



Spielinhalt

Wir schreiben das Jahr 1049. Deine Familie ringt um Ansehen und Einfluss in der mittelalterlichen Gesellschaft. Wirst du Erfolg haben?

In MIL (1049) kannst du die Früchte deiner Länder ernten, Soldaten rekrutieren und Nachkommen haben. Doch das ist nur die erste Generation!

Hast du einen männlichen Erben, kann er die Tochter eines anderen heiraten: selbstredend die mit der höchsten Aussteuer! Ein strategischer Punkt, der im Auge behalten sein will, ist der Umstand, dass deine Ritter irgendwann sterben oder sich auf ihren Altenteil zurück ziehen und deren Söhne ihren Platz einnehmen werden. Das Für und Wider des höfischen Geschehens zu kennen wird dir helfen Einfluss und Vasallen zu gewinnen, während du auf dem Markt Rohstoffe handeln und die benötigten Arbeitskräfte rekrutieren kannst, die für den Bau eines Schlosses erforderlich sind. Wie sieht es mit der Eroberung neuer Ländereien aus, oder damit der Kurie beim Bau der Kathedrale zu helfen?

Die Äbtissin des Klosters kann dich mit Einfluss segnen, während der Widerhall der Kreuzzüge in den entfernten Ländern in einem Lied aus Ruhm und Ehre erklingt. Nicht nur ein Weg führt zum Sieg ... welchen wirst du wählen?

Kommentar zum geschichtlichen Hintergrund

Anmerkung: Wir haben uns die Freiheit erlaubt, MIL als römische Zahlen für 1049 zu verwenden (um es besser sprechen zu können). Die korrekte Schreibweise wäre MXLIX.

Spielmaterial

- Spielplan
- 20 Ritterplättchen
- 35 Landplättchen
- 60 Familienwappen (12 je Farbe)
- 54 Zeitmarken
- 1 Marke Soldaten des Königs
- 1 Marke Erzbischof
- 1 Marke Startspieler
- 1 Rundenmarke
- 20 Rittermarken (4 je Farbe)
- 20 Schlossplättchen
- 23 Sockel
- Würfel:
 - grün: Nahrung
 - blau: Stoffe
 - schwarz: Metall
 - rot: Einfluss / alleinstehende Frauen
 - gelb: Gold
- mehr als 35 Soldaten
- 1 Würfel
- 5 individuelle Spielbretter
- 5 Sichtschirme (1 je Farbe)



Übersicht über eine Spielrunde

Jede Spielrunde ist in 5 Phasen unterteilt:

1) Aktionen:

- A) Ernte
- B) Soldat rekrutieren
- C) Familienzuwachs
- D) Ritter in Machtbereich platzieren
- E) Passen

2) Tribute

3) Politische Phase

4) Machtbereiche

- I) Kloster
- II) Hof
- III) Markt
- IV) Krieg
- V) Kurie
- VI) Kreuzzüge

5) Winter



Anmerkung: MIL ist kein kompliziertes Spiel, aber bei der ersten Partie kann die Anzahl an Aktionen und deren Auswirkungen ein wenig überwältigend wirken und die Spielzeit erhöhen.

Deshalb empfehlen wir die erste Partie nicht direkt mit 5 Spielern zu spielen.

I

Jeder Spieler erhält ein individuelles Spielbrett und platziert darauf ein Ritterplättchen ohne Erben auf Feld A und einen mit Erben auf Feld B zusammen mit ihren Rittermarken. Auf Spalte A platzieren sie 2 Soldaten, 1 Schloss- und 1 Getreidelandplättchen. Auf Spalte B platzieren sie 1 Soldat und 1 Getreidelandplättchen.

Anmerkung: In späteren Partien können die Spieler die Landplättchen mit denen sie beginnen ändern, aber wir empfehlen grundsätzlich ein Getreideland- und ein Fischereistegplättchen.



III

Je Spieler wird ein Familienwappen auf Feld 0 der Punkteleiste und die Rundenmarke auf Feld I der Rundenanzeige gelegt. Wenn jemand erlangt, wird das Wappen weiter vor bewegt.

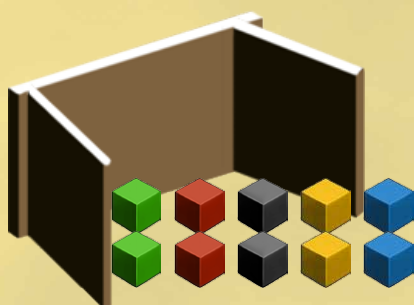


L
I
N
E
A
G
E

Z
O
N
E

II

Jeder Spieler erhält seine restlichen Rittermarken, Familienwappen und 1 Sichtschirm, hinter den 2 von jeder Ressource gelegt werden. Die Ressourcen können von anderen Spielern im Spielverlauf nicht eingesehen werden. Die restlichen Ressourcen werden neben dem Spielplan bereit gelegt.



