

# MEDIEVAL

JAN ŽIŽKA

An der Schwelle vom 14. zum 15. Jahrhundert konkurrieren die Söhne Karls IV. – Wenzel und Sigismund – um die Herrschaft über die böhmischen Länder. Zu dieser Zeit werden erfahrene Kommandanten und ihre Gefolge immer wichtiger. In **Medieval: Jan Žižka** hast du die Möglichkeit, ein solcher Kommandant zu werden: der kluge Boreš, die gerissene Kateřina, der gewandte Torak oder der kriegerische Žižka. Und weil dies unsichere Zeiten voller Irrungen und Wirrungen sind, ist dabei nichts in Stein gemeißelt. Jeden Moment entscheidest du neu, welchen Weg du einschlagen willst. Du kannst ein Bandit werden, vor dem die Dorfbewohner erzittern, oder ein Gesetzeshüter, der das Verbrechen mit aller Macht bekämpft. Denn sowohl prinzipientreue Helden als auch skrupellose Schurken können es zu einem gewissen Ruf bringen. Du kannst dich auf die Seite des schwächelnden Wenzel oder des ehrgeizigen Sigismund stellen, aber es steht dir frei, die Seiten zu wechseln, wenn dies deinen Zwecken dient. Wichtig ist nur, entschlossen zu handeln, denn Neutralität zahlt sich nicht aus. Eines steht fest: Unentbehrlich für deinen Erfolg ist ein verlässliches Gefolge, das dir stets beisteht und dir in schwierigen Situationen hilft, sei es beim Ergreifen von Gesetzlosen, bei der Jagd auf Wild oder bei der Teilnahme an einem Turnier. Denn am Ende kann nur einer von euch der bedeutendste Kriegsherr des spätmittelalterlichen Böhmens werden.

## REGELN




# SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 Startspieler-Plättchen
- 4 doppelseitige Kommandanten-Tableaus
- 4 Miniaturen für die Kommandanten
- 4 farbige Sockel
- 12 farbige Schild-Plättchen (3 in je 4 Spielerfarben)
- 16 Startkarten Gefolgsleute (4 in je 4 Spielerfarben)
- 28 Stufe-I-Karten Gefolgsleute
- 27 Stufe-II-Karten Gefolgsleute
- 4 doppelseitige Haftbefehl-Karten (mit Multiplayer- und Solospiel-Seiten)
- 5 Karten leichte Eroberung
- 5 Karten schwierige Eroberung
- 2 Spielplättchen Herrscherkunst (Wenzel und Sigismund)
- 34 Ereignis-Plättchen
- 12 Glücks-Plättchen
- 77 Münz-Plättchen
- 8 Gefolgsleute-Würfel
- 2 Herrscher-Würfel
- 11 Karten für das Solospiel (8 Basiskarten, 1 Karte für die leichte Stufe, 1 Karte für die schwierige Stufe, 1 doppelseitige Karte für die Kampfschwierigkeit)

Die folgenden Abschnitte gelten für ein Spiel mit 2 bis 4 Spielern. Regeln für das Solospiel findet ihr in einem separaten Abschnitt auf Seite 7.

## SPIELAUFBAU ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

- 1 Legt den Spielplan in die Mitte eures Spielbereichs.
- 2 Mischt die Ereignis-Plättchen verdeckt. Verteilt sie dann zufällig auf die großen, runden Felder auf dem Spielplan, aber nicht auf die mit diesem  Symbol. Die übrigen Plättchen liegen neben dem Spielplan.
- 3 Mischt die Karten für leichte und schwierige Eroberungen getrennt voneinander und legt beide Decks verdeckt auf den Spielplan, in die Nähe der jeweiligen Eroberungsfelder.
- 4 Mischt die Gefolgsleute-Karten der Stufen I und II getrennt voneinander und legt beide Decks offen neben den Spielplan. Legt jeweils 3 Karten von jedem Deck offen auf die Plätze für die verfügbaren Gefolgsleute (unten am Spielplanrand, an den Tischen). Legt die Stufe-I-Karten auf die Tischfläche ohne Tischtuch und die Stufe-II-Karten auf die Tischfläche mit dem weißen Tischtuch.
- 5 Legt die Herrscherkunst-Plättchen von Wenzel und Sigismund neben den Spielplan, mit dem entsprechenden Würfel darauf.
- 6 Münzen, Gefolgsleute-Würfel, Glücks-Plättchen und Haftbefehl-Karten (mit der nach unten) wandern in einen gemeinsamen Vorrat, der für alle Spieler greifbar ist.

Fehlt etwas, oder ist etwas beschädigt?

Mailt uns unter [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz) und wir schicken euch kostenlos Ersatz!



## SPIELMATERIAL FÜR EINZELNE SPIELER

- 1 Jeder Spieler erhält ein zufällig ausgewähltes Kommandanten-Tableau mit der dazugehörigen Spielfigur sowie deren farbigem Sockel, 3 Schild-Plättchen und 4 Startkarten Gefolgsleute in den entsprechenden Farben (Boreš - grün, Kateřina - blau, Torak - gelb und Žižka - rot).
  - 2 Befestigt den farbigen Sockel an eurer Miniatur.
  - 3 Entscheidet gemeinsam, ob jeder Kommandant eine einzigartige Fähigkeit haben soll (in diesem Fall Seite A des Spielplans verwenden) oder ob alle die gleiche Fähigkeit haben sollen (Seite B verwenden). Dreht dann die Kommandanten-Tableaus auf die entsprechende Seite.
  - 4 Legt ein Schild-Plättchen auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste auf dem Spielplan, ein weiteres in die Mitte der Moralleiste eures Kommandanten-Tableaus und behaltet das dritte in eurem Vorrat. (Es wird benötigt, wenn ihr am Turnier teilnehmt.)
  - 5 Setzt eure Miniaturen auf die beiden großen, runden Feldern auf dem Spielplan, die mit diesem  gekennzeichnet sind: In einem 2-Spieler-Spiel eine Figur auf jedes Feld; in einem 3-Spieler-Spiel eine Figur auf das eine und zwei auf das andere Feld; in einem 4-Spieler-Spiel zwei Figuren auf jedes Feld.
  - 6 Bereitet dann euer Gefolge vor:
    - Legt 3 Startkarten Gefolgsleute mit dem  und 1 Startkarte Gefolgsleute mit dem  neben das Kommandanten-Tableau. Die Startkarten der Gefolgsleute eines jeden Kommandanten sind an dem Kreis oben links in der Kommandanten-Farbe mit dem Anfangsbuchstaben des Namens zu erkennen.
    - Nehmt euch so viele Münzen aus dem Vorrat wie auf eurem Kommandanten-Tableau abgebildet sind. Wenn du als Kateřina mit der A-Seite des Spielplans spielst, nimm dir zusätzlich 1 Glücks-Plättchen.
- Der Spieler, der gerade das Regelbuch in der Hand hält, wird zum Startspieler bestimmt und nimmt das Startspieler-Plättchen.



