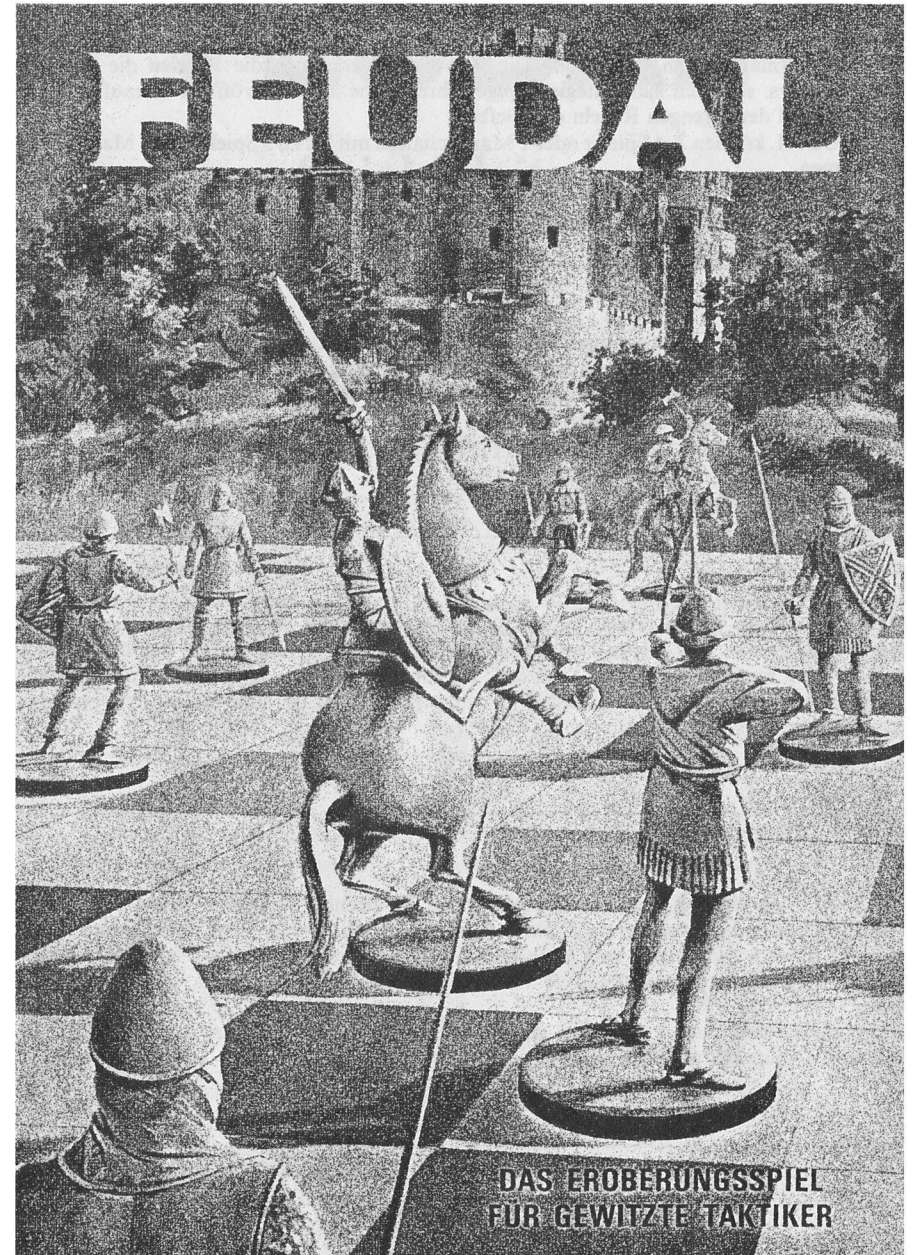


FEUDAL ist ein finessenreiches Belagerungs- und Eroberungsspiel, das davon ausgeht, daß sich zwei (oder mehrere) Königreiche bekriegen, wobei sie nachts unerkannt gegeneinander aufmarschieren. Wenn der Tag heraufzieht, erkennen die Rivalen die Position ihres Gegners, schätzen sie strategisch gegen ihre eigene ab und eröffnen hierauf taktisch entsprechend den strengen Regeln das Gefecht.