IV

Jeder Spieler platziert 3 allein-stehende Frauen (rote Würfel) und 1 Privileg (Familienwappen) auf sein Abstammungsfeld (Lineage Zone).



V In der ersten Partie werden so viele Landplättchen jedes Typs (Nahrung, Stoff, Metall) gemischt, wie es Spieler gibt, anschließend in zwei gleichgroße Stapel aufgeteilt und auf die zwei Felder auf dem Spielplan gelegt (ist ein Stapel höher, kommt dieser auf das Verteidigung 6 Feld).

ANMERKUNG: Es gibt 2 Arten von Nahrungsquellen (Getreideland und Fischereisteg) und 2 Arten von Metallquellen (Mine und Steinbruch). Die Spieler können bestimmen, welche Sorte Land in welcher Menge verwendet wird.

ANMERKUNG: In späteren Partien steht es den Spielern frei festzulegen, welche Länder in welcher Anzahl im Spiel verwendet werden, aber es ist empfehlenswert so viele Nahrungsquellen zu benutzen, wie der Spielerzahl entspricht (je weniger Länder verwendet werden, desto rücksichtsloser wird wahrscheinlich die Partie).



VI Es werden in jeden Machtbereich so viele Zeitmarken gelegt wie es der Spielerzahl entspricht (Ausnahme: bei 2 Spielern werden je 3 Zeitmarken benutzt). Die restlichen Felder in den Machtbereichen stehen für den Spielverlauf nicht zur Verfügung.

Die Marken Startspieler, Soldaten des Königs und Bischof werden neben dem Spielplan bereit gelegt. Der Startspieler wird ausgelost und das Spiel kann beginnen.



1) Aktionen

Beginnend beim Startspieler führt jeder Spieler eine Aktion aus bis die Phase beendet ist. Um eine Aktion auszuführen muss der aktive Spieler bestimmen, welcher seiner Ritter sie durchführt (es sein denn der Spieler entschließt sich zu passen).

Die Aktionsphase läuft solange weiter bis eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Alle Ritter wurden in Machtbereiche platziert.
- Alle Felder der Machtbereiche sind durch Ritter oder schwarze Zeitmarken besetzt.

A) Ernte:

- Nimm die oben links auf dem Plättchen angezeigten Ressourcen und drehe es um.
- Sobald das Landplättchen umgedreht wurde, nimm eine weiße Zeitmarke vom Machtbereich und lege sie auf das Plättchen des Ritters, der die Aktion ausgeführt hat.


B) Soldat rekrutieren:


- Bezahle 1 Stoff und 1 Metall. Besitzt dein Ritter 5 oder mehr Soldaten, musst du 1 Einfluss zusätzlich bezahlen.
- Platziere einen Soldaten aus dem Vorrat vor dem Ritter, der die Aktion ausgeführt hat.
- Nach Platzieren des Soldaten nimm eine weiße Zeitmarke aus dem Machtbereich und lege sie auf das Plättchen des Ritters, der die Aktion ausgeführt hat.


C) Familienzuwachs:

Würfle und wähle ein sichtbares Ergebnis:



 **Stundenglas:** Nimm eine weiße Zeitmarke von einem beliebigen Machtbereich und lege sie auf das Plättchen des Ritters, der die Aktion ausgeführt hat.

 **Frau:** Platziere eine alleinstehende Frau (roter Würfel) auf dein Abstammungsfeld.

 **Mann:** Führe eine der folgenden Aktionen aus:

- Falls der Ritters, der die Aktion ausgeführt hat, noch keinen Erben hat, wird das Kind sein Erbe: drehe sein Ritterplättchen auf die entsprechende Seite. Besitzt der Vater Land oder ein Schloss, findet eine Hochzeit statt (siehe Hochzeiten).
- Falls der Ritter, der die Aktion ausgeführt hat, bereits einen Erben hat, wird ein neues Ritterplättchen mit der Seite ohne Erben auf das nächste freie Feld des ind. Spielbretts gelegt und eine neue Rittermarke darauf gestellt. Er zählt als ein neuer Ritter im Spiel.

Du kannst den Würfelwurf sooft wiederholen, wie du Stundenglas oder Frau würfelst. Jede Aktion muss komplett ausgeführt werden. Die Aktion endet wenn ein Sohn geboren wurde.

ANMERKUNG: Eine Familie kann maximal 4 Ritter haben.

AMERKUNG: Anstatt des Würfelwurfs kann ein Spieler automatisch einen Erben haben, wenn er einen illegitimen Sohn anerkennt. Dafür muss er 1 Privileg abgeben oder 1 Gold bezahlen.