## ZIEL DES SPIELS

Während des Spiels versucht ihr, so viele Siegpunkte wie möglich zu erzielen. Dazu bewegt ihr euch auf dem Spielbrett umher und nutzt alle Möglichkeiten, die sich euch bieten. Hier geht es in erster Linie darum, verschiedene Ereignisse, durch Plättchen dargestellt, erfolgreich zu erfüllen. Um dies zu schaffen, braucht ihr so viele Würfel wie möglich, aber auch bestimmte Symbole oder die Fähigkeit, missglückte Würfe erneut zu würfeln. Es ist daher wichtig, möglichst schnell ein möglichst starkes Gefolge aufzubauen. Darüber hinaus bringen euch eure Aktionen normalerweise einen Ruf ein, der sich in eurer Moralleiste niederschlägt. Sobald ihr ein äußeres Randfeld auf dieser Leiste erreicht, schränkt dies eure Möglichkeiten zur Rekrutierung von Gefolgsleuten ein, bringt euch aber auch zusätzliche Siegpunkte, wenn ihr nicht vom vorgegebenen Kurs abweicht. (In diesem Spiel kommt es auf den Ruf selbst an, nicht darauf, wie man ihn erlangt.) Zusätzliche Siegpunkte erhaltet ihr, wenn ihr die Gunst der Herrscher gewinnt oder für die Eroberung von Burgen oder das Kämpfen gegen andere Spieler.

## ZENTRALE SPIELKONZEPTE

### MORAL

Bei euren Aktionen bewegt ihr euch zwischen den äußeren Rändern der Moralleiste. Diese Leiste hat insgesamt fünf Felder: Das blaue Feld für die höchste Tugend ist ganz oben, mit dem Tugend-Symbol . Das rote Feld für das schlimmste Laster ist ganz unten, mit dem Laster-Symbol . Erreicht ihr eines der beiden äußeren Randfelder, so könnt ihr bestimmte Gefolgsleute nicht anheuern, erhaltet aber gleichzeitig schneller Siegpunkte: **Sollte sich euer Schild über die Leiste hinausbewegen, erhaltet ihr 1 Siegpunkt** (), wie durch die Siegpunktsymbole auf den Randfeldern angezeigt.

### ZEICHENERKLÄRUNG

Um Ereignisse zu erfüllen (siehe unten), braucht ihr normalerweise eine bestimmte Kombination von Symbolen. Diese können auf zwei Arten beschafft werden:

Würfeln – das Symbol, das ihr erhaltet, wird vom Würfel angezeigt.

Vom Kommandanten-Tableau oder der Gefolgsleute-Karte – diese liefern euch zusätzlich zu den Würfeln oder der Möglichkeit, erneut zu würfeln, ebenfalls bestimmte Symbole.

Du erhältst einen Würfel für das Erfüllen des Ereignisses.

Du darfst einen Würfel erneut würfeln.

Du erhältst das abgebildete Symbol.

Einmal pro Runde darfst du dir die Vorderseite eines beliebigen Ereignis-Plättchens auf dem Spielplan oder der obersten Karte eines Eroberungs-Kartendecks ansehen.

Während deiner Bewegungsaktion darfst du dich ein Feld mehr bewegen.

### Die folgenden Regeln gelten für die Verwendung von Symbolen:

Jedes Symbol kann nur einmal pro Runde verwendet werden.

Jedes Symbol erhöht die Reichweite jeder deiner Bewegungsaktionen (siehe unten).

Das Symbol ist ein Joker und kann anstelle eines beliebigen anderen Symbols verwendet werden. Wenn ein Ereignis jedoch ausdrücklich ein Symbol erfordert, kann dieses nicht ersetzt werden.

Du darfst jedes , , und Symbol nur einmal während desselben Ereignisses verwenden (außer bei Eroberungen, siehe unten), und ihre Effekte sind kumulativ. Wenn du mehr als einen erneuten Würfelwurf zur Verfügung hast, darfst du denselben Würfel mehrmals würfeln.



Beispiel: Wenn Kateřina dieses Gefolge hätte, dürfte sie sich in ihrem Zug ein Ereignis-Plättchen oder eine Eroberungs-Karte ansehen, könnte sich in ihrer Bewegungsaktion bis zu 4 Felder weit bewegen, und hätte 5 , 1 , 1 und 2 (sie könnte denselben Würfel zweimal erneut würfeln), wenn sie Ereignisse erfüllt.

**ACHTUNG:** Du kannst nie mehr als 8 Gefolgsleute-Würfel gleichzeitig würfeln. Wenn das Kommandanten-Tableau und die Gefolgsleute-Karten dir mehr als 8 Würfel liefern, verfallen alle Würfel über 8. Herrscher-Würfel zählen für dieses Limit nicht.

