

KRIEG UND FRIEDEN

von Gerard Mulder

Für 2 - 4 hartgesottene Spieler ab 12 Jahren



Worum es geht

Der König des Reiches ist ein wankelmütiger Herr. Bedauerlicherweise sind Sie und Ihre Mitspieler Fürsten dieses Reiches. Auch zwischen den Fürsten steht nicht alles zum Besten, obwohl ihnen der König die Aufgabe gestellt hat, eine Kathedrale zu errichten, als Zeichen des Strebens nach Frieden. Allerdings, nur derjenige der Fürsten, der „Königlicher Berater“ ist, darf an der Kathedrale bauen und dafür reichlich „Königliche Siegel“ einstreichen. Und so kommt es, wie es kommen muß - jeder möchte „Königlicher Berater“ sein. Mißtrauisch sieht jeder Fürst auf die Macht des anderen und versucht, dessen Macht zu schmälern. Mit goldenen Kelchen werden gegnerische Ritter bestochen, die dann ausscheiden. Hat der Gegner noch Ritter übrig, so kämpfen Sie einen nach dem anderen im Duell nieder. Kann der Gegner Ihren Rittern nichts mehr entgegenstellen, so brennt Ihr Ritter ein Haus des Gegners ab. Gleichzeitig versuchen Sie selbst, Höfe zu bauen und aus denen Arbeiterhütten zu machen - das stärkt Ihre Macht. Aber diese Kämpfe kosten auch Sie selbst viel Kraft. Wehe, wenn Sie im nächsten Jahr ohne Macht und Schutz dastehen. Ihre Gegner haben Ihre Übergriffe noch nicht vergessen ...

Zum Spiel gehören

1 Spielplan

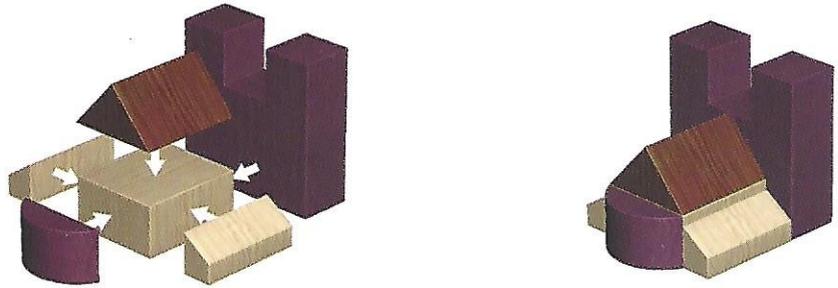
Ein Fürstentum



Bauplatz für Kathedrale

Bauplätze für Arbeiter-Hütten

6 Kathedralen-Teile (Holz)



24 Häuser (Holz, in Spielerfarben)



1 Kartensatz mit:

68 Macht-Karten

16 Schicksals-Karten



1 Stanztableau mit:

32 Königlichen Siegeln (Werte 1 und 5)



8 Privilegien

4 Info-Tafeln mit Kurzregel und Macht-Tabelle



1 Spielanleitung

Die Vorbereitung des Spieles

Der Spielplan wird bereitgelegt. Die Spieler setzen sich so um den Plan, daß jeder vor sich ein Fürstentum mit 6 Bauplätzen (für Höfe) liegen hat. Das Wappen des Fürstentums befindet sich dann links von den Spielern.

Vor dem allerersten Spiel müssen die vorgestanzten Teile aus dem Tableau gelöst werden.

- Die Spielkarten werden in zwei Gruppen getrennt:
68 Macht-Karten 16 Schicksals-Karten
- Die **Macht-Karten** werden gemischt und verdeckt an die Spieler ausgeteilt: Jeder Spieler erhält 8 Macht-Karten, die er auf die Hand nimmt (und geheim hält). Die restlichen Macht-Karten werden als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereit gelegt.
Auf den Macht-Karten sind vier verschiedene Symbole abgebildet: Schild = Ritter; Kelch = Reichtum; Steinmetzhammer = Arbeiter; Korn = Bauer.
- Die **Schicksals-Karten** werden wie folgt verteilt:
Bei 4 Spielern: Die Schicksals-Karten werden gemischt und verdeckt an die Spieler ausgeteilt: Jeder Spieler erhält 4 Karten, die er auf die Hand nimmt (und geheim hält).

Alle Spieler überprüfen jetzt ihre Schicksals-Karten. Wer die Karte „Aufruhr“ mit dem Kreuz besitzt, wird zum „Königlichen Berater“. Er legt die Aufruhr-Karte mit dem Kreuz offen in die Mitte (siehe Abb. unten).