An FEUDAL können 2-4 Spieler oder 2 Mannschaften mit bis zu 3 Spielern pro Mannschaft teilnehmen.



# FEUDAL

## Spielanleitung

### 1. DAS ZWEIERSPIEL

**Ziel des Spiels** ist es, die gegnerische Burg zu besetzen oder das gegnerische Königshaus – König, Prinz und Herzog – gefangenzunehmen.

#### AUFSTELLUNG

Von den 6 Spielsätzen kommen nur 2 zum Einsatz, Farbe nach Wahl, am besten braun gegen blau. Jeder Spieler wird folgende Figuren besitzen:



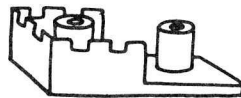
König



Prinz



Herzog



Burg (mit Vorhof)



Ritter (2)



Sergeant (2)



Knappe



Bogenschütze



Speerwerfer (4)

**Das Königshaus**, nämlich **König, Prinz und Herzog, die Burg**, mit einem befestigten und einem unbefestigten Teil (Vorhof), ferner **die Armee**, 10 Figuren und zwar: 2 Ritter, 2 Sergeanten, 1 Knappe, 1 Bogenschütze und 4 Speerwerfer.

Durch das Los wird ermittelt, wer den ersten Zug machen darf; der Verlierer wählt eine beliebige Hälfte des Spielplans als sein Königreich. Zwischen diesem und dem verbleibenden Land wird eine Trennwand aufgestellt (Roter Pappaufsteller), hinter der die Spieler unbeobachtet ihre Streitkräfte formieren.

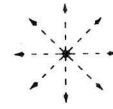
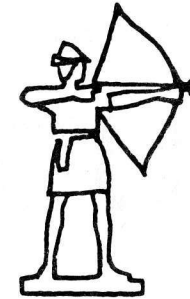
#### BOGENSCHÜTZE

ARCHER

ARCHER

ARCIERE

BOOGSCHUTTER



Zieht entweder bis zu 3 Löcher weit, kann dabei aber keinen Gegner schlagen – oder bleibt stehen und kann dann die erste gegnerische Figur in Schußrichtung (diagonal, waagrecht, senkrecht) bis zu 3 Löchern zurück oder zur Seite drängen. Schießt nicht über Burg oder Felsen.

Shoots\* or moves up to 3 spaces horizontally, vertically or diagonally; may not shoot over mountains or Castles.

\* Archer shoots (removes) first enemy in line of fire up to 3 spaces away but does not move onto space vacated by enemy.

Se déplace de 3 trous dans n'importe quelle direction, peut faire reculer de 3 trous tout adversaire dans toute direction.

Al massimo 3 fori in tutte le direzioni. Non può catturare le figure nemiche ma solo farle retrocedere fino a 3 fori nella stessa direzione.

De boogschutter kan geen vijandelijke figuren gevangen nemen en dus alleen naar een vrij vak worden verplaatst, maximaal over drie vakken. De Boogschutter kan echter elke vijandelijke figuur tot een afstand van maximaal drie vakken in horizontale, verticale of diagonale richting terugdringen, ook als er bos tussen hem en zijn tegenstander ligt. Hij kan echter niet over de bergen of over het afgesloten deel van de burcht schieten, wel over het open gedeelte daarvan.

Es darf nur über unbesetzte Löcher gezogen werden (außer Knappe), und nicht auf oder über Berge Geschlagen wird, indem man die gegnerische Figur entfernt und die eigene auf deren Platz setzt (Ausnahme Bogenschütze). Keine Figur darf auf oder über Felsen ziehen.

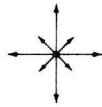
All moves (except Squire's) are made over unoccupied spaces. To slay, attacker (except Archer) must end move on enemy-occupied space. No man may move onto or across a mountain.

Tout déplacement ne peut se faire que par dessus des trous inoccupés (à part l'écuier) et non sur ou par dessus les montagnes. Pour battre, l'attaquant, à l'exception de l'archer, doit terminer son mouvement sur le trou occupé par l'ennemi.