## KOMMANDANTEN



1 Moralleiste 2 Startmünze 3 Fähigkeit

Jede A-Seite des Kommandanten-Tableaus gewährt 2 Punkte plus eine einzigartige Fähigkeit:

- Boreš: Du kannst bis zu 2 Würfel erneut würfeln (oder einen Würfel zweimal erneut würfeln).
- Kateřina: Einmal pro Zug darfst du dir die Vorderseite eines beliebigen Ereignis-Plättchens auf dem Spielplan oder die oberste Karte eines Eroberungs-Kartendecks ansehen.
- Torak: Wenn du dich bewegst, vergrößert sich deine Reichweite um 1 Feld (du kannst dich also insgesamt in einer einzelnen Aktion bis zu 3 Felder weit bewegen).
- Žižka: Du erhältst einen Würfel für das Erfüllen von Ereignissen.

Wenn du die B-Seite benutzt, gewähren dir alle Kommandanten 2 und 1 . Hinweis: Die Fähigkeiten auf den Kommandanten-Tableaus sollen deren Individualität unterstreichen; daher empfehlen wir euch, gleich mit der A-Seite zu spielen. Verwendet die B-Seite dann, wenn ihr den Einfluss der Kommandanten auf das Spiel begrenzen wollt und wenn ihr wollt, dass alle Spieler dieselben Startbedingungen haben.

## GEFOLGE



1 Anheuer-Preis 2 Moral Gefolgsleute  
3 Fähigkeit 4 Limitierte Fähigkeit

Im Laufe des Spiels versucht ihr, ein möglichst starkes Gefolge zusammenzustellen. Dieses besteht aus maximal 4 **Gefolgsleuten**. Wie die Kommandanten-Tableaus liefern euch auch die Gefolgsleute-Karten verschiedene Fähigkeiten und helfen euch damit, Ereignisse erfolgreich zu erfüllen.

### Limitierte Fähigkeiten



Einige Gefolgsleute haben eine weitere Fähigkeit, die in einer Schriftrolle an der Kartenseite angezeigt wird. Diese wird ausschließlich durch das angegebene Ereignis ausgelöst und ist somit limitiert.

Du erhältst 1 zusätzlichen Würfel für das Erfüllen des Ereignisses.



Wenn du ein Turnier erfüllst (siehe unten), kannst du 1 Würfel erneut würfeln, ohne dass du einen Würfel weglegen musst. Wenn du mehrere Gefolgsleute mit dieser Fähigkeit hast, kannst du denselben Würfel mehrmals erneut würfeln.


## MORAL DER GEFOLGSLEUTE

Einige Gefolgsleute neigen eher zur Tugend, andere zum Laster. Wenn Gefolgsleute-Karten das Symbol  oder das Symbol , tragen, zeigt dies an, welche Eigenschaft die Gefolgsleute stark ablehnen. Gefolgsleute, die dem Laster zuneigen, arbeiten nicht für dich, wenn du das oberste Feld auf der Moralleiste erreicht hast (und umgekehrt für die Tugend). Wenn du eine solche Karte in deinem Gefolge hast und das äußere Randfeld der Moralleiste erreichst, musst du sie ablegen.




*Beispiel: Torak ist zu einem Vorbild an Tugendhaftigkeit geworden. Dies gefällt jedoch einem lasterhaften Gefolgsmann nicht, und deshalb kann er ihn nicht in der Taverne anheuern. Hätte Torak ihn bereits in seinem Gefolge, würde er sich nun von Torak abwenden (seine Karte müsste also abgeworfen werden).*

## NEUE GEFOLGSLEUTE

Neue Gefolgsleute-Karten erhaltet ihr gegen Zahlung von Münzen auf den  Feldern des Spielplans oder als Belohnung für das erfolgreiche Erfüllen bestimmter Ereignisse.

## EREIGNISSE

Die meisten Felder auf dem Spielplan sind große, runde Ereignisfelder, die es euch erlauben, Münzen und Siegpunkte zu verdienen, auf der Moralleiste zu ziehen oder neue Gefolgsleute zu gewinnen. Um diese Ereignisse erfolgreich zu erfüllen, benötigt ihr in der Regel bestimmte Symbolgruppen, die ihr durch die Fähigkeiten eures Kommandanten und eurer Gefolgsleute erhaltet. Ereignis-Plättchen werden verdeckt ins Spiel gebracht, und ihr wisst normalerweise nicht genau, was ihr bekommt. Die Rückseite der Plättchen zeigt euch aber eine Übersicht, in der die benötigten Symbole oder ein mögliches Ziehen von Schritten auf der Moralleiste verzeichnet sind.


Plättchen werden am Ende des Spielzugs eines Spielers immer auf leere Ereignisfelder gelegt (und auch auf Felder, die mit diesem Symbol  gekennzeichnet sind), allerdings nur, wenn dort keine Miniaturen stehen.



## DIE GUNST DES HERRSCHERS

Einige Ereignisse zeigen das Symbol von Wenzel oder Sigismund. Wenn du ein solches Ereignis erfolgreich erfüllst, nimm dir ein Spielplättchen Herrschergunst des jeweiligen Herrschers (aus dem allgemeinen Vorrat oder von einem anderen Spieler). Solange du dieses Plättchen hast, darfst du bei deinen Würfen den entsprechenden Herrscher-Würfel mitverwenden. Wenn du ein Gunst-Plättchen nehmen sollst, das du bereits besitzt, erhältst du stattdessen 1 Siegpunkt. Du erhältst auch 1 Siegpunkt, wenn du das Gunst-Plättchen an einen anderen Spieler verlierst.

Du kannst die Gunst-Plättchen beider Herrscher gleichzeitig besitzen und somit beide Würfel für deine Würfe zur Verfügung haben.

Hinweise: Beide Herrscher-Würfel haben eine leere Seite. Wenn du das  Symbol auf Sigismunds Würfel würfelst, darfst du 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Allerdings darfst du in dem Fall diesen Würfel zum Erfüllen des Ereignisses nicht erneut würfeln.