Zeit vergeht ...

Sobald in Machtbereichen keine Zeitmarken vorhanden sind, kann kein Spieler mehr die Aktionen Ernte, Soldat rekrutieren oder Familienzuwachs (A, B oder C) ausführen.

D) Ritter in Machtbereich platzieren:

Jeder Machtbereich hat so viele Plätze zur Verfügung wie Spieler mitspielen, außer dem Kloster und die Kreuzzüge, für die es kein Limit an platzierten Rittern gibt. Zu Beginn jeder Spielrunde sind die Plätze durch weiße Zeitmarken belegt, die mit Fortschreiten der Spielrunde entfernt werden. Ein Ritter kann ohne Kosten auf jedem freien Feld platziert werden. Ist der Platz durch eine Zeitmarke belegt muss der Spieler 1 Gold bezahlen - dies kann er vermeiden indem er 1 Privileg abgibt (siehe Seite 9).

Sobald ein Spieler einen Ritter in einem Machtbereich platziert hat, darf er in dieser Spielrunde die Aktionen A, B oder C nicht mehr ausführen.

E) Passen:

Drehe eine weiße Zeitmarke auf ihre schwarze Seite oder lege eine schwarze Zeitmarke auf ein freies Feld in einem Machtbereich.

ANMERKUNG: Du kannst diese Aktion in jedem deiner Züge ausführen, nicht nur in den letzten.



Wenn dieses Land abgeerntet wird erhältst du 3 Nahrung; drehe es um (sodass es die unproduktive Seite zeigt) und nimm eine weiße Zeitmarke vom Spielplan.

Die kleinen farbigen Punkte auf den Landplättchen zeigen die Ressourcen bzw. auf der anderen Seite die Tribute an.



Ein Ritter mit 5 Soldaten bezahlt 1 Metall, 1 Stoff und 1 Einfluss um einen Soldaten zu rekrutieren und nimmt eine weiße Zeitmarke vom Spielplan.



Wenn eine Frau geboren wird, erhöhst du die alleinst. Frauen deiner Familie um 1.



Ein Ritter ohne Erben bekommt einen Sohn. Sein Plättchen wird umgedreht und falls er Land oder ein Schloss besitzt, findet eine Hochzeit statt.



Ritter B hat einen Sohn. Da er bereits einen Erben hat, wird der Nachkomme als neuer Ritter auf Feld C platziert.



Rot's Ritter B wird auf das erste Feld platziert und bezahlt 1 Gold o. 1 Privileg. Ritter A wurde zuvor in demselben Machtbereich platziert, kostenfrei.



HOCHZEITEN




Im Mittelalter war jeder wohlhabende Ritter verheiratet. Die Starritter sind bereits verheiratet. Die Ritter der nachfolgenden Generationen die 1) keine Erben und 2) Erben eines Ritters ohne Land und ohne Schloss sind, sind automatisch mit einer „unbekannten“ Frau verheiratet. Dies hat keinerlei Auswirkungen im Spiel.


Wenn jedoch der Erbe eines Ritters mit Land und/oder Schloss geboren wird, arrangiert der aktive Spieler eine Hochzeit mit der alleinstehenden Tochter des Spielers, der die höchste Aussteuer bietet. Alle Spieler, den aktiven Spieler eingeschlossen, nehmen verdeckt eine beliebige Menge an Ressourcen in eine Hand. Alle Angebote werden gleichzeitig offenbart und dann verglichen. Begonnen wird mit der Gesamtzahl an Würfeln. Bieten 2 oder mehr Spieler dieselbe Menge an Ressourcen, wird die Qualität in folgender Rangfolge verglichen: Gold, Einfluss, Metall, Stoff und Nahrung.



Das Folgende wird anschließend abgewickelt:

- Ist der Spieler mit dem höchsten Gebot nicht der aktive Spieler:
 - Er übergibt sein Gebots als Aussteuer an den aktiven Spieler, der eine Hälfte (aufgerundet) behält und die zweite Hälfte in den allgemeinen Vorrat zurücklegt.
 - Die anderen Spieler behalten ihre Gebote.
 - Er entfernt 1 alleinstehende Frau von seinem Abstammungsfeld und erhält 2 .
- Ist der Spieler mit dem höchsten Gebot der aktive Spieler:
 - Er legt sein Angebot in den allgemeinen Vorrat, entfernt 1 alleinstehende Frau von seinem Abstammungsfeld: sein Erbe hat eine entfernte Verwandte geheiratet genau wie die alleinstehende Frau, die entfernt wurde.
- Herrscht Gleichstand, verliebt sich der Erbe in eine „unbekannte“ Frau und heiratet diese; alle Spieler behalten ihre Gebote.



