

Feudalherren



Ein Spiel für 2-6 Spieler
Entwickelt und illustriert von Tom Wham

EINLEITUNG

Im tiefen Mittelalter waren die Zeiten in Europa ziemlich düster. Die Verteilung der Reichtümer ließ viel zu wünschen übrig. Gierige Leute verbündeten sich, um anderen Sachen wegzunehmen, damit die Reichen noch reicher werden konnten und die Armen noch weniger hatten. Denn so war es schon immer. Also hinein in den Alltag als Baron oder Baronin irgendwo vor langer Zeit hier in der Gegend. Dank deiner Geburt hast du viele kleine Leute, die arbeiten, damit du reicher wirst, und im Gegenzug machst du deinen König immer reicher. Und falls du alles richtig machst, kannst du eines Tages sogar selbst König werden. Oder Königin. Das kannst du dir dann aussuchen.

Jeder Spieler erhält einen Lehensplan mit 64 Feldern, von denen 49 bebaut werden können. 4 davon werden durch den Bergfried abgedeckt, der Platz für Soldaten und Befestigung hat. Der Rest des Lehens hat genügend Platz für Bewohner und Gebäude, die fleißig Ressourcen und Siegpunkte einsammeln und so für Wachstum und Fortschritt sorgen. Zwischendurch kommen auch immer mal wieder Kriege, Überfälle, Turniere, Steuereintreiber, Ratten und anderer Unsinn vorbei. Und wenn das Spiel schließlich vorbei ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.



www.lookout-games.de

© 2011 Lookout Games

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

DANKE

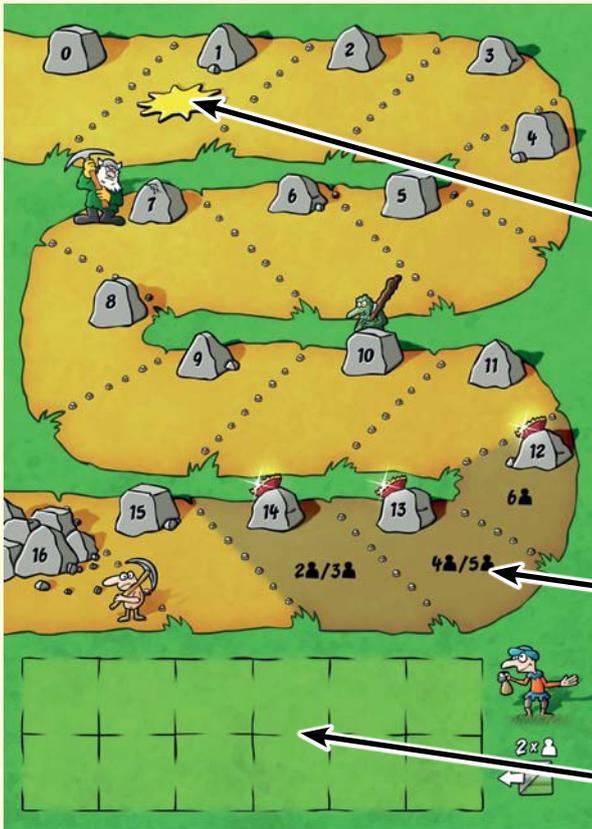
Spielentwicklung und Illustrationen:
Tom Wham

Grafisches Design: Klemens Franz
Redaktion: Hanno Girke

Spieltester und sonstige Helfer: Kent Baker, Clark Barthel, Bill Bloom, Brian & Vicki Blume, John Brickley, Sean Brown, K.R. Burgoyne, Martin Campion, Brad Champeny, Neal Christiansen, Dave Conant, Bill Corey Jr., Steve & Linda Elliott, Mike Gray, Ernest G. Gygax, Bruce Heard, Craig Johnson, John Kimes, Kent Lewandowski, Erin „Kansas City“ Marland, Chris Mazur, Marc Meier, George Miller, Barrat Moy, Scott, Zandra, & Hanson Russell, Julie Truesdell, James M. Ward, Chris Webb, Andrew Zambrzycki.

SPIELMATERIAL





Die **Wertungstafel** wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler nimmt sich die zwei Spielfiguren seiner Farbe und stellt eine davon auf das Feld mit dem gelben Stern - alle fangen also bereits mit einem Siegpunkt an. Ein Startspieler wird bestimmt.

Alle Spieler beginnen das Spiel mit **einem** Siegpunkt.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Siegpunkte zu haben. Manchmal geht es aber auch rückwärts, **aber nie unter 0**.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die nötige Anzahl Siegpunkte erreicht hat:

- bei 2 und 3 Spielern sind es **14**,
- bei 4 und 5 Spielern **13** und
- bei 6 Spielern **12** Siegpunkte.

Dies ist die Auslage. Hier werden in der Kaufphase immer **doppelt so viele Plättchen ausgelegt, wie Spieler mitspielen**.

Beginnend mit dem Startspieler sucht sich jeder Spieler einen **Lehensplan** aus und legt ihn vor sich hin. Jeder Spieler erhält einen **Bergfried** **A**, vier **Befestigungsplättchen** **B** und ein **Waldplättchen** **C** und legt sie auf sein Lehen auf bebaubare (hellgrüne) Felder.

Der **Bergfried** benötigt vier Felder. Er darf Berg- und Flussfelder überdecken. Falls er Berge abdeckt, gibt es einen einmaligen Bonus (siehe unten). Das Plättchen „**Turm**“ **D** wird auf ein beliebiges der vier Felder des Bergfrieds gelegt. (Die anderen drei Felder sind für *Landsknecht, Schützen und Ritter*.) Die Plättchen „**Fort**“, „**Burg**“ und „**Festung**“ werden auf die entsprechenden Felder rechts oben gelegt **B**.

Das **Waldplättchen** **C** kann ebenfalls überall hin gebaut werden.

Schließlich erhält jeder Spieler noch **je drei Einheiten** der fünf verschiedenen Ressourcen **Nahrung, Stein, Holz, Eisen** und **Gold**. Dabei ist es egal, ob das drei Klötzchen mit Wert 1 oder eine Form mit Wert 3 ist **E**.



Bonus: Für jede vom Bergfried überdeckte Bergspitze erhält der Spieler einmalig 1 Eisen dazu - bei einer Doppelspitze also sogar 2 Eisen.



Die übrigen **Bewohner-Plättchen** werden in den Beutel gesteckt und gut durchgeschüttelt. Der Startspieler zieht jetzt eine von der Spieleranzahl abhängige Anzahl Plättchen heraus (*siehe Tabelle*) und legt sie auf die Auslage der Wertungstafel. Plättchen, die einen **Siegpunkte-Stern** enthalten, werden wieder zurückgetan, es wird dafür Ersatz gezogen.

2	→	5
3	→	7
4	→	9
5	→	11
6	→	13

Nun nimmt sich jeder Spieler **reihum beginnend mit dem Startspieler** eines dieser Plättchen und ein zweites in umgedrehter Reihenfolge. (*Bei 3 Spielern ist die Reihenfolge also 1-2-3-3-2-1.*) Die Spieler legen die Plättchen auf noch freie, bebaubare Felder ihres Lehens. Das übrig gebliebene Plättchen wird zurück in den Beutel gelegt.

Diese Plättchen müssen nicht bezahlt werden!

Das **Deck mit den Ereigniskarten** wird gut gemischt.

Der **Startspieler** erhält die Würfel und das Übersichtsplättchen mit dem gelben Schild. Jetzt kann es losgehen!



SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, hat den gelben Schild und die Würfel. Sein Zug hat die folgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

- 1. Würfeln.** Alle Spieler erhalten möglicherweise Einkommen.
- Eine **Ereigniskarte ziehen** und ausführen
- 3. Kaufphase:** Alle Spieler können ein Plättchen kaufen
- 4. Baron-Aktionen:** Der aktive Spieler führt 2 Aktionen aus, eine davon kann eine Sonderaktion sein
- 5. Ernährung:** Der aktive Spieler ernährt seine Bewohner
- 6. Zugende:** Er gibt den gelben Schild und die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Falls ein Spieler die zum Sieg benötigte Siegpunktzahl erreicht oder überschritten hat, endet das Spiel.



Benachbart

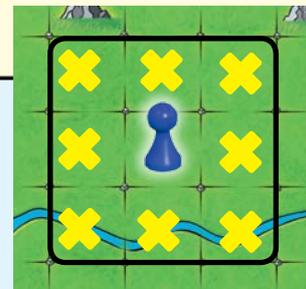
Benachbart bedeutet in diesem Spiel „auf einem der umliegenden 8 Felder“ – also so, wie der König im Schach ziehen kann.

Handeln

Spieler können jederzeit **4 gleiche Rohstoffe gegen einen beliebigen anderen tauschen**. Wer das Plättchen „Händler“ hat, kann im Verhältnis 3:1 tauschen.

Gunst des Königs

Der König findet das Wort „Siegpunkt“ äußerst ordinär. Er verteilt daher keine Siegpunkte, sondern gewährt Gunst. **Spieltechnisch sind die beiden Worte gleichbedeutend.**



1 WÜRFELN

Als erste Aktion würfelt der Spieler mit den beiden achtseitigen Würfeln und bestimmt dadurch den **Aktionsmittelpunkt**:

der **blaue Würfel** gibt die Spalte an,
der **weiße Würfel** die Zeile.

Alle Spieler setzen ihren Spielstein auf das entsprechende Feld ihres Lehens. **Dieses Feld sowie die 8 benachbarten Felder sind das Aktionsgebiet.**

Reihum nutzt jetzt jeder Spieler eines der Plättchen auf einem dieser Felder, soweit vorhanden.

Wählt der Spieler ein Plättchen mit Ressourcen, nimmt er sich die entsprechenden Ressourcen. Wählt er ein Plättchen, das ein Siegpunktsymbol hat, rückt er auf der Wertungstafel entsprechend viele Felder vor. Wählt er ein Befestigungsplättchen, hat er die Auswahl zwischen 1-4 Siegpunkten (je nach Befestigungsstufe) oder genau **1 Ressource seiner Wahl.**

War das Würfelergebnis ein Pasch (*zwei gleiche Zahlen*) oder zeigte mindestens einer der Würfel eine **8**, erhält der Spieler eine weitere Würfelphase: Es wird ein neues Aktionsgebiet bestimmt, in dem wieder alle Spieler ein Plättchen nutzen können. Dies kann sich beliebig oft wiederholen.



Der Pöppel wird auf den Schnittpunkt gestellt.



Hier kann sich der Spieler entscheiden, ob er 4 Nahrung vom Müller, 3 Stein vom Bergmann oder von der Burg 3 Siegpunkte oder eine beliebige Ressource erhalten will.

2 EREIGNISKARTE

Der Spieler zieht eine **Ereigniskarte** und führt durch, was darauf steht. Manchmal betrifft es alle Spieler, manchmal nur ihn selbst.

Im allerersten Zug des Spiels wird keine Ereigniskarte gezogen.

Die Ereigniskarten sind im Anhang auf Seite 8 detailliert erklärt.

3 PLÄTTCHEN KAUFEN

Der Spieler zieht **doppelt so viele** Plättchen aus dem Beutel, wie Spieler im Spiel sind, und legt sie auf die entsprechenden Felder unten auf der Wertungstafel. Reihum kann jeder Spieler jetzt **ein** Plättchen kaufen.

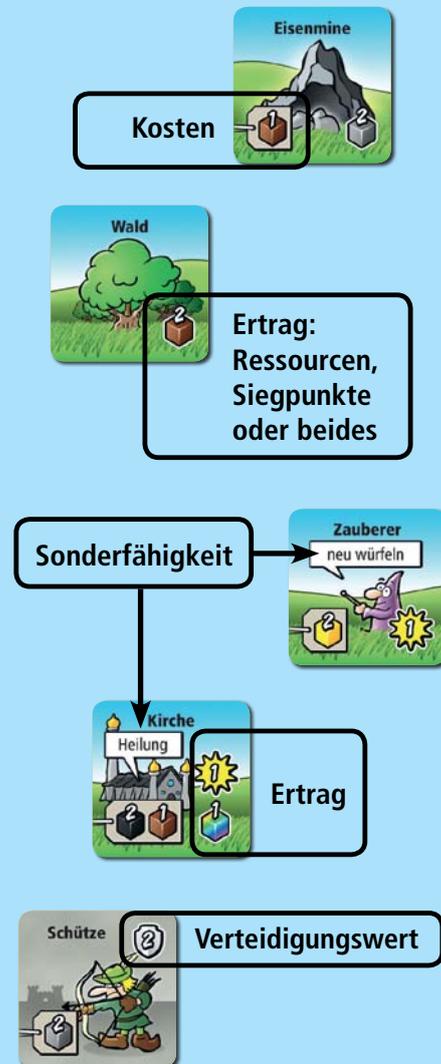
Dies kann eines der Plättchen aus der Auslage oder die nächste Befestigungsstufe sein.

Der Spieler zahlt die angegebenen Ressourcen und legt das Plättchen auf ein freies Feld seines Lehensplans. Falls er seine **Befestigung** ausbaut, legt er das neue Plättchen **auf** die bisherige Befestigung, falls vorhanden. Falls er vorher keine Befestigung hatte, legt er das Plättchen auf ein freies Feld seines **Bergfrieds**.

Manche Plättchen haben **Bedingungen**, wie sie gelegt werden müssen. Kann ein Spieler diese Bedingungen nicht erfüllen, kann er das Plättchen nicht kaufen.

Nachdem alle Spieler ein Plättchen gekauft oder gepasst haben, werden die übrigen, nicht gekauften Plättchen aus dem Spiel genommen. Sie kommen nicht zurück in den Beutel.

Die Plättchen



4 BARON-AKTIONEN

Der Spieler hat jetzt **2 Baron-Aktionen**. Mit jeder Aktion aktiviert er eines seiner Plättchen, um die entsprechenden Rohstoffe zu erhalten. Er kann dadurch **keine Siegpunkte** erhalten. Es ist möglich, das gleiche Plättchen mit beiden Aktionen zu aktivieren.

Alternativ kann der Spieler seine zweite Aktion durch eine Sonderaktion ersetzen, falls er eine gewisse Anzahl an Siegpunkten hat, die er damit riskiert.

Dabei hat er drei verschiedene Sonderaktionen zur Auswahl:

Eine geheime Leidenschaft mit dem König oder der Königin

(je nach Vorliebe). Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln.

Bei einem Ergebnis von 2, 3 oder 4 wird er in flagranti ertappt und verliert 1 Siegpunkt. Bei 9 oder mehr steigt er in der Gunst, erhält also 1 Siegpunkt dazu. Diese Sonderaktion kann nur gewählt werden, wenn der Spieler mindestens 1 Siegpunkt hat.

Sabotage:

Der Spieler kann Saboteure anheuern. Dies kostet ihn **1W8 Goldstücke**. Kann er das nicht, ist die Aktion vorbei. Hat er bezahlt, schickt er die Saboteure in das Lehen eines anderen Spielers, um dort ein Plättchen seiner Wahl zerstören zu lassen. Das kann ein beliebiges Plättchen sein, auch die oberste Befestigungsstufe oder eine militärische Einheit. **Beide Spieler würfeln mit beiden Würfeln**. Würfelt der sabotierende Spieler höher, wird das Plättchen zerstört. Würfelt er höchstens genauso hoch, verliert er 1 Siegpunkt. Diese Sonderaktion kann nur gewählt werden, wenn der Spieler mindestens 1 Siegpunkt hat.

Attacke!

Der Spieler hat die Auswahl, ob er einen Mitspieler oder einen der neutralen Staaten **Santa Paravia** und **Fiumaccio** angreift. Bei einem Angriff würfelt er mit beiden Würfeln und addiert die Stärken seiner Truppen (Landsknechte, Bogenschützen und Ritter). Die Summe ist sein Angriffswert.

Diesen vergleicht er mit dem Verteidigungswert des Angegriffenen:

Befestigungswert plus Stärke aller Militäreinheiten.

Ist der Angriffswert höher als der Verteidigungswert, hat der Angreifer gewonnen, ist er kleiner oder gleich, verliert er.

Gewinnt der Spieler gegen **Santa Paravia**, erhält er 1 Siegpunkt dazu, bei einer Niederlage verliert er 1 Siegpunkt.

Gewinnt der Spieler gegen **Fiumaccio**, erhält er 2 Siegpunkte dazu, bei einer Niederlage verliert er 2 Siegpunkte und es kommt zu einem Krieg. (Mehr zum Krieg auf Seite 6.)

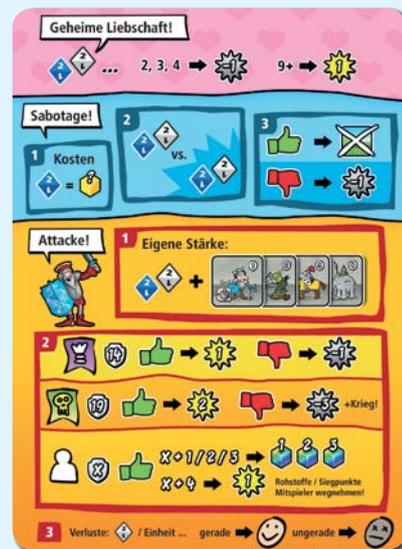
Gewinnt der Spieler gegen einen anderen Spieler und übertrifft dessen Verteidigungswert um **1-3 Punkte**, erhält er entsprechend viele Ressourcen von diesem. Gewinnt er mit **4 oder mehr Punkten**, erhält er 1 Siegpunkt dazu, und der angegriffene Spieler verliert 1 Siegpunkt.

Danach müssen alle angreifenden Einheiten einen Rettungswurf machen, ob sie den Krieg auch überlebt haben.

Der Spieler würfelt für jede Einheit einen Würfel. Ist das Ergebnis gerade, überlebt die Einheit, bei einer ungeraden Zahl hat sie den Krieg nicht überlebt.

Hat der Spieler Plättchen mit einer Heilungsfähigkeit (siehe Seite 7), kann er sie jetzt anwenden.

Der verteidigende Spieler hat keine Verluste.



Verteidigungswerte

Santa Paravia hat einen Verteidigungswert von 14, **Fiumaccio** von 19.

Bei einem Spieler ist das die Summe seiner Truppen plus dem Wert seiner Befestigung.

Beispiel:

Thomas greift mit 2 Rittern, Wolf dem trainierten Elefanten und 1 Schützen seinen Mitspieler Uwe an.



Dieser hat 2 Ritter, 1 Landsknecht und als Befestigung ein Fort.



Thomas würfelt **2 + 4** und hat damit einen Angriffswert von **18** (6+6+4+2). Uwes Verteidigungswert beträgt **15** (8+6+1).

Thomas gewinnt mit 3 Punkten Abstand und erhält 3 Ressourcen von Uwe, die dieser aussucht.

Danach muss Thomas vier Rettungswürfe machen: für beide Ritter, für Wolf und für den Bogenschützen.

5 ERNÄHRUNGSPHASE

Schließlich muss der Spieler seine Bewohner ernähren. Pro angefangene 5 Plättchen in seinem Lehen (*pro 6 bei 2 oder 3 Spielern*) bezahlt er 1 Nahrung. Dabei werden **alle** Befestigungsplättchen, **alle** Militäreinheiten und **alle** anderen Plättchen im Lehen mitgezählt.

Für jede Nahrung, die er nicht bezahlen **kann oder will**, muss er ein Plättchen aus seinem Königreich entfernen. Falls er durch ein Ereignis die Rattenplage im Lehen hat, kann er diese nicht freiwillig verhungern lassen, es sei denn, dass er sonst keine Plättchen mehr hat.

Eine Kornkammer reduziert die benötigte Nahrung: Ein Spieler mit Kornkammer muss nur pro angefangene 10 Plättchen (*12 bei 2-3 Spielern*) 1 Nahrung bezahlen.

6 ZUGENDE

Der Spieler gibt den gelben Schild und die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

Falls ein Spieler die zum Sieg benötigte Siegpunktzahl erreicht oder überschritten hat, endet das Spiel.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, dessen Befestigung besser ausgebaut ist. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt der Spieler, der die stärkste Armee hat. Und wenn auch das gleich ist, dann gibt es mehrere Sieger.

KRIEG

Der König zieht mitunter gerne in einen Krieg und lässt sich dabei von den Spielern unterstützen. Dies passiert bei sechs Ereigniskarten (*siehe Seite 8*) und wenn ein Spieler einen erfolglosen Angriff auf **Fiumaccio** durchgeführt hat.

Dabei fordert der König immer eine bestimmte Truppenstärke an. Jeder Spieler muss Militäreinheiten mit **mindestens** dieser Stärke schicken. Kann er das nicht, verliert er einen Siegpunkt und muss schicken, was er hat.

Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Falls er mindestens 8 würfelt, wurde der Krieg gewonnen, und alle Spieler, die Truppen geschickt haben, erhalten einen Siegpunkt. Jeder Spieler, der dabei mindestens einen Ritter geschickt hat, erhält einen zusätzlichen Siegpunkt.

Wurde der Krieg verloren, erhält kein Spieler einen Siegpunkt.

Nach dem Krieg **muss** jeder Spieler für jede in den Krieg geschickte Einheit einen Rettungswurf machen.

Bei einer **geraden** Zahl hat die Einheit überlebt (*siehe auch Seite 5*). Plättchen mit der Fähigkeit **„Heilung“** (**Kirche, Schrein, Kleriker** und **Reliquie**) ermöglichen einen zweiten Rettungswurf, falls der erste scheitert.

Auch die Fähigkeit **„Neu würfeln“** des **Zauberers** kann verwendet werden.

DIE PLÄTTCHEN UND IHRE SONDERFÄHIGKEITEN

Einige der Plättchen haben Sonderfähigkeiten, die hier erklärt werden.

Plättchen ohne Sonderfähigkeiten:



Alchemist (6)



Bettler (4)



Wald (16)



Kiesgrube (4)



Schrottplatz (4)



Zimmermann (6)



Küfer (6)



Steinmetz (6)



Schmied (6)



Kaufmann (6)

Plättchen mit Fluss-Bonus:

Werden sie auf ein Feld mit Fluss gelegt, produzieren sie 1 Einheit zusätzlich, der **Fischer** sogar 2. Der **Jäger** muss neben einen Wald gelegt werden.



Ziegelei (4)



Bauer (6)



Fischer (4)



Jäger (6)



Müller (6)



Schaffhirte (7)



Brauerei (2)

Minen und Bergmann:

Goldmine, **Steinbruch** und **Eisenmine** müssen auf ein Feld mit Berg gelegt werden. Dabei ist es egal, ob der Berg eine oder zwei Spitzen hat. Der **Bergmann** wird am besten neben eine oder mehrere Minen gelegt. Wenn er aktiviert wird, erzeugt er 3 Einheiten des Materials einer der benachbarten Minen. Wird er in den Baron-Aktionen mehrfach aktiviert, kann er unterschiedliche Minen ausbeuten. Um den Bergmann zu spielen, müssen noch keine Minen vorhanden sein. Er wird dann am besten vorausschauend zwischen Berge gelegt, erzeugt aber noch kein Einkommen.



Goldmine (7)



Eisenmine (7)



Steinbruch (7)



Bergmann (6)

Plättchen mit Heilungsfähigkeit

Jedes dieser Plättchen kann in jedem Zug genau einen misslungenen Rettungswurf neu würfeln. Eine Militäreinheit kann im Notfall auch mehrere Heilfähigkeiten hintereinander nutzen, falls die Würfel nicht freundlich sind.

Die **Reliquie** muss neben einen **Schrein** oder eine **Kirche** gelegt werden, der **Kleriker** neben einen **Schrein**, eine **Kirche** oder eine **Brauerei**. Ist kein passendes Plättchen schon vorhanden, können **Reliquie** und **Kleriker** nicht gekauft werden.

Die **Kirche** produziert neben dem Siegpunkt auch eine beliebige Ressource.



Reliquie (2)



Schrein (2)



Kirche (6)



Kleriker (6)

Sonstige Plättchen mit wundersamen Wirkungen

Der **Händler** ermöglicht es dem Spieler, Ressourcen statt im Verhältnis 4:1 jetzt 3:1 mit der Bank zu tauschen.

Die **Kornkammer** reduziert die benötigte Nahrung auf die Hälfte: 1 Nahrung pro 10 Plättchen bei 4-6 Spielern, pro 12 Plättchen bei 2-3 Spielern.

Ein Spieler mit **Hellseherin** zieht in Phase 3 ein zusätzliches Plättchen verdeckt aus dem Beutel. Wenn er an der Reihe ist, kann er dieses Plättchen kaufen. Wählt er ein anderes Plättchen, legt er das Extraplättchen in die Auslage, so dass die anderen Spieler es kaufen können.

Der **Zauberer** ist so mächtig, dass jeder Spieler **nur einen davon haben darf**, solange nicht mindestens jeder einen hat. Er erlaubt dem Spieler in jedem Zug, einen Würfel neu zu würfeln. Das kann beim Auswürfeln des Aktionsmittelpunkts sein, bei einer Sonderfähigkeit oder ein Rettungswurf. Allerdings kann nur einer der Würfel neu gewürfelt werden, nicht beide, und es kann auch nur ein Würfel sein, den der Spieler selbst geworfen hat.



Kornkammer (6)



Hellseherin (2)



Händler (6)



Zauberer (6)

Die Militäreinheiten

Wolf, der dressierte Elefant, ist ein Ritter und wird im Bergfried zu den Rittern gelegt.



Landsknecht (18)



Schütze (14)



Ritter (13)



Wolf (1)

Wenn der aktive Spieler eine Ereigniskarte zieht, trifft er die Entscheidungen (wen ein Monster angreift, wohin die Ratten gehen) und übernimmt die Würfelwürfe (für den Champion des Königs und bei einem Krieg).



← **Der König ruft zum Turnier** (Tjost, Bogenschießen oder Schwertkampf): Wer am Turnier teilnehmen will, benötigt für den Tjost einen Ritter, für das Bogenschießen einen Schützen und für den Schwertkampf einen Landsknecht. Zuerst würfelt der aktive Spieler für den Champion des Königs, dann jeder teilnehmende Spieler. *Die Fähigkeit des Zauberers kann angewendet werden.*



← **Der König erklärt einen Krieg:** Man kann sich nicht davor drücken, an einem Krieg teilzunehmen; wer nicht die geforderte Punktzahl schicken kann, muss schicken, was er hat, und verliert dennoch 1 Siegpunkt. Siehe auch Krieg! auf Seite 6.



← **Der König erfindet eine neue Steuer:** Es können beliebige Ressourcen sein. Wer nichts schickt oder nichts schicken will, verliert 1 Siegpunkt. Wer keine Siegpunkte hat, hat nichts zu befürchten, wenn er dem König nichts schickt (außer vielleicht einer rüden Geste).



← **Der König ist hungrig:** Wer nichts schickt oder nichts schicken will, verliert 1 Siegpunkt. Wer keine Siegpunkte hat, hat nichts zu befürchten, wenn er dem König nichts schickt (außer vielleicht schlechtem Karma).



← **Der König/die Königin stößt einen Besuch ab:** Der Spieler mit dem höchsten (König) bzw. niedrigsten (Königin) Wert erhält 1 Siegpunkt. *Der Zauberer darf selbstverständlich nachhelfen.*



← **Der schwarze Tod:** Diese Karte kommt ganz aus dem Spiel und wird nicht beim Fest zu Ehren von St. Snoot wieder eingemischt.



← **Banditen greifen an:** Jeder Spieler würfelt selbst für die Banditen, die ihn angreifen. *Ein Zauberer kann hier Wunder wirken.* Der Angriffswert der Banditen wird mit dem Verteidigungswert des Spielers verglichen (siehe Seite 5). Hat ein Spieler keine Befestigung mehr, weil ihm Banditen bereits den Turm geschliffen haben und er noch keinen neuen nachgebaut hat, wird er von den Banditen ignoriert.



← **Das Fest zu Ehren von St. Snoot:** Alle Plättchen, die in den vergangenen Runden nicht gekauft wurden, werden in den Beutel zurückgelegt. Karten, die ganz aus dem Spiel kommen (Der schwarze Tod, Fest zu Ehren von St. Snudd), werden nicht wieder eingemischt.



← **Das Fest zu Ehren von St. Snudd:** Alle Plättchen, die in den vergangenen Runden nicht gekauft wurden, werden in den Beutel zurückgelegt. Diese Karte kommt ganz aus dem Spiel und wird nicht beim Fest zu Ehren von St. Snoot wieder eingemischt.



← **Drachen/Riesen greifen an:** Der aktive Spieler sucht aus, wen die Monster angreifen. Wenn seine Verteidigung stark genug ist, kann er sie auch in sein eigenes Lehen schicken, um den Siegpunkt zu erhalten. Er würfelt auch für das Monster. Gewinnt ein Roter Drache, verliert der angegriffene Spieler einen Siegpunkt. Gewinnt ein schwarzer Drache oder ein Riese, wird ausgewürfelt, wo im Lehen er landet. Landet er genau auf einem Plättchen oder einem Stapel von Plättchen (im Bergfried), wird das (oberste) Plättchen entfernt. Landet er nicht auf einem Plättchen, sucht sich der aktive Spieler ein benachbartes Plättchen aus, das zerstört wird. Ist kein Plättchen benachbart, verschwindet das Monster enttäuscht. Bei einer 8 oder einem Pasch wird nicht noch einmal gewürfelt.



← **Die Rattenplage:** Der Spieler verliert einmalig 1 Siegpunkt. Sobald die Ratten weiterziehen, bekommt er ihn zurück. Er muss in jeder Ernte zuerst 1 Nahrung an die Ratten zahlen, bevor er den Rest seines Lehens füttert. Er wird die Ratten nur dann wieder los, wenn der Rattenfänger kommt.

← **Der Rattenfänger:** Wenn die Ratten im Spiel sind, ziehen sie zu einem neuen Spieler. Der aktive Spieler kann nicht entscheiden, dass die Ratten dort bleiben, wo sie gerade sind. Es kann also sein, dass er sie zu sich selbst schicken muss.