



Carolingi

Spielanleitung

1. Einführung

Januar 830. Winter in Europa. Aufruhr breitet sich von Land zu Land aus. Die Menschen leiden Hunger und Not und wünschen sich ihren Kaiser Karl zurück. Der Vater Europas, wie Karl der Große bereits zu Lebzeiten genannt wurde, brachte Frieden und wachsenden Wohlstand. Aber damit ist es seit seinem Tod im Jahr 814 vorbei. Karls Sohn Ludwig hat den Thron bestiegen, doch das Land kommt nicht zur Ruhe. Ludwigs Kinder streiten um die Nachfolge. Wirtschaft und Fortschritt kommen zum Erliegen, und das einst so feste Reich droht in Krieg und Chaos zu versinken.

Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Enkel Karls. Sie sind die Mitglieder jener Herrschersippe, die seinen Namen trägt und die das Schicksal Europas prägt. Sie sind die Karolinger, lateinisch Carolingi.

Der Spielplan zeigt die Länder und Regionen jener Zeit. Die Regeln bilden zentrale Zusammenhänge und Schwierigkeiten frühmittelalterlicher Herrschaft ab: Die Karolinger können ihre Macht nur durch die Gefolgschaft einflussreicher Adelsfamilien ausüben, die dafür Land einfordern. Die Karolinger müssen daher immer mehr Land unter ihre Kontrolle bringen. Doch je größer Gefolge und Macht eines Karolingers werden, desto stärker schlagen ihm Neid und Missgunst seiner Geschwister entgegen.

So haben die Karolinger alle Hände voll zu tun. Doch nicht alles, was nötig ist, kann gleichzeitig unternommen werden. Die Zahl gleichzeitiger Aktionen ist beschränkt. Nur wer klug abwägt, das eigene Spiel nachhaltig voran treibt und dabei die Gegner im Auge behält, wird sich in der Rolle seines Karolingers bewähren und dem Reich den Frieden bringen.

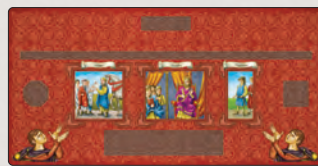
Lest ihr diese Anleitung zum ersten Mal? Wir empfehlen die Musterpartie zuerst zu lesen, sodass ihr einen guten Überblick über das Spielgeschehen bekommt, bevor ihr detaillierte Regelfragen hier nachlest.

Inhalt



1 Spielplan (doppelseitig)

Je Karolinger:



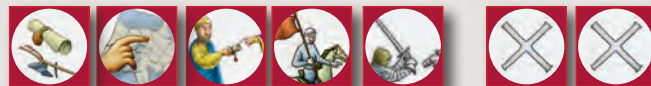
1 Spielertableau



1 Pfalz



24 Gefolgsleute



5 Aktionstafeln (ohne Punkt)



2 Keine-Aktion-Tafeln



5 Aktionstafeln mit Punkt



3 Ereignistafeln



36 Länderkarten



1 Hungerkarte



40 Entwicklungsstufen



50 aufrührerische Rotten



1 Losbeutel „Rad der Fortuna“



8 Wälder



Bruder Hartmut



5 Jahreswechselmarker



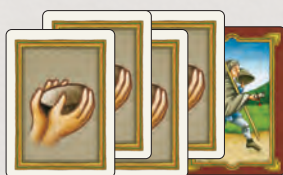
Sonnenuhr

In der Schachtel findet ihr weiteres Spielmaterial, das nur in späteren Varianten zur Anwendung kommt:

Zusätzliches Material für das Spiel für Fortgeschrittene (S. 17), das Modul Sanduhr (S. 18) sowie das Modul Anarchie und Rebellion (S. 18):



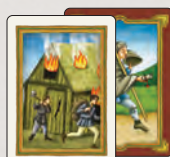
Sanduhr



4 weitere Hungerkarten



Rebellionkarte



Anarchiekarte



6 Mitregententafeln in den Farben der Karolinger



18 Problemtafeln

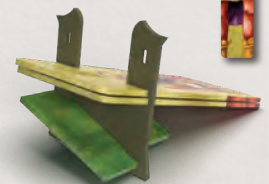


Skulpturfigur



Problemliste

ACHTUNG beim Ausstanzen, bitte nicht wegwerfen:
3 Blockaden zum Einlegen in die Gunstleiste



Gunstleiste

2. Spielmaterial und Aufbau

2.1 Das Material und seine Bedeutung

2.1.1 Persönliches Spielmaterial

Das **Spielertableau** ist die Schaltzentrale des Karolingers. Hier überblickt er seine Handlungsmöglichkeiten (Aktionstafeln) und Gefolgsleute (würfelförmige Spielsteine in den Spielerfarben).



- a Ruhmesleiste
- b aktive Aktionstafeln
- c Pfalz-Feld
- d inaktive Aktionstafeln
- e Tauschtafel-Feld

Gefolgsleute: *Missi Leudes Nobiles*

Die **Gefolgsleute** haben unterschiedliche Funktionen, je nachdem, an welcher Stelle des Spiels sie auftreten:

Am Hof ist der Karolinger von seinen Gefolgsleuten ständig umgeben, dort repräsentieren sie deshalb seine Gefährten, fränkisch *Leudes*, auf dem gleichnamigen Feld.