Anmerkung: Hat der Spieler mit dem höchsten Gebot keine alleinstehenden Frauen auf seinem Abstammungsfeld, zahlt er trotzdem die Aussteuer, er erhält aber keine .

ALTERN


Wenn ein Spieler die Aktionen Ernte und Soldat rekrutierten ausführt und/oder ein Stundenglas beim Familienzuwachs auswählt, erhält er eine weiße Zeitmarke. Diese Marken repräsentieren das Voranschreiten der Zeit. Wenn ein Ritter vier solche Marken hat, stirbt er.



TOD

Ein Ritter stirbt wenn er seine vierte Zeitmarke erhält oder während des Winters verhungert, weil er weder Land noch Schloss besitzt.

Wenn ein Ritter stirbt, werden seine Zeitmarken zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt:

- falls der Verstorbene einen Erben hat, übernimmt dieser den Besitz seines Vaters und dessen Vasallenpflichten. Das Ritterplättchen wird umgedreht.
- falls er keinen Erben hat, verliert seine Familie 4 :
 - falls er beliebiges Land, Schlösser oder Soldaten besitzt, werden diese von einem entfernten Verwandten geerbt. Behalte das Ritterplättchen und die Vasallenpflichten.
 - falls er keinen Besitz hatte, entferne das Ritterplättchen. Das Feld kann jedoch durch die Aktion Familienzuwachs von einem neuen Ritter wieder besetzt werden. War der Verstorbene ein Vasall, werden die Vasallenpflichten aufgehoben und das Familienwappen an den Besitzer zurückgegeben.



LÄNDER

Jeder Ritter kann nicht mehr als 2 Länder besitzen. Falls ein Spieler Land erobert, aber dafür keinen Platz unter seinen Rittern oder Vasallen hat, muss er es in den allgemeinen Vorrat legen.





2) Tribute

Jeder Spieler erhält die unten rechts auf seinen Ländern angezeigten Ressourcen; jedes Land versorgt ihn zusätzlich mit 1 Nahrung. Jeder Fürst erhält 1 Nahrung je Land seiner Vasallen. Alle Ressourcen für diese Phase werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen.

Sobald alle Tribute erhalten wurden, drehen alle Spieler alle(!) ihre Landplättchen um.

3) Politische Phase

Der Spieler mit den meisten Rittern in den Machtbereichen (Hof, Markt, Krieg und Kurie) erhält von den sie beherrschenden Personen Zuwendungen. Falls es in einem Machtbereich einen Gleichstand gibt, erhält der Spieler die Zuwendung, dem der am weitesten links stehende Ritter in dem Machtbereich gehört.

- Hof : Der Sieger erhält die Startspieler-Marke, 1 Einfluss und 2 .
- Markt: Der Sieger erhält 1 Gold und 1 .
- Krieg: Der Sieger erhält die Marke Soldaten des Königs (die vor einen beliebigen Ritter eines beliebigen Spielers gelegt werden kann) und 1 . Die Soldaten des Königs funktionieren genauso wie jeder andere Soldat und haben denselben Wert.
- Kurie: Der Sieger erhält Kontrolle über den Erzbischof (der vor einen beliebigen Ritter eines beliebigen Spielers gelegt werden kann) und 2 . Der Erzbischof macht den Ritter, den er besucht, gegenüber neuem Vasallentum und Kriegen immun.

Anmerkung: Die Marken Erzbischof und Soldaten des Königs können vor denselben Ritter gelegt werden.

4) Machtbereiche

Die Aktionen mit mehr als einem Feld werden von links nach rechts ausgeführt.

I Kloster

Jeder Ritter im Kloster muss die folgende Aktion ausführen:


- **Den Schleier nehmen:** Entferne eine alleinstehende Frau von deinem Abstammungsfeld. Du kannst 2 Privilege abgeben um 1 weitere alleinstehende Frau vom Abstammungsfeld zu entfernen, dies kann beliebig oft wiederholt werden – 2 Privilege je weiterer Frau.

II Hof




Jeder Ritter am Hof kann eine der folgenden Aktionen ausführen:

- **Nimm 2 Einfluss.**
- **Versuche den Ritter eines anderen Spielers (Ziel) zu einem Vasallen zu machen** falls die folgenden Bedingungen erfüllt sind:
 - Das Ziel ist noch kein Vasall.
 - Der aktive Ritter ist kein Vasall der Familie des Ziels.
 - Der aktive Ritter besitzt mehr Soldaten als der gesamte Besitz des Ziels umfasst (Soldaten, Länder und Schlösser).
 - Das Ziel wird nicht durch den Erzbischof geschützt.