Bei 3 Spielern: Die Schicksals-Karte „Aufruhr“ (mit dem Kreuz) wird aussortiert und offen auf den Spielplan gelegt. Die restlichen 15 Karten werden reihum verdeckt an die Spieler ausgeteilt.

- **Jeder Spieler wählt eine Farbe** und erhält 6 Häuser seiner Farbe. Jeder Spieler stellt 2 seiner Häuser auf beliebige Hof-Bauplätze in seinem Fürstentum, die anderen 4 legt er neben dem Spielplan bereit. **Wichtig:** Die 3 Bauplätze im Zentrum eines jeden Fürstentums dürfen zunächst nicht mit Häusern besetzt werden.
- Jeder Spieler erhält eine Tafel mit Kurzregel und Macht-Tabelle.
- Neben dem Spielplan werden bereit gelegt:
 - Die 6 Kathedralen-Teile.
 - Die Chips „Königliches Siegel“ (in 2 Werten).
 - Die 8 Privilegien (Schriftrollen).

Der Ablauf des Spieles

Das Spiel ist in „Jahre“ unterteilt. Der Spieler, der als „Königlicher Berater“ fungiert, eröffnet das Jahr. In jedem Jahr werden vier Jahreszeiten gespielt. Die Rolle des „Königlichen Beraters“ kann von Jahr zu Jahr wechseln.

Winter

Versammlung der Fürsten

Info: Es ist Winter und die Fürsten versammeln sich, um das Schicksal zu ermitteln, das dieses Jahr bestimmen wird.

Der Spielstart im ersten Jahr:

Bei 4 Spielern: Der Spieler, der die Aufruhr-Karte mit dem Kreuz besaß, wird „Königlicher Berater“.

Bei 3 Spielern: Der älteste Spieler wird „Königlicher Berater“.



Der „Königliche Berater“ eröffnet das Spiel. Im ersten Spieljahr wird immer mit der Schicksals-Karte „Aufruhr“ begonnen.

Info: Damit ist der „Winter“, die erste Jahreszeit des Spieles, schon beendet. Bitte machen Sie gleich weiter mit der zweiten Jahreszeit, dem „Frühling“.

Die nachfolgenden Anweisungen gelten erst ab dem zweiten Spieljahr. Der dort vorgesehene Austausch von Schicksalskarten ist nur gegen Zahlung eines Privilegs möglich - zu Beginn des ersten Spieljahres besitzt aber noch kein Spieler ein Privileg

Info: Die Schicksals-Karte, die liegen bleibt, gilt für die folgende Jahreszeit, in der sie bestimmt, welche „Mächte“ stark oder schwach sind.

Die Info-Tafel mit der Machttable (Abbildung Seite 4 oben) zeigt die jeweils gültigen Werte an. Herrscht zum Beispiel Krieg, so ist eine Schild-Karte 4 Punkte wert, ein Kelch 3 Punkte, ein Hammer 2 Punkte und ein Korn 1 Punkt.

Die oberste Reihe der Tabelle zeigt nebeneinander die vier verschiedenen Schicksale an: Krieg, Steuer, Aufruhr und Hungersnot.

	<i>Steuer</i>		<i>Aufruhr</i>	
<i>Krieg</i>				<i>Hungersnot</i>
4				
3				
2				
1				

Info: Eine Karte mit dem Symbol Kathedrale bringt dem anschließend amtierenden „Königlichen Berater“ Vorteile: Er darf einen Teil der Kathedrale erbauen - was viele „Königliche Siegel“ einbringt. Eine Karte mit dem Symbol eines Privilegs bringt ihm dagegen nur ein „Privileg“ und ein „Königliches Siegel“ ein.

- Wer an der Reihe ist und austauschen möchte, legt eine seiner Schicksals-Karten hin und nimmt die bisherige Karte auf die Hand. Für den Austausch muß er allerdings ein „Privileg“ abgeben.
- Wer an der Reihe ist und nicht austauschen möchte, kann passen. Das heißt, daß er diese Karte nicht mehr austauschen kann, auch wenn er noch einmal an die Reihe kommt.
- Kommt er aber wieder an die Reihe und ein anderer Spieler hat inzwischen diese Karte ausgetauscht, so könnte er diese, für ihn neue, Karte austauschen. Denn: Wurde eine Schicksals-Karte ausgetauscht, so kann sie von einem nachfolgenden Spieler erneut ausgetauscht werden, gegen Zahlung eines „Privilegs“.
- Die Austauschphase endet, wenn kein Spieler mehr die ausliegende Schicksals-Karte austauschen will.