Tutti i movimenti (a parte l'arciere) possono essere effettuati soltanto lungo caselle (fori) liberi, però non sui monti. Si cattura il pezzo avversario occupandone il foro con la propria figura. Eccezione: l'arciere.

Men mag de figuren uiteraard alleen over vrije vakken verplaatsen en moet er daarbij rekening mee houden, dat figuren te paard niet over bossen of bergen kunnen worden verplaatst en het voetvolk niet over bergen.

**SPEERWERFER**  
**PIKEMAN**  
**PIQUIER**  
**LANCIERE**  
**SPEERWERPER**



Zieht maximal 12 Löcher senkrecht oder waagrecht oder 1 Loch diagonal.

Move up to 12 spaces horizontally or vertically or 1 space diagonally.

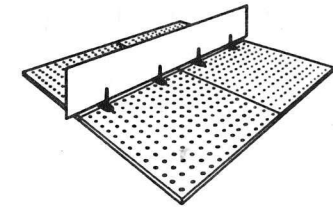
12 trous verticalement ou horizontalement ou 1 trou en diagonale.

Al massimo 12 fori in verticale o orizzontale opp. 1 foro in diagonale.

Mag over maximaal 12 vakken in horizontale of verticale richting of over één vak in diagonale richting worden verplaatst.



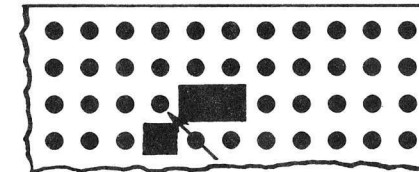
Halter für Trennwand



Aufgesteckte Trennwand

Unter Beachtung der folgenden Spielregeln stellen die Spieler ihre Figuren irgendwo in ihrem Lande auf. Die individuelle Taktik dieses Aufmarsches wird wohl zunächst nur von den Zugmöglichkeiten der Figuren, später von strategischen Erfahrungen beeinflusst werden. (Anfänger werden sich zunächst auf die Informationen unter Punkt 3 „Musteraufstellungen“ verlassen.)

**Felsen und Wald** sind Felder, die von bestimmten Figuren nicht betreten werden dürfen, weder bei der Aufstellung noch während des Spiels, nämlich die **Berittenen** haben Felsen (dunkelgrüne Felder) und Wälder (gestreifte Felder), **das Fußvolk** jedoch nur die Felsen zu meiden; letzteres darf aber zwischen den Felsen durchziehen (nur in der Diagonalen, s. Abb.).



**Die Burg** darf überall, für die Dauer des Spiels unverrückbar, aufgebaut werden, auch auf Felsen oder im Wald. Der Vorhof ist der einzige Zu- und Ausgang der Burg. Dem **Bogenschützen** ist der Zutritt zur eigenen Burg verwehrt. Ausnahme: er darf bei Spielbeginn im Vorhof aufgestellt werden. Ist der Aufmarsch beiderseits vollendet, werden Trennwand und Halter vom Brett genommen. Es empfiehlt sich, die Sichtblende als Gedächtnisstütze zusammenzuklappen und sie auf den Tisch zu stellen, wobei man sich eines Halters bedient.

**Das Spiel** kann beginnen.

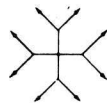
Der Spieler, welcher das Los gewonnen hat, beginnt. Er zieht mit einer oder mehreren seiner Figuren, maximal mit jeder Figur einmal in jeder Runde. Die Figuren bewegen sich wie im „Schaubild der Züge“ angegeben.

Es darf nur über unbesetzte Felder gezogen werden, ausgenommen der Knappe, der sich im Rösselsprung bewegt.

Alle gegnerischen Figuren können geschlagen werden, wobei die eigenen auf deren Platz gesetzt werden.

Die geschlagenen Figuren werden vom Plan genommen. Ausnahme: Der **Bogenschütze** kann nicht schlagen, also nur auf unbesetzte Löcher gezogen werden. Er schießt aber aus dem Stand und drängt lediglich den Gegner nach eigenem Ermessen bis zu 3 Felder in jede beliebige Richtung zurück oder zur Seite. Er darf nicht über Felsen oder die Burg schießen (=verdrängen), den Vorhof ausgenommen. (Über den Burgvorhof darf keine Figur ziehen.)

**KNAPPE**  
**SQUIRE**  
**ECUYER**  
**SCUDIERO**  
**SCHILDKNAAP**



Zieht 1 Loch waagrecht oder senkrecht plus 1 Loch diagonal (Rösselsprung).

Moves 1 space horizontally or vertically followed by 1 space diagonally over vacant or occupied spaces (same as knight in chess).

1 trou verticalement ou horizontalement plus 1 trou en diagonal.

1 foro orizzontale o verticale, più 1 foro diagonale (come il salto del cavallo degli scacchi).

Mag over één vak in horizontale of verticale richting plus één vak in diagonale richting worden verplaatst.

## 4. SCHAUBILD DER ZÜGE

### DIAGRAM OF MOVES

### DIAGRAMME DES DÉPLACEMENTS

### SCHEMA DEI MOVIMENTI

### SCHEMA DER MOGELIJKHEDEN

HERZOG

DUKE

DUC

DUCA

HERTOG



Les cavaliers peuvent avancer dans toutes les directions et autant de trous désirés, sauf de passer les montagnes et les forêts.

Tutte le figure a cavallo: numero di fori a piacere, in tutte le direzioni. Non possono però attraversare monti o foreste.

Alle figuren te paard mogen over zoveel vakken als men verkiest in horizontale, verticale of diagonale richting worden verplaatst.

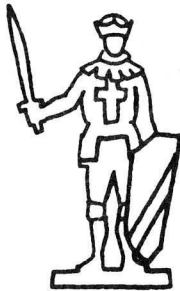
KÖNIG

KING

ROI

RE

KONING



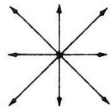
Zieht 1 oder 2 Löcher in jede Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal).

Moves 1 or 2 spaces horizontally, vertically or diagonally.

Toute direction horizontale et verticale, en diagonale de 1 ou 2 trous.

1 o 2 fori in tutte le direzioni (orizzontale, verticale opp. diagonale).

Mag slechts over één of twee vakken in horizontale, verticale of diagonale richting worden verplaatst.



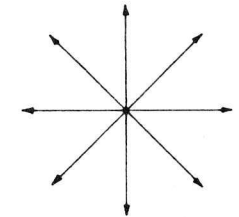
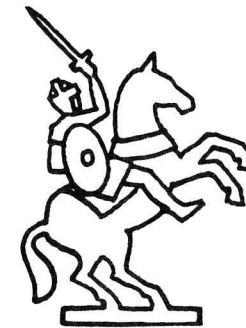
RITTER

KNIGHT

CHEVALIER

CAVALIERE

RIDDER



SERGEANT

SERGEANT

SERGENT

SERGEANTE

SERGEANT



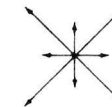
Zieht maximal 12 Löcher diagonal oder 1 Loch senkrecht oder waagrecht.

Move up to 12 spaces diagonally or 1 space horizontally or vertically.

12 trous en diagonal, ou 1 trou verticalement ou horizontalement.

Al massimo 12 fori in diagonale opp. 1 foro verticale o orizzontale.

Mag over één vak in horizontale of verticale richting of over maximaal 12 vakken in diagonale richting worden verplaatst.



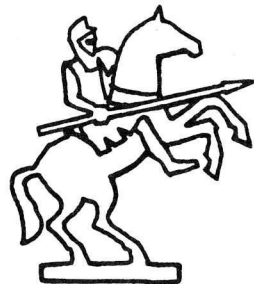
PRINZ

PRINCE

PRINCE

PRINCIPE

PRINS



Alle Reiter ziehen beliebig viele Löcher in jede Richtung, jedoch nicht auf oder durch Wald oder Felsen.

Mounted men move any number of spaces horizontally, vertically or diagonally. (Remember mounted men may not move onto or across rough terrain.)