Das Ziel bietet eine beliebige Menge Gold und/oder Einfluss an, um dem Vasallentum zu entgehen. Der aktive Ritter kann sodann:

- Die Hälfte (aufgerundet) der angebotenen Ressourcen nehmen und den Rest in den allgemeinen Vorrat geben; das Ziel erhält 2  für seinen Widerstand.
- Das Angebot ablehnen und es erhöhen: der Ritter muss das Angebot in Qualität und/oder Quantität erhöhen (die angebotene Menge an Gold darf nicht sinken). Das Ziel muss die Hälfte (aufgerundet) des Gegengebots annehmen und den Rest in den allgemeinen Vorrat geben. Das Ziel wurde damit zum Vasallen gemacht.
- **Ein Lehen anbieten:** falls der aktive Ritter kein Vasall ist und das Ziel weniger als 2 Länder besitzt, kann der Ritter dem Ziel ein Land aus dem eigenen Besitz als Lehen geben. Das Ziel wurde damit zum Vasallen gemacht.

Falls das Ziel zum Vasallen gemacht wurde, wird der Ritter zum Vasallen und der aktive Spieler zu dessen Fürst.

- Der neue Fürst platziert sein Familienwappen auf dem Ritter/Vasallen und erhält 2  (er erhält ebenso 4  für jedes Land, das sein neuer Vasall vorher besaß)
- Der neue Vasall erhält 4  falls er ein Lehen bekommen hat.



Der Spieler erhält den Tribut, der auf dem Land angezeigt wird und dreht es

um. Falls der Ritter, dem das Land gehört, ein Vasall ist, erhält sein Fürst 1 Nahrung aus dem allgemeinen Vorrat.



Rot hat Vorrang im Machtbereich.



Bei einer Kloster-Aktion entfernt der Spieler eine seiner alleinstehenden Frauen. Falls er 4 Privilege ablegt kann er 3 anstatt 1 Frau entfernen.



Ritter L kann versuchen Ritter R zum Vasallen zu machen. Er hat mehr Soldaten als der andere Ritter an defensiven Elementen besitzt.



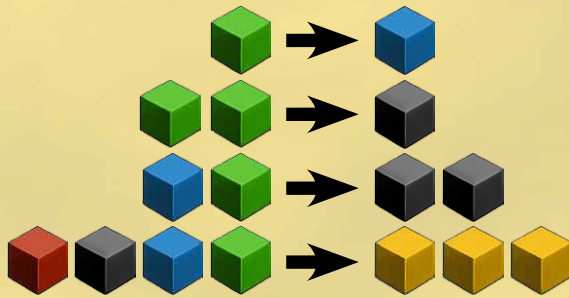
Der Ritter ist ein Vasall von Rot. Er ist nicht in der Lage einen roten Ritter anzugreifen oder zum Vasallen zu machen.



III Markt

Jeder Ritter auf dem Markt kann eine der folgenden Aktionen ausführen:

- **Handel:** Er kann bis zu 4 seiner Ressourcen wie folgt eintauschen:



Anmerkung: Du kannst keine Würfel eintauschen, die du in derselben Aktion erhalten hast.

- **Schlossbau:** Der aktive Spieler beginnt eine Auktion um ein Schloss zu bauen. Spieler können dabei jede beliebige Ressource bieten, Einfluss ausgenommen. Das geringste zulässige Angebot beinhaltet 1 Nahrung, 1 Stoff und 1 Metall, aber der aktive Spieler kann beliebig viele Ressourcen hinzufügen. Das Ergebnis wird das Mindestgebot darstellen. In Spielreihenfolge können Spieler passen oder das vorherige Angebot in Qualität und/oder Quantität erhöhen.



Sobald alle Spieler einmal an der Reihe waren, kann der aktive Spieler ein letztes Gebot abgeben bevor die Auktion beendet ist. Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt die gebotenen Ressourcen in den allgemeinen Vorrat und erhält 4 . Des Weiteren bekommt er ein Schloss, das er vor einen seiner Ritter oder vor einen seiner Vasallen ohne Schloss legen kann. Die anderen Spieler behalten ihre gebotenen Ressourcen.

Anmerkung: Gewinnt der aktive Spieler die Auktion nicht, kann er die Aktion Handel ausführen.

Anmerkung: Ein Spieler ohne freies Schlossfeld kann an der Auktion nicht teilnehmen.

IV Krieg

Jeder Ritter im Krieg kann eine der folgenden Aktionen ausführen:

- **ein freies Land angreifen.**

Der Spieler kann eins der beiden Länder auf den Landstapeln wählen. Ein freies Land wird erobert, wenn die Stärke des angreifenden Ritters höher ist als die Verteidigung des Landes (Verteidigungswert auf dem Spielplan + Verteidigungswert des Landes selbst). Erobert der Ritter das Land kann er es vor einen beliebigen seiner Ritter oder Vasallen legen oder aus dem Spiel entfernen. Die Stärke des Ritters beträgt 3 für jeden seiner Soldaten und 1 je Nahrung (Söldner) und/oder Einfluss (Alliierte), die er bezahlt.