Der Spielstart in den folgenden Jahren:

1) Der „Königliche Berater“ wählt eine seiner Schicksalskarten und spielt sie aus (legt sie offen in die Spielplanmitte). Besitzt er keine Karte mehr, muß der im Uhrzeigersinn nächste Spieler eine Karte legen.

2) Zuerst kann die gelegte Schicksals-Karte ausgetauscht werden:

- Beginnend mit dem Spieler links vom „Königlichen Berater“ sind nun im Uhrzeigersinn die anderen Spieler an der Reihe. Jeder Spieler hat einmal die Möglichkeit, eine Schicksals-Karte gegen eine seiner eigenen Schicksals-Karten auszutauschen.

Sonderregel:

Besitzt ein Spieler zwar ein Privileg (das zum Austauschen erforderlich ist), aber keine eigene Schicksals-Karte mehr, so kann er trotzdem austauschen. Er nimmt die liegende Schicksals-Karte auf. Da immer eine Schicksals-Karte liegen muß, ist nun sein linker Nachbar gezwungen, eine seiner Schicksals-Karten auszuspielen.

Will kein Spieler mehr die liegende Schicksals-Karte austauschen, so ist der Winter beendet - weiter geht es mit dem Frühling

Frühling

Das Schicksal meistern und den neuen „Königlichen Berater“ ermitteln

Info: Jetzt geht es darum, mit Hilfe der eigenen Macht-Karten das Schicksal zu meistern. Reihum gibt jeder Spieler ein Gebot ab (spielt Macht-Karten aus), um jetzt die Rolle des „Königlichen Beraters“ zu ersteigern und so Siegpunkte zu gewinnen.

1. Der „Königliche Berater“ beginnt. Er wählt die **Macht-Karten** aus seiner Hand, die er in seinem ersten Gebot einsetzen möchte und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Jede Karte zählt mit ihrem Wert laut Machtabelle (unter dem jetzt geltenden Schicksal).

2. Reihum folgen nun die anderen Spieler. Wer an der Reihe ist, kann ein Angebot machen, das allerdings höher sein muß, als die bisher vorliegenden.

3. Wer kein Angebot abgeben will oder kann, muß passen. Damit scheidet er aus der aktuellen Bietrunde aus.

4. Das Bieten wird reihum so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler (mit dem Höchstgebot) übrig ist.

Kommt ein Spieler an die Reihe, der bereits ein Angebot gemacht hat, so kann er sein Angebot erhöhen. Er legt die

neuen Karten unterhalb der Karten seines ersten Angebots ab. Der Grund: Möchte ein Spieler passen, so kann er die Karten seines letzten Angebots (die zuunterst liegenden) wieder zurück auf die Hand nehmen. Alle Karten früherer Angebote sind jedoch verloren und müssen abgelegt werden.

5. Der Spieler mit dem Höchstgebot muß alle seine gebotenen Karten auf einen offenen Stapel ablegen, aber er ist jetzt der neue „Königliche Berater“.

Beispiel für ein Angebot:

Klaus ist an der Reihe, er ist der linke Nachbar des „Königlichen Beraters“.

Es herrscht "Hungersnot". Er entschließt sich zum Mitbieten und legt sein erstes Angebot aus:



1. Angebot

3 x Hammer - das sind neun Punkte.

Der nächste Spieler, Wolfgang, paßt. Dann folgt Peter mit einem Angebot von 12 Punkten. Der Königliche Berater (Fritz) steigt ebenfalls aus.

Klaus erhöht jetzt sein Angebot, indem er zwei Kelche legt. Das sind 4 Punkte - insgesamt bietet er jetzt 13 Punkte.



2. Angebot

Wolfgang ist schon ausgeschieden, aber Peter erhöht sein erstes Angebot auf insgesamt 15 Punkte.

Klaus steigt jetzt richtig ein und legt 3 Korn aus.

Das sind 12 Punkte und damit erhöht sich sein Gesamtangebot auf 25 Punkte.



Letztes Angebot

Nun gibt auch Peter auf und nimmt die Karten seines letzten Angebots zurück auf die Hand. Klaus ist der neue „Königliche Berater“ - allerdings muß er alle sein 8 gespielten Karten auf den Ablagestapel legen.