Wenzels Würfel



Sigismunds Würfel

## DER HAFTBEFEHL UND KÄMPFE UNTER DEN SPIELERN



Einige Aktionen können dazu führen, dass ein Haftbefehl auf dein Gefolge ausgesetzt wird. In diesem Fall nimmst du eine Haftbefehl-Karte und/oder Münzen aus dem allgemeinen Vorrat. Die Belohnung auf deinem Haftbefehl kann sich mit der Zeit erhöhen. Andere Spieler können diese Situation ausnutzen und dich angreifen. Wenn ihr Angriff erfolgreich ist, erhalten sie die Belohnung in Münzen und 2 Siegpunkte. Wenn es dir gelingt, den Haftbefehl bis zum Spielende zu behalten, kannst du zusätzliche Siegpunkte für die darauf gehorteten Münzen erhalten. Aber Achtung, der Haftbefehl verlangsamt auch deine Bewegungen! Die auf dem Haftbefehl gehorteten Münzen können nicht zum Bezahlen innerhalb des Spiels verwendet werden.

## SPIELABLAUF



Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.


Jeder Spieler hat in seinem Zug 2 Aktionen zur Verfügung, wobei ihr auch dieselbe Aktion zweimal ausführen dürft. Ihr habt die Wahl zwischen:

- Bewegung
- Ereignis erfüllen
- Anheuern von Gefolgsleuten
- Angreifen eines anderen Spielers

## BEWEGUNG



Du kannst die Figur deines Kommandanten entlang des Pfades um so viele Felder (klein oder groß) bewegen, wie die  Punkte aus deinem Kommandanten-Tableau und deinen Gefolgsleute-Karten zusammen ergeben. Mehrere Miniaturen dürfen sich auf demselben Feld befinden. Jedes  Symbol erhöht die Reichweite der Bewegungsaktion um 1 Feld.

 Der Haftbefehl hingegen verlangsamt deine Bewegung, sodass du mit einem Haftbefehl 1 Feld weniger zurücklegen kannst. Sobald du den Haftbefehl loswirfst, verschwindet auch dieses Handicap.



## EREIGNIS ERFÜLLEN



Das Lager der Gesetzlosen



Taschendiebstahl



Die Stadt besuchen



Wild jagen



Das Versteck der Gesetzlosen



Den Mönchen helfen

Drehe das entsprechende Ereignis-Plättchen um. In der ersten Reihe sind die Symbole und alle zusätzlichen Vorgaben aufgeführt, die du erledigen musst, um das Ereignis erfolgreich zu erfüllen und die Belohnung aus dieser Reihe zu erhalten (hinter dem Pfeil angezeigt). Wenn du das Ereignis erfüllst und noch zusätzliche, nicht verwendete Symbole übrig hast (egal aus welchen Quellen), kannst du anschließend versuchen, die Vorgaben der anderen Reihen (in beliebiger Reihenfolge) zu erledigen und die entsprechenden Belohnungen zu erhalten. Du bist jedoch nicht verpflichtet, diese Bonusreihen zu erfüllen, auch wenn du die entsprechenden Symbole zur Verfügung hast. Bei erfolgreichem Erfüllen wird das Ereignis-Plättchen vom Spielplan entfernt. Andernfalls bleibt es liegen, und du erhältst ein Glücks-Plättchen (siehe unten). Sollten euch während des Spiels die Ereignis-Plättchen ausgeben, mischt ihr die benutzten Plättchen und bildet daraus einen neuen verdeckten Stapel.

### Vorgaben:

– Vorgegebene Anzahl bestimmter Symbole (auf Würfeln oder Gefolgsleute-Karten)

– Ablegen einer Gefolgsleute-Karte (einschließlich der Startkarte)

– Zahlung der angegebenen Zahl von Münzen.

### Belohnungen:

– Nimm eine Gefolgsleute-Karte der angegebenen Stufe von den Plättchen der verfügbaren Gefolgsleute am Spielplanrand oder oben vom Deck.

– Bewege das Schild-Plättchen auf deiner Moralleiste um 1 Feld in Richtung des Symbols oder des Symbols. Wenn der Schild bereits auf einem äußeren Randfeld ist und du ihn über die Leiste hinausbewegen musst, erhältst du stattdessen 1 Siegpunkt.

– Benutze das Gunst-Plättchen des jeweiligen Herrschers und den entsprechenden Würfel, ab der nächsten Aktion. Wenn du das entsprechende Plättchen bereits besitzt, erhältst du 1 Siegpunkt. Wenn du es von einem anderen Spieler nimmst, erhält dieser Spieler 1 Siegpunkt.

– Die angezeigte Anzahl von Siegpunkten.

– Nimm ein Glücks-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat und benutze es einmal, ab der nächsten Aktion.

– Nimm einen Haftbefehl, falls du noch keinen hast; lege 3 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat darauf. Andernfalls legst du 3 weitere Münzen aus dem allgemeinen Vorrat auf deinen bereits vorhandenen Haftbefehl. Der Haftbefehl ist ein wesentlicher Bestandteil der Belohnung, du kannst also nicht alles andere nehmen ohne den Haftbefehl.

– Nimm die angegebene Zahl von Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.

und – Für die Ereignisse „Das Versteck der Gesetzlosen“ und „Den Mönchen helfen“ müssen Münzen gezahlt oder Gefolgsleute-Karten abgelegt werden. Während des Erfüllens dieser Ereignisse benutzen die Spieler ihre Würfel oder Symbole auf dem Kommandanten-Tableau oder den Gefolgsleute-Karten nicht..

Wenn du ein Ereignis nicht erfolgreich erfüllen kannst und noch eine zweite Aktion zur Verfügung hast, kannst du es in derselben Runde noch einmal versuchen.

## EROBERUNG

Du kannst nur eine leichte und eine schwierige Eroberung pro Spiel erfolgreich beenden. Bei Misserfolg kannst du es später noch einmal versuchen. Wenn deine Miniatur auf einem Eroberungsfeld steht und du eine Eroberung machen möchtest, deckst du die oberste Karte des entsprechenden Decks auf. Die Karte zeigt eine Reihe von Herausforderungen, jede in ihrer eigenen Reihe. Um jede Reihe erfolgreich zu bewältigen, setzt du alle Fähigkeiten deines Kommandanten-Tableaus und deines Gefolges (Würfel, erneut Würfeln, aufgedruckte Symbole) jedes Mal aufs Neue ein. Um in die nächste Reihe zu gelangen, **musst** du die vorherige Reihe erfolgreich bewältigen. Du erhältst die Belohnung erst, wenn du die Herausforderungen in **allen** Reihen erfolgreich bewältigt hast. Du kannst das dritte Schild-Plättchen in deiner Farbe benutzen, um die Reihe zu markieren, die du gerade zu bewältigen versuchst.



