

Hietz



SPIELREGELN

1. SPIELMATERIAL

Die Schachtel enthält:

- den Spielplan eines mittelalterlichen Königreiches
- 120 Spielsteine «Landsknechte» mit sechs unterschiedlichen Wappen (20 Steine pro Spieler)
- 9 Spielsteine «Leibgarde des Königs»
- 6 Spielsteine «Leibgarde der Königin»
- 7 Spielsteine «Revoltierende Bauern»
- 16 Spielsteine «Lehnsherren» (12 x männlich, 4 x weiblich) mit je einem Wappen und einem Buchstaben
- 1 Spielstein «König»
- 1 Spielstein «Königin»
- 12 Schlösser
- 6 Städte
- 12 Mühlen
- 12 Traubenpressen
- 70 Spielkarten (57 mit blauem und 13 mit rotem Rücken), darunter die Karte «Erster Spieler», durch die in jeder Runde der erste Spieler bezeichnet wird
- 60 Geldscheine (10 x 1000, 20 x 500 und 30 x 100 Taler)
- 2 Referenzblätter
- 3 Würfel
- 1 Regelheft

2. SPIELHINTERGRUND

FIEF (dt.: Lehen) ist ein Spiel für 3 bis 6 Spieler vor dem Hintergrund rivalisierender Lehnsherren eines kleinen mittelalterlichen Königreiches.

Das hier beschriebene Königreich könnte im Bordeaux oder Burgund des 12. Jahrhunderts angesiedelt sein. Zu jener Zeit bestimmten die Lehnsherren und Bischöfe beinahe schon über das Wetter, das zum Gedeihen der Aussaat nötig war. Dank ihrer

Allmacht waren sie in der Lage, dafür zu sorgen, daß immer nur sehr schwache Herrscher den Thron bestiegen, die ihre Privilegien nicht in Frage stellten. Erst im 13. Jahrhundert gelang es den europäischen Monarchien, sich gegen Kirche und Feudalherren durchzusetzen. Ursprünglich gewählt durch die weltlichen und geistlichen Fürsten, errangen sie nun das Erbfolgerecht und wurden absolutistisch. Dieses Ringen um die Macht bildet den Hintergrund von FIEF.

In diesem Spiel leitet jeder Spieler das Schicksal einer Adelsfamilie, bestehend aus Männern und Frauen, Lehnsherren, Bischöfen und Kardinälen in wechselnder Zusammensetzung.

Um ihre Stellung behaupten und einen König einsetzen zu können, der in ihrem Interesse handelt, stehen jeder Familie drei Trümpfe zur Verfügung:

- wirtschaftliche Macht durch Steuern, Mühlen und Traubenpressen
- militärische Macht durch die Zahl der Landsknechte
- politische Macht durch das Recht, Bündnisse abzuschließen, Familien durch Heirat zu verbinden und an der Wahl des Königs teilzunehmen

3. DAS KÖNIGREICH

Sechs Regionen und vier Bistümer sind auf dem Spielplan mit Hilfe von gestrichelten bzw. gepunkteten Linien eingezeichnet.

Die wechselnden Farben der Umrandung des Spielplans markieren die einzelnen Regionen; die Bistümer und die sie umgebenden abhängigen Dörfer sind namentlich gekennzeichnet.

Jede Region stellt ein potentielles Lehen dar, das drei, vier oder fünf Dörfer einschließt, je nachdem, ob es sich um eine Baronie, eine Grafschaft oder ein Herzogtum handelt. Die Bistümer werden im Laufe des Spiels wichtig, wenn es um die Einnahmen aus dem Kirchenzehnten geht.

4. ZIEL DES SPIELS

Einfaches Spiel

Bei dieser Variante kann ein Spieler oder ein Spielerpaar gewinnen: Ein einzelner Spieler muß König oder Königin werden und drei Lehen besitzen; ein Spielerpaar muß König und Königin stellen und vier Lehen sein eigen nennen.

Hat ein einzelner Spieler oder ein durch Hochzeit verbundenes Paar dieses Ziel erreicht, gilt er als Sieger und das Spiel ist beendet. Bei nur drei Spielern empfiehlt es sich, nach Punkten zu spielen.

Das Spiel nach Punkten

Wir empfehlen diese Variante für zeitlich begrenzte Spielrunden.

Das Ziel des einzelnen Spielers ist, seine Familie zur mächtigsten des Königreiches zu machen. Die Macht einer Familie mißt sich an ihrem Vermögen und der Zahl der Adelstitel, über die sie verfügt, wobei ein Lehnsherr mehrere Titel besitzen kann und für alle Punkte bekommt. Je 500 Taler zählen 10 Punkte; die Adelstitel besitzen folgende Werte:

KÖNIG/HERZOG: 50 PUNKTE

GRAF: 40 PUNKTE

KÖNIGIN/BARON: 30 PUNKTE

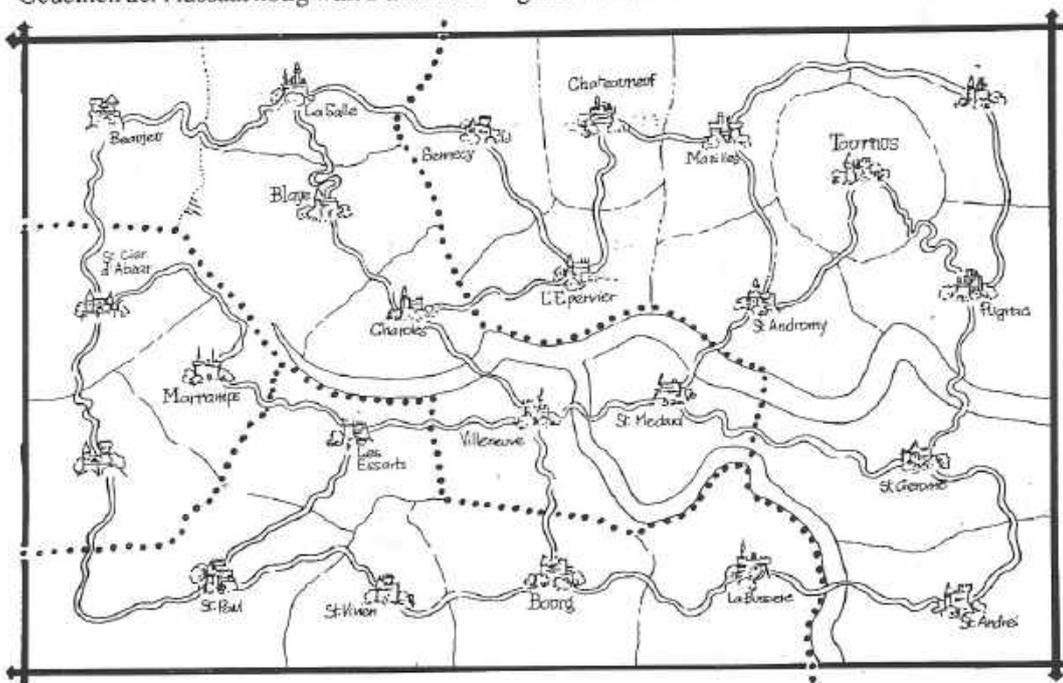
BISCHOF: 20 PUNKTE

KRONPRINZ/
KARDINAL: 10 PUNKTE

Alle fünf Runden werden die Punkte jedes einzelnen Spielers addiert und aufgeschrieben.

Bei Spielbeginn einigen sich die Spieler darüber, ob sie 10, 15, 20 oder 25 Runden spielen wollen.

Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels.



5. VORBEREITUNGEN

- Setzen Sie die vier Teile des Spielplans zusammen. Achten Sie darauf, daß jeder Spieler ausreichend Platz hat, um seine Karten und Geldscheine ablegen zu können.
- Wählen Sie unter den Spielern den Schatzmeister des Königreiches aus. Während der gesamten Spieldauer verwaltet er die Karten, Spielsteine und Gelder.
- Alle Spieler würfeln reihum. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis wählt als erster ein Dorf auf dem Spielplan und das Wappen, unter dem seine Landsknechte kämpfen. Die anderen folgen in der Reihenfolge ihrer Ergebnisse. Anschließend plziert jeder Spieler vor dem Dorf seiner Wahl 8 Landsknechte (einen Stein à 3 Landsknechte und fünf à 1 Landsknecht).
- Jeder Spieler zieht eine Lehnsherrenkarte (männlich oder weiblich) vom Stapel der Karten mit den blauen Rücken und legt sie offen vor sich hin.

Der Schatzmeister gibt nun die zu den Lehnsherren gehörenden Spielsteine (erkennbar an ihren Initialen), dazu jeweils ein Schloß und 3 Geldscheine à 100 Taler an die Spieler aus.

- Die Spieler plazieren die Spielsteine der Lehnsherren und das Schloß in ihren Dörfern.

Na also! Und schon ist der erste Lehnsherr aus Ihrem Adelsgeschlecht geboren! Er sitzt ganz gemütlich in seinem alten Schloß, daß ihm ein im Krieg gegen die Mauren gefallener Urahn vermacht hat, und trotz seiner kleinen Streitmacht und dem dünnen Geldbeutel ist er voll guter Erwartung und Tatkraft! Die erste Runde kann beginnen.

Lesen Sie jetzt schnell über die restlichen Regeln, ohne sich aber dabei allzusehr mit irgendwelchen Sonderfällen (Bewegung und Kampf) aufzuhalten.

6. EINE SPIELRUNDE

Jede Runde bei FIEF besteht aus sechs Phasen, die immer in der gleichen Reihenfolge ablaufen:

PHASE 1: KARTEN

PHASE 2: EINNAHMEN

PHASE 3: EINKÄUFE

PHASE 4: BEWEGUNGEN

PHASE 5: KÄMPFE

PHASE 6: VERHANDLUNGEN

Die erste Runde wird von demjenigen Spieler eröffnet, der als erster sein Dorf auswählen durfte; die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Haben alle Spieler eine Phase beendet, kann die nächste beginnen.

Sind alle sechs Phasen abgeschlossen, beginnt die nächste Runde, die jedoch nicht vom gleichen Spieler wie zuvor, sondern von seinem Nachbarn zur Linken eröffnet wird. Diese Vorgehensweise setzt sich das ganze Spiel hindurch fort. Die Karte «Erster Spieler» wird offen vor dem jeweils beginnenden Spieler hingelegt.

7. KARTEN

Nur die blauen Karten sind betroffen. Vor Beginn der ersten Spielrunde mischt der Schatzmeister die Karten sorgfältig und verteilt an jeden Spieler drei davon. Jeder Spieler darf, sobald er an der Reihe ist, beliebig viele dieser Karten (oder auch gar keine) ausspielen. Uninteressante Karten dürfen sofort an den Schatzmeister zurückgegeben werden.

Die Einhaltung der Spielerreihenfolge ist sehr wichtig: Ein Spieler darf nämlich nur dann eine Konterkarte (für sich oder einen Verbündeten) ausspielen, wenn er noch nicht an der Reihe gewesen ist; es sei denn, es handelt sich bei diesem Angriff um ein Attentat (siehe Referenzblatt).