Hätte Peter die 25 Punkte von Klaus noch einmal überboten, so hätte Klaus aussteigen können und sein letztes Angebot - die 3 Korn - wieder zurück auf die Hand nehmen dürfen.

Nun die Belohnung:

a) Die zur Zeit gültige Schicksals-Karte zeigt das Privileg-Symbol:



Der neue „Königliche Berater“ erhält 1 Königliches Siegel (Chip mit dem Wert 1) und er darf sich ein Privileg aussuchen. Ist das von ihm gewünschte Privileg nicht mehr vor-

handen, so darf er es einem beliebigen Spieler wegnehmen. Privileg und Siegel legt er offen vor sich ab.

b) Die zur Zeit gültige Schicksals-Karte zeigt das Kathedralen-Symbol:



Der „Königliche Berater“ baut einen Teil der Kathedrale! Für die Kathedralenteile gilt folgende Reihenfolge:

- 1 - Hauptschiff
- 2 - Seitenschiff
- 3 - Seitenschiff
- 4 - Chor
- 5 - Fassade mit Türmen
- 6 - Dach

Für den Bau eines Kathedralenteiles erhält der Bauherr „Königliche Siegel“ laut folgender Tabelle:

Nummer des Kathedralenteiles:					
1.	2.	3.	4.	5.	6.
Belohnung in Königlichen Siegeln:					
1	1	1	2	2	3

Zusätzlich erhält der „Königliche Berater“ für **jede** seiner Arbeiter-Hütten ein weiteres „Königliches Siegel“. Danach müssen diese Arbeiter-Hütten vom Spielfeld genommen werden. Der Spieler legt sie zu seinem Vorrat zurück. (Infos hierzu folgen unter „Sommer, Absatz 1“).

Die Schicksalskarte wird nach Vergabe der Punkte aus dem Spiel genommen. Die anderen Spieler gehen leer aus.

Nun, da der neue „Königliche Berater“ feststeht, folgt der Sommer ...

Sommer

Die Aktionen der Fürsten

Der „Königliche Berater“ beginnt, die anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Arbeiter zum Kathedralenbau abstellen
- Neue Höfe bauen
- Gegnerische Ritter herausfordern
- Gegnerische Ritter bestechen

Es ist erlaubt, Aktionen zu vermischen. So ist es zum Beispiel zulässig, erst einen Hof zu bauen, dann einen Ritter zu bestechen und dann wieder einen Hof zu bauen usw.

1) Arbeiter zum Kathedralenbau abstellen

Info: Nur wer „Königlicher Berater“ ist, erhält für jede seine Arbeiter-Hütten Königliche Siegel und zwar dann, wenn er einen Teil der Kathedrale baut.

- Wer Arbeiter zum Mitbauen an der Kathedrale abstellen will, muß **eine** Macht-Karte HAMMER abgeben (auf den Ablagestapel legen).
- Dann nimmt der Spieler einen seiner bereits



erbauen Höfe von ihrem Platz im Fürstentum und stellt ihn auf einen seiner drei Bauplätze im **Zentrum**.

Der Hof wird zur Arbeiter-Hütte und zeigt an, daß Arbeiter an der Kathedrale bauen.

- Natürlich kann ein Spieler auch mehrere Arbeiter-Hütten gleichzeitig errichten - jede kostet ihn eine Macht-Karte HAMMER.
- Ein Spieler darf aber nicht mehr Arbeiter-Hütten besitzen, als er Höfe besitzt; z.B. darf er bei 2 Höfen nicht 3 Arbeiter-Hütten besitzen.

2) Neue Höfe bauen

Info: Für je zwei Höfe erhält ein Spieler im Herbst eine neue Machtkarte!

- Wer einen Hof bauen will, muß **eine** Macht-Karte KORN abgeben (auf den Ablagestapel legen).
- Dann nimmt der Spieler eines seiner Häuser vom Vorrat und stellt sie als (Bauern-) Hof auf einen seiner freien Bauplätze direkt vor sich (nicht ins Zentrum).
- Natürlich kann ein Spieler auch mehrere Höfe gleichzeitig bauen - jede kostet ihn eine Macht-Karte KORN.