- **Landbesitz eines anderen Spielers angreifen:**

Um einen anderen Spieler anzugreifen müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

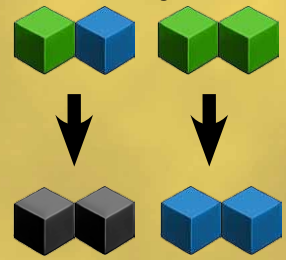
- Man kann die Familie seines Fürsten und deren Vasallen nicht angreifen.
- Die Familie eines Fürsten kann niemals einen eigenen Vasallen angreifen.
- Ein Ritter ohne Land kann nicht angegriffen werden.
- Ein Ritter mit Erzbischof kann nicht angegriffen werden.
- Der angreifende Spieler muss so viel Einfluss bezahlen wie es der Anzahl der alleinst. Frauen auf dem Abstammungsfeld des angegriffenen Spielers entspricht.

Der Angreifer kann jedes beliebige Land angreifen, muss jedoch sagen welches.

Der Angriff läuft nach den folgenden Regeln ab:

- Falls der Angreifer ein Vasall ist, kann sein Fürst auf dessen Bitte hin entscheiden sich am Krieg zu beteiligen.
- Alle am Kampf Beteiligten entscheiden wieviel Nahrung und/oder Einfluss sie für den Krieg verwenden wollen und nehmen die Menge verdeckt in ihre Hand.
- Alle Spieler zeigen gleichzeitig ihre Einsätze; die entsprechenden Werte werden zum Angriffs- bzw. Verteidigungswert addiert.

Ein Spieler entscheidet sich 4 Ressourcen wie folgt einzutauschen:



Der aktive Spieler versucht 1 Schloss zu bauen. Sein Startgebot ist:



Der nächste Spieler erhöht um:



Der nächste Spieler erhöht ebenfalls das Gebot:



Der aktive Spieler erhöht, indem er folgendes zum Anfangsgebot addiert:



Damit ist er Höchstbieter und baut das Schloss.

Dieses Land hat einen Verteidigungswert von 8. Um es erobern zu können muss ein Ritter mit 2 Soldaten 3 Nahrung und/oder Einfluss bezahlen.



Vor dem Versuch einen gelben Ritter anzugreifen, muss der aktive Spieler 1 Einfluss bezahlen.



Angreifer:



Verteidiger:



Die Partei mit der größten Stärke gewinnt (bei Gleichstand gewinnt immer der Verteidiger). Anschließend legen alle beteiligten Spieler die benutzten Würfel in den allgemeinen Vorrat.

Falls der Verteidiger gewinnt, zieht sich der Angreifer ohne Konsequenzen zurück. Falls der Angreifer gewinnt, wird das Land erobert und er platziert es vor einem seiner Ritter, gibt es einem seiner Vasallen oder entfernt es aus dem Spiel.

Anmerkung: Hat man gegen jemanden mit mehr gewonnen, erhält man zusätzlich 2 .

Anmerkung: Falls der Angreifer seinen Fürsten um Hilfe gebeten hat, entscheidet sein Fürst über die Vergabe des eroberten Landes an die Ritter und Vasallen des Angreifers.

V Kurie

In dieser Phase spenden alle Spieler für den Bau der Kathedrale Geld an die Kirche, auch die Spieler, die keine Ritter in der Kurie haben.



Alle Spieler nehmen eine beliebige Menge an Gold verdeckt in eine Hand und offenbaren gleichzeitig ihre Gebote.

Der Spieler (oder die Spieler) mit dem Höchstgebot erhält 6 und legt sein Gebot in den allg. Vorrat. Die anderen Spieler können sich entscheiden, ob sie ihr Gebot behalten oder es in den allg. Vorrat geben und dafür eine Zahl an erhalten, die 6 minus Differenz zwischen ihrem und dem Höchstgebot (der/die Spieler mit dem geringsten Gebot erhalten 2 weniger als das).

Anmerkung: Falls alle dasselbe bieten, erhalten alle jeweils 6 und bezahlen das Gold.

Anmerkung: Ein Spieler, der 0 Gold bietet, kann weder gewinnen noch verlieren.

Anschließend kann jeder Ritter in der Kurie eine der folgenden Aktionen ausführen:

- **Erhalte 1 Privileg:** Platziere ein Familienwappen auf deinem Abstammungsfeld.
- **Schicke eine alleinstehende Frau als Äbtissin in ein Kloster:** Entferne 1 alleinst. Frau von deinem Abstammungsfeld und behalte den Würfel als Einfluss.