Erst wenn er diese Gefährten mit Mitteln ausstattet, werden sie zu seinen Gesandten, lateinisch *Missi* (Singular: *Missus*). Und erst als *Missi* kann er sie für seine Ziele einsetzen.

Auf dem Feld *Nobiles* schließlich stehen die Gefolgsleute für Adlige, die noch entfernt vom Hof auf ihren Gütern weilen. Der Karolinger kann sie von dort aber zu sich an den Hof rufen.

Gefolgsleute *auf den Länderkarten* stellen Abgesandte dar, die den Einfluss des Karolingers dort zunächst im Verborgenen verbreiten.

Gefolgsleute *auf den Ländern* des Spielplans stellen seine Grafen dar. Sie organisieren die Verwaltung vor Ort, sei es zivil oder militärisch.

Die **Aktionstafeln** stellen die Handlungsmöglichkeiten des Karolingers dar. Im Lauf einer Runde werden Aktionstafeln aller Karolinger in zufälliger Reihenfolge einzeln aus dem *Losbeutel* gezogen und jeweils sofort ausgeführt. Die fünf Aktionstafeln ohne Punkt stehen dem Karolinger bereits bei Spielbeginn zur Verfügung (b). Hinzu kommen zwei *Keine-Aktion*-Tafeln. Die fünf weiteren Aktionstafeln mit Punkt liegen noch verdeckt und inaktiv auf dem Spielertableau (d). Diese muss der Karolinger während des Spiels erst aktivieren, bevor er sie einsetzen kann. Unter ihnen befindet sich auch die *Friedenstafel*, mit deren Hilfe dem Reich der Frieden zurückgegeben und so das Spiel vorzeitig siegreich beendet werden kann.

Die **Pfalz** schließlich ist der Stammsitz des Karolingers (c). Sie markiert das Stammland des Karolingers. Auf diesem Stammland wird er seine Gegner nie fürchten müssen, und von hier aus startet er seinen Siegeszug.

2.1.2 Spielplan

Der Spielplan zeigt folgende Elemente:

A Auf dem Zyklus der *vier Jahreszeiten* offenbaren sich die Taten der Karolinger in Form ihrer Aktionstafeln.

B Auf den *Annalen* vermerkt *Bruder Hartmut* Jahr für Jahr die wichtigsten Ereignisse des Reiches. Er trägt auch Sorge, dass die Karolinger am Ende eines Jahres alle notwendigen Vorkehrungen treffen, um ein neues Jahr beginnen zu können (*Jahreswechselmarker*). Außerdem achtet Hartmut auf die Zeit (*Sonnenuhr*).

C Das *Archivium* beherbergt die Urkunden in Form der Länderkarten. Sie melden, in welchen Ländern Unruhe entsteht.

D Im *Scriptorium*, der Schreibstube, nehmen die schriftkundigen Mönche die Neuigkeiten aus dem Reich entgegen und schreiben die Befehle der Karolinger auf. Im Spiel dient dieses Feld als Ab-



Vorderseite des Spielplans: *Annalen 830–839*

lage für die grauen Ereignistafeln. Hier legen die Karolinger pro Jahreszeit verdeckt zwei ihrer Aktionstafeln ab, bevor diese in den *Losbeutel* kommen und das Rad der Fortuna seinen Lauf nimmt.

E Den größten Platz auf dem Spielplan nehmen die **36 Länder** ein. Sie bilden die acht Regionen des Frankenreichs. Die zehn braun hinterlegten Länder am Rand des Reichs waren von Karl abhängig, aber nicht Teil seines Herrschaftsgebiets (Obodriten, Liutizen, Sorben, Böhmen, Venezia, Benevento, Marca Hispanica, Navarra und die Bretagne). Sie nehmen, wie auch das *Patrimonium Petri* (Latium und Exarchiat), nicht am Spiel teil.

Anmerkung: Gestrichelte Linien auf dem Wasser stellen *Seeverbindungen* dar. Länder, die auf diese Weise miteinander verbunden sind, gelten als aneinander angrenzend.



F Platz für den *Ablagestapel* der Karten.

G *Steckplätze* der Regionen. Hier werden im Lauf des Spiels Länderkarten eingesteckt.

2.1.3 Karten

Zu jedem der 36 teilnehmenden Länder ist eine *Länderkarte* vorhanden, deren Färbung ihre regionale Zugehörigkeit anzeigt. Dieselbe Färbung findet sich auch bei den Steckplätzen der Regionen wieder, die den Rand des Spielplans umlaufen. Jede Region hat zwei Steckplätze weniger als sie Länder aufweist.

Fünf *Hungerkarten* sind im Spiel enthalten. Im Grundspiel kommt davon nur eine zur Anwendung.