3) Gegnerische Ritter herausfordern

- Der Spieler, der an der Reihe ist, kann gegen einen, zwei oder alle seine Mitspieler vorgehen. Die Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn muß nicht eingehalten werden. So ist es zum Beispiel erlaubt, zuerst gegen seinen rechten Nachbarn vorzugehen und dann gegen seinen linken Nachbarn.
- Der Herausforderer wählt einen Gegner aus. Zum Zeichen der Herausforderung legt der Spieler eine Macht-Karte SCHILD offen auf den Tisch.
- Der herausgeforderte Spieler kann kontern, indem er ebenfalls eine Macht-Karte SCHILD ausspielt. Dann steht es Unentschieden. Beide Karten sind verbraucht und werden auf den Ablagestapel gelegt.
- Der Herausforderer kann nun aufhören und zu einer anderen Aktion wechseln.
- Der Herausforderer kann aber auch weitermachen und die nächste SCHILD-Karte ausspielen. So lange der herausgeforderte Spieler mit eigenen SCHILD-Karten kontert, passiert nichts.
- Kann oder will der herausgeforderte Spieler keine SCHILD-Karte mehr spielen, so unterliegt er. Der Herausforderer brennt zur Strafe ein Haus (Hof oder Arbeiter-Hütte) des Unterlegenen nieder (zurück zu dessen Vorrat). Der Verlierer entscheidet, welches Haus er zurücklegt. Allerdings muß auch hier die Regel beachtet werden, daß ein Spieler nicht mehr Arbeiter-Hütten besitzen darf als Höfe.



Beispiel: Fritz besitzt 2 Arbeiter-Hütten und 2 Höfe. Klaus brennt eines der Häuser von Fritz nieder. Fritz muß eine Arbeiter-Hütte entfernen! Würde er 1 Hof entfernen, hätte er 2 Arbeiter-Hütten und 1 Hof - und das ist nicht erlaubt.

Die gespielte SCHILD-Karte wird abgelegt.

- Für das Niederbrennen eines gegnerischen Hauses erhält ein Spieler bei **Beendigung seines Sommer-Zuges** zwei neue

Macht-Karten vom verdeckten Stapel – und zwar für **jeden** gegnerischen Spieler, den er erfolgreich überfallen hat! Diese neuen Machtkarten darf der Spieler in **diesem** Sommer nur zur Verteidigung einsetzen (wenn ein anderer Spieler ihn angreift).

- Der Herausforderer kann weiter SCHILD-Karten spielen, um weitere Häuser niederzubrennen, allerdings erhält er dafür keine Machtkarten zusätzlich, wenn er wieder gegen denselben Spieler vorgeht.

4) Gegnerische Ritter bestechen

- Der Spieler, der an der Reihe ist, kann gegen einen, zwei oder alle seine Mitspieler vorgehen. Die Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn muß nicht eingehalten werden. So ist es zum Beispiel erlaubt, zuerst gegen seinen rechten Nachbarn vorzugehen und dann gegen seinen linken Nachbarn.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt einen Gegner aus. Um einen Ritter des Gegners zu bestechen, legt der Spieler eine Macht-Karte KELCH offen auf den Tisch.
- Gegen einen Kelch gibt es keine Abwehr. Der Spieler, dessen Ritter bestochen wird, muß eine SCHILD-Karte auf den Tisch legen. Beide Karten sind verbraucht und werden auf den Ablagestapel gelegt.
- Dieses „Bestechen“ kann fortgesetzt werden, so lange der Spieler KELCHE ausspielen möchte. Verfügt der bestochene Spieler nicht mehr über SCHILD-Karten, so muß er alle seine Karten dem Spieler zeigen, der ihn besticht. Damit ist die Aktion „Bestechen“ gegen diesen Spieler beendet. Die gespielte KELCH-Karte wird abgelegt. Der Spieler kann aber nun andere Spieler bestechen, sofern er noch über KELCHE verfügt.



Info: Ist ein Spieler so oft bestochen worden, daß er keine Ritter mehr besitzt, so ist er nun eine leichte Beute für Herausforderungen.

Haben reihum alle Spieler ihre Aktionen beendet, so folgt nun der Herbst - der Lohn für die Taten ...

Herbst

Einnahmen / Des Königs Gnade / Kirchensteuer

Info: Nun ernten die Spieler, was sie gesät haben. Die Einnahmen richten sich danach, wie gut ein Spieler operiert hat; wer schlecht abgeschnitten hat, kann um „des Königs Gnade“ bitten und darf besser oder gleich gut stehende Spieler berauben. Und wer zu reich ist, den trifft die Kirchensteuer.

1) Einnahmen: Machtkarten

Die Spieler erhalten ihre Einnahmen; zuerst der „Königliche Berater“, danach im Uhrzeigersinn die anderen Spieler. Die Machtkarten werden vom verdeckten Stapel nachgezogen.

