1. Kirche in der rosa Region ist, zu der Kärnten gehört. 1 zusätzlichen SP erhält Gelb für die gelbe Region, weil sie an Kärnten grenzt und selbst in keinem Gebiet eine Kirche hat. In der orangenen Region ist in Schwaben schon eine Kirche, deshalb gibt es für diese Region keinen Extrapunkt. Gelb erhält insgesamt 7 SP.

## TURM

Türme kannst du in mehreren Etagen bauen, 1 Etage pro Bauaktion (es gibt aber Effekte, die den Bau mehrerer Etagen auf einmal erlauben). Du musst das Gebiet kontrollieren, und dort muss eine Stadt sein; der Turm belegt keinen Bauplatz der Stadt, sondern kommt in ihre Mitte. Die Baukosten richten sich nach der Etage: 1. (unterste) Etage: ☁️, 2. (mittlere) Etage: ☁️🏰, 3. (oberste) Etage: ☁️🏰🏰. Mehr als 3 Etagen sind nicht möglich. Setze für jede neue Etage 1 neues Turmteil oben auf den Turm.

Türme sind bei Angriff und Verteidigung hilfreich, je höher desto besser, und sie wirken auch auf Nachbargebiete (S. 23). Außerdem können sie dir in der Schlusswertung SP geben.

## GUTSHOF

Jedes Gebiet kann bis zu 2 Gutshöfe haben. Der 1. davon muss durch Siedeln entstehen (S. 13), der 2. muss für 🏡 gebaut werden. Nimm den Gutshof vom linken Ende deiner Gutshofreihe und stelle ihn auf eins der quadratischen Felder eines Gebiets, das du bereits kontrollierst.

Gutshöfe vergrößern dein Versorgungslimit (siehe „Marschieren“, S. 18), sie können in der Schlusswertung SP bringen und sie kontrollieren das Gebiet, auch wenn du dort keine Einheiten hast. Jeder Gutshof stellt 1 temporäre Fußkämpfereinheit zur Verteidigung des Gebiets (S. 11).

## LAGER

Lager baust du nicht auf dem Spielplan, sondern indem du den Lagerzähler auf der Lagerleiste deines Spielertableaus vorrückst. Was das kostet, steht auf dem neuen Feld, die Lagerkapazität steht links daneben.

**Hinweis:** Die ersten beiden Lagerhäuser kosten 🏰 oder 🏰, nicht beides.

**Beispiel:** Gelb baut ihr 2. Lager. Sie bezahlt 1 🏰 und rückt den Lagerzähler auf der Lagerleiste um 1 Feld nach unten.



Die Lagerkapazität ist wichtig, sobald du passt (S. 20): Sie bestimmt, wie viele Ressourcen du höchstens verkaufen und lagern kannst. In der Schlusswertung (S. 24) erhältst du SP, falls du dein Lager min. 3x ausgebaut hast.

## KULTUR ENTWICKELN

Kultur entwickeln erlaubt dir, 1 zugängliche Kulturkarte aus dem Kartenangebot auf die Hand zu nehmen.

Zugänglich sind alle Karten, die **unter oder links** von deinem Kulturzähler liegen. Wann immer dieser Zähler ein rotes Feld der Leiste erreicht, wird eine weitere Karte für dich zugänglich.

**Beispiel:** Für Gelb sind die ersten 3 Karten des Angebots zugänglich, aber nicht die 4., 5. und 6. Karte.





Im Angebot findet ihr verschiedene Arten von Karten: Errungenschaften und Kriegstechnik (siehe „Forschen“, unten), Reliquien (siehe „Kirchen“, S. 15) und Beinamen (siehe S. 14). Weitere Kartenarten kommen durch Module ins Spiel, z.B. Prachtgebäude und räuberische Horden.

Hast du eine Karte genommen, rücke die übrigen Karten nach links, um die Lücke zu schließen, dann ziehe 1 Karte vom Stapel und lege sie auf den freien Platz. Wiederholst du die Aktion mittels einer Titeltkarte, fülle nach jeder einzelnen Aktion wieder auf.

## FORSCHEN

Forschen umfasst die folgenden 3 Optionen; wähle 1 davon:

- Lege 1 Errungenschaft von der Hand unter die Oberkante deines Spielertableaus, sodass nur die 1. Stufe sichtbar ist.

**Achtung:** Du kannst Karten, die dort liegen, nicht wieder entfernen!

- Ist die 1. Stufe der Errungenschaft als „Sofort“ gekennzeichnet, führe ihren Effekt aus. Solche Effekte wirken nur einmalig.



- Erhöhe die Stufe einer Errungenschaft, die du besitzt; das kostet 1 Gold. Ziehe die Karte so weit unter deinem Tableau hervor, dass der Text der nächsten Stufe sichtbar wird. Jede Errungenschaft hat 3 Stufen, kann also max. 2× aufgewertet werden.

- Meist sind **alle Stufen gleichzeitig wirksam**, aber manche Stufen geben explizit an, dass sie niedrigere Stufen ersetzen.
- Ist die neue Stufe als „Sofort“ gekennzeichnet, führe einmalig ihren Effekt aus.



- Lege 1 Kriegstechnik von der Hand auf das entsprechende Feld deines Spielertableaus oder auf die Karte, die dort bereits liegt; das kostet 1 Gold.
  - Die Kriegstechnik der höheren Stufe ersetzt die bisherige Stufe (Karte oder vorgedruckte Stufe I). Jede Kriegstechnik ersetzt stets den gleichen Typ: Fußkämpfer ersetzt Fußkämpfer, Schützen ersetzen Schützen, Reiter ersetzen Reiter.
  - Die neue Stufe muss genau 1 Stufe höher sein als die vorhandene Technik der gleichen Art: Stufe II ersetzt die vorgedruckte Stufe I, Stufe III ersetzt die Stufe II der vorigen Karte (die aber auf dem Tableau bleibt).
  - Die meisten Kriegstechnikkarten zeigen 2 verschiedene Einheiten, je 1 mit Stufe II und III. Du darfst sie entweder für die eine oder für die andere Art von Einheit benutzen.
  - Eine ausgespielte Kriegstechnik wird sofort für alle deine Einheiten der jeweiligen Art wirksam. Auch die neuen Kosten für neue Einheiten gelten ab sofort.
  - Die Technikstufe ist auch die Stufe der Einheiten, wann immer ihr Kampfresultate ermittelt (S. 23) oder siedelt (S. 13).



**Beispiel:** Weiß spielt Karte C074, die entweder Schützen der Stufe II oder Fußkämpfer der Stufe III darstellt. Alle Einheiten von Weiß sind derzeit auf Stufe I (die auf dem Tableau aufgedruckte Stufe), also kann sie diese Karte nur zum Aufwerten der Schützen verwenden.



## ANWERBEN

Anwerben ist als Aktion und als Reaktion verfügbar. Nimm 1 Einheit beliebiger Art aus deinem Vorrat und stelle sie in ein von dir kontrolliertes Gebiet, in dem eine Stadt ist. Der Vorrat an Einheiten ist begrenzt: Hast du keine passende Figur mehr, kannst du diese Art von Einheit nicht mehr anwerben.

Die Kosten für das Anwerben hängen von der Art der Einheit und der Kriegstechnik-Stufe dieser Art ab. Die aktuellen Kosten stehen bei der Kriegstechnik auf dem Spielertableau (Aufdruck bzw. Karte).

**Beispiel:** Gelb bezahlt für 1 Schützen-Einheit 1  und 1  und stellt 1 Schützen-Figur in die Lombardei.



Löst die Aktion „Anwerben“ einen bestimmten Effekt aus, dann tut das auch die Reaktion (z.B. die Fähigkeit der Rekrutierten Schützen). Andere Ereignisse, die Einheiten auf den Spielplan bringen (z.B. Fehde), lösen dagegen diesen Effekt nicht aus.

## MARSCHIEREN

Durch Marschieren bewegst du alle oder einige Einheiten (ein „Heer“) von 1 Gebiet in 1 benachbartes Gebiet. Vorher musst du aber dein Versorgungslimit prüfen: Falls die **Gesamtzahl** deiner Einheiten auf dem Spielplan (auch solcher, die nicht marschieren sollen) **größer** ist als die größte Zahl, die auf deiner Gutshofreihe sichtbar ist, musst du

- entweder so viele Einheiten in den Vorrat zurücklegen, dass du die Zahl nicht mehr überschreitest,
- oder pro überzähliger Einheit 1 Gold bezahlen.

Du **darfst** beide Möglichkeiten kombinieren, d.h. einige Einheiten entfernen und für andere bezahlen.

**Beispiel:** Gelb hat 3 Schützen in Verona und 3 Fußkämpfeinheiten in der Lombardei. Das Versorgungslimit von Gelb ist 4. Gelb wählt die Aktion „Marschieren“ und muss sofort – bevor sie Einheiten bewegt – das Versorgungslimit prüfen. Sie entscheidet sich, 1 Fußkämpfer zu entfernen und 1 Gold zu zahlen.



Falls der Marsch in ein besetztes Gebiet führt – egal, ob es durch einen anderen Spieler kontrolliert oder durch Barbaren besetzt ist – beginnt sofort ein Kampf (S. 22).

## UMGRUPPIEREN

Wie beim Marschieren bewegt sich beim Umgruppieren 1 Gruppe von Einheiten aus 1 Gebiet in 1 benachbartes Gebiet, aber mit einer wesentlichen **Einschränkung**: Die Bewegung kann **KEINEN** Kampf auslösen. Dafür entfällt auch die Prüfung des Versorgungslimits.

## KULTURAUUSTAUSCH

Für die Reaktion Kulturaustausch hast du 2 Optionen; wähle 1 davon:

- Wirf 1 Kulturkarte aus deiner Hand ab (egal, welche Art von Karte und seit wann du sie hast) und nimm 1 Gold.
- Gib 1 Gold ab und nimm 1 beliebige Kulturkarte aus dem Kartenangebot, egal wo dein Kulturzähler steht.
  - Hast du eine Karte genommen, rücke die übrigen Karten nach links, um die Lücke zu schließen, dann ziehe 1 Karte vom Stapel und lege sie auf den freien Platz.

## RESSOURCEN NEHMEN

2 Reaktionen erlauben dir, Ressourcen zu nehmen, nämlich „Holz oder Stein“ bzw. „Holz oder Leder“. Wähle entsprechend 1 Ressource und nimm sie aus dem Vorrat.

## EISEN GEGEN GOLD

## TAUSCHEN WAREN VERKAUFEN

Für diese Reaktion hast du 2 Optionen; wähle 1 davon:

- Gib 1 Eisen ab und nimm 1 Gold.
- Verkaufe 1 Ressource, um dafür Kulturpunkte zu erhalten:
  - 1 Kulturpunkt für 1 Holz oder 1 Leder
  - 2 Kulturpunkte für 1 Stein
  - 3 Kulturpunkte für 1 Eisen

# passen

Wann immer du passt, setzt du **keine** Adelsscheibe ein. Du musst passen, falls du zu Beginn deines Zuges keine Adelscheibe mehr hast und dir auch keine „Anstelle einer Adelsaktion“-Effekte zur Verfügung stehen. Du darfst freiwillig früher passen, aber **nur**, falls du schon min. 1 Adelscheibe benutzt hast. Sobald du passt, führe die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Wirf die linke Karte des Kartenangebots ab und rücke die übrigen Karten nach links, um die Lücke zu schließen, dann ziehe 1 Karte vom Stapel und lege sie auf den freien Platz.
2. Falls dir ein Titel für eine Region zusteht, nimm jetzt 1 Titel.
  - Damit dir ein Titel zusteht, musst du mindestens die Hälfte der Gebiete der Region kontrollieren (d.h. 2 von 3, 2 von 4, 3 von 5 usw.) und du musst für jedes Gebiet, das du dort nicht kontrollierst, 1 ungenutzte Adelscheibe haben.
  - Besitzt noch niemand diesen Titel, erhältst du so viele Siegpunkte, wie die Titelkarte angibt. Besitzt jemand anders diesen Titel, nimm ihn dir; du erhältst aber keine SP (und er verliert keine).

**Beispiel:** Gelb kontrolliert die Lombardei und Verona; aber nicht die Toskana (das 3. Gebiet dieser Region). Sobald Gelb passt, darf sie den Titel „König von Italien“ beanspruchen – falls sie noch min. 1 Adelscheibe übrig hat, um die fehlende Toskana auszugleichen. Da noch niemand diesen Titel hatte, erhält Gelb 7 SP.



**Wichtig:** Hältst du einen Titel, verlierst du ihn nicht automatisch, nur weil du die Bedingungen nicht mehr erfüllst. Der Titel kann dir nur durch einen Mitspieler wieder abgenommen werden.

3. Nimm alle deine Adelscheiben zurück in deinen Vorrat, egal wo sie sind.
  - Nur relevant bei höheren Spielerzahlen: Lass in den Stapeln unter den Aktionskarten die Scheiben der anderen Spieler unverändert liegen.
4. Du darfst so viele Ressourcen verkaufen, wie deine Lagerleiste in der Spalte „Verkauf“ angibt.
  - Für verkaufte Ressourcen erhältst du Kulturpunkte gemäß ihrem Verkaufswert:
    - 1 Kulturpunkt pro Holz/Leder
    - 2 Kulturpunkte pro Stein
    - 3 Kulturpunkte pro Eisen
5. Hast du jetzt noch mehr Ressourcen, als deine Lagerleiste in der Spalte „Lagern“ angibt, gib den Überschuss ab.

**Wichtig:** Gold ist keine Ressource, du darfst beliebig viel davon behalten.

6. Nimm 1 Gold und handle alle Karteneffekte ab, die eintreten, „sobald du passt“.
7. Falls du noch Beinamenkarten auf der Hand hast, musst du sie jetzt abhandeln und abwerfen. Entscheide selbst, in welcher Reihenfolge du sie benutzt.

8. Alle von dir kontrollierten Gebiete produzieren jetzt: Das 1. Produktionsgebäude jedes Typs produziert 1 entsprechende Ressource, das 2. und 3. Produktionsgebäude je 2 Ressourcen dieser Art. (Du kannst nur mehr als 1 Produktionsgebäude in einem Gebiet haben, falls dort eine Stadt ist.)

9. Drehe alle seitwärts liegenden Titelkarten wieder aufrecht. Du darfst sie jetzt erneut gebrauchen.

*Beispiel: Gelb hat gepasst. Sie kontrolliert Kärnten, Baiern und Verona und produziert dort.*



*In Verona sind 2 Produktionsgebäude für [Icon: Stone] und 1 für [Icon: Wood]. Das Gebiet produziert 3 [Icon: Stone] und 1 [Icon: Wood].*



*In Kärnten sind 3 Produktionsgebäude für [Icon: Iron] die zusammen 5 [Icon: Iron] produzieren.*



*In Baiern ist 1 Produktionsgebäude für [Icon: Wood] und 1 für [Icon: Iron]. Das Gebiet produziert 1 [Icon: Wood] und 1 [Icon: Iron].*



*Gelb produziert also insgesamt:*

*2 [Icon: Wood], 1 [Icon: Iron], 3 [Icon: Stone], 5 [Icon: Iron].*

# Kämpfe

Marschierst du in ein Gebiet, das von Barbaren besetzt ist oder das von einem anderen Spieler kontrolliert wird, beginnt sofort ein Kampf.

## KAMPF GEGEN BARBAREN

1. Nimm den Barbarenmarker aus dem Gebiet. Falls nötig, drehe ihn um, sodass die Seite mit den Symbolen oben liegt.
2. Stelle das Barbarenheer gemäß den Symbolen auf dem Marker aus temporären Einheiten zusammen. Hattest du schon einmal Barbaren besiegt, kommen weitere temporäre Einheiten gemäß Spielertableau hinzu.



In deinem 1. Kampf gegen Barbaren gibt es weder zusätzliche Einheiten noch zusätzliche SP **1**. Hast du bereits 1× gegen Barbaren gewonnen, erhalten die nächsten, gegen die du kämpfst, 1 Fußkämpfer hinzu; besiegst du sie, erhältst du 2 zusätzliche SP **2**. Nach deinem 2. Sieg kommt 1 Schütze hinzu und du kannst bei einem Sieg 3 zusätzliche SP erhalten **3**. Nach dem 3. oder mehr Siegen erhalten sie jeweils 1 Reiter und du 4 zusätzliche SP (falls du gewinnst) **4**.

3. Handle die Kampfsequenz (gemäß S. 23) ab. Die Kampfwerte der Barbaren stehen auf den Barbarenkarten, deine stehen auf deinem Spielertableau bzw. auf den Kriegstechnikkarten, die darauf liegen.



Alle Barbaren haben die hier angegebenen Werte und Eigenschaften (sie haben keine Kosten). Deine eigenen Kampfswerte für Fußkämpfer, Schützen und Reiter findest du auf deinem Spielertableau.

4. Du siegst, falls dein Kampfergebnis höher ist als das der Barbaren (das hängt im Wesentlichen davon ab, welche Einheiten ihr nach dem Kampf übrig habt). Nimm dir dann sofort die Belohnung gemäß Rückseite des Barbarenmarkers und ggf. die zusätzlichen SP gemäß Trophäenbereich deines Spielertableaus. Lege dann den Marker auf das nächste freie Feld des Trophäenbereichs (staple den 5. und weitere Marker auf den 4.).
  - Die Belohnung „Mach noch einen Zug“ bedeutet, dass du sofort noch einmal an der Reihe bist. Dies ist ein ganz normaler Zug mit allen Möglichkeiten, die du in jedem anderen Zug auch hast.
5. Du verlierst, falls dein Kampfergebnis gleich dem der Barbaren oder niedriger ist. Ziehe deine überlebenden Einheiten in das Gebiet zurück, aus dem sie kamen.
6. Entferne die temporären Einheiten beider Seiten.

## KAMPF GEGEN ANDERE SPIELER

1. Der Verteidiger erhält 1 temporären Fußkämpfer pro Gutshof in seinem Gebiet und 1 temporären Schützen, falls in dem Gebiet eine Stadt ist.
2. Handle die Kampfsequenz (*siehe rechts*) ab. Die Kampfwerte eurer verschiedenen Einheiten stehen auf euren Spielertableaus bzw. auf den Kriegstechnikkarten, die darauf liegen.
3. Du siegst, falls dein Kampfergebnis (*siehe rechts*) höher ist als das deines Gegners.
  - Falls dies **nicht** das Heimatgebiet deines Gegners ist:
    - Dein Gegner muss seine überlebenden Einheiten in 1 von ihm kontrolliertes Nachbargebiet zurückziehen. Ist das nicht möglich, sterben sie und gehen zurück in den Vorrat.
    - Stelle alle Gutshöfe des Gegners aus diesem Gebiet zurück auf seine Gutshofreihe (jeweils auf das freie Feld, das am weitesten rechts ist). Jeder dieser Gutshöfe löst eine **Fehde** aus: Der Gegner stellt 1 Fußkämpfereinheit in sein Heimatgebiet.
    - Städte, Produktionsgebäude und Kirchen bleiben in dem Gebiet und gehören jetzt dem Sieger.
  - Falls dies das Heimatgebiet deines Gegners ist:
    - Nimm 1 Gold oder 1 Ressource aus dem Vorrat des Gegners (falls vorhanden).
    - Du erhältst so viele SP, wie die Gutshofreihe des Gegners als Versorgungslimit anzeigt.
    - Ziehe deine überlebenden Einheiten in das Gebiet zurück, aus dem sie kamen.
4. Du verlierst, falls dein Kampfergebnis gleich dem des Gegners oder niedriger ist. Ziehe deine überlebenden Einheiten in das Gebiet zurück, aus dem sie kamen.
5. Entferne die temporären Einheiten beider Seiten.

## KAMPFSEQUENZ

### KAMPFERGEBNIS


Beide Seiten werfen in jeder Kampfphase die Würfel der beteiligten Einheiten gleichzeitig. Fußkämpfer benutzen grüne, Schützen benutzen blaue und Reiter rote Würfel.

**Achtung:** Temporäre Einheiten haben immer die gleichen Kampfeigenschaften wie die normalen Einheiten der gleichen Seite.


Wer würfelt, verteilt den Schaden nach eigenem Ermessen unter den gegnerischen Einheiten. Jede Einheit, deren Schaden mindestens ihren Rüstungswert erreicht, stirbt und geht zurück in den jeweiligen Vorrat. Einheiten mit Rüstungswerten von mehr als 1 können Teilschaden nehmen (mit Spielermarkern (🟡🟢🔴🟠) markieren). Stirbt eine solche Einheit aber nicht im Kampf, erholt sie sich nach Abschluss aller Kampfphasen sofort und vollständig. Da ihr gleichzeitig würfelt, können sich eure Einheiten gegenseitig vernichten. In jeder Phase kämpfen nur noch die Einheiten, die die vorigen Phasen überlebt haben.


Manche Errungenschaften geben dir mehr Würfel, erhöhen den Schaden pro Wurf oder lassen Schaden vermeiden.

**Wichtig:** Ein Würfel, der (ggf. nach Modifikation) eine „1“ zeigt, kann niemals Schaden verursachen.

**1. Fernkampfphase:** Wirf 1 Würfel pro Einheit mit der Fähigkeit „Fernkampf“ . Jedes Ergebnis, das mindestens den Fernkampfwert der Einheit erreicht, verursacht 1 Schaden.

**Hinweis:** Niedrige Kampfwerte sind also günstig.

**2. Reiterangriff:** Wirf 1 Würfel pro Einheit mit der Fähigkeit „Reiterangriff“ . Jedes Ergebnis, das mindestens den Reiterwert der Einheit erreicht, verursacht 1 Schaden.

**3. Nahkampfphase:** Würfle für alle Einheiten. Für jede Turmetage, die ein Spieler **in dem umkämpften Gebiet und in Nachbargebieten** hat, darf er jeweils das Ergebnis von 1 Würfel seiner Wahl um 1 verbessern, auch mehrfach für den gleichen Würfel. Jedes (modifizierte) Ergebnis, das mindestens den Nahkampfwert  der Einheit erreicht, verursacht 1 Schaden.

**4. Kampfergebnis:** Jede überlebende Einheit trägt 1-3 Punkte zum Kampfergebnis bei, und zwar 1 Punkt pro Stufe der Einheit (Kriegstechnik); jede Barbareneinheit zählt 1 Punkt. Der Verteidiger fügt dem Ergebnis so viele Punkte hinzu, wie er **Turmetagen** in dem umkämpften Gebiet hat (0-3). Einige Karteneffekte erlauben es, das Kampfergebnis des Gegners zu verringern.

# ENDE DER PARTIE

## DAS ENDE DER PARTIE AUSLÖSEN

Prüft am Ende jedes Spielzugs, ob eine der folgenden Bedingungen eingetreten ist:

- Es sind keine Städte mehr im Vorrat. (Das heißt, dass bei 2/3/4 Spielern 11/13/15 Städte gebaut wurden.)
- Auf der Kirchenreihe steht keine Kirche mehr auf dem Feld mit der aktuellen Spielerzahl. (Bei 2/3/4 Spielern ist das die 7./8./9. Kirche.)
- Min. 1 Spieler hat das letzte Feld der Kulturleiste erreicht.
- Min. 1 Spieler hat 4 oder mehr Errungenschaften der Stufe III und/oder Kriegstechniken der Stufe III.
- Der Zugstapel für Kulturkarten ist leer.

Falls min. 1 dieser Bedingungen erfüllt ist, **beginnt die Endphase**: Beginnend mit dem nächsten Spieler spielt zunächst jeder 1 komplette „Passen“-Sequenz durch, mit einer Einschränkung: Der 1. Schritt (Erneuerung des Kartenangebots) entfällt. Ausnahmsweise passen hier auch Spieler, die noch alle Adelscheiben verfügbar haben; diese erhalten aber im 6. Schritt 2 Gold (statt 1).

Fahrt dann wie üblich beim nächsten Spieler mit dem Spiel fort (das ist der, der im vorigen Absatz als 1. gepasst hat). Ab jetzt gilt: Wer passt, beendet seine „Passen“-Sequenz nach dem 3. Schritt (Adelscheiben einsammeln) und nimmt ab da nicht mehr am Rest der Partieteil. Nachdem alle Spieler gepasst haben, ist die Partie zu Ende. Es folgt die Schlusswertung!

## SCHLUSSWERTUNG

Fügt eurem momentanen SP-Stand die folgenden SP hinzu:

- Für jede Errungenschaft: den SP-Wert der höchsten freigeschalteten Stufe.



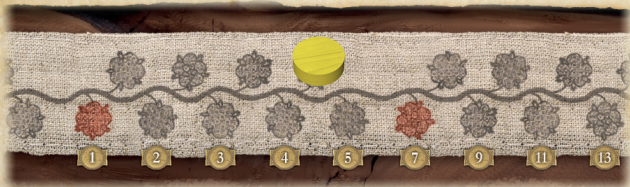
- Für jede eigene Stadt: bei 1/2/3 Gebäuden (Kirchen und Produktionsgebäude) 2/4/7 SP.
- Für jeden eigenen Turm, pro Etage des Turms: 1 SP pro benachbartem Gebiet, das du kontrollierst.



**Beispiel:** Gelb hat einen Turm mit 3 Etagen in der Lombardei und einen Turm mit 1 Etage in Verona. Der Turm in der Lombardei zählt 3 SP für jedes benachbarte, von Gelb kontrollierte Gebiet: Schwaben, Baiern, Verona und Toskana, in Summe 12 SP. Der Turm in Verona zählt entsprechend je 1 SP für Romagna, Toskana, Lombardei und Baiern, in Summe 4 SP.

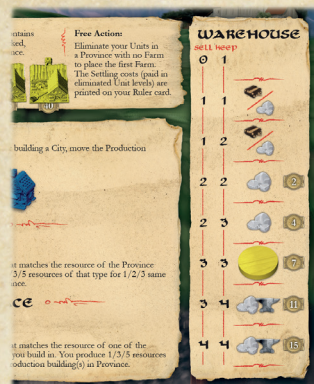


- Für die Kulturleiste: den höchsten SP-Wert, den dein Kulturzähler erreicht hat.



*Beispiel: Gelb erhält 4 SP für ihre Position auf der Kulturleiste.*

- Für die Lagerleiste: den höchsten SP-Wert, den dein Lagerzähler erreicht hat.



*Beispiel: Gelb erhält 7 SP für ihre Position auf der Lagerleiste.*

- Für die Gutshofreihe: den höchsten freigelegten SP-Wert der Reihe.



*Beispiel: Gelb erhält 20 SP für ihre Position auf der Gutshofreihe.*

- Die SP auf allen Titelkarten, die du hältst.



*Beispiel: Gelb hat am Ende der Partie 2 Titel: König von Italien (7 SP) und Herzog von Benevent (7 SP). Gelb erhält 14 SP durch Titel.*

- 1 SP pro Goldmünze.



*Beispiel: Gelb hat am der Partie noch 4 Gold und erhält dafür 4 SP.*

Wer am meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

# MODUL 1 - JUNKER UND RÄUBER: DAS SOLOSPIEL

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL


- 3 Karten für Einheiten der Junker
- 3 Karten für Einheiten der Magyaren
- 9 Junkerkarten
- 18 Hordenkarten
- 1 Gutshofkarte der Junker
- 1 Karte „Magyarenhorde“
- 1 Übersichtskarte
- 1 Würfel, 20-seitig (W20)

Für dieses Modul brauchst du die Karten  
CS01 – CS36.


„Du“ in diesen Regeln bezieht sich immer auf den Solo-Spieler, mit „sie“ sind immer die Junker gemeint. Auch wenn sie in der Mehrzahl stehen, sind die Junker spieltechnisch ein einziger Gegner.

## AUFBAU

Der Aufbau folgt den normalen Regeln für 2 Spieler, bis auf folgende Ausnahmen:

1. Die Junker verwenden das Material einer beliebigen ungenutzten Spielerfarbe. Sie haben kein Spielertableau. Sie sammeln Kultur- und Siegpunkte, aber keine Trophäen, kein Gold und keine Ressourcen (und brauchen daher auch keine Lagerleiste).
2. Stelle die Gutshöfe der Junker auf ihre Gutshofreihe (auf der Karte CS35). Diese Reihe funktioniert für das Platzieren und Entfernen von Gutshöfen genau wie deine eigene.
3. Im Spiel sind nur die Kulturkarten „2“, aber alle Herrscher- und Titelkarten (auch „3+“ und „4“) mit Ausnahme der Karten, die mit dem Symbol  gekennzeichnet sind.
4. Herrscher, ziehe für die Junker 3 davon und gib ihnen ihre Startkarten; entferne alle übrigen Herrscher- und Startkarten aus dem Spiel. Platziere je 1 Stadt und 1 Junker-Gutshof in den Startgebieten dieser 3 Herrscher (Junker

haben keine „Heimatgebiete“). Im Vorrat sollten jetzt noch 7 Städte sein.

5. Sperre anstelle der „3+“- und „4“-Gebiete alle Gebiete mit dem Symbol ; nimm dafür Spielermarker einer weiteren ungenutzten Farbe. Lege zufällig Barbarenmarker in alle Gebiete außer deinem Heimatgebiet, den 3 Startgebieten der Junker und den gesperrten Gebieten.
6. Mische die 9 Junkerkarten (CS01-S09) und lege sie als Junkerstapel bereit.
7. Die Junker erhalten 6 Adelsscheiben ihrer Farbe und zusätzlich 2 Adelscheiben einer anderen Farbe – die sogenannten Planungsscheiben.
8. Lege die Hordenkarten beiseite und mische die Kulturkarten (ggf. einschließlich solcher aus anderen Modulen), dann teile den Kulturstapel in 5 etwa gleichgroße verdeckte Teilstapel.
  - Mische 1 zufällige Hordenkarte „Verstärkung“ in den 1. Teilstapel.
  - Mische 1× „Verstärkung“ und 1× „Überfall“ in den 2. Teilstapel.
  - Mische 1× „Verstärkung“ und 1× „Überraschung“ in den 3. Teilstapel.
  - Mische je 1× „Verstärkung“, 1× „Überfall“ und 1× „Überraschung“ in den 4. und 5. Teilstapel.
  - Lege dann die Teilstapel so übereinander, dass der 5. unten und der 1. oben liegt.
  - Entferne die übrigen 7 Hordenkarten aus dem Spiel.
9. Stelle die Fußkämpfer-, Schützen- und Reiterfiguren einer weiteren unbenutzten Farbe bereit – das werden die Einheiten der Magyarenhorde.
10. Lege 1 Lagerzähler in der Farbe der Magyarenhorde auf deine Herrscherkarte. Dies ist der **Zielmarker** für die Überfälle der Magyaren.
11. Lege die Karte „Magyarenhorde“ (CS34) neben den Spielplan. Ziehe 1 der übrigen Barbarenmarker und lege ihn auf die Karte, sodass die Symbole sichtbar sind.
12. Lege die Solo-Übersichtskarte (CS36) bereit.
13. Lege schließlich die Einheitenkarten für Junker (CS28-CS30 „Junker“-Seite oben) und die Einheitenkarten der Magyaren bereit (CS31-CS33, „Magyaren“-Seite oben; Stufe I ist identisch mit den Barbareneinheiten auf der Rückseite der Karte). Markiere die Kriegstechnik-Stufen von Junkern und Magyaren mit Spielermarkern ihrer Farbe.

14. Die Partie kann beginnen! Die Junker haben den 1. Zug.



Junker

Die Magyarenhorde

Alle Einheiten der Junker und der Magyarenhorde beginnen auf Stufe I.

## ALLGEMEINE REGELN

Du spielst deine Züge wie üblich.

Treffer, die Barbaren, Junker und Magyaren im Kampf gegen dich erzielen, verteilst du nach diesen Prioritäten, in dieser Reihenfolge, auf deine Einheiten:

- Eliminiere geschädigte Einheiten, bevor du intakte schädigst.
- Eliminiere bevorzugt Einheiten, die in späteren Kampfphasen noch agieren könnten.
- Schädige intakte Einheiten (wieder bevorzugt solche, die noch agieren können)
- Schädige bevorzugt Einheiten mit geringerem (Rest-)Rüstungswert.
- Schädige bevorzugt Einheiten höherer Stufe.
- Schädige bevorzugt Reiter, dann Schützen, dann Fußkämpfer.

Falls Einheiten gleicher Priorität eliminiert werden müssen, sterben temporäre Einheiten vor regulären.

Gewinnst du einen Kampf gegen Junker, ziehen sich ihre übrigen Einheiten in 1 benachbartes, von ihnen kontrolliertes Gebiet zurück. Falls mehrere Gebiete in Frage kommen, gehen sie in das mit den wenigsten Einheiten (Figuren), bei gleicher Zahl zufällig. Ihre zerstörten Gutshöfe kommen auf das niedrigste freie Feld (links) der Gutshofreihe (so kann eine Lücke entstehen). Eine Fehde gibt ihnen 1 Fußkämpfereinheit in einem zum Kampf benachbarten Gebiet (bevorzugt wieder das mit den wenigsten Einheiten, dann zufällig).

Musst du ein Gebiet zufällig wählen, benutze den 20-seitigen Würfel (W20) und die Gebietsnummern in den roten Sechsecken.

Manchmal passiert etwas in dem „nächstliegenden Gebiet“. Ein Gebiet ist dir umso näher, je weniger Marschaktionen du von einem deiner Gebiete brauchst, um dorthin zu gelangen.

Falls die Junker ein rotes Feld der Kulturleiste erreichen, passiert nichts. Um das Gold zu erhalten, musst du das Feld zuerst erreichen.

## FEINDLICHE EINHEITEN AUFWERTEN

Wann immer du Einheiten der Junker oder der Magyaren aufwerten musst, wirf den W20.

- Ergebnis 1-8: Fußkämpfer aufwerten
- Ergebnis 9-15: Reiter aufwerten
- Ergebnis 16-20: Schützen aufwerten

Zeige die Aufwertung an, indem du den entsprechenden Marker auf der Karte der Einheiten verschiebst.



Von links nach rechts: Schützen der Stufe I, II, II, III

Die Einheiten der Junker und der Magyaren benutzen im Kampf immer die markierten Werte ihrer Stufe. Die Stufen werden für Junker und Magyaren und für jede Art von Einheit getrennt markiert.

Barbaren werden nie aufgewertet, es gelten immer die Werte der Stufe 1 (= Rückseite der Karte).

## DER ZUG DER JUNKER

Die Junker passen (S. 20), sobald sie am Zug sind und keine verfügbare Adelsscheibe haben. Andernfalls ziehen sie die oberste Karte des Junkerstapels und führen deren Anweisungen aus. Lege die Karte danach auf ihren Abwurfstapel. Verändere die Reihenfolge der Karten im Abwurfstapel nicht; sie werden erst gemischt, sobald die Junker passen.

Die Adelscheiben der Junker lösen ganz normal Reaktionen aus. Handle deine Reaktionen ab wie üblich (siehe auch „Reaktionen der Junker“, S. 28).

## JUNKERAKTION: FORSCHEN

Liegt neben der Aktionskarte „Forschen“ eine Planungsscheibe, entferne sie und setze die Adelsscheibe unter diese Aktion. Wirf dann den W20:

- Ergebnis 1-4: Die Junker erhalten 3 Kulturpunkte.
- Ergebnis 5-12: Werte 1 Einheit der Junker auf.
- Ergebnis 13-20: Die Junker erhalten 2 SP, +1 SP pro Er-rungenschaft, die sie haben.

Liegt neben der Aktionskarte „Forschen“ keine Planungsscheibe, lege dort eine hin.

***Achtung:** Planungsscheiben kommen nicht in die Stapel der Adelsscheiben und zählen nicht für das Auslösen von Reaktionen.*

### JUNKERAKTION: ANWERBEN

Die Junker setzen eine Adelsscheibe unter diese Aktionskarte und 1 Einheit ihres am wenigsten vertretenen Typs in eines ihrer Gebiete (bei Gleichstand: Einheit mit der höchsten Stufe, falls immer noch gleich mit der Priorität Fußkämpfer, Schützen, Reiter). Bevorzuge das dir nächstliegende Gebiet, dann das mit den wenigsten Einheiten, dann ein zufällig gewähltes.

Wirf dann den W20. Ist das Ergebnis 16 oder mehr, werte den Typ von Junkereinheit, den du gerade eingesetzt hast, um 1 Stufe auf.

### JUNKERAKTION: MARSCHIEREN

Liegt neben der Aktionskarte „Marschieren“ eine Planungsscheibe, entferne sie und setze die Adelsscheibe unter diese Aktion. Wähle dann zufällig ein Barbarengbiet, das zu einem Gebiet der Junker benachbart ist, und ersetze den Barbarenmarker durch 1 Fußkämpfer der Junker aus deren Vorrat. Gibt es keine solche Barbarengebiete, passiert nichts.

Liegt neben der Aktionskarte „Marschieren“ keine Planungsscheibe, lege dort eine hin.

***Achtung:** Planungsscheiben kommen nicht in die Stapel der Adelscheiben und zählen nicht für das Auslösen von Reaktionen.*

### JUNKERAKTION: KULTUR ENTWICKELN

Die Junker setzen eine Adelsscheibe unter diese Aktionskarte und nehmen sich die ihnen zugängliche Kulturkarte, die am weitesten rechts liegt. Je nach Art der Karte tue dann folgendes:

- **Errungenschaft:** Staple die Karte verdeckt neben den Junkerstapel. Die Junker sammeln Errungenschaften, nutzen sie aber nicht.
- **Kriegstechnik:** Werte 1 Einheitentyp der Junker auf (siehe S. 27) und wirf die Karte ab. Der Einheitentyp auf der Karte spielt keine Rolle.
- **Reliquie:** Stelle 1 Kirche in die Stadt der Junker, in der sie bei der Wertung am meisten zählen würde; wähle unter gleichwertigen Städten zufällig. Kann keine Kirche regelgerecht eingesetzt werden, passiert nichts. Wirf die Karte ab.
- **Beiname:** Die Junker erhalten 5 SP. Wirf die Karte ab.
- **Magyaren:** Handle den „Effekt beim Abwerfen“ der Karte ab (S. 29). Wirf dann die Karte ab.

### JUNKERAKTION: BAUEN

Die Junker setzen eine Adelscheibe unter diese Aktionskarte. Wirf dann den W20:

- Ergebnis 1–8: Die Junker stellen eine **Stadt** in eines ihrer Gebiete ohne Stadt und erhalten 2 Kulturpunkte. Wähle das dir nächstliegende Gebiet, bei Gleichstand zufällig. Haben alle ihre Gebiete Städte, würfle neu.
- Ergebnis 9–13: Die Junker stellen 1 **Turmetage** in eine ihrer Städte (wie üblich max. 3 Etagen). Wähle die Stadt, die die meisten Junkergebiete benachbart hat, bei Gleichstand die dir nächstliegende, dann eine zufällige. Haben bereits alle ihre Städte Türme mit 3 Etagen, würfle neu.
- Ergebnis 14–17: Die Junker stellen den 1. (geringstwertigen) Gutshof von ihrer Gutshofreihe in einem ihrer Gebiete mit Gutshof. Wähle das dir nächstliegende, bei Gleichstand ein zufälliges Gebiet. Kann kein Gutshof regelgerecht platziert werden, würfle neu.
- Ergebnis 18–20: Die Junker stellen 1 Kirche in diejenige ihrer Städte ohne Kirche, in der sie bei der Wertung am meisten zählen würde, bei Gleichstand zufällig. Kann keine Kirche regelgerecht eingesetzt werden, würfle neu.

Würfle jeweils so lange neu, bis die Junker eine ausführbare Aktion erhalten. Können sie keine der Aktionen ausführen, setzen sie keine Adelscheibe ein und **passen** stattdessen.

### JUNKERAKTION: SIEDELN

Die Junker setzen keine Adelscheibe ein. Stattdessen stellen sie den 1. (geringstwertigen) Gutshof von ihrer Gutshofreihe in ein Gebiet ohne Gutshof (zufällig gewählt, falls mehrere infrage kommen).

Kann kein Gutshof regelgerecht eingesetzt werden, wirf diese Karte ab und ziehe eine neue.

### JUNKERAKTION: BEHARREN

Die Junker führen die oberste Karte ihres Abwurfstapels erneut aus; sie ignorieren dabei „Beharren“- und „Siedeln“-Karten). Falls keine ausführbare Karte im Abwurfstapel ist: Ziehe 1 Karte vom Junkerstapel, führe sie aus und mische sie danach wieder in den Junkerstapel.

Im Junkerstapel sind 2 „Beharren“-Karten. Ziehst du sie direkt nacheinander, wird die vorherige Aktion insgesamt 3× ausgeführt.

### JUNKERAKTION: BEEILE

Haben die Junker nur noch max. 2 Adelscheiben, passen sie. Falls sie aufgrund dieser Karte passen, haben sie einen besseren Anspruch auf Titel (siehe „Passen“, S. 29).

### REAKTIONEN DER JUNKER

Haben die Junker die Wahl zwischen zwei Reaktionen, vermeiden sie solche, die ihnen Ressourcen geben. Haben sie die Wahl zwischen Umgruppieren und Anwerben, werben sie an.

- Die Reaktion „**Anwerben**“ folgt der Prozedur auf der Junkerkarte „Anwerben“.

- Bei der Reaktion „**Verkaufe Waren**“ nehmen sie einfach nur 2 Kulturpunkte.
- Bei der Reaktion „**Kulturaustausch**“ nehmen sie die Karte ganz rechts im Kartenangebot, selbst wenn sie ihnen eigentlich nicht zugänglich ist, und führen dann zusätzlich die Prozedur gemäß Junkerkarte „Kultur entwickeln“ aus.
- Bei der Reaktion „**Umgruppieren**“ legen sie Planungsscheiben auf Marschieren und/oder Forschen, soweit dort noch keine liegen. Liegen bereits beide Planungsscheiben, passiert nichts.

## JUNKER: PAssEN

Wann immer die Junker passen, führe die folgenden Schritte aus:

1. Wirf die linke Karte des Kartenangebotes ab und rücke die übrigen Karten nach links, um die Lücke zu schließen, dann ziehe 1 Karte vom Stapel und lege sie auf den freien Platz.
2. Die Junker nehmen sich alle Titel, auf die sie einen Anspruch haben.
  - Normalerweise haben Junker nur Anspruch auf einen Titel, falls sie alle Gebiete einer Region beherrschen. Passen sie jedoch aufgrund der „Beeilen“-Karte, genügt die Hälfte der Gebiete (wie bei dir).
  - Sie erhalten wie üblich SP für den Titel, falls er noch nicht vergeben war.

*Hinweis: Die Junker benutzen Titelkarten ausschließlich für die Wertung.*

3. Lege alle Adels scheiben der Junker zurück in ihren Vorrat, egal wo sie sind. Die Planungsscheiben bleiben, wo sie sind.
4. Mische alle Junkerkarten aus dem Stapel und dem Abwurfstapel, um einen neuen Junkerstapel zu bilden.
5. Die Junker erhalten 2 Kulturpunkte.
6. Die Junker erhalten SP gemäß der Zahl an Gebiete, die sie kontrollieren:

KONTROLLIERTE GEBIETE:	1-3	4-5	6-7	8	9 ODER MEHR
SP	1	3	5	8	12

## HORDENKARTEN UND KAMPF

### gegen HORDEN

Hordenkarten sind Kulturkarten, die nur im Solospiel vorkommen. Es gibt davon 3 Arten: **Verstärkung**, **Überfall** und **Überraschung**. Alle haben einen Soforteffekt, sobald sie **in das Kartenangebot gelegt** werden. „Überraschung“ wird danach sofort entfernt (und aufgefüllt). Die anderen beiden Arten bleiben im Angebot: Du darfst sie von dort ganz normal auf die Hand nehmen (durch „Kultur entwickeln“ oder andere Effekte), sie zählen zum Handlimit von 10 Karten, und sie haben einen einmaligen Effekt, sobald du sie spielst; wirf sie danach wie üblich ab.

Falls du sie nicht nimmst, können Hordenkarten auf 3 Arten aus dem Angebot verschwinden: Sobald du passt, sobald die Junker passen, oder falls die Junker sie nehmen. In jedem dieser Fälle lösen sie ihren „**Beim Abwerfen**“-Effekt aus ... und der ist nie gut für dich.

Der Soforteffekt aller Hordenkarten wirkt auf die Karte CS34 „Magyarenhorde“ (wilde Stämme aus Ungarn): Dort sammeln sich die Einheiten der Magyaren in Form von Barbarenmarkern und Figuren der vorher beiseite gelegten Farbe. Sie werden deine Gebiete von dieser Karte aus überfallen, egal wo das Gebiet auf dem Spielplan ist. Sie bleiben auch beim Kämpfen auf der Karte und verlassen sie nur, falls sie eliminiert werden oder ein Gebiet erobern.

- Ziehst du eine Hordenkarte und der **Zielmarker** liegt auf deiner Herrscherkarte, ermittle sofort zufällig 1 deiner Gebiete (aber nicht das Heimatgebiet) und lege den Zielmarker dorthin.
  - Falls du die Kontrolle über das Zielgebiet verlierst, wähle sofort ein neues zufälliges Gebiet als Ziel.
  - Musst du ein Ziel wählen, kontrollierst aber nur noch dein Heimatgebiet, lege den Zielmarker auf deine Herrscherkarte zurück.
- Wirst du aufgefordert, eine Magyareinheit aufzuwerten, verfähre wie im Abschnitt „Feindliche Einheiten aufwerten“ (S. 27) beschrieben.
- Wirst du aufgefordert, die Horde zu **vergrößern**, benutze die gleiche Tabelle und stelle 1 Figur des ermittelten Typs auf die Karte „Magyarenhorde“.
- Wird dir gesagt, dass die Magyarenhorde **angreift**:
  - Ist der Zielmarker auf deiner Herrscherkarte, verlierst du 5 SP (soweit möglich).
  - Ansonsten wirf den W20:
    - Ergebnis 1–15: Alle Einheiten (Figuren und Barbarenmarker) auf der Karte „Magyarenhorde“ greifen das Gebiet mit dem Zielmarker an.
    - Ergebnis 16–20: Die Horde greift stattdessen 1 deiner Gebiete an, das zum Zielgebiet benachbart ist (aber nicht dein Heimatgebiet), im Zweifel das mit den wenigsten Einheiten. Gibt es kein passendes Gebiet, greifen sie das Zielgebiet an.

Den „Beim Ausspielen“-Effekt der **Verstärkungskarte** darfst du in irgendeinem Kampf nutzen, egal gegen wen. Er erlaubt dir, nach dem Wurf in einer beliebigen Kampfphase 1 Würfelwert 1 hinzuzufügen. Wirf die Karte danach ab.

Den „Beim Ausspielen“-Effekt der **Überfallkarte** nutzt du in deinem Zug, **anstatt** eine Adels scheibe einzusetzen. Sie erlaubt dir eine besondere Marschieren-Aktion, den Gegenangriff:

- Prüfe dein Versorgungs limit (wie beim Marschieren üblich).
- Dann benenne beliebig viele deiner Einheiten aus 1 Gebiet und greife damit die Magyarenhorde auf der Karte an.

Sobald du gegen die Magyarenhorde kämpfst (egal ob du angreifst oder dich verteidigst), ersetze alle Barbarenmarker auf der Karte durch entsprechende temporäre Einheiten.

## ANGRIFF DER MAGYARENHORDE

Wann immer die Magyarenhorde eines deiner Gebiete angreift:

- Falls du siegst: Nimm 1 Gold und lege alle Einheiten der Horde von der Karte zurück in den Vorrat.
- Falls du verlierst: Deine Einheiten ziehen sich wie üblich zurück. Entferne dann aus dem Gebiet alle Gebäude (auch Türme und Prachtgebäude) und ggf. die Stadt. Nur das Start-Produktionsgebäude des Gebiets bleibt erhalten.
  - Die so entfernten Figuren sind endgültig aus dem Spiel, sie kommen nicht zurück in den Vorrat.
  - Ersetze die überlebenden temporären Magyarenfiguren durch farbige Magyarenfiguren, stelle sie in das Gebiet und füge ihm 1 zufällig gewählten Barbarenmarker hinzu.
  - Sobald du dieses Gebiet zukünftig angreifst, ist das ein Kampf gegen (besonders starke) Barbaren, nicht gegen Magyaren.
- Egal, wie der Kampf ausging: Ziehe 2 Barbarenmarker und lege sie auf die Karte „Magyarenhorde“ (Symbolseite oben).

## DEIN GEGENANGRIFF

Du darfst die Magyarenhorde auf der Karte mit der „Beim Ausspielen“-Funktion der Überfall-Karte angreifen.

- Falls du gewinnst: Nimm 1 Gold pro eliminierten Magyareneinheit und füge dem Gebiet, von dem dein Angriff ausging, für jede überlebende Magyareneinheit kostenlos 1 gleichartige Einheit aus deinem Vorrat hinzu. Entferne dann alle überlebenden Magyaren von der Magyarenhorde-Karte, ziehe 1 Barbarenmarker und lege ihn auf die Karte (Symbolseite oben). Deine Einheiten bleiben in dem Gebiet, aus dem du angegriffen hast.
- Falls du verlierst: Deine überlebenden Einheiten bleiben in dem Gebiet, aus dem du angegriffen hast. Die überlebenden nicht-temporären Magyaren bleiben auf der Magyarenhorde-Karte.

## ENDE DES SOLOSPIELS

Die Partie endet ähnlich wie bei mehreren Spielern, aber es gibt eine zusätzliche Endbedingung:

- Es sind keine Städte mehr im Vorrat.
- Die 7. Kirche ist gebaut.
- Du oder die Junker haben das letzte Feld der Kulturleiste erreicht.
- Du hast 4 oder mehr Errungenschaften und/oder Kriegstechniken der Stufe III.
- Der Zugstapel für Kulturkarten ist leer.
- Die Summe aus der Zahl der Errungenschaftskarten der Junker und den erreichten Aufwertungsstufen ihrer Einheiten (II bzw. III, also max. 6 erreichbar) ist 9 oder mehr. Aufwertungen der Magyaren zählen nicht.

Falls min. 1 dieser Bedingungen erfüllt ist, passen die Junker und du je 1×, genau wie bei mehreren Spielern. Dann geht das Spiel weiter, bis ihr beide gepasst habt. Nachdem die Junker endgültig gepasst haben, ziehe keine Junkerkarten mehr.

Ab der 1. Pass-Runde greift die Magyarenhorde nicht mehr an und du kannst keine Hordenkarten für Gegenangriffe mehr spielen.

Nachdem ihr beide gepasst habt, greifen die Magyaren noch 1× nach den normalen Regeln an (S. 29).

Nach diesem Angriff erfolgt die Schlusswertung.

Ermittle dein Ergebnis wie im Spiel zu mehreren. Die Junker erhalten:

- 2 SP pro Errungenschaft, die sie haben.
- Für jeden ihrer Türme, pro Etage des Turms: 1 SP pro benachbartem Gebiet, das sie kontrollieren.
- Den höchsten SP-Wert, den ihr Kulturzähler auf der Kulturleiste erreicht hat.
- Die höchste sichtbare Punktzahl auf ihrer Gutshofkarte.
- Die SP von allen Titelkarten, die sie haben.

Du gewinnst die Partie, falls du mehr SP hast als die Junker. Hast du genauso viele Punkte wie sie oder weniger, verlierst du.

## DEN SCHWIERIGKEITSGRAD VERÄNDERN

Wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen, um den Schwierigkeitsgrad deinem Erfahrungsstand anzupassen:

### DAS SPIEL LEICHTER MACHEN

- Wann immer die Junker passen, werten sie nur Gebiete mit Stadt.
- In der Schlusswertung erhalten die Junker nur 1 SP pro Errungenschaft.

### DAS SPIEL SCHWERER MACHEN

- Ändere beim Aufbau die Zusammensetzung des Kulturstapels:
  - Mische 2× „Verstärkung“ in den 1. Teilstapel.
  - Mische 2× „Verstärkung“ und 1× „Überfall“ in den 2. Teilstapel.
  - Mische 1× „Verstärkung“ und 2× „Überraschung“ in den 3. Teilstapel.
  - Mische je 1× „Verstärkung“, 2× „Überfall“ und 2× „Überraschung“ in den 4. und 5. Teilstapel.
- Wann immer die Junker passen, erhalten sie zusätzlich 2 SP für jede ihrer Titelkarten.
- Wann immer die Junker passen, erhalten sie 3 Kulturpunkte (statt 2).
- Wann immer die Junker als erste ein rotes Feld der Kulturleiste erreichen, erhalten sie 2 SP.
- Für Beinamen und Prachtgebäude erhalten die Junker 10 SP (statt 5), ebenso in der Schlusswertung für den Papst.
- Sobald eine Bedingung die Endphase der Partie auslöst, greift die Magyarenhorde sofort an (statt nach dem tatsächlichen Ende).
- Die temporären Verstärkungen der Barbaren gemäß Trophäenbereich gelten jeweils für alle folgenden Kämpfe, nicht nur bis zu deinem nächsten Sieg. Ab der 2. Trophäe erhalten die Barbaren also immer +1 Fußkämpfer, ab der 3. Trophäe immer +1 Schützen +1 Fußkämpfer und ab der 4. Trophäe immer +1 Reiter +1 Schützen +1 Fußkämpfer.
- Falls die Magyaren einen Kampf verlieren, werten sie sofort 1 Einheitentyp auf (nach der üblichen Prozedur).

## MODUL 2 - DAS GROBE REICH

Dieses Modul erklärt, wie ihr mit 5-8 Spielern in einem epischen Kampf um die Vorherrschaft in ganz Europa ringen könnt. Ihr benötigt dazu zusätzlich das Spiel „Dark Ages: Das Erbe Karls des Großen“.

### ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

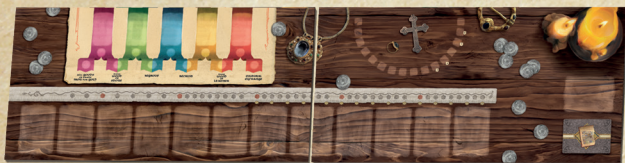
Der Aufbau folgt den normalen Regeln, mit folgenden Ausnahmen:

1. Benutzt die Rückseiten beider Spielpläne und beider Kulturtableaus.



Legt beide Spielpläne zu einem großen Spielplan zusammen.

2. Bildet aus beiden Kulturtableaus 1 großes Tableau wie abgebildet.



3. Benutzt nur 1 Satz Aktionskarten (lasst den anderen in der Schachtel).
4. Falls ihr mit 5 oder 6 Spielern spielt, entfernt alles Material, das als Spielerzahl nur „4“ zeigt, und sperrt alle Gebiete, die zu hohe Spielerzahlen anzeigen.
5. Wählt wie üblich eure Herrscher. Ihr solltet versuchen, in etwa gleich viele west- und mitteleuropäische Herrscher im Spiel zu haben.

6. Mischt alle Kulturkarten beider Spiele und legt das Kartenangebot aus. Es hat 12 Felder, also doppelt so viele wie sonst.
7. Stellt 16 Kirchen auf die Kirchenreihe.
8. Stellt für 5/6/7/8 Spieler 18/20/23/25 Städte als Vorrat bereit; legt die übrigen Städte in die Schachtel zurück. Setzt dann die Hauptstädte ein wie üblich.
9. Jeder Spieler nimmt sich 4 Adelscheiben. Die übrigen Scheiben benötigt ihr nicht.
10. Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn fortschreitend, legen die ersten 3/4/5/6 der 5/6/7/8 Spieler je 1 Adelscheibe in den Bereich für erschöpfte Adlige auf dem Kulturtableau. Die ersten 1/2/2/3 Spieler legen dann je 1 **weitere** Adelscheibe in diesen Bereich.

### ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Spielt ihr zu fünft, werden Reaktionen wie üblich bei **3 Adelscheiben** im Stapel ausgelöst. Bei 6-8 Spielern geschieht das erst, sobald **4 Adelscheiben** unter einer Aktionskarte liegen.

Die Länge der Kulturleiste ist unverändert, aber jedes rote Feld macht 2 Kulturkarten zugänglich: die Karte direkt darunter **und die rechts davon**.

Für Gebiete und Nachbarschaften gelten die gleichen Regeln wie im Basisspiel.

### GEÄNDERTES ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie wird durch die gleichen Bedingungen ausgelöst wie im Basisspiel. Für Kirchen bedeutet das jedoch, dass bei 5/6/7/8 Spielern 11/12/14/15 Kirchen gebaut sind, so wie es die verlängerte Kirchenreihe anzeigt.

# MODUL 3 - PRACHTGEBÄUDE

Mögliche Spielerzahl: 1–8

Zusätzliche Komplexität: Minimal

*Dieses Modul enthält auf 4 Kulturkarten und 2 Herrscher-Startkarten (C053/54) besondere Gebäude, die in ihrem Gebiet spezielle einmalige und/oder dauerhafte Effekte auslösen.*

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 2 Herrscher mit je 2 Startkarten
- 4 Kulturkarten mit Prachtgebäuden
- 6 Figuren für Prachtgebäude

Für dieses Modul braucht ihr die Karten C049 – C054 und die Herrscher „Marozia“ und „Heinrich der Vogler“.

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Fügt die neuen Herrscher (Marozia und Heinrich) dem Startangebot hinzu. Eine ihrer Startkarten ist jeweils ein Prachtgebäude, das wie jedes andere Prachtgebäude funktioniert.

Stellt die 6 Figuren für Prachtgebäude bereit.

Mischt die 4 Kulturkarten für Prachtgebäude in die obere Hälfte des Kulturstapels ein.

## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Ihr dürft Prachtgebäude nach den gleichen Regeln wie alle anderen Kulturkarten aus dem Kartenangebot nehmen. Sie zählen auch ganz normal zum Handlimit. Auch die beiden Herrscher-Startkarten mit Prachtgebäuden gelten im Spiel in jeder Hinsicht als Kulturkarten.

Prachtgebäude spielst du als **Aktion** aus der Hand, **anstatt eine Adelsscheibe einzusetzen** (das geht auch, falls du keine Adelscheibe mehr hast). Zahle die Baukosten (Ressourcen, links oben auf der Karte) und stelle die entsprechende Gebäudefigur in ein Gebiet, das du kontrollierst und in dem noch kein Prachtgebäude steht. Lege die Karte dann offen neben dein Spielertableau und führe den Soforteffekt aus (er bezieht sich auf das Gebiet, in dem das Gebäude steht). Die Karte zählt ab sofort nicht mehr zum Handlimit.

Verlierst du die Kontrolle über das Gebiet, bleibt das Gebäude stehen, aber du verlierst alle seine Effekte. Lege seine Karte offen neben die Titelkarten. Sobald ein Spieler das Gebiet kontrolliert, nimmt er sich die Karte, aber ohne den Soforteffekt anzuwenden. Er profitiert ab sofort von den anderen Effekten des Gebäudes.

## DAS SOLOSPIEL

Mische die Prachtgebäude wie beschrieben in die Kulturkarten ein, bevor du die Hordenkarten einmischst. Du darfst Prachtgebäude ganz normal nehmen und bauen. Nehmen die Junker ein Prachtgebäude, erhalten sie 5 SP und werfen die Karte ab (genau wie einen Beinamen), ohne das Gebäude zu bauen.





# MODUL 4 - ALCHEMISTEN

**Mögliche Spielerzahl:** 1–8

**Zusätzliche Komplexität:** Minimal

*Dieses Modul eröffnet eine neue Möglichkeit, Ressourcen zu verwenden.*

Du darfst jederzeit und beliebig oft, auch während einer Reaktion oder sobald du passt, 3 Ressourcen von der Karte in 1 Gold verwandeln. (Lege die Ressourcen in den Vorrat und nimm 1 Gold.)

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 4 Alchemistenkarten (bei 5-8 Spielern: 8 Karten aus 2 Spielen)

Für dieses Modul braucht ihr die Karten CT01–CT04.

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Jeder Spieler erhält 1 Alchemistenkarte und legt sie neben seine Herrscherkarte. Die Karte zählt nicht zum Handlimit.

## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Führst du die Aktion „Forschen“ aus, darfst du zusätzlich beliebig viele Ressourcen auf die Alchemistenkarte legen. Sie sind dort absolut sicher, aber du kannst sie von dort weder zurücknehmen noch zum Bezahlen einsetzen.



*Zur Erinnerung stehen die Funktionen auch auf den Alchemistenkarten.*

## DAS SOLOSPIEL

Du darfst einen Alchemisten nehmen, aber die Junker erhalten keinen und ignorieren deinen vollkommen. Das macht das Spiel für dich etwas leichter.

# MODUL 5 - BÜNDNISSE

**Mögliche Spielerzahl:** 3–8

**Zusätzliche Komplexität:** Mäßig

*Abkommen zwischen Herrschern bieten gegenseitige Vorteile, stabilisieren die Regionen und stärken den Frieden.*

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 8 Bündniskarten (bei 5-8 Spielern: 16 Karten aus 2 Spielen)

Für dieses Modul braucht ihr die Karten CA01–CA08.

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Mischt nach dem normalen Aufbau alle Bündniskarten und gebt jedem Spieler 2 davon sowie 2 seiner eigenen Spielermarker. Bündniskarten zählen **nicht** zum Handlimit.

## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Sobald zwei Spieler eine gemeinsame Grenze bekommen (d.h. von ihnen kontrollierte Gebiete werden zueinander benachbart), dürfen sie eine **Bündnisverhandlung** führen. Das ist der **einzig mögliche Zeitpunkt** dafür. Außerdem müssen beide noch min. je 1 Bündniskarte haben. Entstehen gleichzeitig gemeinsame Grenzen zu mehreren Spielern, darf der aktive Spieler mit bis zu 2 Spielern seiner Wahl verhandeln (soweit sie die nötigen Bündniskarten haben).

In der Verhandlung bietet jeder dem Verhandlungspartner 1 bestimmte Bündniskarte an. Falls sie sich einig werden, gibt jeder genau diese verhandelte Karte dem Verhandlungspartner, der sie dann mit dem Spielermarker des Partners darauf offen neben sein Spielertableau legt. Nebenabsprachen über zusätzliche Vergünstigungen (z.B. Zahlungen) sind nicht vorgesehen.

Jede Bündniskarte, die neben deinem Tableau liegt, bringt dir **Vorteile**:

- Vorteile „Beim Abschluss“ treten einmalig ein, sobald das Bündnis verbindlich geschlossen ist.
- Vorteile „Beim Passen“ treten ein, wann immer du passt.

Du brichst das **Bündnis**, falls du den Bündnispartner angreifst. Das bewirkt folgendes:

- Du (der Angreifer) verlierst sofort 5 SP und du musst alle deine unbenutzten Adels scheiben in den Bereich für erschöpfte Adlige legen.
- Du und der Bündnispartner entfernen die betreffenden Bündniskarten und Marker endgültig aus dem Spiel.



Diese Bündniskarte neben dem Spielertableau von Weiß zeigt an, dass Weiß mit Violett verbündet ist. Falls Weiß jemals gegen Violett kämpft, werden diese Karte und die korrespondierende Karte bei Violett aus dem Spiel entfernt. Wer den Kampf begonnen hat, verliert 5 SP.

# MODUL 6 - HEERFÜHRER

**Mögliche Spielerzahl:** 1–8

**Zusätzliche Komplexität:** Deutlich

*Nimm die größten Strategen der Epoche in deine Dienste, um deinen Heeren einzigartige Vorteile zu verschaffen,*

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 5 Heerführerkarten (bei 5-8 Spielern: 10 Karten aus 2 Spielen)
- 5 Heerführerfiguren (bei 5-8 Spielern: 10 Figuren aus 2 Spielen)

Für dieses Modul braucht ihr die Karten CG01–CG05.

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Zieht zufällig 1 Heerführerkarte mehr, als ihr Spieler seid. Legt die Karten neben den Titelkarten aus und stellt die Figuren daneben. Entfernt die übrigen Heerführerkarten und -figuren aus dem Spiel.

## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Wann immer du die Aktion oder Reaktion „Anwerben“ ausführst, darfst du anstelle oder zusätzlich zum normalen Effekt 1 Heerführer anwerben. Der Heerführer kostet 2 Gold. Lege die Heerführerkarte („Heerführer“-Seite oben) neben deine Herrscherkarte und stelle die Figur in eines deiner Gebiete mit Stadt. Du kannst nur 1 Heerführer haben und wirst den gewählten Heerführer für den Rest der Partie behalten, du kannst ihn weder abgeben noch anderweitig verlieren.

Ein Heerführer darf sich durch Marschieren oder Umgruppieren allein oder als Teil eines Heeres bewegen. Gebiete, die von Gegnern oder Barbaren besetzt sind, kann er nur zusammen mit min. 1 Einheit betreten. Ein Heerführer alleine kann kein Gebiet kontrollieren, deswegen kann er nie alleine in einem nicht besiedelten Gebiet sein. Bist du im Kampf bist und der Heerführer nimmt teil und ist aktiv (Karte liegt aufrecht), darfst du ihn vor der 1. Kampfphase **gebrauchen; drehe seine Karte dann seitwärts** (wie eine Titelkarte). Der Angreifer muss als Erster erklären, ob er seinen Heerführer einsetzen will.

Ein Heerführer ist **keine Einheit**. Er nimmt keinen Schaden, trägt nichts direkt zum Kampfergebnis bei und bleibt beim Versorgungslimit unberücksichtigt.

Nach einer Niederlage zieht sich der Heerführer zusammen mit seinem Heer zurück. Sind alle Einheiten umgekommen, stelle ihn in das nächste eigene Gebiet (deine Wahl bei Gleichstand).

Sobald du **passt**, aktivierst du deinen Heerführer gleichzeitig mit deinen Titelkarten (Karte wieder aufrecht drehen).

## DAS SOLOSPIEL

Ziehe beim Aufbau 1 zufälligen Heerführer und lege die Karte mit der „Nicht verfügbar“-Seite nach oben neben dein Tableau. Du darfst ihn wie üblich für 2 Gold anwerben; drehe die Karte dann auf die „Heerführer“-Seite. Damit das Spiel für dich dann nicht zu einfach wird, solltest du beim Aufbau 1 zusätzliche (4.) Herrscherkarte für die Junker ziehen. Stelle in dieses Gebiet 1 Gutshof und (anstelle der Stadt) 1 Schützen der Junker.



# MODUL 7 - HAIDEN

Mögliche Spielerzahl: 1-8

Zusätzliche Komplexität: Minimal

*Europa kann in diesen Zeiten ein finsterner Ort sein, und die Barbaren werden stärker. Du wirst bessere Heere und einiges Glück brauchen, um ihnen ihr Land abzunehmen.*

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 25 Haidenmarker (bei 5-8 Spielern: 50 Marker aus 2 Spielen)



*Links: Haiden (rote Symbole), rechts: Barbaren (blaue Symbole)*

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Ersetzt alle blauen Barbarenmarker durch die roten Haidenmarker. Für Haiden gelten unverändert alle Regeln, die für „blaue“ Barbaren gelten. Setzt rote und blaue Marker nicht gemischt ein, das könnte unausgewogene Startbedingungen ergeben.

## DAS SOLOSPIEL

Du kannst das Solospiel schwerer machen, indem du beim Aufbau Haidenmarker anstelle der blauen Barbarenmarker nimmst. Benutze für die Magyarenhorde in jedem Fall weiter die blauen Marker!

# modul 8 - die wyrd

**Mögliche Spielerzahl:** 2–8

**Zusätzliche Komplexität:** Mäßig

*Glaubst du an das Schicksal? Wirst du weiterhin nehmen, wonach du begehrt, selbst wenn dir Unglück und Elend drohen?*

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 12 Wyrdkarten (bei 5–8 Spielern: 24 Karten aus 2 Spielen)
- 12 Spielermarker pro Spieler

Für dieses Modul braucht ihr die Karten CY01–CY12.

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Mischt alle Wyrdkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Kulturstapel. Nachdem ihr das Kartenangebot ausgelegt habt, legt unter die Kulturkarte, die ganz rechts in der Auslage ist, 1 **verdeckte** Wyrdkarte. Bei 5–8 Spielern legt 1 weitere verdeckte Wyrdkarte unter die 2. Karte von rechts.

Jeder Spieler nimmt sich alle seine Spielermarker.

## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Wann immer ihr das Kartenangebot zusammenschiebt, rücken Wyrdkarte und Kulturkarte gemeinsam weiter. Wird eine Kulturkarte aus dem Angebot abgeworfen, wirf die Wyrdkarte nicht ab, sondern schiebe sie unter die am weitesten rechts liegende Kulturkarte, unter der noch keine Wyrdkarte liegt.

Kulturkarten mit Wyrdkarte sind **stets für alle Spieler zugänglich**, egal wo sie auf der Kulturleiste stehen.

Sobald du eine Kulturkarte mit Wyrdkarte nimmst, musst du vor dem Ansehen der Wyrdkarte eine Entscheidung treffen:

- Du entfernst sie unbesehen aus dem Spiel oder
- du legst sie als aktive Wyrd offen neben deine Herrscherkarte und legst so viele deiner Spielermarker darauf, wie ihr Spieler seid. Danach entfernt jeder Spieler, auch du, von jeder anderen Wyrdkarte, die vor ihm liegt, 1 Spielermarker. (Nimm keinen Spielermarker von der eben platzierten Wyrdkarte.)

**Wichtig:** Falls dir die Kulturkarte **nur aufgrund der Wyrdkarte zugänglich** war, **musst du die 2. Option wählen!**

Sobald auf einer Wyrdkarte kein Spielermarker mehr liegt, trifft dich ihr Fluch: Du erleidest eines der beiden Schicksale, die auf der Karte beschrieben sind. Falls eines der Schicksale nur teilweise oder gar nicht wirksam würde, musst du das andere wählen; falls beide nur teilweise wirksam würden, wähle das untere. Andernfalls wählst du selbst, welches Schicksal dich trifft. Handle es ab und drehe dann die Karte um, behalte sie aber.

Nachdem eine Wyrdkarte aus dem Kartenangebot genommen und das Angebot wieder aufgefüllt wurde, schiebe wieder 1 Wyrdkarte vom Wyrdstapel unter die Kulturkarte ganz rechts.

Sobald weder im Wyrdstapel noch im Kartenangebot Wyrdkarten übrig sind, entferne die Spielermarker von **allen** Wyrdkarten aller Spieler, **handelt die Karten ab** und drehe sie um.

## GEÄNDERTES ENDE DER PARTIE

In der Schlusswertung erhält der Spieler mit den meisten Wyrdkarten **7 SP** (egal, ob die Karten offen oder verdeckt liegen).



# MODUL 9 - ZEITALTER DER KRIEGE

Mögliche Spielerzahl: 3–8

Zusätzliche Komplexität: Mäßig

*Du wolltest kompromisslose Kriege? Du wolltest mehr Kämpfe? Dann lerne nun, wie Blut schmeckt!*

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 8 Gewöhnliche Kampfkarten
- 6 Titel-Kampfarten
- 7 Herrscher-Kampfarten
- 12 Kriegsmarker

Verdoppelt diese Zahlen bei 5–8 Spielern.

Für dieses Modul braucht ihr die Karten CW01–CW21.

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Mischt alle Gewöhnlichen Kampfarten und gebt jedem Spieler 2 davon. Seht euch eure Karten an und werft 1 davon ab, ohne sie den anderen zu zeigen.

Jeder Spieler erhält die Herrscher-Kampfarte seines Herrschers; entfernt die übrigen aus dem Spiel.

Ordnet die Titel-Kampfarten den passenden Titelkarten zu.

Bildet einen Stapel aus Kriegsmarkern neben dem Kulturtableau. Nehmt bei 4 oder weniger Spielern 12 Marker, bei 5–6 Spielern 17 Marker und bei 7–8 Spielern 24 Marker. Entfernt ggf. übrige Marker aus dem Spiel.



Beispiele für Gewöhnliche Kampfarte, Titel-Kampfarte und Herrscher-Kampfarte



Kriegsmarker

## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Wann immer du eine Titelkarte nimmst, erhältst du auch die zugehörige Titel-Kampfarte. Nimm sie wahlweise auf die Hand oder lege sie auf deinen Abwurfstapel für Kampfarten.

Wann immer du marschierst und dabei einen anderen Spieler angreift, darfst du 1 beliebige Kampfarte aus der Hand spielen; jede Kampfarte gibt dir 2 Vorteile in diesem Kampf. Lege sie nach dem Kampf auf deinen Abwurfstapel für Kampfarten. Sobald du keine Kampfarte mehr auf der Hand hast, nimm sofort alle Kampfarten vom Abwurfstapel auf die Hand zurück (auch die zuletzt benutzte). Kampfarten zählen nicht gegen dein Handlimit.

**Wichtig:** Mit diesem Modul ändert sich eine Kampfregel! Auch wenn er keine Kampfarte gespielt hat, gewinnt jetzt der Angreifer Gleichstände, falls min. 1 seiner Einheiten den Kampf überlebt. Das gilt auch im Kampf gegen Barbaren.

### SIEG DES ANGREIFERS

Hat der Angreifer eine Kampfkarte gespielt und er siegt, erhält er 1 Kriegsmarker und 3 SP. Der Verteidiger erhält den „Verluste ausgleichen“-Bonus, der unten auf der Karte steht.

### SIEG DES VERTEIDIGERS

Hat der Angreifer eine Kampfkarte gespielt und der Verteidiger siegt, erhält keiner von beiden irgendetwas.

### GEÄNDERTES ENDE DER PARTIE

Mit diesem Modul gibt es eine zusätzliche Bedingung, die das Ende der Partie auslösen kann: Das Ende der Partie wird ausgelöst, sobald jemand den letzten Kriegsmarker erhält. Ihr dürft weiterhin Kampfkarten benutzen, erhält aber keine Kriegsmarker mehr für einen Sieg.

In der Schlusswertung gibt es eine zusätzliche Wertung für die Mehrheit an Kriegsmarkern gemäß der untenstehenden Tabelle. Bei Gleichstand erhalten alle Betroffenen die Siegpunkte, und ihr überspringt die nächste Wertungsstufe. Wer keinen Kriegsmarker hat, kann keine SP erhalten.

	1. PLATZ	2. PLATZ	3. PLATZ	4. + WEITERE
4+ SPIELER	9 SP	6 SP	3 SP	0 SP
3 SPIELER	9 SP	4 SP	0 SP	
2 SPIELER	6 SP	0 SP		

# MODUL 10 - FERNE FELDZÜGE

Mögliche Spielerzahl: 2–8

Zusätzliche Komplexität: Minimal

*Europa ist riesig, aber die meisten Herrscher sehen sich nur in ihrer unmittelbaren Nähe um, was es zu erobern gibt. Reicht eure Vision weiter, zu fernen Gebieten? Wollt ihr das größte Reich dieser dunklen Jahrhunderte regieren?*

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 15 Feldzugkarten (bei 5-8 Spielern: 30 Karten aus 2 Spielen)



Für dieses Modul braucht ihr die Karten  
CM01–CM15.

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Entfernt alle Feldzugkarten für Spielerzahlen, die höher sind als eure aktuelle Zahl; bei 5 oder 6 Spielern entfernt auch die Karten mit der „4“. Mischt die übrigen Feldzugkarten, gebt jedem Spieler verdeckt 3 Karten und entfernt die übrigen unbesehen aus dem Spiel. Jeder Spieler sieht sich seine Karten an, behält 2 davon und entfernt die dritte aus dem Spiel, ohne sie jemandem zu zeigen. Feldzugkarten zählen nicht gegen das Handlimit.

## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Wann immer du die Marschieren-Aktion verwendest, darfst du nach dem Prüfen des Versorgungslimits anstelle der üblichen Bewegung 1 Feldzugkarte aus der Hand spielen und sie offen neben deinen Herrscher legen. Das erlaubt dir, mit dem marschierenden Heer statt der normalen Bewegung in das Gebiet zu springen, das die Feldzugkarte anzeigt, egal wo dieses Gebiet ist.

Falls du den resultierenden Angriff verlierst, entferne die Feldzugkarte aus dem Spiel. Falls du kein benachbartes Gebiet für den Rückzug hast, verlierst du das gesamte Heer.

Falls du den Angriff gewinnst, behalte die Feldzugkarte. Sie erlaubt dir, in diesem Gebiet zu besseren Bedingungen zu siedeln: Du zahlst den günstigsten (linken) Preis auf deiner Herrscherkarte; er kann aber nicht durch andere Effekte weiter gesenkt werden. Entferne die Karte aus dem Spiel, nachdem du das getan hast oder spätestens, sobald du das nächste Mal passt.



## MODUL 11 - TRIBUT

Mögliche Spielerzahl: 2–8

Zusätzliche Komplexität: Minimal

*Was demonstriert deine Macht besser, als wenn dir andere Herrscher Tribut zahlen müssen? Marschiere vor die Tore ihrer Hauptstadt und unterwirf sie!*

### ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Jeder Spieler legt 3 seiner Spielermarker auf seine Herrscherkarte.



### ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Greifst du das Heimatgebiet eines Gegners an und gewinnst, legst du zusätzlich zu der üblichen Belohnung 1 deiner drei Spielermarker in dieses Gebiet (du bist jetzt der „Schutzherr“ dieses Spielers). Dort kann immer nur 1 solcher Marker liegen; ist dort schon ein Marker, gib ihn dem betreffenden Spieler zurück. Der Marker zeigt an, dass dieser Gegner dir ab jetzt tributpflichtig ist.

Der tributpflichtige Spieler darf sich der Tributpflicht auf 2 Arten entledigen:

- Er gewinnt einen Angriff auf das Heimatgebiet seines Schutzherrn (dann kehrt sich das Tributverhältnis um), oder
- er zahlt zu einem beliebigen Zeitpunkt 2 Gold an seinen Schutzherrn.

Jede dieser Optionen führt dazu, dass der (ehemalige) Schutzherr seinen Spielermarker auf seine Herrscherkarte zurück legt.

Solange du tributpflichtig bist, musst du, wann immer du passt, **1 der eben produzierten Ressourcen** (deiner Wahl) an deinen Schutzherrn abgeben.

# modul 12A - DER PAPST

Mögliche Spielerzahl: 1-8

Zusätzliche Komplexität: Minimal

*Dieses Modul fügt dem Spiel einen neuen Titel hinzu, der seinen Besitzer leichter wechselt als die anderen Titel.*

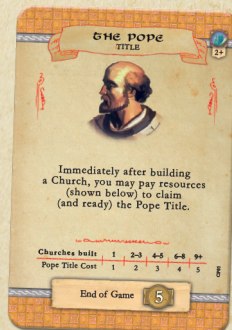
## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 1 Titelkarte „Papst“

Für dieses Modul braucht ihr die Karte „Papst“ (CP01).

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Legt die Papstkarte zu den übrigen Titelkarten.



## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Sobald du eine Kirche baust, darfst du dir den Titel „Papst“ nehmen. Das kostet Ressourcen (oder ersatzweise Gold) gemäß der Tabelle auf der Karte. Dabei zählen alle Kirchen auf dem Spielplan, nicht nur deine.

Churches built	1	2-3	4-5	6-8	9+
Pope Title Cost	1	2	3	4	5

Legt die Papstkarte aufrecht neben dein Spielertableau (sie ist sofort einsetzbar, selbst wenn der vorige Eigentümer sie bereits gebraucht und gedreht hatte). Sie folgt den gleichen Regeln wie die Titelkarten des Basisspiels, allerdings gewährt dieser Titel keine SP, sobald er zum 1. Mal angenommen wird.

Beim Passen aktiviert sich die Papstkarte ebenso wie alle anderen Titel.

## GEÄNDERTES ENDE DER PARTIE

In der Schlusswertung zählt die Papstkarte 5 SP.

## DAS SOLOSPIEL

Immer nachdem die Junker eine Kirche gebaut haben, zähle ihre Kirchen: Haben sie jetzt mindestens so viele Kirchen wie du, nehmen sie sich die Papstkarte. Du darfst ihnen diese Karte zu den üblichen Bedingungen wieder abnehmen.

# MODUL 13A - DIE REISEN DES BENJAMIN

**Mögliche Spielerzahl:** 1–8

**Zusätzliche Komplexität:** Minimal

*Sammle die Tagebücher des Benjamin von Tudela. Sie enthalten viel Wissen über die Welt des Mittelalters.*

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 12 Reisekarten

Für dieses Modul braucht ihr die Karten CB01–CB12.

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Entfernt alle Reisekarten für Spielerzahlen, die höher sind als eure aktuelle Zahl.

Dann mischt die verbliebenen Reisekarten abhängig von der Spielerzahl in den Kulturstapel ein:

- Bei 2 Spielern oder Solo: je 4 Reisekarten in die obere und untere Hälfte des Stapels (Solo: bevor du die Hordenkarten einmischst).
- Bei 3 Spielern: je 5 Reisekarten in die obere und untere Hälfte des Stapels.
- Bei 4 Spielern: je 6 Reisekarten in die obere und untere Hälfte des Stapels.
- Bei 5–6 Spielern: je 5 Reisekarten in das obere und mittlere Drittel des Stapels.
- Bei 7–8 Spielern: je 6 Reisekarten in das obere und mittlere Drittel des Stapels.

## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

Du darfst Reisekarten nach den gleichen Regeln wie jede andere Kulturkarte aus dem Kartenangebot nehmen. Reisekarten sind keine Errungenschaften, und sie zählen nicht gegen dein Handlimit. Lege sie dann sofort offen neben dein Spielertableau. Falls du schon Reisekarten hast, lege sie leicht versetzt auf die anderen Reisekarten, sodass man ihre Anzahl erkennt.

Nimm dir dann sofort und einmalig die Belohnung für die neue Karte:

- Falls das deine 1. Reisekarte ist: Nimm die 1. Belohnung.
- Falls das deine 2. Reisekarte ist: Nimm wahlweise die 1. oder 2. Belohnung.
- Falls das deine 3. Reisekarte ist: Nimm wahlweise die 1., 2. oder 3. Belohnung.
- Falls das deine 4. Reisekarte ist: Nimm wahlweise die 1., 2., 3. oder 4. Belohnung.
- Falls du 5 oder mehr Reisekarten hast: Nimm wahlweise eine der 5 Belohnungen.

*Hinweis:* Die 4. Belohnung kann jeder Spieler nur 1× wählen.



Alle Belohnungen sind auf allen Reisekarten aufgeführt.

## DAS SOLOSPIEL

Sobald die Junker eine Reisekarte nehmen, legen sie sie auf ihren Reisestapel. Dann erhalten sie für jede Karte in diesem Stapel (einschließlich der neuen Karte) 1 SP.

**Beispiel:** Die Junker erhalten ihre 7. Reisekarte, Sie erhalten sofort 7 SP. Für die vorigen 6 Karten hatten sie bereits  $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21$  SP erhalten.

Um das Spiel schwerer zu machen, mische beim Aufbau nur je 3 Reisekarten in die obere und untere Hälfte des Kulturstapels. Die beiden übrigen Karten erhalten die Junker, ohne sie zu werten. Sobald sie ihre 1. Reisekarte aus dem Angebot nehmen, erhalten sie also 3 SP.

# MODUL 14A - KREUZZÜGE

**Mögliche Spielerzahl:** 3–8

**Zusätzliche Komplexität:** Mäßig

*Entsende Truppen auf einen Kreuzzug! Das kann dir die Reichtümer des Orients einbringen – oder die Schmach der Niederlage!*

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 4 Karten „Erster Kreuzzug“
- 4 Karten „Zweiter Kreuzzug“
- 4 Karten „Dritter Kreuzzug“

Für dieses Modul braucht ihr die Karten CC01–CC12.

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Mische jeden Satz Kreuzzugkarten getrennt und wähle zufällig 1 Karte aus jedem Stapel. Lege sie geordnet und verdeckt aufeinander (1. Kreuzzug oben, 3. unten). Lege bei bis zu 4 Spielern unter die 2., 4. und 6. Kirche der Kirchenreihe je 1 Gold, bei 5-8 Spielern unter die 2., 5. und 8. Kirche.

Jeder Spieler nimmt sich alle seine Spielermarker.



Verteidigungswert

Effekt bei Sieg bzw. Niederlage

Sondereffekt

## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

### ZUM KREUZZUG AUFRUFEN

Nachdem jemand eine der Kirchen mit Goldmünze gebaut hat, d.h. die Bauaktion einschließlich Reliquien komplett abgeschlossen ist, passiert sofort folgendes: Legt die Goldmünze zurück in den Vorrat. Beendet ggf. den laufenden Kreuzzug (*siehe unten*). Beginnt dann einen neuen Kreuzzug, indem ihr die oberste Karte des Kreuzzugstapels aufdeckt.

### AN EINEM KREUZZUG TEILNEHMEN

Du darfst deine Teilnahme im Rahmen einer Marschieren-Aktion erklären, zusätzlich zu der normalen Aktion: Nimm beliebig viele deiner Einheiten vom Spielplan und stelle sie neben die aktive Kreuzzugkarte. Bei jeder Marschieren-Aktion darfst du das wieder tun.

Einheiten auf dem Kreuzzug zählen nicht gegen dein Versorgungslimit. Sie können den Kreuzzug nicht verlassen, d.h. werden erst wieder verfügbar, sobald der Kreuzzug endet.

## RESOLVING A CRUSADE

Ein Kreuzzug endet, sobald ein neuer beginnt, spätestens aber vor der Schlusswertung.

1. Handelt reihum den Sondereffekt des Kreuzzugs ab. Beginnt beim aktiven Spieler bzw. am Ende der Partie bei dem Spieler, der als letzter gepasst hat.
2. Falls niemand am Kreuzzug teilgenommen hat, überspringt die Schritte 3. bis 6.
3. Bestimmt den Verteidigungswert des Kreuzzugs. Er steht auf der Karte oder muss durch einen Würfelwurf ermittelt werden.
4. Alle Spieler werfen gleichzeitig 1 Würfel für jede ihrer Einheiten, die an dem Kreuzzug teilnimmt. Jede Einheit benutzt ihre beste Kampfmethod (Fernkampf, Nahkampf, Reiterangriff) und legt pro Treffer 1 Spielmarker auf die Kreuzzugkarte.
5. Um zu gewinnen, muss die Gesamtzahl der Spielmarker größer sein als der Verteidigungswert der Kreuzzugkarte.
  - Wer die meisten Treffer zum Sieg beigetragen hat, erhält als Belohnung den 1. SP-Wert auf der Karte, der nächste den 2. usw.

- Bei Gleichstand erhalten alle betroffenen Spieler den höheren Wert und überspringen den nächsten Wert (bzw. die nächsten Werte, falls mehr als 2 Betroffene).
  - Wer keinen Treffer beigesteuert hat, kann keine SP erhalten.
  - Wer sich nicht am Kreuzzug beteiligt hat, verliert SP entsprechend dem Wert „Bei Abwesenheit“ (soweit möglich).
  - Falls die Partie nicht beendet ist, legt dann reihum jeder, beginnend beim aktiven Spieler, 1 seiner teilnehmenden Einheiten zurück in seinen Vorrat (die unvermeidlichen Verluste) und stellt die übrigen Einheiten in 1 oder mehrere Gebiete seiner Wahl, die er kontrolliert.
6. Ist die Gesamtzahl der Spielmarker zu klein, endet der Kreuzzug in einer Niederlage.
    - Wer sich nicht am Kreuzzug beteiligt hat, erhält (!) SP entsprechend dem Wert „Bei Abwesenheit“.
    - Falls die Partie nicht beendet ist, stellt dann reihum jeder, beginnend beim aktiven Spieler, 1 seiner teilnehmenden Einheiten zurück in 1 seiner Gebiete und legt die übrigen zurück in seinen Vorrat.
  7. Entfernt die Kreuzzugkarte aus dem Spiel.

# MODUL 15A - POLENS AUFSTIEG

Mögliche Spielerzahl: 2–4

Zusätzliche Komplexität: Deutlich

Polen entwickelte sich in nur wenigen Jahrzehnten von einem fast heidnischen Land zu einer starken Regionalmacht. Dieses Modul lässt euch mit diesem unsteten Neuankömmling unter den Nationen Bekanntschaft machen ... indem ihr versucht, ihn bestmöglich auszunutzen.



Legt je 1 Spielermarker so auf die Karten, dass die oberste Aktion noch sichtbar ist.

## ZUSÄTZLICHES MATERIAL

- 2 Kulturkarten: „Mieszko I.“, „Boleslaw Chrobry“ („Boleslaw der Tapfere“)
- 6 Ereigniskarten „Chrobry“
- 4 Sätze à 3 doppelseitiger Polenkarten („Die Wilzen“/ „Polnisches Kriegsbündnis“, „Der Bau von Santok“/ „Santok“, „Polens Kirche“/ „Bischof Jordanes“)

Für dieses Modul braucht ihr die Karten CR01–CR20.

## ÄNDERUNGEN IM AUFBAU

Legt das Kartenangebot aus und mischt dann die Kulturkarte „Mieszko I.“ in die obersten 5 Karten des Kulturstapels ein.

Mischt die 6 Ereigniskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben das Kulturtableau. Legt die Kulturkarte „Boleslaw Chrobry“ auf oder neben diesen Stapel.

Jeder Spieler erhält 1 Satz à 3 Polenkarten. Legt diese Karten neben eure Herrscherkarte, sodass die Seiten „Die Wilzen“, „Der Bau von Santok“ und „Polens Kirche“ sichtbar sind.

Legt dann auf jede Karte 1 eurer Spielermarker:

## ÄNDERUNGEN IM ABLAUF

### POLEN ZU HILFE KOMMEN

Du kannst Polen helfen, indem du die Wilzen bekämpfst, zum Bau von Santok beiträgst und Polens Kirche stärkst. Dazu musst du die Adelsaktionen ausführen, die auf den Karten angegeben sind. Wähle die **oberste** Aktion, die **nicht** durch deinen Marker verdeckt ist. Erfülle die zusätzliche Bedingung und nimm dann die angegebene Belohnung. Das darfst du vor, nach oder anstelle der Adelsaktion tun.

**Beispiel:** Um Polen gegen die Wilzen beizustehen, musst du Marschieren und dann 1 deiner Einheiten vom Spielplan nehmen. Dafür erhältst du so viele SP, wie diese Einheit kostet.

Schiebe dann deinen Spielermarker so weit nach unten, dass du die eben ausgeführte Aktion verdeckst. Um Polen in diesem Bereich noch einmal zu helfen, führe die nächste sichtbare Aktion auf der Karte aus, usw.

### POLENKARTEN WENDEN

Die letzte Aktion jeder Karte weist dich an, die Karte zu wenden. Das bedeutet, dass die Aufgabe erfüllt ist: Die Wilzen sind besiegt, Santok steht, die Kirche ist in Polen etabliert. Drehst du die Karten „Wilzen“ oder „Santok“ als Erster um, darfst du die anderen Spieler mit einer Abgabe belegen. Jeder andere Spieler hat die Wahl, ob er dir sofort die geforderte Abgabe aus seinem Bestand zahlt und seine Karte ebenfalls wendet

oder nicht zahlt und seine entsprechende Polenkarte aus dem Spiel entfernt.

Für die Karte „Bischof Jordanes“ gibt es keine Abgabe. Sobald du sie erfüllst, müssen alle anderen Spieler ihre entsprechende Karte aus dem Spiel entfernen.

Jeder, der eine Polenkarte wendet, erhält sofort eine Belohnung: Er stellt 1 Gutshof von seiner Gutshofreihe auf die Karte. Er bleibt dort bis zum Ende der Partie.

Wer eine Polenkarte wendet oder aus dem Spiel entfernt, entfernt auch den Spielermarker, der darauf liegt, aus dem Spiel.

## WAS NÜTZT EIN STARKES POLEN?

Nachdem du eine Polenkarte gewendet hast, gibt sie dir ab sofort bestimmte Vorteile; welche, steht auf der Karte. Ein Vorteil steht meistens im Zusammenhang mit einer bestimmten Aktion. Du darfst ihn gebrauchen, wann immer du die entsprechende Adelsaktion ausführst, zusätzlich zu der normalen Wirkung der Aktion. Tust du das, **drehe die Karte seitwärts**; der Vorteil ist dann vorerst nicht mehr verfügbar.

Sobald du passt, aktivierst du alle deine gebrauchten Polenkarten gleichzeitig mit deinen Titelkarten (Karten wieder aufrecht drehen).

## CHROBRY-EREIGNISKARTEN

Sobald zum 1. Mal jemand eine Polenkarte wendet, mischt die Kulturkarte „Boleslaw Chrobry“ in die obersten 8 Karten des Kulturstapels.



Karten „Mieszko I.“ und „Boleslaw Chobry“  
(Rückseite = Kulturkarte)



Ereigniskarte „Chrobry“  
(Vorder- und Rückseite)

Wird diese Kulturkarte gezogen, kommt sie nicht in das Kartenangebot. Stattdessen:

1. Zieht die oberste Karte vom Chrobry-Ereignisstapel, handelt sie vollständig ab und entfernt sie aus dem Spiel.
2. Falls der Ereignisstapel nicht leer ist, mischt die Karte „Boleslaw Chrobry“ wieder in die obersten 8 Karten des Kulturstapels.
3. Andernfalls entfernt die Karte „Boleslaw Chrobry“ jetzt aus dem Spiel.

Die Chrobry-Ereigniskarten stellen die unvorhersehbaren Entscheidungen und Aktionen der polnischen Führung und seines Adels dar. Manchmal nutzt es einem, Polen geholfen zu haben, manchmal schadet es einem eher.

## GEÄNDERTES ENDE DER PARTIE

In der Schlusswertung erhältst du **7 SP** für jede **gewendete** Polenkarte, die du hast.