Nach einer erfolgreichen Eroberung nimmst du dir die Karte als Erinnerungshilfe daran, dass du eine Eroberung dieser Schwierigkeitsstufe nicht noch einmal machen kannst. Wenn die Eroberung misslingt, legst du die Karte unter das entsprechende Deck und nimmst dir ein Glücks-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat (siehe unten).

**Schwierige Eroberung** – Die Belohnung beträgt immer 5 Siegpunkte.

**Leichte Eroberung** – Die Belohnung beträgt immer 4 Münzen, 2 Siegpunkte und 1 Schritt auf der Moralleiste in eine beliebige Richtung.

**X** Wenn du ein Ereignis nicht erfüllen kannst (weil es dir nicht gelungen ist, die erste Reihe eines Ereignis-Plättchens oder eine beliebige Reihe einer Eroberungs-Karte zu bewältigen), erhältst du ein Glücks-Plättchen. Dieses kann abgeworfen werden, wenn du später ein Ereignis erfüllst, um ein erforderliches Symbol zu erhalten.

## TURNIER

Ein Turnier unterscheidet sich von anderen Ereignissen dadurch, dass sich mehr als ein Spieler zur selben Zeit daran versuchen kann. Das Turnier bietet zwei Arten von Belohnungen: persönliche und gemeinsame. Die Belohnung für das persönliche Ziel kannst du dir verdienen, wenn du gerade an der Reihe bist, vorausgesetzt, du erfüllst die aufgeführten Bedingungen. Die anderen Spieler können auch um die gemeinsame Belohnung konkurrieren. Nachdem ihr das Plättchen umgedreht habt, macht ihr einen Turniertopf auf und legt so viele Münzen hinein, wie neben dem Symbol angegeben sind.

Die nicht-aktiven Spieler können 1 Münze in den Turniertopf einzahlen, um am Turnier teilzunehmen. Jeder Spieler, der am Turnier teilnimmt, legt sein Schild-Plättchen neben die Turnierteile auf dem Spielplan.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt, sodass der aktive Spieler zuletzt an der Reihe ist. Wenn du an einem Turnier teilnimmst, würfelst du immer mit 6 Gefolgsleute-Würfeln. Du darfst dann 1 Würfel beiseite legen (d. h. nicht mehr verwenden) und mit den verbleibenden Würfeln beliebig oft erneut würfeln. Du kannst so oft erneut würfeln, wie du noch Würfel übrig hast. Halte dein Ergebnis fest, indem du dein drittes Schild-Plättchen unter oder über die Siegpunkteleiste legst, um den entsprechenden Wert anzuzeigen. (Der Schild wird deshalb unter oder über die Leiste gelegt, um Verwechslungen mit den Siegpunkt-Plättchen zu vermeiden).

Alle Würfel, Symbole und erneutes Würfeln, welche vom Kommandanten-Tableau, den Gefolgsleute-Karten und den Herrschergunst-Plättchen stammen, sowie auch die Glücks-Plättchen können während des Turniers nicht eingesetzt werden. Die einzige Ausnahme ist die limitierte Fähigkeit der Gefolgsleute-Karten mit diesem Symbol, die es dir erlaubt, einen Würfel erneut zu würfeln, ohne einen anderen Würfel beiseite legen zu müssen.

### PUNKTEWERTE VON GEWÜRFELTEN SYMBOLEN IM TURNIER:

= 1 PUNKT

= 1 PUNKT

= 2 PUNKTE

= 3 PUNKTE



**8:** Wenn du als aktiver Spieler in deinem Zug dein persönliches Ziel erreichst (unabhängig vom Ergebnis der anderen Spieler), erhältst du die abgebildete Belohnung.

**8:** Die gemeinsame Belohnung (zusammen mit allen Münzen, die in den Turniertopf gelegt werden) wird dem Spieler mit der höchsten Punktzahl zugesprochen. Bei Gleichstand werden die Münzen gleichmäßig zwischen den Spielern auf dem ersten Platz aufgeteilt, und die verbleibenden Münzen gehen zurück in den gemeinsamen Topf.

Basierend auf der Punktzahl der Teilnehmenden legt ihr die Schild-Plättchen, mit denen ihr die Punktzahl ermittelt habt, in aufsteigender Reihenfolge von links auf die Turnierleiste (beginnend bei Feld „0“). Abhängig von der Position ihres Plättchens hier erhalten die Spieler 0 bis 3 Siegpunkte. Wenn mehrere Spieler die gleiche Punktzahl erreichen sollten, legt deren Schilde auf das dasselbe Feld der Leiste.



- 1 Persönliches Ziel
- 2 Gemeinsame Belohnung
- 3 Punkte der Symbole



**Beispiel:** Die Turnierteilnehmer haben 11, 9, 9 und 7 Punkte erreicht. Der Spieler mit den 7 Punkten legt seinen Schild auf das erste Feld von links und erhält dafür 0 Siegpunkte. Die beiden Teilnehmenden mit 9 Punkten legen ihre Schilde auf das zweite Feld von links und erhalten dafür jeweils 1 Siegpunkt. Der Teilnehmer mit 11 Punkten legt seinen Schild auf das dritte Feld von links und erhält somit 2 Siegpunkte.

Nach der Auswertung nehmen alle ihre Schild-Plättchen zurück und das Turnierereignis-Plättchen wird abgeworfen.

Wenn du allein am Turnier teilnimmst und dein persönliches Ziel nicht erreichst, erhältst du trotzdem die gemeinsame Belohnung in Münzen (nicht jedoch in Siegpunkten, da du ja deinen Schild auf das Feld „0“ der Turnierleiste stellen musst).