VI Kreuzzüge

Jeder Ritter in den Kreuzzügen erhält 1 Einfluss und ist gegen den Winter geschützt.

5) WINTER

Würfle; falls das Ergebnis ist, sind es harte Zeiten in denen Nahrung schwer zu finden ist. Jeder Ritter ohne Land und ohne Schloss stirbt, es sei denn er befindet sich auf Kreuz-



zug. Der König belohnt jene, die bei der Verteidigung des Königreichs helfen. Familien mit mindestens 1 Soldat oder einem Schloss vor ihren Rittern erhalten 1 Privileg.

Alle Rittermarken werden vom Spielplan entfernt und alle Felder mit weißen Zeitmarken aufgefüllt. Die Marken Erzbischof und Soldaten des Königs werden wieder neben dem Spielplan bereit gelegt.

Die Rundenmarke wird auf der Rundenanzeige ein Feld weiter vorgerückt. Der Spieler mit der Startspielermarke beginnt die neue Spielrunde.

Nach Bezahlen der notwendigen Menge an Einfluss greift Ritter L das Land von Ritter R an. Beide Seiten haben eine Anfangsstärke von 12; 4 Soldaten bei L und 2 Soldaten + 1 Schloss bei R



Nach Aufdecken von Nahrung und Einfluss steigt L Stärke um 4, R Stärke nur um 2. L gewinnt den Krieg und erobert das Land.

Der Gelb-Spieler erhält ein Privileg und legt deshalb ein Familienwappen auf sein Abstammungsfeld.



Gelb schickt durch die Kurie-Aktion 1 alleinstehende Frau in ein Kloster.



ABSTAMMUNG

Abstammungswürfel (rot) repräsentieren die alleinstehenden Frauen einer Familie, die sowohl Vor- als auch Nachteile für den Spielverlauf bringen:

- Sie können mit dem Erben eines Ritters aus anderer Familie verheiratet werden.
- Sie können zur Äbtissin eines Klosters erwählt werden und für Einfluss sorgen.
- Sie bieten der Familie zusätzlichen Schutz vor Angriffen, denn je mehr von ihnen ein Spieler hat, desto mehr Einfluss muss ein Spieler opfern um ihn angreifen zu können.

Allerdings bringt jede alleinstehende Frau am Spielende Minuspunkte ein. Daher muss man Mittel und Wege finden, ihren Familienstatus zu ändern:

- Sie verheiraten.
- Sie in Begleitung eines Ritters ins Kloster schicken, um den Schleier zu nehmen (Kloster-Aktion).
- Ihr dabei helfen Äbtissin zu werden, mit Hilfe eines Ritters im Machtbereich Kurie.



VASALLEN



Jeder Spieler ist Fürst seiner Vasallen. Vasallen sind immer Ritter anderer Spieler, und ihre Vasallenpflicht wird durch das Familienwappen ihres Fürsten auf ihrem Ritterplättchen angezeigt.

Ein Fürst kann mehr als einen Vasallen haben, aber jeder Vasall kann nur einen Fürsten haben. Die Vasallenpflicht wird auf Erben übertragen.



Das Vasallentum hat viele Vorteile. Der Vasall steigert die Verteidigung seiner Länder und für den Fürst folgende:

- 4 für den erfolgreichen Versuch einen Ritter zum Vasallen zu machen.
- 6 für jedes Land im Besitz des Vasallen.
- Während der Tribut Phase erhält der Fürst 1 Nahrung je Land im Besitz seiner Vasallen.
- Ein Vasall kann die Familie seines Fürsten nicht angreifen, oder dessen Ritter zu Vasallen machen. Ritter des Fürsten können seinen Vasallen nicht angreifen, doch sie dürfen die anderen Ritter aus dessen Familie angreifen.
- Im Krieg kann der Fürst seinem Vasallen auf dessen Bitte hin mit Nahrung und/oder Einfluss helfen. Ein Vasall kann seinem Fürsten jedoch nicht helfen. Dies beides gilt für den Angriffs- und für den Verteidigungsfall.
- Das Vasallentum kann nicht mehr abgelegt werden. Es wird lediglich dann aufgelöst, wenn ein Ritter ohne Erben, ohne Länder, ohne Schloss und ohne Soldaten stirbt. In dem Fall erhält der Fürst sein Familienwappen zurück.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Jedesmal wenn ein Ritter ein Land erhält, erhält seine Familie 4 . Ist der Ritter ein Vasall erhält die Familie seines Fürsten ebenfalls 4 .

Jedesmal wenn ein Ritter ein Land verliert, verliert seine Familie 4 . Ist der Ritter Vasall verliert auch sein Fürst 4 .

