



Baron

Ein Spiel von Franz Gaudois
für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

Sie wurden gerade zum Ritter geschlagen und haben eine glanzvolle Zukunft vor sich. Sie sind fest entschlossen, sich eine würdige Baronie aufzubauen. Doch auch andere junge Ritter hegen derartige Ambitionen und es steht außer Frage, dass Sie ihnen nicht tatenlos zuzusehen. Sie müssen die Orte, an denen Sie sich niederlassen und ihr Schloss bauen wollen, klug auswählen. Vorsicht ist geboten: Ihre Ländereien dürfen sich auf keinen Fall mit den denen der Nachbarn überschneiden. Erbitterte Kämpfe scheinen unvermeidlich...

INHALT

- 73 Spielplättchen, davon:
- 28 Wiesen (Wert 0)
- 6 Dörfer (Wert 3)
- 6 Felder (Wert 2)
- 6 Wälder (Wert 2)
- 6 Weinberge (Wert 1)
- 6 Steinbrüche (Wert 1)
- 6 Teiche (Wert 1)
- 6 Sümpfe (Wert -1)
- 3 verfluchte Orte (Wert -2)
- 20 umdrehbare Donjons (5 rote und 5 weiße, 4 blaue, 3 schwarze und 3 gelbe)
- 5 Adelsfiguren mit ihren Sockeln
- 5 Wappen
- 35 Wertechips mit von 2-11 nummerierter Vorder- und Rückseite
- 6 Kampfchips
- 1 Tafel, auf der die Ehrenpunkte festgehalten werden
- 1 Spielregel

ZIEL DES SPIELES

Die Spieler bauen den Spielplan im Spielverlauf auf, indem sie Spielplättchen auslegen. Dann stellen sie ihre Donjons klug auf, um so die reichsten Baronien zu gründen. Der Spieler, der am Spielende die meisten Ehrenpunkte besitzt, gewinnt.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich eine Adelsfigur, das Wappen und die Donjons derselben Farbe. Die Anzahl der benötigten Donjons hängt von der Anzahl der Spieler ab.

Anzahl der Spieler	2	3	4	5
Anzahl der Donjons	5	4	3	2

Alle Spieler stellen ihren Adligen auf das Feld 0 der Ehrentafel und legen ihr Wappen vor sich ab. Anschließend nimmt sich jeder Spieler eine Wiese und ein Spielplättchen mit dem Wert 1. Dieses muss sich, soweit es möglich ist, immer von den anderen unterscheiden (bei drei Spielern nimmt sich jeder noch außer der Wiese entweder einen Weinberg, einen Steinbruch oder einen Teich, bei 4 oder 5 Spielern gibt es natürlich ein oder zwei doppelte). Die Spieler legen diese Plättchen **verdeckt** vor sich ab: dies sind ihre Reserveplättchen. Die übrigen Plättchen werden verdeckt gemischt und anschließend auf einen Stapel gelegt. Die drei oberen Plättchen werden sofort gezogen und der Reihe nach offen vor dem Stapel ausgelegt. Danach wird ein viertes Plättchen gezogen und in die Tischmitte gelegt: dies ist der Ausgangspunkt des Spielplans. Dieses Plättchen darf keinen negativen Wert haben. Wurde ein solches Plättchen gezogen, dann stecken Sie es zurück in den Stapel und ersetzen es durch ein anderes.

Hinweis: bei fünf Spielern werden eine Wiese und ein Plättchen mit dem Wert 1 aus dem Spiel genommen.

Der Spieler mit dem meisten blauen Blut in seinen Adern beginnt, ansonsten beginnt der älteste Spieler.