2.1.4 Aufrührerische Rotten

Jeder der 50 grauen Steine steht für eine *Rotte* von Menschen in Aufruhr. In diesen Zeiten des Erbfolgestreits haben Unruhe, Hunger und Not sie entwurzelt, und nun durchstreifen sie selbst plündernd und mordend das Land.

2.1.5 Weitere allgemeine Marker

Entwicklungsstufen: Sie gelangen im Lauf des Spiels auf die Länder und markieren dort den Grad der Entwicklung.

Ereignistafeln: Die drei grauen Tafeln mit dem Symbol des Boten bringen Neuigkeiten aus den Ländern ins Scriptorium und werden im Lauf des Spiels immer wieder dort abgelegt.

Wälder: Einige Länder weisen schwieriges, unübersichtliches Gelände auf. Das sind, je nach Klimazone, zum Beispiel die Moore der norddeutschen Tiefebene, die dichten Wälder der Mittelgebirge oder die Malaria-Sümpfe Italiens. Ihr Zeichen ist der Marker mit dem Wald-Symbol. Sie sind besonders unzugängliche und gefährliche Gebiete, denn hier gibt es keine größeren Siedlungen, keine feste Herrschaft, und von hier aus verbreitet sich der Aufruhr sogar bis in Nachbarländer hinein.

2.2 Aufbau

Legt den Spielplan gut erreichbar für alle mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch. Die Annalen der Vorderseite des Spielplans zeigen die Jahreszahlen 830–839. Führt nun folgende Schritte aus:

2.2.1 Regionen

Je nach Zahl der Karolinger nehmen folgende Regionen teil:

- Bei 2 Karolingern La Neustrie (Neustrien), Lotharingen und Sachsen,
- bei 3 Karolingern kommen die Bourgogne (Burgund) und Alamannen dazu,
- bei 4 L'Aquitaine (Aquitanien),
- bei 5 Bayern und
- bei 6 das Regno dei Longobardi (Langobardenreich).
- Die weiß hinterlegten Länder des Patrimonium Petri ebenso wie die braun hinterlegten Länder außerhalb des Reichs nehmen am Spiel nicht teil.
- Auf Länder in Regionen, die nicht teilnehmen, dürfen im gesamten Spielverlauf keine Materialien gelegt werden.

2.2.2 Länder- und Hungerkarten

Sucht die *Länderkarten* der teilnehmenden Regionen heraus. Entfernt die Karten der nicht teilnehmenden Regionen aus dem Spiel.

Steckt folgende Länderkarten in die jeweiligen Regionenleisten:

- Bei 2–3 Karolingern die von der Champagne, Oberlothringen und Westfalen,
- bei 4 zusätzlich die vom Perigord,
- bei 5 die vom Nordgau und
- bei 6 die von der Longobardia Orientale.

Entfernt folgende Länderkarten als Stammländer der Karolinger aus dem Spiel. In ihnen kann wegen der starken Präsenz der Karolinger während des Spiels keine Unruhe mehr entstehen:

- Bei 2 Karolingern: Normandie und Ostfalen,
- bei 3: zusätzlich Comté de Bourgogne,
- bei 4: zusätzlich Toulouse,
- bei 5: zusätzlich Karantanien,
- bei 6: auch Tuscia.

Mischt die restlichen Länderkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf dem Archivium ab.

Legt eine *Hungerkarte* am Spielfeldrand bereit. Diese kommt erst zu Beginn des zweiten Jahres ins Spiel. Entfernt die übrigen Hungerkarten aus dem Spiel.

2.2.3 Wälder

Platziert Wälder auf folgenden Ländern:

- Bei 2 Karolingern auf die Länder Berry, Flandre (Flandern) und Nordalbingen,
- bei 3 zusätzlich auf Chur-Rätien und die (Haute) Provence,
- bei 4 zusätzlich auf die Gascogne,
- bei 5 zusätzlich auf die Ostmark und
- bei 6 zusätzlich auf Corse (Korsika).

Länder mit Wäldern gelten als *Waldländer*. Länder ohne Wälder gelten als *unbewaldet*.

2.2.4 Annalen

Legt folgende Marker auf die Annalen:

- Bruder Hartmut auf das Jahr 830.

- Alle goldenen Jahreswechselmarker auf das Jahr 831.
- Die Sonnenuhr auf das letzte Jahr, das voll ausgespielt werden soll. *Wir empfehlen das Jahr 834.*

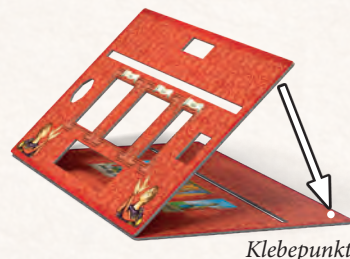
2.2.5 Ereignistafeln

Legt eine Ereignistafel auf das Jahr 831. Bei 2–4 Karolingern legt ihr zusätzlich eine, bei 5–6 legt ihr zusätzlich zwei Ereignistafeln auf dem Scriptorium ab. Entfernt die eventuell überzählige Ereignistafel aus dem Spiel.