PRIVILEGE










Ein Familienwappen auf einem Abstammungsfeld repräsentiert ein Privileg. Ein Privileg kann durch einen Ritter in der Kurie (Aktion) oder am Ende des Winters erlangt werden, wenn der König Privilege an die Familien vergibt, die bei der Verteidigung des Königreichs geholfen haben.



Privilege können benutzt werden, um einen Ritter auf eine Zeitmarke zu platzieren ohne 1 Gold bezahlen zu müssen, um mehr als eine Frau den Schleier in der Kloster-Aktion nehmen zu lassen, oder einen illegitimen Sohn anzuerkennen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der fünften Spielrunde.
Die Schlusswertung wird wie folgt beeinflusst:

- +  Für den Spieler oder die Spieler mit der größten Menge an Stoff und Metall insgesamt.
- +  Für den Spieler oder die Spieler mit der größten Menge an Einfluss.
- +  Für den Spieler oder die Spieler mit der größten Menge an Privilegen.
-  Für jeweils 2 Gold.
-  -2  für jede alleinstehende Frau auf dem Abstammungsfeld. Der/die Spieler mit der höchsten Anzahl an alleinstehenden Frauen erhält stattdessen -3  für jede alleinstehende Frau.

Der Spieler mit der größten Menge an  ist der Sieger. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl an Schlössern, Ländern und Vasallen (in dieser Reihenfolge).

2 SPIELER

Es wird derselbe Aufbau benutzt, mit Ausnahme folgender Änderungen:

- Es wird dieselbe Menge an Zeitmarken platziert wie in einem Spiel mit 3 Spielern.
- Wenn in der Aktionsphase ein Spieler passt, kann er ein Familienwappen auf ein leeres Feld oder auf ein Feld mit einer weißen Zeitmarke platzieren. Das Familienwappen hat denselben Effekt wie eine schwarze Zeitmarke.
- Wenn in der Politischen Phase die Mehrheiten entschieden werden, zählen die Familienwappen als Ritter der entsprechenden Familie, jedoch nur dann, wenn sich mindestens ein Ritter der Familie in dem Machtbereich befindet.



Erweitertes Spiel

Nur für Partien mit 3 - 5 Spielern.


Zeit ist Gold:

Gespielt wird auf der Rückseite des Spielplans. Die aufgedruckten schwarzen Zeitmarken, werden mit weißen Zeitmarken überdeckt. Die aufgedruckten Marken haben dieselbe Funktion wie normale, platzierte Marken.

Papst ruft zum Kreuzzug auf:

Ein Ritter auf Kreuzzug (und sein Fürst) kann weder  verlieren noch gewinnen, wenn Land verloren oder gewonnen wird.
Anmerkung: Ein Land, das von einem Ritter auf Kreuzzug erobert wurde, bringt keine  ein, auch wenn er es an Vasallen gibt.

Des Königs Anspruch:

Wird ein Land eines Spielers erobert, kann man es dem König geben. Man erhält 3 ; das Land wird aus dem Spiel entfernt.

CREDITS

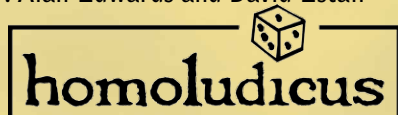
Designer: Firmino Martínez

Edition: Pol Cors

Graphics and Illustrations: Pedro Soto

Rules: Maite Madinabeitia

Revised by: Alan Edwards and David Estall



© 2011 HomoLudicus Juegos, S.L.

Thanks to all the testers and who played in Tierra de Nadie, Zona Lúdica, Festival de Córdoba, Leiria Con y Homínidos:
José Luis Gama, Miguel Angel Ucha, Ignacio Abal, Jorge Abel, Jose Angel Garcia, José Alberto Rodríguez y Angel Sousa, Fernando Liste, Pili Rivero, Andrés Montero, Enrique Montero, Jose Angel Sacarrera, Gonzalo Pazos, Eloy Muñoz, Manuel Suffo y Mari Ángeles, Julio Giménez, Antonio Becerra, David Jiménez, Carlos Guerrero, Juan Silva, José Martínez, Xavi Carrascosa, Miguel Garcia, Pili Pérez, Luis Alberto Fernández, Juan Diego Fito, Pedro Garcia, Angel Agueras, Francisco José González, Meritxeli Casas, Genis Morera, Tania Álvarez, Guillermo Ortiz, José David Cazorla, Fran Moli, Cristian Cano, Iván Jimenez, Juan Miguel Soler, Selema. Mención especial a: Francisco Ronco, Francisco Javier Ruiz, José Merlo, Daniel Becerra, Esteban Fernández, Henrique Egea, Pablo Barreiro, Mariano Ianneli, Jesús Torres and Paulo Soledade.