DIE SPIELRUNDE

Die Spieler spielen der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- 1) ein Plättchen ziehen
- 2) ein Plättchen auslegen
 - a. eventuelle Kämpfe
 - b. eventuelles Errichten einer Baronie
- 3) einen Donjon aufstellen
 - a. eventuelle Kämpfe
 - b. eventuelles Errichten einer Baronie

Nur die ersten zwei Phasen müssen gespielt werden, die dritte Phase ist optional. Die Kämpfe und das Errichten einer Baronie sind die Folgen von Aktionen, die in der zweiten und dritten Phase ausgeführt werden und die in gewissen Fällen auftreten, die später erklärt werden.

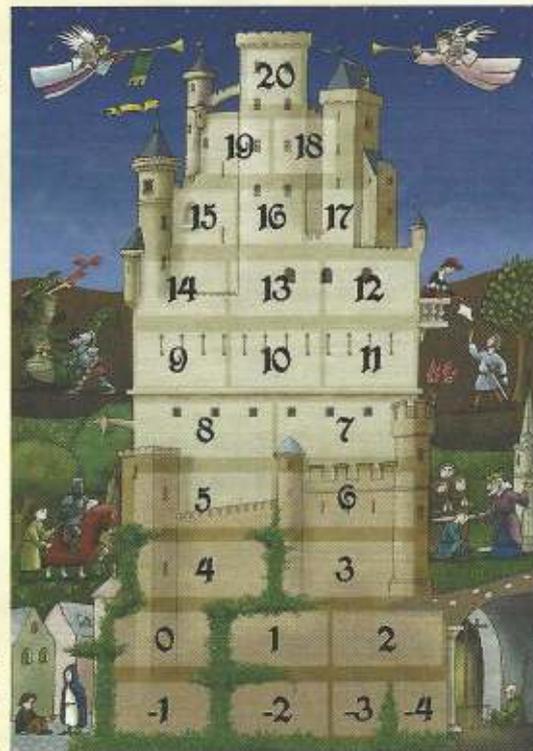
1. PHASE: EIN PLÄTTCHEN ZIEHEN

Der aktive Spieler nimmt eines der drei Plättchen, die offen vor dem Stapel ausliegen, und legt es zu seinen Reserveplättchen. Wählt er das erste (das am weitesten vom Stapel entfernt ist), so bezahlt er nichts. Wählt er das zweite, so kostet ihn das einen Ehrenpunkt. Wählt er das dritte Plättchen, so muss er 3 Ehrenpunkte bezahlen. Der Spieler rechnet seine Ausgaben auf der Ehrentafel mithilfe seiner Adligenfigur ab.

Danach wird sofort ein Ersatzplättchen vom Stapel gezogen, damit der nächste Spieler ebenfalls die Wahl zwischen 3 Plättchen hat. Dieses Ersatzplättchen wird immer an die dritte Stelle gelegt, so dass es die anderen Plättchen vor sich herschiebt.



Der Spieler wählt das Dorf und bezahlt dafür einen Ehrenpunkt. Die Wiese gelangt dadurch an die zweite Stelle. Dann zieht der aktive Spieler ein Ersatzplättchen vom Stapel und legt es an die dritte Stelle.



Tafel für die Ehrenpunkte



Startplättchen der Spieler



Kampfchips

Das Verlies

Ein Spieler kann sich bis zu -4 Ehrenpunkten verschulden, ab -5 Ehrenpunkten jedoch wird er ins Verlies geworfen, das heißt er scheidet aus. Die Spielplättchen sowie die Donjons seiner Reserve werden aus dem Spiel genommen. Die von ihm schon aufgestellten Donjons bleiben hingegen im Spiel.

2. PHASE: EIN PLÄTTCHEN AUSLEGEN

Der Spieler wählt ein Plättchen aus seiner Reserve und legt es an, um den Spielplan zu vergrößern. Beim Legen der Plättchen müssen folgende zwei Regeln beachtet werden:

- Das Plättchen muss an mindestens ein anderes Plättchen angelegt werden. Die Plättchen dürfen sich nur an den Längsseiten berühren und nicht an den Ecken.
- Zwei gleichartige Plättchen (zum Beispiel zwei Steinbrüche)



Auslegen eines Plättchens und Ehrenpunkte

In einigen Fällen bringt das Auslegen eines Plättchens Ehrenpunkte, die sofort auf der Ehrentafel festgehalten werden. Wenn das ausgelegte Plättchen vier andere Plättchen berührt, erhält der Spieler einen Ehrenpunkt. Berührt es fünf andere, dann gewinnt der Spieler 3 Ehrenpunkte. Berührt es sechs andere Plättchen, so kann er 9 Ehrenpunkte verbuchen.