2.2.6 Spielertableau und Aktionstafeln

Einmaliger Zusammenbau der Spielertableaus

Entfernt alle Ausstattungen, auch die auf der unteren Spielertableau-Seite. *Versieht, wenn gewünscht, die untere innere Seite des Spielertableaus mit den beigelegten Klebepunkten, wie abgebildet. Die Abbildungen von Missi, Leudes und Nobiles befinden sich auf dieser unteren inneren Seite. Klappt anschließend das Spielertableau entlang der langen Kante zusammen, sodass die Aussparungen über den Abbildungen sind.*



Wählt jeweils eure Farbe und nehmt euch euer Spielertableau. Steckt die sieben Aktionstafeln ohne Punkt in die Nuten (b, S. 3). Sie kippen dann leicht nach hinten, sodass sie nur vom jeweiligen Karolinger selbst eingesehen werden können. Legt die Tafeln mit Punkt verdeckt in die Ablage der inaktiven Aktionstafeln ganz unten auf dem Spielertableau (d, S. 3).

2.2.7 Gefolgsleute

Acht Gefolgsleute der eigenen Farbe befinden sich als Leudes beim Karolinger. Acht Gefolgsleute halten sich als Nobiles auf ihren Gütern für ihn bereit; platziert sie auf den entsprechenden Feldern des Spielertableaus. Drei Gefolgsleute hat der Karolinger schon als Missi mit den nötigen Mitteln ausgestattet, damit sie seine Befehle ins Reich hinaustragen können. Platziert diese auf dem Feld Missi. Die übrigen fünf Missi haltet ihr neben dem Spielertableau bereit.

2.2.8 Pfalz und Stammländer

Legt eure *Pfalzen* in den Beutel und lost eure Stammländer wie folgt zu:

- Der erste Karolinger, dessen Pfalz aus dem Beutel gezogen wird, legt sie in die Normandie auf dem Spielplan. Der Karolinger legt auch die fünf übrigen Gefolgsleute dorthin. Die Normandie ist nun sein *Stammland*, auf dem außer seinen eigenen Gefolgsleuten niemals solche anderer Karolinger stehen dürfen. Auch Aufruhr (in Form von Rotten) kann sich hier nicht erheben. Kurz: Keine Spielmaterialien außer Gefolgsleute und der Pfalz dieses Karolingers dürfen sich dort im Verlauf des Spiels befinden.
- Der zweite Karolinger tut dasselbe in Ostfalen.
- Bei drei und mehr Karolingern folgen der Reihe nach die Comté de Bourgogne, Toulouse, Karantanien und die Tuscia.

2.2.9 Rotten in unbewaldeten Ländern

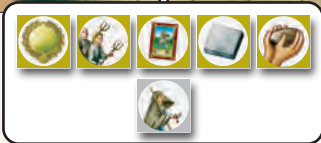
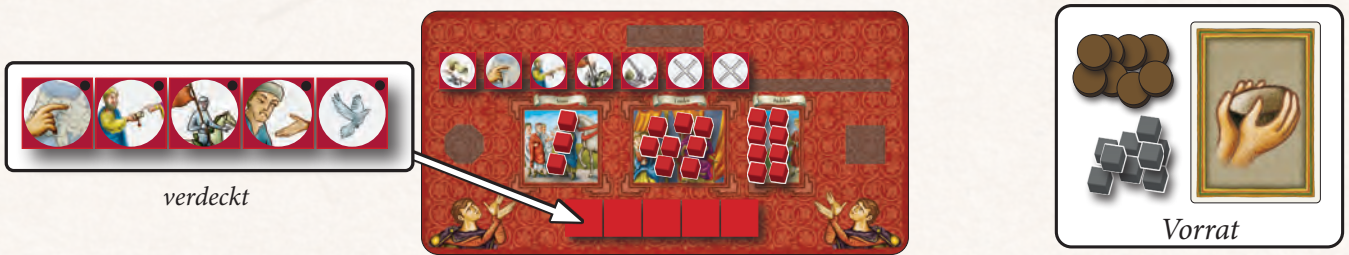
Alle übrigen, unbewaldeten Länder der teilnehmenden Regionen sind jetzt noch ohne karolingische Herrschaft und deshalb von Aufruhr befallen. Platziert deshalb auf jedem davon eine Rotte.

2.2.10 Losbeutel und Vorrat

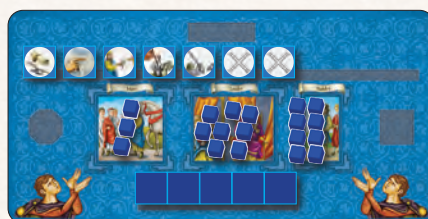
Legt die restlichen Rotten neben dem Spielplan bereit, ebenso den Losbeutel und die Entwicklungsstufen.

Beispiel: Aufbau für drei Karolinger

Dieser Aufbau kann im Spiel zu dritt genau so übernommen werden. Bedenkt nur, dass die Länderkarten der Regionen, die nicht teilnehmen, entfernt und nicht in den Stapel des Archivium gemischt werden.



Die Länderkarten Normandie, Ostfalen und Comté de Bourgoen werden aus dem Spiel entfernt:



3. Ablauf

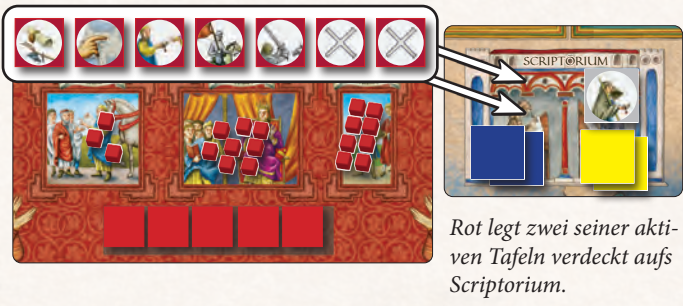
Das Spiel umfasst höchstens so viele Jahre, wie mit Hilfe des Sonnenuhrmarkers festgelegt worden sind, wobei das Jahr der

Sonnenuhr noch voll ausgespielt wird. Jedes Jahr wird in vier Jahreszeiten gespielt und beginnt im Winter.

3.1 Aktionsauswahl

In jeder Jahreszeit muss ein Karolinger **zwei seiner aktiven Tafeln verdeckt** auf dem Scriptorium ablegen. Das dürfen auch eine oder beide *Keine-Aktion*-Tafeln sein.

Beispiel: Ablegen der Aktionstafeln



Der letzte Karolinger, der ablegt, wirft alle Tafeln vom Scriptorium in den Losbeutel, darunter auch die eine oder – bei fünf bis sechs Spielern – die beiden Ereignistafeln.

3.2 Tafeln aus dem Losbeutel ziehen

Anschließend schüttelt er den Beutel gründlich durch und zieht eine Tafel nach der anderen heraus:

- Wird dabei eine *Aktionstafel* gezogen, darf der Karolinger, dem die Tafel gehört, die Aktion ausführen, muss es aber nicht. Die Tafel selbst wird in jedem Fall offen auf dem aktuellen Jahreszeiten-Feld abgelegt; in der ersten Jahreszeit also auf Winter. Auf welche Weise die Aktionen im Einzelnen ausgeführt werden, wird weiter unten im Abschnitt 5. *Aktionen* beschrieben (S. 10).
- Wird eine *Keine-Aktion*-Tafel gezogen, kommt sie direkt auf das Spielertableau des Karolingers zurück, ohne dass etwas geschieht.
- Wird eine graue *Ereignistafel* gezogen, wird sie sofort auf dem Scriptorium abgelegt. Danach wird eine Karte von Archivium gezogen und der damit verbundene Prozess ausgeführt (siehe unten 4. *Ereignistafeln*, S. 8).

Die Jahreszeit ist vergangen, wenn keine Tafel mehr im Losbeutel ist. Dem Winter folgen Frühling, Sommer und Herbst. Immer ist der Ablauf wie eben beschrieben. Die gespielten Aktionstafeln bleiben bis zum Jahreswechsel auf den Jahreszeiten-Feldern.

3.3 Jahreszeiten-Wechsel und Tafeln tauschen

Einmal im Jahr können die Karolinger während eines Jahreszeiten-Wechsels eine *Tafel tauschen*. Dazu wird eine von den Aktionstafeln, die aktiv am Hof liegen (b, S. 3), verdeckt auf dem Tauschtafel-Feld des Spielertableaus platziert (e, S. 3). Die *Keine-Aktion*-Tafeln dürfen dafür nicht verwendet werden. Im Gegenzug nimmt sich der Karolinger eine der Aktionstafeln, die er bereits eingesetzt hatte, von den Jahreszeiten-Feldern des Spielplans zu seinen aktiven Tafeln auf sein Spielertableau zurück. Die eingetauschte Tafel ist nun wieder aktiv und kann vom Karolinger ab sofort wieder eingesetzt werden.

Ein solcher Tauschvorgang muss angekündigt werden, bevor die anderen Karolinger ihre Tafeln ablegen. Der Karolinger muss aber nicht verraten, welche Aktionstafel er auf dem Tauschtafel-Feld abgelegt hat. Sobald einmal getauscht wurde und das

Tauschtafel-Feld besetzt ist, kann der Karolinger im laufenden Jahr nicht mehr tauschen.

3.4 Jahreswechsel

Nachdem in der Herbstrunde alle Tafeln aus dem Losbeutel gezogen worden sind, ist das Jahr beendet. Bevor das neue Jahr beginnen kann, müssen einige Vorkehrungen auf den Annalen getroffen werden.

- Zunächst schlägt *Hartmut* ein neues Kapitel der Annalen auf, rückt also ein Jahr weiter.
- Danach wird die *Ereignistafel auf dem Jahr 831* ins Spiel gebracht, indem sie zu der oder (bei 5–6 Karolingern) den Ereignistafeln hinzugefügt wird, die bereits auf dem Scriptorium liegen.



Alle anderen, goldenen Tafeln werden bei jedem Jahreswechsel ausgeführt und dann anschließend um ein Jahr weitergerückt:

- **Länderkarten:** Im Lauf eines Jahres können Länderkarten aus den Steckplätzen entfernt und neben dem Archivium abgelegt worden sein (E, S. 3). Diese Karten werden jetzt gründlich in den Stapel auf dem Archivium zurückgemischt.
- **Hungerkarten:** Solange der Vorrat neben dem Spielfeld reicht, wird vor jedem neuen Jahr eine weitere Hungerkarte in den Kartenstapel auf dem Archivium eingemischt. Im Grundspiel kommt auf diese Weise nur eine Hungerkarte ins Spiel, nämlich beim Wechsel von 830 auf 831.
- **Aktionstafeln:** Alle Aktionstafeln, die im Verlauf des letzten Jahres eingesetzt wurden und auf den Jahreszeiten-Feldern oder in den Tauschtafel-Feldern der Spielertableaus abgelegt worden waren, werden jetzt jeweils auf die Höfe der Karolinger in die Nuten zurückgesteckt.
- **Hoftag:** Alle Karolinger überprüfen gemeinsam, welche Siegbedingungen sie bereits erreicht haben. (Siehe Punkt 3.5.)
- **Aufrührerische Rotten:** Sollten am Ende des Jahres *mehr als drei Rotten* auf einem Land stehen, verbleiben nur drei davon auf diesem Land. Die überzähligen werden auf den Stapel der Länderkarten auf das Archivium gelegt. Pro Karte, die im Folgenden gezogen wird, kommt dann jeweils *eine Rotte direkt auf die entsprechende Karte*, sobald sie in die Regionenleiste eingesteckt worden ist.



3.5 Ende des Spiels und Siegbedingungen

Nach einem Jahreswechsel folgt ein neues Jahr. Das Spiel endet durch einen Frieden (siehe *Frieden ausrufen*, S. 16) oder nach dem Herbst des Jahres, das durch die Sonnenuhr markiert ist. Die Errungenschaften der Karolinger werden abschließend bewertet und folgende Punkte für erfüllte Siegbedingungen vergeben:

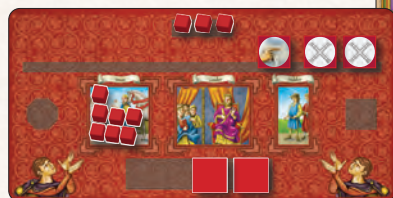
- **Ausdehnung (1 Punkt):** Der Karolinger *beherrscht* mindestens *sechs Länder*. Das ist der Fall, wenn er auf jedem dieser Länder mehr Gefolgsleute versammelt hat als alle anderen seiner Geschwister zusammen, zuzüglich aufrührerischer Rotten. Waldländer können nicht beherrscht werden. Sie zählen daher nicht zu den geforderten sechs Ländern, selbst wenn der Karolinger dort die absolute Mehrheit hat.
- **Entwicklung (1 Punkt):** Auf den *beherrschten* Ländern des Karolingers haben insgesamt mindestens sechs Entwicklungsfortschritte stattgefunden, liegen also mindestens *sechs Entwicklungsstufen*.
- **Große Gefolgschaft (1 Punkt):** Es befinden sich mindestens

zwölf Gefolgsleute des Karolingers auf den Ländern des Spielplans. Dabei zählen alle Gefolgsleute, also auch solche auf Waldländern und solchen Ländern, auf denen der Karolinger nicht die Mehrheit hat. Gefolgsleute auf Länderkarten zählen nicht mit.

- **Ruhm (1 Punkt):** Der Karolinger hat sich *mehr als alle anderen* oder *viermal* als geschickter Strategie bewährt, und es sind entsprechend die meisten oder vier Trophäen auf der Ruhmesleiste seines Spieltableaus vorhanden. (Siehe 5.5 *Kämpfe und Ruhm erringen*, S. 14.)
- **Vereinte Regionen (pro Region 1 Punkt):** Jede Region, die ein Karolinger unter seiner Herrschaft vereint hat, zählt als ein weiterer Punkt. Er hat das erreicht, wenn er *jedes unbewaldete Land einer Region beherrscht*, also dort die absolute Mehrheit hat, und auf dem Waldland der Region mindestens einer seiner Gefolgsmänner steht. Ob sich auf dem Waldland aufrührerische Rotten oder Gefolgsleute von anderen Karolingern befinden, spielt dabei keine Rolle.

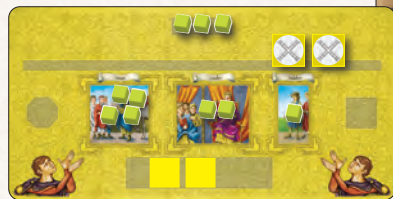
Wer am Ende des Jahres, auf dem die Sonnenuhr steht, die meisten Punkte erhält, hat gewonnen. Liegen mehrere Karolinger

Beispiel: Punkte für Siegbedingungen



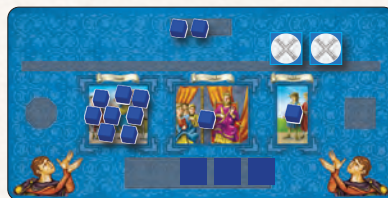
Rot erhält zwei Punkte:

- 1) Es hat die Region Neustrien vereint, denn es hat auf jedem Land mehr Gefolgsleute als alle anderen Karolinger und Rotten zusammen. Dass Rot im Berry nicht die absolute Mehrheit der Gefolgsleute hat, macht nichts, denn es handelt sich um ein Waldland. Rot braucht dort nur einen Gefolgsmann.
- 2) Es verfügt über 13 Gefolgsleute auf den Ländern des Spielplans, also sogar einen mehr als nötig. Dabei kommt es nicht darauf an, auf welchen Ländern sich die Gefolgsleute befinden. Der Gefolgsmann auf der Karte vom Berry zählt jedoch nicht mit; der vom Land Berry hingegen schon.
- 3) Die Ausdehnung (mind. 6 beherrschte Länder) ist nur knapp verfehlt. In Niederlothringen fehlt ein Gefolgsmann, der von der Normandie hätten nachziehen können, wenn noch Gelegenheit dafür gewesen wäre.
- 4) Rot und Gelb haben beide mit 3 Trophäen die meisten aber einen Gleichstand, daher erhält niemand den Punkt für Ruhm.



Gelb erhält keine Punkte, aber es war knapp:

- 1) Mit einem weiteren Zug in die Haute Provence hätte Gelb die Bourgogne vereinen können.
- 2) Die Siegbedingung Entwicklung (mind. 6 Entwicklungsstufen) ist um zwei Entwicklungsstufen verfehlt.
- 3) Die große Gefolgschaft (mind. 12 Gefolgsleute) hätte Gelb erfüllen können, wenn es gelungen wäre, die Gefolgsleute von den Länderkarten nach Schwaben und dem Duché de Bourgogne zu überführen.



Blau ist Sieger mit vier Punkten am Ende des fünften Jahres:

- 1) Es beherrscht sechs Länder (die Waldländer zählen nicht mit).
- 2) Es hat Sachsen vereint.
- 3) Es hat auf seinen Ländern acht Entwicklungsstufen, also sogar zwei mehr als nötig.
- 4) Es hat 12 Gefolgsleute auf den Ländern.



gleich auf, gewinnt, wer die meisten Gefolgsleute hat. Herrscht auch hier noch Gleichstand, entscheidet die Zahl der beherrschten Länder.

Allerdings besteht die Möglichkeit, das Spiel vorzeitig siegreich zu beenden. Dazu muss der Spieler die *Friedenstafel* einsetzen. Die Regeln hierfür sind unter der Aktion *Frieden ausrufen* beschrieben (siehe S. 16).

Anmerkung: Je weiter der Sonnenuhrmarker vor Spielbeginn nach hinten gerückt wird, je länger also gespielt wird, desto wahrscheinlicher kommt es zum Einsatz der Friedenstafel. Umgekehrt kann das Spiel durch die Verlagerung des Sonnenuhrmarkers nach vorn auch kürzer eingestellt werden. Dann richtet sich das Spiel stärker danach aus, möglichst viele Siegbedingungen zu erfüllen bzw. den anderen zu nehmen.

4. Ereignistafeln

Die Boten kehren eilig aus den Ländern zurück und berichten von Unruhen.



Wird eine Ereignistafel aus dem Losbeutel gezogen, wird sie sofort auf dem Scriptorium abgelegt und dann die oberste Karte vom Stapel Archivium aufgedeckt. Diese Karte kann entweder eine Länder- oder – ab dem Jahr 831 – eine Hungerkarte sein. Muss eine Karte vom Archivium gezogen werden und dieses ist leer, wird der gesamte Ablagestapel sofort neu gemischt und als neuer verdeckter Stapel auf Archivium gelegt. Deckt anschließend die oberste Karte vom neuen Stapel auf.

4.1 Länderkarte

Es rumort in der Bevölkerung eines Landes.

Wird eine Länderkarte gezogen, wird geprüft, ob in der Steckleiste dieser Region (also derselben Farbe) noch ein Steckplatz frei ist. Je nachdem werden folgende Schritte ausgeführt:

A. Ist in der Steckleiste der entsprechenden Region noch mindestens ein Steckplatz frei, wird die Länderkarte in einen **freien Steckplatz** der entsprechenden Region geschoben.

Beispiel: Freier Steckplatz

Die Ereignistafel wird aus dem Losbeutel gezogen und direkt wieder auf das Scriptorium gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt: Nordalbingien wird in die Region Sachsen gesteckt.