Die ausgespielten oder abgeworfenen Karten werden auf die Seite gelegt. Sie werden erneut gemischt und kehren ins Spielgeschehen zurück, sobald der erste Kartenstoß abgetragen wurde.

Zu Beginn einer Runde teilt der Schatzmeister solange Karten aus, bis jeder wieder über drei Karten verfügt.

Die verschiedenen Möglichkeiten, die der Besitz der einzelnen Karten bietet, sind auf dem Referenzblatt aufgeführt. Ein Tausch oder die Abgabe von Karten an einen anderen Spieler ist verboten, soweit es sich bei diesem Spieler nicht um einen durch Hochzeit verbundenen handelt (siehe "Hochzeit").

Anmerkung: Die Karte für den Kirchenzehnten kann nur ausgespielt werden, wenn zur Familie des Spielers ein Bischof gehört, und die Karte für die Steuern nur dann, wenn ein Lehnsherr mit Titel (Baron, Graf oder Herzog) vorhanden ist. Kein anderer darf diese Karten an Stelle des Spielers, der sie gezogen hat, ausspielen. Das gilt auch für die «Lehnsherrenkarten», die nicht an andere Spieler weitergegeben werden können, um deren Familien zu verstärken (es sei denn, sie sind durch Heirat miteinander verbunden).

8. EINKÜNFTE

Zusätzlich zu den 300 Taler, die ihm zu Beginn des Spieles ausgehändigt werden, verfügt jeder Spieler über vier mögliche Einnahmequellen:

- Schutzgeld, das die Dorfbewohner dem Schloßherrn automatisch für den Schutz vor umherziehenden Räuberbanden zahlen. Ein Schloß bringt 100 Taler und eine Stadt 200 Taler pro Runde.
- Einnahmen aus Mühlen und Traubenpressen, die der Spieler in vorhergehenden Runden erstanden hat. Eine Traubenpresse bringt 100 Taler pro Runde, eine Mühle 200 Taler.
- Hat ein Spieler den entsprechenden Titel inne und die dazugehörige Karte in der vorhergehenden Phase ausgespielt, kann er zu Geld kommen, indem er die entsprechenden Abgaben einfordert (siehe die Karten «Kirchenzehnter» und «Steuern» auf dem Referenzblatt).
- Stellt die Familie eines Spielers den König, so erhält er eine Pension von 500 Taler pro Runde; ist es die Königin, dann 300 Taler.

Der Schatzmeister verteilt die entsprechenden Gelder in jeder Runde.

Achtung! Städte, Schlösser, Mühlen und Traubenpressen bringen nur dann Einkünfte, wenn der Spieler mindestens einen Landsknecht im entsprechenden Dorf zurückgelassen hat. Hat der Spieler dagegen den Adelstitel eines Lehens inne, muß nur die Hauptstadt von Streitkräften besetzt sein, um Einnahmen von Städten, Schlössern, Mühlen und Traubenpressen sowie Steuern eintreiben zu können.

Die Spieler können ihr Vermögen offen vor sich auf den Tisch legen oder es in den Hosentaschen verstecken, wie es ihnen lieber ist.

Anmerkung: Wird ein Lehnsherr gefangen genommen, werden seine Einkünfte eingefroren (siehe «Gefangene»).



9. EINKÄUFE

Während dieser Phase kann jeder Spieler in der üblichen Reihenfolge Landsknechte, Traubenpressen, Mühlen oder Schlösser oder/und die Titel Baron, Graf, Herzog und Kardinal einkaufen.

Der Kauf von revoltierenden Bauern ist möglich, sofern gerade eine Revolution im Gange ist (siehe Referenzblatt).

Nachstehend die Preise:

- 1 Landsknecht: 100 Taler pro Spielstein. Der Spielstein wird in einer Stadt, einem Schloß oder an der Seite eines Lehnsherrn des jeweiligen Spielers plaziert.
- 1 revoltierender Bauer: 100 Taler pro Spielstein. Der Spielstein wird zu anderen revoltierenden Bauern gesetzt.

Anmerkung: Es können nur ganze Steine erworben werden (es wird kein Rückgeld gegeben), wobei grundsätzlich alle Einkäufe mit deren Wert laut bekannt gegeben werden.

- 1 TRAUBENPRESSE: 200 Taler
- 1 MÜHLE: 300 Taler
- 1 SCHLOSS: 1000 Taler

Jeder dieser Steine muß auf ein vom jeweiligen Spieler kontrolliertes Dorf gesetzt werden.

Anmerkung: In jedem Dorf darf nur ein Schloß stehen. Es dürfen nicht mehr als 3 Traubenpressen oder 3 Mühlen in einem Dorf plaziert werden und auch keine Kombination dieser Steine, die mehr als drei beträgt.

- Karte BARON: 600 Taler
- Karte GRAF: 800 Taler
- Karte HERZOG: 1000 Taler
- Karte KARDINAL: 500 Taler

Die genauen Bedingungen, die für den Kauf dieser Karten erfüllt sein müssen, finden Sie auf dem Referenzblatt.

10. BEWEGUNGEN

Allgemeine Regeln

In der üblichen Reihenfolge können die Spieler ihre Spielsteine jetzt ziehen. Sie dürfen alle, einige oder keine Spielsteine gleichzeitig bewegen. Die Spielzüge müssen gemäß der folgenden Regeln stattfinden:

- Alle Steine bis auf die für Städte, Schlösser, Mühlen und Traubenpressen dürfen versetzt werden.

- Die Lehnsherren können alleine gezogen werden, die Landsknechte benötigen jedoch die Begleitung von mindestens einem Lehnsherrn, um sich überhaupt bewegen zu können (siehe Spezialfall: revoltierende Bauern und Leibgarde des Königs bzw. der Königin).

- Ein Lehnsherr kann so viele Landsknechte mit sich führen, wie er will.

- Die Spielzüge gehen immer von einem Dorf über einen eingezeichneten Weg zu einem anderen Dorf.

- Die maximale Entfernung, die ein Stein innerhalb einer Runde zurücklegen kann, beträgt zwei Dörfer (das Ausgangsdorf nicht mitgezählt). Ausnahme: Alle Spielsteine, die eine Femme d'Arc begleiten - dazu gehören auch die Lehnsherren -, dürfen 3 Dörfer weit gezogen werden.

- Es ist möglich, einen Teil der Landsknechte, die einen Lehnsherrn begleiten, im ersten durchquerten Dorf zurückzulassen, um die Weiterreise zum zweiten Dorf mit dem Lehnsherrn und den verbleibenden Truppen zurückzulegen. Ebenso ist es erlaubt, daß ein Lehnsherr in ein benachbartes Dorf zieht, dort Landsknechte mitnimmt und mit ihnen in das erste Dorf zurückkehrt. Damit ist seine Bewegung für diese Runde jedoch beendet.

- Jeder Spieler kann die Zahl der von ihm bewegten militärischen Einheiten verbergen, indem er die Spielsteine aufeinander stapelt.

Zusammengefaßt sind demnach alle Bewegungen möglich, solange Sie darauf achten, daß Ihre Landsknechte immer von einem Lehnsherrn begleitet werden und kein Stein am Ende einer Runde mehr als zwei Dörfer weit bewegt wurde (drei, wenn es sich um Steine handelt, die eine «Femme d'Arc» begleiten).

Die Einnahme eines Dorfes

Ein unbesetztes Dorf fällt dem ersten Spieler zu, der es mit mindestens einem Landsknecht oder Lehnsherrn betritt (mit Ausnahme von Dörfern, die bereits zu einem Lehen gehören).

Das Wegerecht

Die Spielsteine eines Spielers können nicht durch ein von einem anderen Spieler besetztes Dorf ohne dessen Erlaubnis gezogen werden. Wird diese Erlaubnis erteilt, darf der Neuankömmling in diesem Dorf kampieren (er gehört aber nicht zu dem Dorf) oder seinen Weg fortsetzen, sofern er noch die dazu notwendige Bewegungsfreiheit besitzt. Wird ihm diese

Erlaubnis verweigert, muß er sich entweder sein Vorhaben aus dem Kopf schlagen und den Rückweg antreten oder versuchen, mit Gewalt durchzubrechen. Dazu plaziert er seine Spielsteine am Eingang des Dorfes auf der Straße, über die er gekommen ist. Der Kampf findet in der nächsten Kampfphase statt, nach den gleichen Regeln, als ob er von vornherein auf einen Kampf aus gewesen wäre. Am Ende der Kampfphase gehört das Dorf dem Sieger, der jetzt seine Spielsteine darauf plazieren darf.

Liegt ein Schloß oder eine Stadt neben dem Dorf, sieht der Fall etwas anders aus. Das Wegerecht bedeutet hier, daß der Besucher die Stadt oder das Schloß durch ein Tor betritt und durch ein anderes verläßt. Der Besitzer kann ihm die Erlaubnis einzutreten geben oder verweigern, und das gleiche gilt auch wieder für das Verlassen seines Besitzes. Der Besucher darf sich dafür aussuchen, ob er im Schloß oder in der Stadt bleiben und in der nächsten Kampfphase einen Kampf vom Zaun brechen will.

Beispiel: Ein Lehnsherr mit seinen Truppen verlangt das Wegerecht durch ein Dorf, in dem sich ein Schloß befindet. Der Schloßherr räumt ihm dieses Recht ein. Kaum ist der Besucher aber im Schloß, beschließt er, dort zu bleiben und einen Angriff zu starten. Der Kampf findet während der nächsten Kampfphase statt. Die Gegner, die sich innerhalb des Schlosses befinden, profitieren während des Kampfes in gleichem Maße vom besonderen Schutz des Schlosses.

Ein Schloßherr kann ebenso gut beschließen, einen Lehnsherrn und dessen Begleitung im Schloß als Gefangene festzusetzen. Wenn diese sich das nicht gefallen lassen wollen, gibt es in der nächsten Kampfphase Gelegenheit für eine Entscheidung der Meinungsverschiedenheit. Der Besitzer eines Schlosses oder einer Stadt kann jeden eintreten und durchreisen lassen; er kann ihn aber auch festzuhalten versuchen, ganz wie er es möchte.

Evakuierung und Rückzug

Wenn der Besitzer eines Dorfes beschließt, dieses einem anderen Spieler zu überlassen, um einen unnötigen Kampf darum zu vermeiden, so darf er seine Leute - sobald er an der Reihe ist - evakuieren; natürlich nur, wenn sich ein Lehnsherr bei seinen Leuten befindet. Der nächste Spieler, der dieses Dorf betritt, wird zum neuen Besitzer (außer wenn das Dorf zu einem Lehen gehört) und kann seine Mannen dort ohne Widerstand plazieren. Wurde die Absicht erklärt, das Dorf anzugreifen, kann die Evakuierung nicht auf dem Weg erfolgen, auf dem sich der Angreifer nähert.

11. KÄMPFE

Bedingungen

Zum Kampf kommt es, wenn ein Spieler beschließt, die Spielsteine eines anderen Spielers anzugreifen.

Anmerkung: Angriffe können bereits während der Bewegungsphase erklärt, jedoch erst in der Kampfphase ausgeführt werden.

Ein Kampf dauert so viele Kampfunden, wie nötig sind, um alle Spielsteine des einen oder anderen Streithahns zu schlagen, oder aber, bis sich einer der beiden Kämpfer ergibt. Jede Runde läuft wie folgt ab:

1. Die Spieler zählen ihre Truppen. Jeder Spielstein «Landsknecht» zählt so viele Einheiten, wie auf ihm angegeben sind. Jeder Spielstein «Lehnsherr» (männlich, gekrönt weiblich oder Femme d'Arc), der sich auf dem Schlachtfeld befindet, zählt eine Einheit.

Anmerkung: Nichtadlige Frauen kämpfen nicht. Gehören sie zu den Verlierern, gelten sie am Ende eines Kampfes als Gefangene der Sieger.

Jeder Spieler würfelt mit einem, zwei oder drei Würfeln, je nachdem, wieviele seiner Landsknechte und Lehnsherren er an dem Kampf teilnehmen läßt:

- 1 BIS 6 : 1 WÜRFEL

- 7 BIS 12 : 2 WÜRFEL

- 13 UND MEHR : 3 WÜRFEL.

2. Die Spieler würfeln mit der ihnen zur Verfügung stehenden Anzahl Würfel und zählen die Gesamtzahl der Augen. Der Tabelle für die Kampfergebnisse auf dem Referenzblatt ist zu entnehmen, wieviele gegnerischen Landsknechte geschlagen wurden. Diese Zahl wird modifiziert, wenn sich die Spielsteine in einem Schloß oder einer Stadt befinden, da die Verluste durch die starken Befestigungen verringert werden.

3. Die geschlagenen Spielsteine werden vom Spielbrett genommen (dabei wird das einfache Fußvolk - die Landsknechte -, wie in der Realität auch, zuerst berücksichtigt).

Anmerkung: Man kann große Einheiten von Landsknechten beim Schatzmeister oder in einem anderen eigenen Dorf gegen kleinere eintauschen. Sind keine kleineren Steine mehr zum Wechseln vorhanden, ist der ganze Spielstein verloren.

Wurden alle Spielsteine eines der beiden Kontrahenten geschlagen, ist der Kampf automatisch beendet. Der siegreiche Spieler besetzt das Dorf. Befinden sich dagegen von beiden Seiten noch Steine im umkämpften Dorf, beginnt eine neue Kampfunde, die nach den gleichen Regeln wie die erste abläuft.

Achtung! Die jedem Spieler zustehende Anzahl Würfel errechnet sich jetzt gemäß den neuen Truppenstärken. Es ist möglich, daß sich in einem sehr verbissen geführten Kampf beide Gegner gegenseitig vollständig aufreiben. In einem solchen Fall bleibt das Dorf unbesetzt.

Folgen

Hat ein Spieler alle gegnerischen Einheiten geschlagen, so darf er seine Spielsteine in das Dorf oder Schloß setzen (bzw. einfach stehen lassen), das er erfolgreich eingenommen (oder verteidigt) hat. Wenn der Gewinner des Kampfes nicht zugleich der vorherige Besitzer war, dann sind etwaige zum Dorf gehörende Mühlen und Traubenpressen zerstört und werden dem Schatzmeister übergeben.

Die Karten für die gefallenen Lehnsherren und die dazugehörigen Bischöfe werden abgeworfen. Betroffene Karten für Kardinal, König, Prinz oder Königin werden dem Schatzmeister zurückgegeben. Karten für Baron, Graf oder Herzog dürfen unter bestimmten Bedingungen bei der Familie verbleiben (siehe «Erbe eines Lehens»).

Anmerkung: Die Regeln für Kämpfe, an denen mehr als zwei Spieler teilnehmen, sind auf dem Referenzblatt näher erläutert.

Einen Lehnsherrn aufs Korn nehmen

Ein Spieler darf während eines Kampfes versuchen, einen bestimmten Lehnsherrn aufs Korn zu nehmen und zu eliminieren, indem er einen der ihm zur Verfügung stehenden Würfel dafür verwendet. Der Versuch ist gelungen, wenn er mit diesem Würfel eine 6 würfelt. Bei jedem anderen Ergebnis bleibt der anvisierte Lehnsherr am Leben und die erreichte Punktzahl dieses Würfels ist verloren.

Beispiel: Ein Spieler darf mit 2 Würfeln spielen. Er beschließt, den Lehnsherrn Louis seines Gegners mit einem Würfel anzugreifen. Er würfelt eine 5; der Versuch ist mißlungen. Mit dem zweiten Würfel würfelt er gegen die Landsknechte des Gegners, erhält eine 4 und schlägt so 2 Landsknechte.

Lehnsherren können nicht «aufs Korn genommen» werden, wenn sie sich in einem Schloß oder einer Stadt befinden.

Gefangene Lehnsherren

Während eines Kampfes darf ein Spieler um Gnade für seine darin verwickelten Lehnsherren bitten. Gibt der gegnerische Spieler dem statt, wird der Kampf unterbrochen und der oder die Lehnsherren gelten als Gefangene. Die Eskorte des oder der gefangenen Lehnsherren gilt automatisch als gefallen.

Anmerkung: Auch wenn ein Lehnsherr gefangen ist, zählt er weiterhin gegen das Maximum von vier Lehnsherren pro Spieler.

Ein Spieler darf seine Gefangenen bewegen, wie er möchte; so, als ob es Landsknechte wären. Gefangene kämpfen nicht. Werden alle sie begleitenden Landsknechte und Lehnsherren während eines Kampfes eliminiert, gelten die Gefangenen auch als tot.

Hat ein Spieler einen Lehnsherrn einmal begnadigt, so darf er ihn nicht mehr töten, solange dieser sein Gefangener ist.

Ein gefangen genommener Lehnsherr hat nur zwei Möglichkeiten, wieder frei zu kommen: 1. indem er sich von dem Spieler, der ihn gefangen hält, freikauf (die Summe ist frei vereinbar) oder 2. indem er eine Fluchtkarte ausspielt (siehe Referenzblatt). Hat ein Spieler seinen Lehnsherrn durch Geld oder Einsatz einer Fluchtkarte befreit, kann er ihn wieder in eines seiner Dörfer setzen.

Ein gefangener Lehnsherr kann weder zum König gewählt werden, noch darf er selbst an einer Wahl teilnehmen. Er kann keine Steuern, keinen Zehnten und keine königliche Pension einnehmen. Ister Bischof oder Kardinal, kann er keinen König krönen. Alle Einkünfte aus seinen Lehen werden bis zu seiner Befreiung eingefroren. In jeder Runde legt der Schatzmeister die Einkünfte aus seinen Städten, Schlössern, Mühlen und Traubenpressen beiseite. Diese Gelder dürfen als Lösegeld verwendet werden. Wird der Lehnsherr befreit, übergibt der Schatzmeister ihm die gesammelten Einkünfte. Stirbt der Gefangene, gehen die Gelder in sein Erbe über (siehe «Erbe eines Lehens»).

Anmerkung: Man kann einem gefangenen Lehnsherrn keine Titel entziehen.

12. LEHNSGÜTER

Entstehung eines Lehens

Die Lehen entstehen während der Einkaufsphase. Drei Bedingungen müssen erfüllt sein, um aus einer Region ein Lehen zu machen:

1. Alle Dörfer der Region müssen durch Landsknechte oder Lehnsherren des gleichen Spielers besetzt sein.
2. Es muß mindestens ein Schloß in der Region stehen.
3. Der Spieler muß vom Schatzmeister die entsprechende Adelskarte für die Region gekauft haben: 1000 Taler für ein Herzogtum (5 Dörfer), 800 Taler für eine Grafschaft (4 Dörfer) und 600 Taler für eine Baronie (3 Dörfer).

Sind alle drei Bedingungen erfüllt, so bestimmt der Spieler eines der Dörfer, in dem ein Schloß steht, zur Hauptstadt des Lehens. Das Lehen trägt von nun an den Namen dieses Dorfes, z.B. Herzogtum von Bourg, Grafschaft von Beaujeu oder Baronie von Sennecy.

Der Spieler tauscht den Stein für das entsprechende Schloß gegen den Spielstein einer Stadt ein, den ihm der Schatzmeister gibt. Eine Stadt ist besser zu verteidigen als ein Schloß und kann nicht durch revoltierende Bauern zerstört werden (siehe Referenzblatt).

Der Verlust der Stadt ist gleichbedeutend mit dem Verlust des gesamten Lehens (siehe «Eroberung der Hauptstadt»).

Anmerkung: Ein Spieler darf einem Lehnsherrn mehrere Titel verleihen. Ebenso darf er einem Lehnsherrn auch einen Titel wieder absprechen, um ihm einen anderen zu verleihen. Er muß diesem Lehnsherrn jedoch immer einen Titel lassen, der höher oder gleichbedeutend dem ist, den er ihm absprechen will. Es ist nicht möglich, einem Lehnsherrn beispielsweise den Titel eines Herzogs abzuerkennen und ihm lediglich die Baronswürde zu lassen.

Vergessen Sie nicht, daß einem gefangenen Lehnsherrn keine Titel aberkannt werden können.

Vorteile eines Lehngutes

Die Dörfer eines Lehens sind uneinnehmbar. Gegner können sie zwar auf eigene Gefahr durchqueren oder besetzen, ihre Anwesenheit bedeutet jedoch nicht, daß das betreffende Dorf jetzt ihnen gehört. Mit der Gründung eines Lehens entfällt die

Notwendigkeit, in jedem Dorf einen Spielstein stehen zu lassen, um den Besitz anzudeuten. Es genügt, den dazugehörigen Adelstitel zu besitzen und die Hauptstadt besetzt zu halten.

Der Besitz eines Lehens ermöglicht es:

- einer Frau, in Kämpfe einzugreifen und sich an der Wahl des Königs zu beteiligen
- einem Mann, sich selbst zur Wahl zu stellen und an der Wahl des Königs teilzunehmen
- die Karte «Steuern» (siehe Referenzblatt) auszuspielen, die 200 Taler für jedes nicht vom Feind besetzte Dorf des Lehens bringt

Eroberung der Hauptstadt

Der Spieler, der die Hauptstadt eines Lehens besetzt, ist der legitime Besitzer des gesamten Lehens. Er übernimmt den dazugehörigen Titel vom vorherigen Besitzer und verleiht ihn an einen seiner Lehnsherrn, gleichgültig ob männlich oder weiblich. Die Spielsteine des vorherigen Besitzers gelten nicht als eliminiert, sondern werden wie Eindringlinge behandelt.

Erbe eines Lehngutes

Stirbt ein adliger Lehnsherr, muß der betroffene Spieler dessen Lehen sofort auf einen anderen Lehnsherrn - männlich oder weiblich - übertragen. Die Karte für den dazugehörigen Bischof wird abgeworfen, und die Titel Kardinal, König, Königin oder Prinz gehen zurück an den Schatzmeister.

Verliert ein Spieler den letzten seiner Lehnsherren, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Dieser letzte Lehnsherr - ob männlich oder weiblich - war nicht verheiratet. In diesem Fall fallen alle Lehen zurück an den König oder die Königin, die sie an einen Lehnsherrn ihrer Wahl weiterverleihen. Ist der Thron zu diesem Zeitpunkt nicht besetzt, behält der Spieler den/die Titel und das/die Lehngüter, bis er eine neue Karte für einen Lehnsherrn erhält oder ein König gewählt worden ist.
- Dieser letzte Lehnsherr - ob männlich oder weiblich - war mit einem Lehnsherrn eines anderen Spielers verheiratet. Dieser Gatte erbt dann das oder die Lehen.

In beiden Fällen findet der Transfer der Besitztümer in der Verhandlungsphase statt.

Die Spielsteine (Truppen) des vorherigen Besitzers, die sich noch in den Dörfern, Schlössern und Hauptstädten des oder der Lehen befinden, werden vom Spielplan genommen. Der neue Besitzer muß sofort mindestens einen Stein auf die Hauptstadt

jedes geerbten Lehens setzen. Hierfür kann er Landsknechte beim Schatzmeister einkaufen oder Einheiten aus anderen, von ihm besetzten Dörfern abziehen.

Anmerkung: Die Dörfer und Landsknechte, die nicht zu einem Lehen gehören, bleiben vorerst im Besitz desjenigen Spielers, der all seine Lehnsherren verloren hat.

13. VERHANDLUNGEN

Nachdem die bewegte Kampfphase vorüber ist, kommt die Diplomatie zum Zuge. Während dieser Phase können Bündnisse geschlossen, geheiratet und der König gewählt werden.

Militärische Bündnisse, Kredite und Schiebung von Wahlen... Mit einer einzigen Ausnahme darf alles diskutiert und vereinbart werden. Diese Ausnahme besteht darin, daß zwei Spieler keine Karten austauschen können, solange sie nicht offiziell durch Hochzeit miteinander verbunden sind (siehe weiter unten). Die Verhandlungen können für alle vernehmlich oder heimlich (z.B. in einem anderen Raum) geführt werden.

Wir raten Ihnen, diese Phase auf maximal zehn Minuten zu beschränken, wenn sie nicht die ganze Nacht mit Diskussionen verbringen wollen.

Hochzeiten

Abgesehen von den geistlichen Lehnsherren darf jeder Lehnsherr eine Dame eines anderen Spielers ehelichen.

Die Hochzeit wird von beiden Spielern laut bekanntgegeben. Es ist nicht notwendig, daß sich die Gatten im gleichen Dorf befinden; die Hochzeit könnte ja auch durch Bevollmächtigte herbeigeführt werden.

Handelt es sich bei dem Heiratswilligen um den König, so gibt der Schatzmeister der Herzdame die Karte für die Königin.

Ein solches Ehebündnis ermöglicht es den Spielern:

- das Spiel gemeinsam zu gewinnen, sofern die beiden Familien gemeinsam vier Lehen besitzen und ihnen die Titel König und Königin gehören
- nach ihrem Belieben Karten auszutauschen, solange am Ende dieser Tauschaktion keiner der Spieler mehr als 3 Karten auf der Hand hat
- dem König einen Erben zu geben, wenn es sich um eine königliche Hochzeit handelt (siehe die Karte «Kronprinz» auf dem Referenzblatt);

- im Falle des Todes eines Ehegatten die hinterlassenen Lehen der anderen Familie zu erben

Witwen oder Witwer können sich wieder verheiraten. Bigamie ist dagegen untersagt!

Anmerkung: Wurde eine solche Hochzeit geschlossen, nennt man das ein offizielles Bündnis, das die oben genannten Vorteile mit sich bringt. Stirbt jedoch einer der beiden Ehegatten, so ist das Bündnis damit gelöst und die entsprechenden Vorteile gelten nicht mehr, sobald die Erbschaft geregelt ist.

Wahl des Königs

In der damaligen Zeit hatte die Wahl des Königs absolut keine Ähnlichkeit mit den demokratischen Wahlen des 20. Jahrhunderts. Tatsächlich waren es nur die Lehnsherren des Hochadels und hohe kirchliche Würdenträger, die über die Zukunft der Monarchie zu entscheiden hatten. In FIEF muß ein Spieler, der für die Thronfolge kandidiert, demzufolge nicht nur die Mehrzahl der Lehnsherren auf seiner Seite, sondern auch mindestens zwei Bischöfe oder einen Kardinal zu seiner Unterstützung haben.

Organisation der Wahl: In jeder Runde des Spieles darf nur eine Abstimmung stattfinden. Wählbar sind nur männliche Lehnsherren mit Adelstiteln, die keine Bischöfe sind. Jeder Spieler darf einen Kandidaten aufstellen. Wahlberechtigt sind Bischöfe, männliche Lehnsherren eines Lehens mit Adelstitel und adlige Frauen (Besitzerinnen eines Lehens mit Adelstitel und die Königin). Jeder geadelte Lehnsherr hat nur eine Stimme, wieviele Titel er auch immer innehaben mag. So hat ein Lehnsherr, der Herzog von Bourg, Baron von Chateauf und Bischof von Sisy ist, doch nur eine Stimme.

Die Abstimmung: Sind alle Kandidaten vorgestellt worden, so eröffnet der Schatzmeister die Abstimmung. In der Spielerreihenfolge gibt jeder Spieler die Anzahl der ihm zur Verfügung stehenden Stimmen bekannt und gleichzeitig, für wen er sie abgibt. Stimmenthaltungen sind erlaubt. Der Kandidat, der die meisten Stimmen auf sich vereinigen kann, gilt als gewählt, wenn er mit mindestens drei Stimmen gewählt wurde. Daraufhin muß er sich krönen lassen. Hat er weniger als drei Stimmen erhalten oder gingen zwei Lehnsherren mit gleicher Stimmenzahl aus der Abstimmung hervor, so gilt die Wahl als unentschieden und muß in der nächsten Spielrunde wiederholt werden.

Die Krönung: Um gekrönt werden zu können, benötigt der Spieler mit dem höchsten Abstimmungsergebnis die Zustimmung zweier Bischöfe oder eines Kardinals. Handelt es sich dabei um Familienangehörige des Spielers, findet die Krönung automatisch statt. Gehören die kirchlichen Würdenträger dagegen den Familien anderer Spieler an, so müssen diese sofort bekanntgeben, ob sie gewillt sind, den neuen König zu krönen oder nicht.

Ohne die Zustimmung eines Kardinals oder zweier Bischöfe bleibt der Thron bis zur nächsten Wahl unbesetzt. Hat die Krönung stattgefunden, gibt der Schatzmeister dem entsprechenden Lehnsherrn die Königskarte und der Vorname des Lehnsherrn wird zum Königsnamen.

Anmerkung: Ist der König zum Zeitpunkt seiner Krönung bereits verheiratet, erhält seine Gattin automatisch die Königinnenwürde.

Achtung! Es kann nie mehr als einen König gleichzeitig geben. Ein neuer König kann nur gewählt werden, wenn der vorherige bei einem Kampf, durch ein Attentat oder die Pest umgekommen ist (siehe Referenzblatt).

Die Regentschaft

Stirbt der König, so übernimmt die Königin die Staatsgeschäfte. Die Herrscherin erhält sofort alle Privilegien des Königs: 500 Taler Pension (also insgesamt 800), das Recht zu erben und die Kontrolle über die Garde des Königs. Die Regentschaft kann in diesem Fall auf zwei Arten stattfinden:

1. Gibt es einen Kronprinzen, wird dieser sofort gekrönt, ohne daß eine Wahl stattfinden müßte und ohne daß er den Segen zweier Bischöfe oder eines Kardinals braucht. Das ist der Beginn der erblichen Monarchie. Auf jeden Fall ist der neue König noch sehr jung, und es ist eigentlich die Königsmutter, die die Regentschaft ausübt. Diese Regentschaft dauert über vier Spielrunden an, wobei diejenige, in der der König stirbt, bereits mitzählt. Nach der vierten Runde wird der Prinz zum König mit allen Rechten. Seine Mutter behält ihre Privilegien (Pension und Leibgarde), bis der neue König heiratet und die Privilegien auf seine Gattin übergehen.

2. Gibt es keinen Kronprinzen, so wird in der nächsten Verhandlungsphase nach dem Tod des Königs ein neuer König gewählt. Die Königin verfügt - wie alle Adligen - über eine Stimme. Solange kein neuer König gewählt und gekrönt wurde, bleibt sie die Regentin. Hat ein neuer Souverän den Thron

bestiegen, verliert sie alle Privilegien und muß den Titel der Königin an den Schatzmeister zurückgeben.

14. KÖNIGLICHE LEIBGARDEN

Leibgarde des Königs

Nach seiner Wahl erhält der König 20 Landsknechte, die seine Leibgarde bilden (Lilie auf gelbem Grund). Diese Spielsteine werden neben dem König plaziert. Sie folgen all seinen Bewegungen und können nicht auf verschiedene Dörfer verteilt werden. Stirbt der König, gehen die Spielsteine zurück an den Schatzmeister, sofern kein Thronfolger vorhanden ist. Im Kampf verhalten sie sich genauso wie normale Landsknechte. Im Kampf gefallene Leibgardisten können von König oder Königin zum gleichen Preis wie einfache Landsknechte (100 Taler pro Einheit) vom Schatzmeister zurückgekauft werden.

Anmerkung: Nur ein gewählter König und dessen Frau erhalten diese kostenlose Leibgarde. Durch Erbfolge auf den Thron gekommene Könige oder Königinnen erhalten nur die verbliebenen Gardisten ihres Vorgängers.

Leibgarde der Königin

Nach ihrer Krönung erhält eine Königin 10 Leibgardisten (Lilie auf rosa Grund). Die Spielsteine werden neben ihr plaziert und folgen all ihren Bewegungen. Sie können nicht auf verschiedene Dörfer verteilt werden. Im Kampf verhalten sie sich wie normale Landsknechte. Stirbt die Königin, so gehen die Steine zurück an den Schatzmeister. Eine verwitwete Königin behält ihre Garde, solange sie regiert. Übernimmt ihr Sohn den Thron, so behält sie ihre Garde, bis er heiratet. Im Kampf gefallene Leibgardisten können von der Königin zum gleichen Preis wie einfache Landsknechte (100 Taler pro Einheit) vom Schatzmeister zurückgekauft werden.

15. ENDE DES SPIELS

Eine Partie endet am Schluß einer Runde:

- für einen Spieler, der keinen Spielstein (Lehnsherr oder Landsknecht) mehr auf dem Spielplan hat,
- für den oder die beiden Spieler, die das Spielziel erreicht haben (siehe oben: ZIEL DES SPIELS) und damit als Sieger aus dem Spiel hervorgehen.



Design:
Philippe MOUCHEBEUF
Regelbearbeitung
Duccio VITALE
Illustrationen
Jean Pierre DAVID

Copyright Philippe MOUCHEBEUF &
EUROGAMES 1989