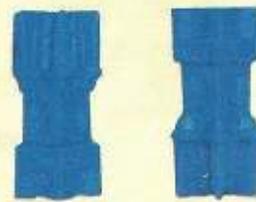
Der Spieler, der das Feld auslegt, verbucht sofort 3 Ehrenpunkte.

3. PHASE: EINEN DONJON AUFSTELLEN

Nachdem der Spieler ein Spielplättchen ausgelegt hat, kann er, wenn er es wünscht, einen seiner Donjons ins Spiel bringen. Ein Donjon darf nur auf eine leere Wiese gestellt werden. Es dürfen also nicht zwei Donjons auf einer Wiese stehen. Man darf nur einen Donjon pro Runde aufstellen.

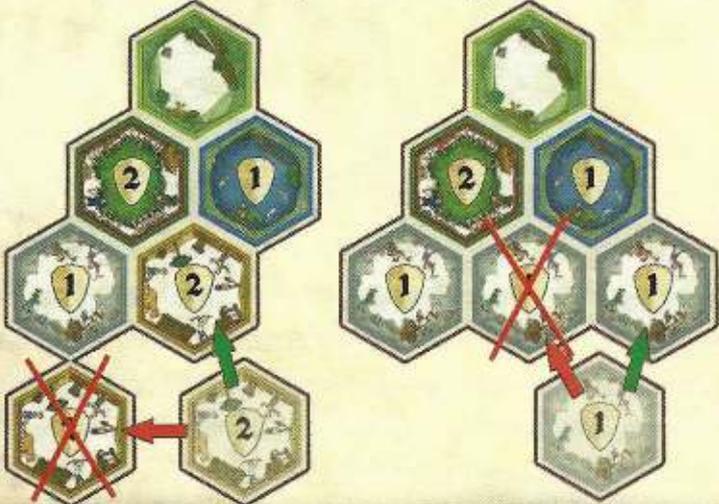
Sobald die Donjons aufgestellt wurden, können sie im Verlaufe des Spiels nicht mehr versetzt oder zurückgenommen werden (außer nach einem verlorenem Kampf, siehe „Die Kämpfe“ weiter unten). Jeder Spieler besitzt eine beschränkte Anzahl von Donjons, deshalb sollte deren Aufstellen vorher gut überlegt sein.

Die Donjons haben zwei Seiten: Ritter und Baron. Ein Donjon wird immer mit der Seite Ritter ins Spiel gebracht. Er wird auf die Seite Baron gedreht, sobald eine Baronie gegründet wurde (siehe nächster Abschnitt).



Der Donjon links mit der Seite „Ritter“ und rechts mit der Seite „Baron“.

dürfen nicht nebeneinander liegen. Plättchen mit demselben Wert, aber unterschiedlicher Art, dürfen sich berühren (zum Beispiel ein Steinbruch und ein Weinberg). Es gibt eine Ausnahme zu dieser Regel: Wiesen können problemlos nebeneinander liegen. Man darf nur ein Plättchen pro Runde auslegen.



GRÜNDUNG EINER BARONIE

Eine Baronie besteht aus 6 Plättchen, die eine Wiese umgeben, auf welcher ein Donjon steht. Eine Baronie kann in der zweiten Phase mit dem Auslegen eines sechsten Plättchens vollendet werden oder in der dritten Phase, wenn ein Donjon auf eine Wiese gestellt wird, die schon von 6 Plättchen umgeben ist. In beiden Fällen, d.h. sobald eine Baronie gegründet wurde, wird das Spiel unterbrochen und überprüft, ob die neue

Baronie kampflos errichtet werden kann. Dies ist der Fall, wenn die Plättchen der neuen Baronie nicht zu einer schon bestehenden Baronie gehören. Dann rechnet man den Wert dieser Baronie aus. Dieser ergibt sich aus dem Gesamtwert aller Plättchen, die sie umgeben.