- Jeder Spieler erhält immer **eine** Machtkarte.
- Zusätzlich erhält jeder **eine** Machtkarte für jeweils **zwei** Höfe in seinem Fürstentum. Arbeiter-Hütten im Zentrum bringen keine Einnahmen.

- Für **jedes** „Privileg“, das ein Spieler besitzt, sucht er sich eine gleichartige Machtkarte aus dem Ablagestapel aus. Der freiwillige Verzicht auf diese Belohnung ist nicht möglich. Siehe nachfolgendes Kapitel.

2) Des Königs Gnade

Jeder Spieler, der in diesem Herbst nur **eine** Machtkarte erhalten hat und zusammen weniger als **fünf** Machtkarten besitzt, darf für sich „Des Königs Gnade“ erbitten.

- Diese Bitte erfolgt immer in Sitzreihenfolge: Zuerst der „Königliche Berater“, dann im Uhrzeigersinn folgend die anderen Spieler.
- Die Bitte um Gnade wird automatisch gewährt. Der Spieler darf sich nun an einen seiner Mitspieler

wenden (der aber mindestens gleich viele „Königliche Siegel“ besitzen muß) und ihm die Hälfte (abgerundet) seiner Machtkarten rauben - indem er sie aus seiner verdeckten Kartenhand zieht (z.B. bei 9 Karten darf er 4 rauben).

• Der beraubte Spieler erhält dafür ein Privileg seiner Wahl vom Vorrat. Ist dies nicht mehr vorhanden, darf er es einem beliebigen anderen Spieler wegnehmen.

3) Kirchensteuer

Jeder Spieler, der mehr als 10 Machtkarten besitzt, muß nach seiner Wahl alle Karten abgeben, die zehn übersteigen. Die abgelegten Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt.

Sind alle Karten durchgespielt wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel ausgelegt.

Weiter geht es nun mit dem „Ende eines Jahres“...

Das Ende eines Jahres

Ist ein Jahr beendet, so folgt sofort das nächste.

Der amtierende „Königliche Berater“ wechselt in dieser Rolle ins nächste Jahr

Siehe unter „Winter“, Abschnitt „Der Spielstart in den folgenden Jahren“.

Das Ende des Spieles

Das Spiel endet in dem Frühling, in dem das letzte Teil der Kathedrale erbaut wurde.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der mehr Macht-Karten besitzt.

Der Spieler, der dann die meisten „Königlichen Siegel“ errungen hat, gewinnt das Spiel.

Ein paar Tips zur Taktik

Verausgaben Sie sich nicht bei dem Versuch, Königlicher Berater zu werden, sonst sehen Sie unter Umständen mehrere „Jahre“ lang ziemlich alt aus.

Überlegen Sie gut, zu welchem Zeitpunkt Sie neue Höfe bauen und wann Sie diese dann in Arbeiterhütten umwandeln.

Beachten Sie beim Steigern, daß Sie ja immer nur Ihr letztes Angebot zurücknehmen können. Besser, Sie passen rechtzeitig, als daß Sie unnötig Ihre Macht-Karten vergeuden, wenn Sie dann doch nicht den Zuschlag erhalten.

Spielen Sie im „Sommer“ nicht gleich Schilde aus, um den Gegner anzugreifen. Sparen Sie die Schilde auf und "entwaffnen" Sie den Gegner erst einmal mit Hilfe Ihrer Kelche.



Der Autor

Gerard Mulder, geboren 1969, lebt mit seiner Frau in Holland. Der Biologe beschäftigt sich in seiner Freizeit gerne mit Kochen und mit der Lektüre geschichtlicher Bücher. Und auch beim Spielen bevorzugt er solche mit geschichtlichem Hintergrund - so wie zum Beispiel seinem Kathedralenbauspiel „Krieg und Frieden“, das sein erstes, veröffentlichtes Spiel ist.

„Krieg und Frieden“ wurde in einer anderen Form 1997 unter dem Titel „Charlemagne“, von Gerard Mulder und Jeroen Hogendoorn, bei Think-Games und Faun veröffentlicht.

Illustration

Franz Vohwinkel

Foto

Dirk Hoffmann

Für intensive Spieletests dankt der Autor besonders Christine Mulder-van Eijk, Jeroen Hogendoorn, Matthijs de Langen und Anske van Thiel.

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesern.



Art.-Nr: 687915

© 1999 TM-Spiele GmbH

Vertrieb:

KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY