

Carolingi

Semikooperativ Szenario 814



Für Kenner und Könner des Grundspiels!

Die semikooperative Erweiterung verspricht eine neue, gemeinsame Herausforderung: Die Karolinger dürfen sich nicht nur um ihre Siegbedingungen kümmern. Immer wieder stehen sie vor Problemen, die ihre Herrschaft als Familie bedrohen und in letzter Konsequenz zu ihrem Untergang führen können. Die Probleme schränken alle Karolinger gleichzeitig in ihren Aktionsmöglichkeiten ein, können aber jeweils nur von Einzelnen gelöst werden. Doch wer löst welches Problem?

Beides gleichzeitig zu gewährleisten, sich zu behaupten und das Reich vor dem Untergang zu bewahren – das verlangt einen geschulten Überblick über die Regeln und die Dynamik von *Carolingi*. Vor diesem Hintergrund empfehlen wir allen neuen Karolingern – auch erfahrenen Brettspielern – erst Sicherheit im Grundspiel zu gewinnen, dann zum Aufbau für Fortgeschrittene überzugehen, darauf die Erweiterung Anarchie & Rebellion kennenzulernen, um schließlich die semikooperative Erweiterung genießen zu können.

1. Idee

Während das Szenario des Grund- und Fortgeschrittenenspiels von *Carolingi* die Situation im Frankenreich des Jahres 830 abbildet, springt das semikooperative Szenario 16 Jahre zurück in die Vergangenheit ins Jahr 814. Karl der Große ist gestorben, und Ludwig hat als einziger Erbe die Herrschaft übernommen. Die Machtübergabe scheint gelungen, doch Ludwig ahnt schon jetzt, dass seine Kinder bald darum wetteifern werden, wer von ihnen dem Kaiser nachfolgen soll, und dass dieser Streit das Reich zerreißen kann.

Deshalb will Ludwig die Erbfolge schon bald regeln. Das Tüchtigste seiner Kinder will er noch zu seinen eigenen Lebzeiten zum Mitregenten machen. Doch sein Nachfolger soll sich nicht nur gegen die anderen durchsetzen, sondern auch beweisen, dass er zusammen mit seinen Geschwistern die fränkische Herrschaft

gegen alle Probleme verteidigen kann. Tatsächlich steht das Riesenreich vor zahlreichen Herausforderungen, und ständig kommen aus den Ländern neue Hiobsbotschaften.

So sehen sich die Spieler als Kinder Ludwigs im Dilemma zwischen persönlicher Macht und kollektiver Verantwortung: Am Ende kann es nur einen Sieger geben, doch nur gemeinsam können die Karolinger das Reich retten.

Das Szenario 814 kann, wie üblich, durch das Erreichen von Siegbedingungen gewonnen werden. Sind jedoch die Probleme im Reich zu groß, oder nehmen Hunger, Anarchie und Rebellion Überhand, droht die Herrschaft der Karolinger zu zerfallen, und die Partie endet sofort. Dann gewinnt, wer mindestens eine Siegbedingung erfüllt und am höchsten in Ludwigs Gunst steht.

2. Zusätzliches Material



Spielfigur Skuld. Skuld ist in der fränkisch-germanischen Mythologie die Schicksals-Norve der Zukunft. Sie zeigt die aktuelle Jahreszeit an und verweist auf die Probleme der Zukunft.

18 Problemtafeln:



6 Mitregententafeln:



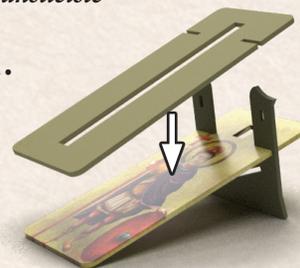
Rückseite des Spielplans: Annalen 814–823

Problemeleiste

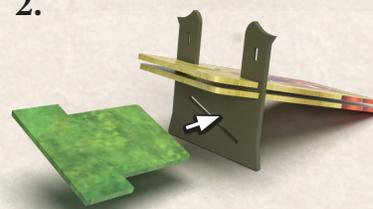


Gunstleiste

1.



2.



3 Blockaden zum Einlegen, je nach Personenanzahl
(4 Personen = kurz;
3 = mittel; 2 = lang):



ACHTUNG
Bitte nicht wegwerfen!

3. Aufbau

3.1 Abänderungen des Aufbaus für Fortgeschrittene

Um das Szenario 814 aufzubauen, folgt ihr im Kern dem Aufbau der Variante für Fortgeschrittene ([6.1, S. 17]. *Eckige Klammern verweisen auf Kapitel aus der Spielanleitung*). Achtet dabei darauf, dass ihr den Spielplan mit der Rückseite nach oben gut erreichbar für alle auf den Tisch legt. Die Annalen der Rückseite des Spielplans zeigen die Jahreszahlen 814–823.

Führt unverändert folgende Schritte des Aufbaus aus:

[2.2.1] *Regionen*

[2.2.5] *Ereignistafeln*

Führt anschließend folgende veränderte Schritte aus:

[2.2.4] *Annalen*

Folgende Marker kommen auf die Annalen:

- Hartmut auf das Jahr 814.
- Alle goldenen Jahreswechsel-Tafeln auf das Jahr 815.
- Eine Ereignistafel auf das Jahr 815.
- Der Sonnenuhrmarker auf das letzte Jahr, das voll ausgespielt werden soll. Wir empfehlen das Jahr 818.

Anmerkung der Autoren: Eine Verkürzung der Spieldauer steigert die Wahrscheinlichkeit, dass das Spiel durch die Anzahl der Siegbedingungen entschieden wird. Eine Verlängerung dagegen dürfte dazu führen, dass einer der Karolinger erfolgreich die Mitregententafel ausspielen kann, oder dass das Spiel an einer Übermacht der Probleme scheitert und der gewinnt, der sich am nachhaltigsten für die Lösung der Probleme eingesetzt hat.

[2.2.6] *Deck und Aktionstafeln*

Wählt jeweils eure Farbe und nehmt euch euer Deck. Steckt die sieben Aktionstafeln ohne Punkt in die Nuten. Legt die Friedenstafel zurück in die Schachtel. Legt die Mitregententafel und die übrigen Tafeln mit Punkt verdeckt in die Ablage der inaktiven Aktionstafeln ganz unten auf dem Deck.

Führt anschließend die im Folgenden beschriebenen spezifischen Schritte der semikooperativen Variante aus.

3.2 Gunstleiste

Steckt die Gunstleiste zusammen und legt die Blockaden, die der Anzahl der teilnehmenden Karolinger entsprechen, in die Aussparungen, die übrigen entfernt ihr aus dem Spiel:

- Im Spiel zu zweit: die längste Blockade;
- im Spiel zu dritt: die mittlere;
- im Spiel zu viert: die kürzeste;
- im Spiel zu fünft oder sechst: gar keine.

3.3 Skuld

Skuld wird auf den Winter des Jahreszeitenrads gestellt.

3.4 Aufrührerische Rotten

Bildet einen Vorrat an Rotten neben dem Spielplan (unterhalb der Problemeiste, 3.5.3): Die Anzahl der Rotten entspricht dem Achtfachen der Spielerzahl. Überzählige Rotten werden aus dem Spiel entfernt.

Achtung: Wenn mehrere Katastrophen (Hunger, Waldländer in Unruhe, Anarchie und Rebellion) dicht nacheinander kommen, kann der Vorrat an Rotten sehr schnell und plötzlich abschmelzen. Sind keine Rotten mehr im Vorrat vorhanden und wird dann noch eine gebraucht, ist das Spiel vorzeitig beendet! Auch im Aufbau ist die Anzahl der Rotten begrenzt, achtet also darauf, dass nicht zu viele

davon bereits im Aufbau platziert werden müssen. Bereits die Wahl der Länder stellt einen kooperativen Akt dar: Wie wollt ihr euch abstimmen, dass möglichst wenig aufrührerische Rotten entstehen?

3.5 Problemtafeln

3.5.1 Auswahl nach Personenzahl

Alle Problemtafeln, deren Nummern größer sind als die Anzahl der teilnehmenden Karolinger, werden aus dem Spiel entfernt. Alle übrigen werden verdeckt durchgemischt.

3.5.2 Auslegen auf dem Jahreszeitenrad

Die Karolinger ziehen jeweils eine Problemtafel und legen sie nacheinander nach folgenden Regeln auf dem Jahreszeitenrad ab:

- Jede Problemtafel wird grundsätzlich offen und so weit wie möglich in der Zukunft abgelegt, also auf der Jahreszeit, die im Uhrzeigersinn drei Jahreszeiten von Skuld entfernt ist.
- Liegt auf einer Jahreszeit bereits ein Problem desselben Typs, so rückt die neue Problemtafel solange um eine Jahreszeit gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis sich eine Jahreszeit findet, auf der noch kein Problem dieses Typs liegt. Damit wird abgebildet, dass ein Problem, das nicht frühzeitig beseitigt wird, drängender wird.
- **Achtung:** Diese Regeln gelten auch im weiteren Spielverlauf immer dann, wenn eine Problemtafel auf dem Jahreszeitenrad abgelegt wird.

3.5.3 Problemeleiste

Die Problemeleiste wird zusammengesteckt und an die linke Kante des Spielbretts angelegt. Die restlichen Problemtafeln werden in zufälliger Reihenfolge offen in der Problemeleiste aufgereiht. Sie werden stets so weit nach oben geschoben, bis die oberste Tafel oben anstößt. Im weiteren Spielverlauf werden Problemtafeln, die in den Vorrat zurückkommen, offen von unten in die Problemeleiste nachgeschoben.

3.5.4 Aufbau mit Problemtafeln auf den Länderkarten

Führt anschließend diese Schritte aus:

[6.1.1] *Hungerkarte, Pfalz, Leudes und Nobiles*

[6.1.2] *Länderkarten, Waldländer und Gefolgsleute*

Dabei gelten – wiederum von nun an auch für den restlichen Verlauf des Spiels – folgende zusätzliche Regeln:

- Wird eine Länderkarte in die Regionenleiste gesteckt, so wird die oberste Problemtafel von der Problemeleiste genommen und offen auf dieser Länderkarte abgelegt.
- Ist keine Tafel mehr in der Problemeleiste, bedeutet dies, dass zu diesem Zeitpunkt sehr viele Probleme auf den Länderkarten im Entstehen oder bereits auf dem Jahreszeitenrad wirksam geworden sind. Das hat zur Folge, dass die Geduld der örtlichen Bevölkerung erschöpft ist und es in dem betroffenen Land sofort zu Aufruhr kommt: Statt der Problemtafel wird deshalb eine Rotte auf die Länderkarte gelegt.

3.5.5 Kein Steckplatz in der Regionenleiste

Sollte schon während des Aufbaus eine Karte keinen freien Steckplatz finden, werden die üblichen Schritte durchgeführt [4.1 B, S. 8]. Zu beachten sind darüber hinaus – wieder von hier an für den weiteren Spielverlauf – folgende Regeln:

- Die Problemtafel, die sich auf einer Karte befindet, wird auf dem Jahreszeitenrad abgelegt wie oben beschrieben.
- Befindet sich statt der Problemtafel eine Rotte auf der Karte, wird diese auf das entsprechende Land überführt. Ist dabei

auf der auszulösenden Länderkarte kein karolingischer Gefolgsmann, kommt eine weitere Rotte auf das Land; handelt es sich um ein Waldland und befindet sich kein karolingischer Gefolgsmann auf der Länderkarte des Waldes, gelten die üblichen Regeln: Der Aufruhr weitet sich in diesem Fall also auch auf die Nachbarländer des Waldlands aus.

- Auf die neu einzusteckende Länderkarte kommt eine weitere Problemtable aus dem Vorrat. Sobald keine Problemtable mehr in der Problemleiste vorhanden ist, wird stattdessen wie beschrieben eine Rotte aufgelegt.

3.6 Aufruhr ausbreiten

Führt zum Abschluss des Aufbaus diesen veränderten Schritt aus:

[6.1.3] Aufruhr

Anschließend fällt jedes Land, auf dem sich keine Gefolgsleute befinden, dem Aufruhr anheim und erhält eine Rotte. Um nicht den Überblick zu verlieren, erhalten dafür zunächst alle Länder, auf denen möglicherweise schon eine Rotte liegt, eine weitere Rotte, danach alle, auf denen weder ein Gefolgsmann noch eine Rotte liegt. Die übrigen Rotten des Vorrats verbleiben bis auf weiteres dort.

Legt die Entwicklungsstufen als Vorrat bereit.

3.7 Die Ereigniskarten Rebellion und Anarchie

Sie sollten im ersten Durchgang des Szenario 814 noch nicht genutzt werden, sondern erst, wenn ihr mit der semikooperativen Erweiterung vertraut seid und dann noch einmal den Schwierigkeitsgrad steigern wollt.



4. Ablauf

Alle üblichen Abläufe und Regeln der Variante für Fortgeschrittene gelten auch im Szenario 814 (insbesondere starten die Karolinger ohne Pfalz [6.2.1, S.17]). Es kommt aber neben den bereits genannten Erweiterungen Folgendes hinzu:

4.1 Skuld

Sobald alle Tafeln aus dem Losbeutel gezogen und die entsprechenden Aktionen ausgeführt sind, wird Skuld im Uhrzeigersinn um eine Jahreszeit weiterbewegt.

Achtung: Betritt Skuld eine Jahreszeit, auf der mindestens drei Probleme liegen, ist das Spiel beendet. Die Karolinger haben es nicht geschafft, die Probleme rechtzeitig zu beheben. Siehe 5.

4.2 Probleme

4.2.1 Entfaltung und Wirkung

Immer wenn Länderkarten aus der Regionenleiste ausgelöst werden – durch die Aktionstafel Einfluss oder weil eine Länderkarte gezogen wird, für die kein freier Steckplatz mehr vorhanden ist – werden die Problemtable von den Länderkarten auf das Jahreszeitenrad in der beim Aufbau beschriebenen Weise überführt (3.5.2). Dort entfalten sie ihre Wirkung: Legt ein Karolinger eine Aktionstafel auf der aktuellen Jahreszeit ab (hier steht Skuld), und liegt dort eine gleichartige Problemtable, kann die Aktion nicht ausgeführt werden. Zur Kennzeichnung wird die Aktionstafel umgedreht, sodass sie verdeckt ist.

4.2.2 Lösung von Problemen

Grundsätzlich: Es können nur zukünftige Probleme gelöst werden, also solche auf Jahreszeiten, auf denen Skuld gerade nicht steht.

Beispiel: Aufbau für zwei Karolinger

Dies ist ein beispielhafter Aufbau der Elemente des semikooperativen Spiels.



Problemtable, die im Spiel zu zweit verwendet werden:



Wenn ein Karolinger ein Problem lösen will, so muss er eine Aktionstafel mit dem Symbol, das auf der Problemtable abgebildet ist, wie üblich in den Losbeutel legen. Wird sie dann gezogen, hat er zwei Möglichkeiten:

A) er kann wie bisher die entsprechende Aktion durchführen, sofern auf der Jahreszeit kein Problem mit gleichem Symbol liegt, ODER

B) er kann stattdessen eine Problemtable mit diesem Symbol beseitigen. In diesem Fall geht er vor wie folgt:

- Er zeigt seine Tafel, um zu beweisen, dass es sich um die passende Aktionstafel handelt.
- Er legt die Aktionstafel auf der aktuellen Jahreszeit verdeckt ab, um anzuzeigen, dass er die Aktion selbst nicht durchführt.
- Er wählt eine Problemtable, die dem Typ seiner Aktion entspricht. Sie darf nicht von der aktuellen Jahreszeit (mit Skuld) stammen.
- Er legt die Problemtable zurück in die Problemleiste, und zwar offen an das untere Ende der Problemleiste. Gegebenenfalls werden alle Problemtable in der Leiste bis zum Anschlag nach oben geschoben.

Achtung: Wie oben beschrieben, kann es geschehen, dass ein Karolinger aus Versehen eine Aktionstafel auf der Jahreszeit mit Skuld ablegt und dass darauf ein Problem liegt, das die Ausführung der Aktion verhindert. In diesem Fall darf der Karolinger, wie beschrieben, die Aktion nicht ausführen. Er darf die Tafel dann auch nicht nutzen, um ein Problem dieses Typs auf einer anderen Jahreszeit zu lösen.

4.2.3 Ehrensteine auf der Gunstleiste

Durch seinen Einsatz für die Reichseinheit erwirbt der Karolinger die Gunst seines kaiserlichen Vaters und hat bei ihm „einen Stein im Brett“:

Nachdem der Karolinger ein Problem gelöst hat, kann er einen beliebigen Gefolgsmann - auch einen von Nobilis - von seinem Deck nehmen und diesen als Ehrenstein von unten in die Gunstleiste einschieben.

Fällt dabei der oberste Ehrenstein durch die Aussparung in der Gunstleiste, „entfällt“ dem Kaiser die damalige Tat: Er vergisst sie. Der durchgefallene Ehrenstein geht entsprechend seiner Farbe an den jeweiligen Karolinger, und dieser legt ihn auf Leudes zurück. Anmerkung: So können auf dem Umweg über die Gunstleiste ganz ohne die Missi-ausstatten-Tafel Nobiles zu Leudes werden – ein zusätzlicher Anreiz zur Kooperation!

4.2.4 Sonderfall: Pfalz

Wird eine Pfalz gebaut und muss infolgedessen die entsprechende Länderkarte aus dem Spiel und damit ggf. auch aus der Regionenleiste entfernt werden, wird die Problemtafel, die sich auf der Länderkarte befindet, nicht auf das Jahreszeitenrad, sondern zurück auf die Problemeleiste gelegt. Der Karolinger erhält dafür keinen Ehrenstein auf die Gunstleiste.

4.3 Mitregententafel

Die Mitregententafel wird genau so ausgeführt wie die Friedenstafel des Grundspiels [5.8, S. 16]. Denkt auch bei ihr an die Keine-Aktion-Tafel und die zusätzliche Aktion.



5. Spielende und Sieg

Das Spiel endet, wenn Ludwig eine Entscheidung bezüglich seiner Nachfolge treffen muss und deshalb eines seiner Kinder zum

Mitregenten erklärt. Er tut das in drei Fällen:

- 1. Zeit abgelaufen** (wie [3.5, S. 7-8]): Ludwig muss die Frage der Nachfolge bald regeln. Spätestens, wenn das Rundenjahr, auf dem die Sonnenuhr steht, gespielt ist. In der tatsächlichen Geschichte erließ Ludwig seine Nachfolgeregelung, die Ordinato Imperii, im Jahr 817. Wir schlagen fünf Jahre vor (Annalen-Jahr 818). Es gewinnt in diesem Fall der Karolinger mit den meisten Siegbedingungen. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl an Gefolgsleuten auf den Ländern, nachrangig die Anzahl der Länder, die ein Karolinger beherrscht. Die Gunstleiste spielt hier keine Rolle.
- 2. Mitregententafel** (wie [5.8, S. 16]): Vor Ablauf der Zeit kann eins von Ludwigs Kindern so mächtig geworden sein, dass es für den Frieden im Reich zu gefährlich wäre, einen anderen Karolinger zum Mitregenten zu erheben. Das ist der Fall, wenn ein Karolinger mit Erfolg die Mitregententafel ausspielt und nach Ausführen der zusätzlichen Aktion die Pfalz aufweist und mindestens 3 Siegbedingungen erfüllt. Auch hier spielt die Gunstleiste keine Rolle.
- 3. Scheitern:** Ludwigs Kinder erweisen sich als unfähig, die Probleme des Reichs zu bewältigen. Das ist der Fall, wenn die Probleme zu drückend oder der Aufruhr im Reich zu massiv geworden ist:
 - a. Skuld rückt auf eine Jahreszeit vor, auf der noch immer mindestens drei Probleme liegen, oder
 - b. Es sind keine aufrührerischen Rotten im Vorrat vorhanden, wenn eine benötigt wird.

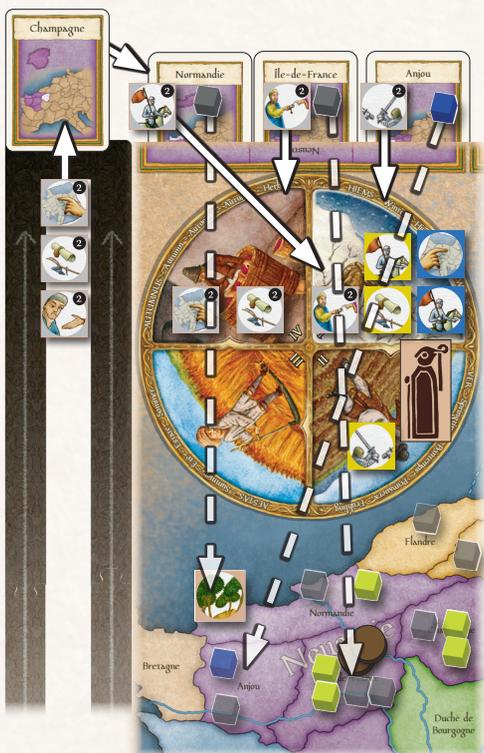
Ludwig muss in diesen Fällen das Heft wieder selbst in die Hand nehmen. Er braucht aber trotzdem einen Nachfolger, und wählt unter den Tüchtigen denjenigen aus, der am stärksten in seiner Gunst steht. Dafür muss dieser Karolinger

- mindestens eine Siegbedingung erfüllen UND
- die meisten Ehrensteine auf der Gunstleiste vorweisen. Bei Gleichstand siegt, wer den untersten, also jüngsten Ehrenstein in der Gunstleiste hat.

Erfüllt kein Karolinger diese beiden Bedingungen, ist das Spiel für alle verloren.

Beispiel: Problemtafel auf Länderkarte

In der zweiten Runde wird als zweites eine Ereignistafel aus dem Losbeutel gezogen. Die Länderkarte ist Champagne und alle Steckplätze von Neustrien sind bereits belegt. Nur auf dem Anjou liegt bereits ein Gefolgsmann, daher kommt eine Rotte auf die Normandie und die Île-de-France. Für den Zustand von Neustrien hat dies katastrophale Folgen, denn die Normandie ist ein Waldland. Es kommen also insgesamt 7 Rotten auf den Spielplan.



Die Problemtafeln auf den Länderkarten kommen nun auf das Jahresrad, zeitlich so weit weg von Skuld, wie möglich: Ziehen-Problemtafel auf den Winter; Missi-Problemtafel auf Herbst (da im Winter bereits eine Missi-Problemtafel liegt); Kämpfen-Problemtafel auf Winter. Die Länderkarten aus den Steckplätzen werden abgeworfen. Die Karte der Champagne wird dann in einen Steckplatz von Neustrien gesteckt und mit der obersten Problemtafel von der Problemeleiste ausgestattet: Einfluss.

Beispiel: Problem lösen

Nach Ende des Quartals rückt Skuld auf den Sommer vor. Die tödliche Problemlage im Herbst steht nun unmittelbar bevor. Denn rückt Skuld auf ein Quartal mit mindestens drei Problemen vor, ist das Spiel beendet. Auf der Gunstleiste führt Gelb mit drei zu zwei Gunstbeweisen, hätte bei Spielabbruch also gewonnen. Nun wird Entwickeln von Blau aus dem Losbeutel gezogen. Blau entscheidet sich, die Tafel für das Lösen des Entwickeln-Problems im Herbst zu verwenden. Blau dreht daher die Tafel um, das Entwickelnproblem wird von unten in die Problemeleiste eingeschoben. Das war Rettung in letzter Sekunde! Zwar droht noch immer das Spielende im Winter des nächsten Jahres. Aber Blau kann sich jetzt etwas entspannter zurücklehnen, denn nun führt Blau auf der Gunstleiste, weil der oberste Gunstbeweis von Gelb „hinten runter“ fällt. Der Stein wird auf Gelb Leudes zurückgelegt.