Diese Baronie bringt dem roten Spieler $2+2+1+1+1-2=5$ Ehrenpunkte ein.

Der Spieler gewinnt sofort so viele Ehrenpunkte, wie seine Baronie wert ist und rechnet sie mit mithilfe seines Adligen auf der Ehrentafel ab. Dann dreht er seinen Donjon auf die Seite Baron und legt einen Wertechip darauf. Der Wertechip hat denselben Wert wie die Baronie. Achtung: das Gründen einer Baronie ist eine Aktion, die den Spielverlauf unterbricht. Findet sie in der 2. Phase statt (was am häufigsten der Fall ist), muss mit dem Beginn der 3. Phase gewartet werden, bis die Baronie fertig gestellt ist.

In der konfliktbeladenen Welt der Barone ist es allerdings selten, dass Baronien ohne vorhergehenden Kampf gegründet werden können. In den meisten Fällen sind Auseinandersetzungen unvermeidlich und werden wie folgt ausgetragen:

Das Zählen der Ehrenpunkte



Die Ehrenpunkte werden mithilfe der Adelsfiguren auf der Ehrentafel festgehalten. Überschreitet ein Spieler die 20 Punktegrenze, so fängt er wieder auf dem Feld 1 an. Er dreht aber sein Wappen auf die Seite „+20“, um anzuzeigen, dass er schon 20 Ehrenpunkte besitzt.

DIE KÄMPFE

Ein Kampf erfolgt immer dann, wenn die Bedingungen für die Gründung einer neuen Baronie vereint sind (Auslegen eines sechsten Plättchens oder Aufstellen eines Donjons) und diese Baronie ein oder mehrere Plättchen mit einer gegnerischen, schon existierenden Baronie (mit einem Donjon Seite Baron) gemeinsam hat. Um eine Baronie gründen zu können, muss der herausfordernde Ritter aber zuerst den schon sesshaften Baron besiegen.

Der Kampf wird folgendermaßen ausgetragen: man vergleicht die Werte der zwei Baronien, wobei man die strittigen Plättchen auslässt: Diese dienen den zwei Kriegern als Schlachtfeld und verlieren während des Kampfes ihren Wert. Die Baronie mit dem höchsten Wert gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens besiegt der schon sesshafte Baron den Ritter.

Ausnahme: es kommt nicht zum Kampf, wenn das (bzw. die) strittigen Plättchen eine Wiese ist. Nur Spielplättchen, die einen (auch negativen) Wert haben, verdienen es, dass man sich gegenseitig niedermetzelt.

Folgen des Kampfes

Wenn der Baron gewinnt, bekommt der Ritter seinen Donjon zurück. Er kann ihn dann in der nächsten Runde wieder ins Spiel bringen (aber nicht in derselben Runde, wenn der Kampf die Folge des Auslegens eines Plättchens in der 2. Phase war).

Selbstverständlich erhält der Ritter keinen Ehrenpunkt, da es ihm nicht gelungen ist, seine Baronie zu errichten.

Wenn der Ritter gewinnt, bekommt er sofort ebenso viele Ehrenpunkte wie die neue Baronie wert ist. Der besiegte Baron nimmt seinen Donjon zurück und kann ihn in der nächsten Runde wieder ins Spiel bringen. Außerdem verliert er so viele Ehrenpunkte, wie die Plättchen wert sind, die als Schlachtfeld gedient haben.

Hinweis: dank der Schlachtfeldplättchen mit negativem Wert verliert man keine Ehrenpunkte, man kann sogar welche gewinnen. So bringt ein Sumpf dem besiegten Baron einen Ehrenpunkt ein.



Das Auslegen des Weinberges (roter Pfeil) provoziert einen Kampf zwischen dem weißen Ritter und dem roten Baron. Die gemeinsamen Plättchen beider Baronien sind in diesem Fall neutral: sie sind Schlachtfelder und werden bei der Bewertung der Baronien nicht mitgezählt. Der rote Baron hat somit einen Wert von 2 und der weiße Ritter einen Wert von 5. Der Herausforderer gewinnt also den Kampf und verbucht sofort 6 Ehrenpunkte. Er dreht anschließend

seinen Donjon auf die Seite Baron und legt einen Chip mit dem Wert 6 darauf. Der rote Spieler entfernt seinen Donjon, den er später wieder benutzen kann, und verliert einen Ehrenpunkt, der dem Wert der Schlachtfeldplättchen entspricht: -2 Punkte für das Feld und +1 für den Sumpf.

Kampf zwischen mehreren Baronien

Es kann geschehen, dass ein Ritter beim Versuch sich niederzulassen mehrere Barone gleichzeitig herausfordert. Das heißt, dass seine Baronie mit mehreren, schon bestehenden Baronien gemeinsame Plättchen hat. Obwohl es mehrere Kämpfer gibt, kommt es nur zu einem Kampf. Zuerst werden alle Plättchen, die der Ritter und die Barone gemeinsam haben, als Schlachtfeld angesehen und bei der Werterechnung außer Acht gelassen. Dann duelliert sich der Ritter mit dem Baron, dessen Baronie, ohne die Schlachtfelder, den höchsten Wert besitzt.

- Gewinnt der Baron, so nimmt der besiegte Ritter seinen Donjon zurück und kann ihn später erneut einsetzen. Am Stand der Ehrenpunkte ändert sich nichts.

- Gewinnt der Ritter, so sind alle Barone, mit denen er gemeinsame Spielplättchen hatte, besiegt: sie nehmen ihre Donjons zurück, um sie im weiteren Spielverlauf wieder aufstellen zu können. Sie verlieren so viele Ehrenpunkte wie die gemeinsamen Schlachtfeldplättchen wert sind. Der Ritter seinerseits verbucht so viele Ehrenpunkte wie seine neue Baronie wert ist. Er dreht seinen Donjon auf die Seite Baron und legt einen Wertechip mit der entsprechenden Zahl darauf.



Der blaue Ritter hat soeben durch das Auslegen seines Weinbergplättchens die Gründung seiner Baronie vollendet (roter Pfeil). Es findet sofort ein Kampf mit seinen zwei Nachbarn, dem roten und dem gelben Baron, statt. Nachdem die Schlachtfelder zwischen dem Ritter und den beiden Baronien neutralisiert wurden, muss Blau gegen den stärksten Baron Gelb antreten.

Der Ritter gewinnt knapp mit 5 zu 4, verbucht 9 Ehrenpunkte und legt einen entsprechenden Wertechip auf die Seite Baron seines Donjons. Rot und Gelb nehmen ihre Donjons zurück. Außerdem verliert Rot 3 Ehrenpunkte und Gelb einen Ehrenpunkt.

Die Baronien eines Spielers haben gemeinsame Plättchen

Haben die Baronien eines Spielers gemeinsame Plättchen, so werden diese bei der Kampfwertbestimmung der Baronien mitgezählt, bringen aber nur bei der Gründung der ersten Baronie Ehrenpunkte ein. Versucht ein Spieler eine Baronie zu gründen, die gemeinsame Plättchen mit einer seiner schon bestehenden Baronien hat, dann gibt es keinen Konflikt (ein Spieler greift sich nie selber an). Außerdem werden diese Plättchen nicht als Schlachtfelder angesehen und beim Kampfwert seiner neuen Baronie mitgezählt. Wenn der Spieler aber seine neue Baronie nach einem siegreichen Kampf gegen einen gegnerischen Baron gründet, so bringen ihm dieselben Plättchen keine Ehrenpunkte ein, da sie schon bei der Gründung seiner ersten Baronie mitgezählt wurden.



Gelb versucht eine neue Baronie zu gründen, die an eine seiner schon bestehenden Baronien grenzt. Er tritt gegen einen weißen Baron an, den er mühelos schlägt. Dennoch bringt ihm seine neue Baronie nur 6 und nicht 9 Ehrenpunkte ein, da das Feld und der Teich (roter Pfeil) schon bei der Gründung der ersten Baronie mitgezählt wurden. Gelb legt jedoch einen Chip 9 auf seinen Donjon, was dem Kampfwert seiner Baronie entspricht.

Gleichzeitige Gründung mehrerer Baronien

Sobald das Auslegen eines Plättchens zur Gründung mehrerer Baronien führt, kommt es unverzüglich zum Kampf. Wie bei einem normalen Kampf wird der Wert jeder Baronie errechnet, indem man von ihrem Gesamtwert den Wert der Schlachtfeldplättchen abzieht. Nur der stärkste Ritter schafft es, sich niederzulassen und Ehrenpunkte für

seine neue Baronie zu erlangen. Die anderen Ritter nehmen ihren später wieder einsetzbaren Donjon zurück. Sie verlieren keine Ehrenpunkte, da es ihnen nicht gelungen ist, eine Baronie zu gründen. Im Falle eines Unentschiedens endet der Kampf in einem Blutbad aus, aus dem kein Sieger hervorgeht: alle Ritter müssen ihren Donjon wieder zurücknehmen.



Das Auslegen der Wiese (roter Pfeil) gibt Gelb und Blau die Möglichkeit, sich niederzulassen. Es kommt sofort zu einem Kampf. Blau gewinnt und verbucht 6 Ehrenpunkte.

Zum Gebrauch der Chips

An den Wertechips kann man sofort den Wert einer schon existierenden Baronie ablesen. Um im Falle eines Kampfes den Wert einer Baronie zu errechnen, braucht man nur den Wert der Schlachtfeldplättchen von der Chipziffer abziehen. Beachten Sie, dass einige Chips unbeschriftet sind, damit Sie diese im Verlauf der Partie mit den vielleicht fehlenden Werten versehen können. Die Kampfchips liegen auf den entsprechenden Schlachtfeldern, so dass man einen besseren Überblick über die Plättchen eines jeden Kämpfers hat. Vor allem bei Konflikten mit mehreren Kriegeren erweisen sie sich als hilfreich.

Kampfchip



10 -2

Wertechip

Kämpfe zwischen mehreren Rittern und Baronen

Führt das Auslegen eines Plättchens zur Gründung einer bzw. mehrerer Baronien und damit zur Bedrohung einer bzw. mehrerer schon bestehender Baronien, muss der Konflikt in zwei Kämpfen geklärt werden. Zuerst verwandeln sich alle Plättchen, die alle Ritter und Barone gemeinsam haben, in Schlachtfelder. In einem ersten Kampf stehen

sich die Ritter gegenüber (siehe oben „Gleichzeitige Gründung mehrerer Baronien“).

Nach dem Ausscheiden der unterlegenen Ritter verwandelt sich eine gewisse Anzahl von Schlachtfeldplättchen wieder in normale Plättchen. Nun tritt der siegreiche Ritter dem stärksten Baron in einem klassischen Kampf gegenüber.



Das Auslegen des Teiches (roter Pfeil) ermöglicht Weiß und Blau die Gründung einer Baronie. Ein erbitterter Kampf ist absehbar. Alle gemeinsamen Plättchen der Ritter und Barone werden neutralisiert. Dann treten die zwei Ritter gegeneinander an. Weiß gewinnt 2 zu 1.



Der blaue Ritter scheidet aus und die drei Schlachtfeldplättchen werden wieder zu Plättchen, die beim Kampf mitgezählt werden: ein Wald verleiht Rot Stärke, ein Teich stärkt Weiß und ein Steinbruch hat keinerlei Einfluss auf den Kampf. Da der gelbe Baron nicht mehr

vom blauen Ritter bedroht wird, nimmt er auch nicht am Konflikt teil. Der weiße Ritter begegnet also dem rechten, roten Ritter, der mit dem Wert 5 am stärksten ist. Da Weiß nur einen Wert von 3 hat, verliert er den Kampf.

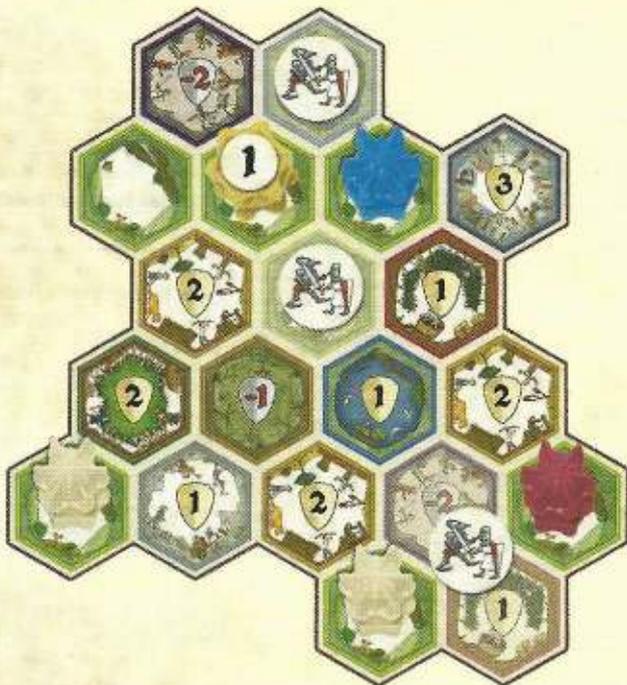
Hinweis: wenn zwei Ritter eines Spielers sich gleichzeitig gegenüber einer gegnerischen Baronie niederlassen wollen, so fordert nur der stärkste Ritter den Baron heraus.

ENDE DES SPIELES

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen ausgelegt wurden. Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht wurde, spielt jeder Spieler noch zwei Runden. Am Ende dieser zwei Runden können die Spieler, die Donjons mit der Seite Ritter im Spiel haben, versuchen diese in Baronien zu verwandeln, auch wenn diese unvollständig sind, weil ihnen Plättchen fehlen. Diese Gründungen in letzter Minute werden gleichzeitig und unter Beachtung der oben erklärten Kampfregeln ausgeführt. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Wert dieser Baronien durch zwei geteilt wird (das Ergebnis immer nach oben aufrunden), das gilt sowohl für die Errechnung der Kampfpunkte als auch der Ehrenpunkte. Die schon bestehenden, angegriffenen Baronien hingegen behalten ihren normalen Wert. Wie immer verliert ein unterlegener Baron so viele Ehrenpunkte, wie die Schlachtfeldplättchen wert waren.

Sobald die letzten Baronien gegründet wurden, wird der Spieler mit den meisten Ehrenpunkten zum Sieger ernannt.

Ritter. Beide haben einen Wert von 1 (2 geteilt durch zwei), sie neutralisieren sich gegenseitig; beide nehmen ihre Donjons vom Spielplan und gehen leer aus. Der zweite, weiße Ritter, links in seiner Ecke, gründet kampfflos seine Baronie und verbucht 2 Ehrenpunkte (der 3er Wert der Baronie wird zweigeteilt und aufgerundet). Der blaue Ritter tritt gegen den gelben Baron an. Dieser hat einen Wert von 0 und Blau gewinnt überlegen, auch nach der Zweiteilung seines 4er Wertes. Gelb verliert einen Ehrenpunkt und Blau verbucht 3 Ehrenpunkte (der 5er Wert der Baronie wird zweigeteilt und aufgerundet).



Am Ende der letzten Runde sieht die Situation folgendermaßen aus. Zunächst versuchen die Ritter noch eine Baronie zu gründen, auch wenn ihnen Plättchen fehlen. Ein weißer Ritter trifft auf einen roten

Baron ist ein Spiel von

TILSIT

Z.A. des Clotais, rue Jean Jaurès
91160 Champlan
FRANKREICH

Autor: Franz Gaudois

Test und Entwicklung: TILSIT Team

Illustrationen: Olivier Fagnère

Entwurf: TILSIT Studio

Hergestellt in Frankreich

© TILSIT 2006

TILSIT hat dieses Spiel mit größter Sorgfalt hergestellt und besonders auf die Qualität der Materialien, den ästhetischen Aspekt und die Kompetenz der Zulieferer geachtet, um Ihnen das größte Spielpfeil zu bieten.

Lassen Sie uns Ihre Bemerkungen und Wünsche wissen.

Wir empfehlen Ihnen auch, die anderen Spiele aus unserer Produktion zu entdecken. Um sich über die neuesten TILSIT-Spiele zu informieren, besuchen Sie unsere Homepage:

www.tilsit.fr



Zusammenfassung der Spielregeln



1) Ein Plättchen ziehen

- Eines der drei offen neben dem Stapel liegenden Plättchen ziehen.
- Das erste (am weitesten vom Stapel entfernte) Plättchen ist gratis; das zweite kostet einen Ehrenpunkt; das dritte kostet 3 Ehrenpunkte.
- Dann ein Plättchen vom Stapel ziehen und an die dritte Stelle legen (es schiebt die anderen vor sich her).

2) Ein Plättchen auslegen

- Es darf nur ein Plättchen pro Runde ausgelegt werden.
- Das Plättchen muss mindestens ein anderes Plättchen berühren.
- Gleichartige Plättchen (zum Beispiel zwei Steinbrüche) dürfen nicht nebeneinander liegen. Wiesen bilden eine Ausnahme.
- Ein ausgelegtes Plättchen, das vier andere berührt, bringt einen Ehrenpunkt ein; berührt es fünf andere, so bringt das 3 Ehrenpunkte; berührt es sechs andere, so bringt das 9 Ehrenpunkte.

3) Einen Donjon aufstellen

- Pro Runde darf nur ein Donjon aufgestellt werden.
- Ein Donjon darf nur auf eine leere Wiese gestellt werden.
- Es darf nur ein Donjon auf einer Wiese stehen.

Gründung einer Baronie

- Eine Baronie besteht aus einer Wiese mit Donjon und sechs sie umgebenden Plättchen.
- Eine Baronie kann nach dem Auslegen eines Plättchens oder dem Aufstellen eines Donjons gegründet werden.
- Eine Baronie wird kampfflos gegründet, wenn deren Plättchen nicht zu einer schon bestehenden gegnerischen Baronie gehören. Ist dies nicht der Fall, kommt es zum Kampf.
- Der Wert einer Baronie entspricht dem Gesamtwert der sie bildenden Plättchen.

Die Kämpfe

- Ein Kampf wird ausgetragen, indem der Wert der zwei Baronien, unter Auslassung der gemeinsamen Plättchen (die Schlachtfelder), miteinander verglichen wird. Die Baronie mit dem höchsten Wert gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der schon sesshafte Baron gegen den herausfordernden Ritter.
- Es gibt keinen Kampf, wenn es sich bei dem (oder den) gemeinsamen Plättchen um eine Wiese handelt.
- Gewinnt der Baron, nimmt der Ritter seinen Donjon wieder zurück. Keinerlei Auswirkung für den Baron.
- Gewinnt der Ritter, verbucht er die Ehrenpunkte seiner neuen Baronie. Der unterlegene Baron nimmt seinen Donjon zurück und verliert ebenso viele Ehrenpunkte, wie die Plättchen des Schlachtfeldes wert waren.