



2-4
Spieler



40
Minuten



Ab 14
Jahren

Ein Spiel von Marc André

Illustriert von Ismaël

Barony

Spielmaterial

- 36 Plättchen aus je 3 Gelände-Sechsecken
- 1 Wertungstafel
- 80 Ressourcenmarker
- 1 Startspielermarker

Pro Spieler (in blau, gelb, grün und rot):

- 7 Ritter
- 5 Städte
- 2 Festungen
- 14 Dörfer
- 1 Wertungsstein
- 1 Regelhilfebogen

Im entlegensten Teil des Kaiserreichs streiten vier Barone um die Macht. Mit ihren Ritterarmeen vergrößern sie ihre Ländereien, errichten Dörfer, Festungen und Städte. Am Ende dieses Machtkampfs wird einer von ihnen zum König.

Spielziel

Jeder Spieler muss Gelände erobern, Dörfer, Festungen und Städte erbauen und verteidigen. Wenn mindestens ein Spieler zum Herzog aufsteigt, wird der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum König gekrönt und gewinnt das Spiel.

• Spielelemente •

Geländeplättchen

Legt die Plättchen zu Beginn zu einem Spielplan aus (siehe Spielvorbereitung, Seite 2)

Jedes Plättchen besteht aus 3 einzelnen Sechsecken.

Jedes Sechseck stellt ein Feld des Spielplans dar und zeigt eine der fünf Arten Gelände: Gebirge, Wald, Ebene, Acker oder See.

Zu jeder Geländeart, außer dem See, gibt es einen Ressourcenmarker (siehe Seite 3).



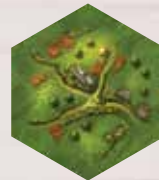
GEBIRGE

Auf einem Gebirgsfeld genügt 1 eigene Figur, um andere Spieler daran zu hindern, es zu betreten.



WALD

Auf einem Waldfeld kann keine Stadt gebaut oder eingesetzt werden.



EBENE

Dies sind die wertvollsten Gelände. Durch sie wird es einfacher, um einen Rang aufzusteigen, wenn man die Aktion „Adelstitel“ wählt.



ACKER



SEE

Diese Felder können im Spiel von keinerlei Figuren überquert oder besetzt werden.

Figuren

STÄDTE



• Verteidigung

Ein Feld mit einer Stadt ist für gegnerische Ritter unbetretbar.

• Neue Stadt

Ein Dorf kann zu einer Stadt werden. Jede neue Stadt bringt 10 Siegpunkte ein.

> Siehe Aktion D - Seite 4

• Fähigkeit: Rekrutieren

Ritter werden in Städten rekrutiert.

> Siehe Aktion A - Seite 2

RITTER



• Rekrutieren

Ritter werden in einer Stadt rekrutiert.

> Siehe Aktion A - Seite 2

• Fähigkeit: Bewegung

Ritter bewegen sich von einem Feld auf ein anderes, um Land zu erobern, Gegner anzugreifen oder zur Verteidigung.

> Siehe Aktion B - Seite 3

• Bau

1 Ritter kann durch 1 Dorf oder 1 Festung ersetzt werden.

> Siehe Aktion C - Seite 3

• Verteidigung

Ein Ritter wird durch zwei gegnerische, gleichfarbige Figuren vernichtet.

DÖRFER



• Bau

Ein Spieler kann 1 Ritter auf dem Spielplan durch 1 neues Dorf ersetzen.

> Siehe Aktion C - Seite 3

• Fähigkeit: Neue Stadt

Städte können nur aus Dörfern errichtet werden.

> Siehe Aktion D - Seite 4

• Verteidigung

Ein Dorf kann durch zwei gegnerische, gleichfarbige Ritter vernichtet werden.

FESTUNGEN



• Bau

Ein Spieler kann 1 Ritter auf dem Spielplan durch 1 neue Festung ersetzen.

> Siehe Aktion C - Seite 3

• Verteidigung

Ein Feld mit einer Festung ist für gegnerische Ritter unbetretbar.

• Spielvorbereitung •

- Zieht pro Spieler 9 zufällige Geländeplättchen und setzt sie zu einem zufälligen Spielplan **1** zusammen. *Bei weniger als 4 Spielern kommen unbenutzte Plättchen zurück in die Spielschachtel.*
- Legt alle Ressourcenmarker **2** neben diesen Spielplan. Sie sind der Ressourcenvorrat.
- Jeder sucht sich eine Farbe aus und stellt vor sich die zugehörigen Figuren auf: 5 Städte, 2 Festungen, 7 Ritter und 14 Dörfer **3** sowie einen Regelhilfebogen **4**.
- Jeder von euch wird nun 3 Städte und 3 Ritter einsetzen **5**, wie das im Kasten rechts erklärt wird.
- Legt eure Wertungssteine auf Feld 0 der Wertungstafel **6**.
- Der jüngste Spieler bestimmt, wer Startspieler sein soll. Dieser nimmt sich den Startspielermarker **7**.



Erste Städte und Ritter einsetzen

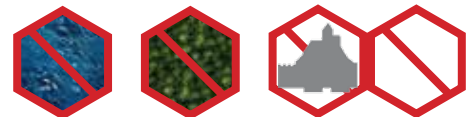
Nach kurzer Analyse der Situation auf dem Spielplan setzt der Startspieler 1 Stadt und 1 Ritter auf das Feld seiner Wahl.

Danach macht dies im Uhrzeigersinn folgend jeder weitere Spieler ebenfalls, **jedoch nicht der letzte Spieler**. Dieser setzt 3 Städte statt einer, mit jeweils 1 Ritter bei jeder Stadt.

Nach dem letzten Spieler, **diesmal gegen den Uhrzeigersinn**, setzen die anderen Spieler jeweils 2 Städte mit je 1 Ritter.

Also beginnt jeder Spieler seinen ersten Zug mit drei Städten (jede mit einem Ritter), die auf drei unterschiedlichen Feldern des Spielplans stehen. Die übrigen Figuren bilden den Vorrat jedes Spielers.

-BESCHRÄNKUNGEN-



- Auf Seefeldern sind keine Städte erlaubt
- Auf Waldfeldern sind keine Städte erlaubt
- Städte dürfen weder auf das Feld einer anderen Stadt gesetzt werden, noch angrenzend zu irgendeiner anderen Stadt.

• Spielablauf •

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn in einer Reihe von Zügen ab. Wer am Zug ist, führt genau EINE der folgenden sechs Aktionen aus:



A) Rekrutieren



B) Bewegung



C) Bau



D) Neue Stadt



E) Feldzug



F) Adelstitel

A Rekrutieren

Wähle **genau eine** Stadt und setze bis zu 2 Ritter aus deinem Vorrat auf das Feld dieser Stadt. Sollte das Stadtfeld an mindestens einen See angrenzen, darfst du stattdessen bis zu 3 Ritter einsetzen.

Hast du keine Ritter mehr in deinem Vorrat, darfst du die Aktion Rekrutieren nicht wählen.



Die rote Stadt liegt am Rand eines Sees. Also kann Spieler Rot 3 Ritter rekrutieren.

B Bewegung

Bewege 1 oder 2 deiner Ritter auf ein angrenzendes Feld.

Beide Bewegungen sind völlig unabhängig voneinander (die Start- und Zielfelder der beiden Ritter dürfen verschieden sein). Du darfst jedoch nicht denselben Ritter zweimal bewegen.

Auf demselben Feld dürfen sich beliebig viele deiner Ritter befinden.



–BESCHRÄNKUNGEN–



Ein Ritter darf sich nicht auf die folgenden Felder bewegen:

- Auf ein Seefeld.
- Auf ein Feld mit der Stadt oder Festung eines Gegners.
- Auf ein Feld, auf dem mindestens 2 Figuren desselben Gegners stehen (2 Ritter oder 1 Ritter + 1 Dorf).
- Auf ein Gebirgsfeld, auf dem eine gegnerische Figur steht.

Der grüne Ritter kann sich lediglich auf zwei Felder bewegen:



Koexistenz und Konflikt

• Auf einem einzelnen Feld koexistieren die Figuren unterschiedlicher Spieler friedlich, so lange ein Spieler dort nicht mehr als 1 Figur (Ritter oder Dorf) besitzt.

• Wenn ein Spieler, der bereits in einem Feld anwesend ist, einen weiteren seiner Ritter in dieses Feld bewegt, zerstört er alle gegnerischen Figuren auf diesem Feld.

Zerstörte Ritter und Dörfer kommen in die Vorräte ihrer Besitzer zurück.

Wichtig: Wenn ein Spieler ein Dorf eines Gegners zerstört, nimmt er sich von diesem Spieler einen Ressourcenmarker (siehe unten). Der Angreifer sucht sich den Ressourcenmarker aus. Sollte der Angegriffene keine Ressourcenmarker besitzen, geht der Angreifer leer aus. Man erhält keine Ressourcenmarker, wenn man den Ritter eines Gegners zerstört.



C Bau

Ersetze 1 oder mehrere deiner Ritter auf dem Spielplan durch je 1 Dorf oder je 1 Festung aus deinem Vorrat.

Die ersetzten Ritter kommen in deinen Vorrat zurück.

Pro neues Gebäude erhältst du sofort einen Ressourcenmarker, der der Geländeart des jeweiligen Felds entspricht.

Hinweise:

- Sollten mehrere Ritter derselben Farbe auf einem Feld stehen, wird nur einer davon ersetzt.
- Die Anzahl der Gebäude ist durch die Menge der Figuren in deinem Vorrat begrenzt. Wenn du keine Festungen oder Dörfer mehr besitzt, kannst du auch keine mehr bauen. Du kannst keine deiner eigenen Gebäude vom Spielplan entfernen.

–BESCHRÄNKUNGEN–



Du kannst nicht bauen:

- Wenn auf dem Feld bereits ein Gebäude steht (Dorf, Festung oder Stadt), egal wem das Gebäude gehört.
- Wenn ein gegnerischer Ritter auf dem Feld steht.



Ressourcenmarker

Jeder der 4 unterschiedlichen Marker hat Ressourcenpunktwerte, die entweder bei der Aktion *E – Adelstitel* genutzt werden können (goldene Zahl) oder bei Spielende zum Gesamtwert des Spielers addiert werden können (silberne Zahl).



D Neue Stadt

Ersetze eins deiner Dörfer durch eine Stadt aus deinem Vorrat (das ist natürlich nur möglich, wenn du noch eine Stadt in deinem Vorrat hast).

Das ersetzte Dorf kommt in deinen Vorrat zurück.

Wenn du eine neue Stadt baust, erhältst du sofort 10 Siegpunkte: Versetze deinen Wertungsstein um ein Feld nach unten.

–BESCHRÄNKUNGEN–



Du kannst keine Stadt bauen:

- Wenn das Dorf auf einem Waldfeld steht.
- Wenn das Dorf auf einem Feld benachbart zu einer Stadt steht (egal wem die Stadt gehört).
- Wenn ein gegnerischer Ritter auf dem Feld steht.



In dieser Situation können lediglich zwei Dörfer durch Städte ersetzt werden.



Spieler Blau ersetzt eins seiner Dörfer durch eine Stadt und bekommt daher 10 Siegpunkte. Er hat jetzt 25 Punkte.

E Feldzug

Nimm zwei Ritter aus deinem Vorrat. Einer davon kommt dauerhaft aus dem Spiel (leg ihn zurück in die Schachtel) und der andere auf ein freies Feld deiner Wahl **am Spielplanrand**.

–BESCHRÄNKUNGEN–

Du kannst Ritter nicht setzen:

- Auf ein Seefeld.
- Auf ein Feld, in dem eine andere Figur steht (Ritter oder Gebäude), egal wer der Besitzer ist.



Spieler Grün nimmt einen seiner Ritter aus seinem Vorrat komplett aus dem Spiel und setzt einen anderen auf ein freies Waldfeld am Rand des Spielplans, direkt hinter ein Dorf von Spieler Rot.

F Adelstitel

Alle Spieler haben zu Beginn den Titel Baron. Sie können im Verlauf zum Vicomte, Graf, Marquis und dann Herzog werden.

Wer Ressourcenmarker im Wert von mindestens 15 (goldenen) Punkten abwirft, darf seinen Wertungsstein um ein Feld nach rechts auf der Wertungstafel versetzen.

Abgeworfene Ressourcenmarker kommen in den Vorrat zurück.

Aufgepasst!

Ressourcenmarker werden nie gewechselt (zuviel gezahlte goldene Punkte verfallen also)!

Niemand kann mehr als einen Rang gleichzeitig aufsteigen, selbst wenn er genug Ressourcenpunkte besitzt.



Spieler Gelb gibt 16 Ressourcenpunkte aus und versetzt seinen Stein um ein Feld nach rechts. Damit ist er vom Graf zum Marquis aufgestiegen und hat jetzt 45 Punkte.

• Spielende •

Wenn der erste Spieler zum Herzog wird (die letzte Spalte der Wertungstafel mit den Werten 60, 70 und 80), beendet ihr die Runde noch, damit jeder Spieler gleichviele Züge hatte.

Jeder Spieler zählt die Punkte seiner ungenutzten Ressourcenmarker (silberne Zahl) zu seinen Siegpunkten von der Wertungstafel.

Wer jetzt die meisten Punkte hat, wird König und gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der in Zugreihenfolge am weitesten vom Startspieler entfernt ist.



Spieler Gelb hat 70 Punkte auf der Wertungstafel.

Außerdem hat er noch 3 Ressourcenmarker übrig mit 4 (silbernen) Punkten.

Sein Endergebnis ist 74 Punkte.