## ANHEuern VON GEFOLGSLEUTEN

Auf dem Spielplan-Feld mit diesem Symbol kann man neue Gefolgsleute anheuern. Vor dem Anheuern kannst du eine der verfügbaren Karten entfernen (entweder von den Feldern mit den verfügbaren Gefolgsleuten am Rand des Spielplans oder oben vom Deck), um an eine neue Karte mit der entsprechenden Stufe heranzukommen. Sobald eine Karte entfernt wird, wird sofort wieder aufgefüllt. So stehen jederzeit 4 Karten von jeder Stufe zur Verfügung (3 Karten auf den Feldern mit den verfügbaren Gefolgsleuten am Spielplanrand und 1 Karte oben vom jeweiligen Deck), insgesamt also 8 Karten. Wenn ein Deck aufgebraucht ist, mischt ihr die abgeworfenen Karten der jeweiligen Stufe und bildet ein neues Deck.

Jede Karte hat einen Preis in Münzen in der oberen linken Ecke, den du beim Anheuern zahlen musst. Wenn du eine(n) Gefolgsfrau/-mann anheuerst, obwohl dein Gefolge bereits 4 Personen umfasst, musst du eine von ihnen abwerfen.

**8:** Du kannst solche Gefolgsleute nicht anheuern, wenn sich dein Moral-Tracker am äußeren, oberen Rand (auf dem blauen Feld) befindet.

**8:** Du kannst solche Gefolgsleute nicht anheuern, wenn sich dein Moral-Tracker am äußeren, unteren Rand befindet (auf dem roten Feld) befindet.

**Hinweis:** Am besten macht ihr getrennte Ablagestapel für beide Gefolgsleute-Stufen. Legt die ausgewechselten Startkarten der Gefolgsleute zurück in die Schachtel, damit sie beim Bilden neuer Decks nicht versehentlich mit den anderen Gefolgsleuten vermischt werden.



**Beispiel:** Boreš hat 5 Münzen und möchte sein Gefolge aufwerten. Da alle verfügbaren Gefolgsleute der Stufe II derzeit mehr als 5 Münzen kosten, muss er seine Wahl auf Stufe I beschränken. Um die aktuellen Ereignisse zu erfüllen, werden viele Schwerter benötigt, weshalb Boreš besonders Bratřice favorisiert. Das Gleiche gilt jedoch nicht für Důbrava und Třebava, da Boreš selbst über 2 Punkte und 2 Münzen verfügt. Er beschließt daher, Třebava oben vom Deck abzuwerfen und stattdessen kommt Albrecht neu ins Spiel. Seine beiden Schwerter sind mehr nach Boreš Geschmack. Also nimmt er sein ganzes Geld, um Bratřice und Albrecht anzuheuern, und ersetzt mit ihnen seine ursprünglichen Gefolgsleute Vojka und Pavel.

## ANGREIFEN EINES ANDEREN SPIELERS

Du kannst einen anderen Spieler angreifen, wenn er eine Haftbefehl-Karte hat und eure Miniaturen auf demselben Feld stehen. Der Angreifer muss so viele Schwerter und Kreuz-Symbole wie möglich haben (durch Würfel, Karten oder Glücks-Plättchen). Der Verteidiger versucht auf die gleiche Weise, so viele Schild- und Kreuz-Symbole wie möglich zu sammeln. Zuerst wickelt der Angreifer seine Aktion ab (Würfelwürfe, erneute Würfe, Verwendung von Symbolen auf den Gefolgsleute-Karten und Glücks-Plättchen), dann der Verteidiger.

- Erreicht der Angreifer eine höhere Anzahl der benötigten Symbole als der Verteidiger, erhält der Angreifer 2 Siegpunkte und alle Münzen auf dem Haftbefehl. Der Verteidiger legt die Haftbefehls-Karte zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Erreicht der Verteidiger eine höhere Anzahl der benötigten Symbole als der Angreifer oder haben beide die gleiche Anzahl, erhält der Verteidiger 1 Siegpunkt und behält den Haftbefehl und die darauf gehorteten Münzen.

Jeder Spieler kann zwischen seinen Spielzügen nur einmal angegriffen werden. Um anzuzeigen, dass ein Spieler bereits angegriffen wurde, legt er seine Miniatur auf die Seite. Zu Beginn seines nächsten Zugs stellt der Spieler seine Miniatur wieder auf und spielt wie gewohnt weiter.

## SIEGPUNKTE

Siegpunkte gibt es vor allem für das erfolgreiche Erfüllen von Ereignissen. Zusätzlich erhältst du auch in den folgenden Fällen Siegpunkte:

- Wenn du ein äußeres Randfeld auf deiner Moralleiste erreicht hast und du dein Schild-Plättchen weiter in diese Richtung bewegen musst (1 Punkt).



- Wenn du ein Herrschergunst-Plättchen eines Herrschers erhalten sollst, welches du bereits besitzt (1 Punkt).
- Wenn du ein Herrschergunst-Plättchen verlierst (1 Punkt).
- Wenn du als Angreifer beim Angriff auf einen anderen Spieler gewinnst (2 Punkte).
- Wenn du als Verteidiger als Angegriffener durch einen anderen Spieler gewinnst (1 Punkt).
- Wenn du dich im Turnier gut platziert hast (1 bis 3 Punkte).

## BEISPIEL FÜR DEN ABLAUF EINES ZUGS

Žižkas Gefolge:



Žižka hat seinen letzten Zug genutzt, um Gefolgsleute zu rekrutieren. Nun möchte er den Schild auf der Moralleiste in Richtung Laster verschieben, um schneller Siegpunkte zu bekommen.

### 1. AKTION — BEWEGUNG



Das Taschendiebstahl-Ereignis ist sehr gut geeignet, um das oben erwähnte Ziel zu erreichen. Glücklicherweise hat Žižka genug Bewegungspunkte (2 Felder dank des Kommandanten-Tableaus + 1 Feld für den Gefolgsmann Ráž), um das Feld mit dem gewählten Ereignis-Plättchen zu erreichen.



### 2. AKTION – EREIGNIS ERFÜLLEN

Žižka dreht das Ereignis-Plättchen für Taschendiebstahl um. Er würfelt mit 4 Würfeln (1 Würfel vom Kommandanten-Tableau und 3 Würfeln, die von den Fähigkeiten seines Gefolgsmanns abhängen, wobei Dorotas Würfel für das Taschendiebstahl-Ereignis erforderlich ist). Wenn man die Symbole von den Würfeln und Karten zusammenzählt, hat Žižka 1 , 3 , 3 und 1 . Das reicht aus, um die erste Reihe zu erfüllen, aber Žižka möchte mehr.

Gefolgsfrau Dorota bietet die Möglichkeit von zwei erneuten Würfelwürfen. Žižka nutzt dies, um 1 und 1 erneut zu würfeln.

Es hat geklappt! Er hat jetzt 1 , 2 , 2 und 3 .

Er muss die erste Reihe erfüllen. Er benutzt 1 und 1 , um das zu tun. Als Nächstes benutzt er 1 um die zweite Reihe zu erfüllen, und 2 , um die dritte Reihe zu erfüllen. Er hat nicht genug , um die vierte Reihe zu erfüllen.

Das Gesamtergebnis dieser Runde sieht wie folgt aus: Er erhält 6 Münzen, 1 Siegpunkt, einen Haftbefehl (mit 3 Münzen) und verschiebt seinen Schild auf der Moralleiste in Richtung Laste .

## SPIELLENDE

Sobald ein Spieler mindestens 20 Siegpunkte erreicht hat, beginnt die letzte Phase des Spiels. Alle Spieler spielen ihre Züge noch, sodass jeder die gleiche Anzahl von Zügen

gespielt hat. In der Praxis bedeutet das, dass der Spieler rechts vom Startspieler den letzten Zug des gesamten Spiels ausführt. Wenn dann jemand während des Zugs eines anderen Spielers 20 oder mehr Siegpunkte erzielt, wird sein/ihr Zug ganz normal zu Ende gespielt und es gibt keine weiteren Züge.

Wenn du am Ende des Spiels einen Haftbefehl hast, lege die Münzen darauf in deinen persönlichen Vorrat. Jeder Spieler erhält dann 1 zusätzlichen Siegpunkt für je 5 Münzen im persönlichen Vorrat.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr (oder den meisten) Münzen.

## VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER

Mit dieser Variante kannst du zusätzliche Würfelwürfe erhalten, wenn du Ereignisse erfüllst oder gegen einen anderen Spieler kämpfst. Für jede Münze, die du bezahlst, kannst du 1 Würfel erneut würfeln. Dies kannst du so lange wiederholen, wie du noch Münzen übrig hast. Im Turnier können aber auf diese Weise keine zusätzlichen Würfelwürfe gekauft werden! Alle Spieler müssen mit dieser Variante vor Spielbeginn einverstanden sein, da sich dadurch auch die Spielzeit etwas verlängern kann.

## SOLO-VARIANTE

### SPIELAUFBAU



Der Aufbau ist derselbe wie im Spiel für 2 bis 4 Spieler, mit Ausnahme der folgenden Unterschiede:

In der Solo-Variante wirst du mit Angriffen des verräterischen Toraks konfrontiert, also kannst du ihn nicht als deinen Kommandanten wählen. Als Toraks Spielmaterial brauchst du nur eine Miniatur mit gelbem Sockel und 2 gelbe Schild-Plättchen. Lege ein Plättchen auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste auf dem Spielplan, das andere wird während des Turniers

gebraucht (siehe unten). Stelle die Torak-Miniatur auf das verbleibende freie Feld mit diesem Symbol.

|       |   |  |  |  |  |
|-------|---|--|--|--|--|
| 0-5   | 4 |  |  |  |  |
| 6-10  | 5 |  |  |  |  |
| 11-15 | 1 |  |  |  |  |
| 16+   | 2 |  |  |  |  |

- Wähle einen Schwierigkeitsgrad: leicht, normal oder schwierig.
- Suche aus Toraks Kartendeck die Kampfschwierigkeitskarte und lege sie nahe beim Spielplan neben die Siegpunkteleiste. Die offene Seite der Karte sollte dem Schwierigkeitsgrad des aktuellen Spiels entsprechen: leicht/normal oder schwierig.
- Erstelle aus den verbleibenden Karten ein Deck wie folgt:

Einfache Stufe : Füge zu den 8 Basiskarten von Torak die zusätzliche Karte für die leichte Stufe hinzu.

Normale Stufe : Füge keine weiteren Karten hinzu.

Schwierige Stufe : Füge zu den 8 Basiskarten von Torak die Karte für die schwierige Stufe hinzu.

### SPIELABLAUF

Am Ende deines Zugs (nachdem du beide Aktionen ausgeführt hast) ziehst du die oberste Karte von Toraks Deck und führst die darauf gezeigten Aktionen nacheinander aus:

Bewege Toraks Miniatur so nah wie möglich an deine Miniatur heran, und zwar um die angegebene Anzahl von Feldern.

Torak erzielt die angegebene Anzahl an Siegpunkten.

Wirf alle verfügbaren Gefolgsleute-Karten ab (vom Spielplan und von oben auf den jeweiligen Decks) und ersetze sie durch neue Karten.





🎲 Wirf ein Ereignis-Plättchen von dem Feld ab, auf dem Torak steht, und ersetze es durch ein neues Plättchen. Befindet sich kein Ereignis-Plättchen auf Toraks Feld, führe den Austausch auf dem nächstgelegenen Ereignisfeld durch.

🏰 Lege das abgebildete Herrschergunst-Plättchen für 1 Siegpunkt in den allgemeinen Vorrat zurück. Wenn du es nicht hast, erhält Torak 1 Siegpunkt.

Wenn Toraks Karten aufgebraucht sind, werden sie gemischt, um ein neues Deck zu bilden.

## HAFTBEFEHLE

Wenn du einen Haftbefehl beim Erfüllen eines Ereignisses erhältst, nimm eine zufällige Haftbefehls-Karte aus dem allgemeinen Vorrat und drehe sie mit der 🎮-Seite nach oben. Von diesem Zeitpunkt an gilt ihr negativer Effekt für dich. Du kannst die Haftbefehls-Karte loswerden, indem du Torak erfolgreich angreiffst (siehe unten). Du kannst bis zu 4 Haftbefehls-Karten haben. Wenn du bereits alle 4 Haftbefehle hast, kannst du keine Reihe auf dem Ereignis-Plättchen erfüllen, die das Ziehen eines Haftbefehls erfordert. Anders als in Spielen mit 2 bis 4 Spielern werden im Solospiel keine Münzen zu den Haftbefehlen hinzugefügt.

Haftbefehls-Karten haben die folgenden Effekte:

👤: +1 🏠 Torak kann sich jede Runde 1 Feld mehr bewegen.

👤: -1 🏠 Deine eigene Bewegung ist um 1 Feld vermindert.

👤: 🏰 Du kannst keine Herrschergunst-Plättchen besitzen oder bekommen. Wenn du Gunst-Plättchen abwerfen musst, wenn du diesen Haftbefehl erhältst, erhältst du für jedes Plättchen 1 Siegpunkt.

👤: 🏠 Das Anheuern von Gefolgsleuten kostet dich 1 zusätzliche Münze.

## DER KAMPF MIT TORAK

Der Kampf mit Torak wird abgewickelt, nachdem alle anderen Aktionen von seiner Karte ausgeführt wurden (einschließlich des Erzielens von Siegpunkten). Der Kampf läuft genauso ab wie ein Kampf zwischen zwei Spielern (siehe Angreifen eines anderen Spielers), außer dass Toraks Angriff oder Verteidigung durch die aktuelle Kampfschwierigkeit bestimmt wird.

**Kampfschwierigkeit:** Um Toraks Angriff oder Verteidigung zu bestimmen, schau dir an, wie viele Siegpunkte er gerade hat, und wirfle die entsprechende Anzahl an Gefolgsleute-Würfeln. Zusätzlich hat er 1 bzw. 2 Glücks-Plättchen, wenn er mindestens 11 bzw. 16 Siegpunkte hat.

## DANKSAGUNGEN

Dieses Spiel wurde nach dem Film Medieval von Petr Jákl entwickelt.

©2023, Albi Česká republika, a.s., alle Rechte vorbehalten.

©2023, WOG Films s.r.o. Der Titel des Films Medieval,

das Logo und andere Grafiken sind Warenzeichen von WOG Films, s.r.o. Alle Rechte vorbehalten.

Spiel-Design: Jindřich Pavlásek, Petr Vojtěch

Illustrationen und grafische Gestaltung: Jindřich Pavlásek

Korrekturlesen der Regeln: Václav Pražák

DTP: Marek Jaroš, Petr Vojtěch

Projektleitung: David Rozsival

Deutsche Übersetzung: Corinna Spellerberg, Textguru

Projektleitung (WOG Films): Daniel Jaroš

Dieses Spiel verwendet Grafiken aus dem Archiv von WOG Films.

Vielen Dank an die Mitglieder der Albi klub deskovkářů Initiative für ihre Hilfe bei der Entwicklung dieses Spiels: Astra Frenštát,

Ústav deskových a karetních her, Klub deskových her Ježkovy voči, Bečvochovo hráčské doupe, Hrad hier, Deskol, z.s.,

Schrödingerův herní klub, klub deskových her při ZŠ Pardubice – Polabiny, Klub deskových her při ZŠ Jelínkova 1, Rýmařov,

DAMIŠKO, Strážnický herní klub, Klub deskových her Fénix, Vysoké Mýto, Klub deskových her Dvorek, Herní liga,

Klub stolních her Valašská Polanka, Gameroom und an die anderen Testspieler,

deren Feedback das Spiel auf ein neues Level gehoben hat.

- Wenn Torak der Angreifer ist, zählen seine 🏠 und 🏰 für das Ergebnis.
- Wenn Torak der Verteidiger ist, zählen sein 🏠 und 🏰 für das Ergebnis.

## Torak als Angreifer

Wenn Torak das Feld mit deiner Miniatur erreicht, beendet er seine Bewegung dort (auch wenn er sich noch weiter bewegen könnte) und greift dich an. Wenn er gewinnt, drehst du die oberste Karte von Toraks Deck auf und wendest den Effekt in der unteren linken Ecke an:

🏠 - 🏠/2 Lege die Hälfte deiner Münzen in den allgemeinen Vorrat zurück (abgerundet).

🏠 - 🏠 Lege alle deine Münzen in den allgemeinen Vorrat zurück.

🏠 - 🏠 Wirf eine Gefolgsleute-Karte deiner Wahl ab.

Wenn du gewinnst, passiert nichts.

## Torak als Verteidiger

Wenn du dich auf demselben Feld wie Torak befindest, darfst du ihn als eine deiner Aktionen angreifen. Wenn du gewinnst, wirf eine deiner Haftbefehls-Karten ab und mische sie unter die nicht zugeteilten Haftbefehle. Gleichzeitig legst du die Miniatur von Torak auf die Seite. Am Ende deines Zugs ziehst du keine neue Torak-Karte, sondern stellst nur seine Miniatur auf. Wenn Torak gewinnt, passiert nichts.

## TURNIER

Wenn du ein Turnier durchführst, nimmt Torak immer daran teil. Lege 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat in den Turniertopf und ziehe die oberste Karte von Toraks Deck. Seine Punktzahl in diesem Turnier wird in der unteren rechten Ecke angezeigt.



## SPIELLENDE

Das Spiel endet beim Erreichen von 20 Siegpunkten, entweder durch dich oder durch Torak. Falls du als erstes diese Punktzahl erreichst, ziehst du am Ende deines Zugs trotzdem die Karte von Toraks Deck und wickelst sie ab.