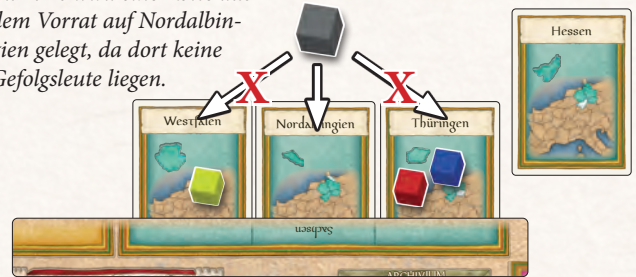
B. Ist in der entsprechenden Steckleiste **kein Steckplatz** mehr frei, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Auf **Länderkarten in dieser Region**, auf denen noch **kein Gefolgsmann** platziert wurde, wird eine **Rotte** gelegt, denn die vernachlässigten Menschen begehren auf.
2. Danach werden Gefolgsleute und Rotten von allen Länderkarten, die sich in den Steckplätzen dieser Region befinden, auf die entsprechenden Länder auf dem Spielplan **überführt**. Dabei kann es passieren, dass eine Rotte auf ein **Waldland** gelangt. In diesem Fall wird nicht nur diese Rotte auf das Waldland gelegt, sondern der Aufruhr greift auch noch auf alle angrenzenden Länder über, egal zu welcher Region sie gehören. Es kommt also auf jedes Nachbarland (außer Stammländer) eine weitere Rotte. Allerdings gibt es keinen Domino-Effekt, wenn unter den Nachbarländern wiederum ein Waldland ist.
3. Nachdem alle Gefolgsleute und Rotten von den Karten der betroffenen Region auf die Länder auf dem Spielplan überführt worden sind, werden alle Karten aus den Steckplätzen dieser Region gezogen und offen auf den **Ablagestapel** gelegt.
4. Zum Abschluss wird die zuletzt **gezogene Länderkarte**, also die, welche den ganzen Vorgang ausgelöst hat, in einen der nun freien Steckplätze dieser Region eingeschoben.

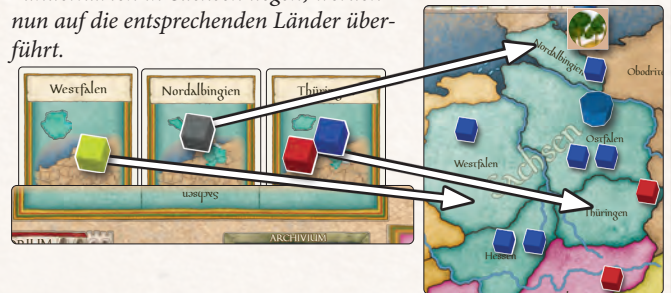
Beispiel: Kein freier Steckplatz

Eine Ereignistafel wird aus dem Losbeutel gezogen. Die oberste Karte wird aufgedeckt: Hessen wird gezogen, allerdings sind bereits alle Steckplätze in Sachsen belegt. Deshalb werden nun folgende Schritte ausgeführt:

Zu 1. Es wird eine Rotte aus dem Vorrat auf Nordalbingien gelegt, da dort keine Gefolgsleute liegen.



Zu 2. Alle Gefolgsleute und Rotten, die auf Länderkarten in Sachsen liegen, werden nun auf die entsprechenden Länder überführt.



Zu 2. Es tritt nun ein besonderer Fall ein: Da es in Nordalbingien einen Wald gibt, greift der Aufruhr auch auf angrenzende Länder über. In diesem Beispiel wird also eine Rotte aus dem Vorrat nach Friesland gelegt (Nordalbingien und Friesland sind über den Seeweg miteinander verbunden). Nach Ostfalen müsste unter anderen Umständen auch eine Rotte gelegt werden. Da sich dort aber die Pfalz des blauen Karolingers befindet, ist dieses Land vor aufrührerischen Rotten geschützt.

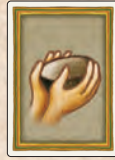


Zu 3 und 4. Die Länderkarten Westfalen, Thüringen und Nordalbingien werden offen auf den Ablagestapel abgeworfen, und Hessen wird nun in einen Steckplatz nach Sachsen gesteckt.



4.2 Hungerkarte

Eine Hungersnot sucht das Reich heim: Die Bauern können nur noch einer kleinen Zahl von adligen Herren Abgaben liefern. Die übrigen können ohne die bäuerliche Unterstützung ihren Auftrag nicht mehr erfüllen. Sie verlassen das Land und kehren als Leudes an den Hof ihres Herrn zurück.



Wird eine Hungerkarte gezogen, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Die Hungerkarte wird offen auf den **Ablagestapel** abgelegt.
2. Für **alle Länder** wird nun **geprüft**, ob sie weit genug entwickelt sind, um die Zahl der Gefolgsleute zu unterhalten:
 - Grundsätzlich kann jedes Land nur einen Gefolgsmann tragen;
 - jede Entwicklungsstufe steigert aber die Tragfähigkeit des Landes und ermöglicht dadurch den Unterhalt je eines weiteren Gefolgsmanns auf diesem Land;
 - ein Stammland kann immer drei Gefolgsleute tragen.

Sind **mehr Gefolgsleute** auf einem Land **als dieses tragen kann**, müssen die überzähligen Gefolgsleute entfernt und **auf das Leudes-Feld** des betroffenen Karolingers zurückgelegt

werden. So bleiben nur die Gefolgsleute auf dem Land zurück, die durch dessen Tragfähigkeit versorgt werden können. Befinden sich **Gefolgsleute verschiedener Karolinger** auf einem Land, entscheidet der Karolinger mit den meisten Gefolgsleuten, wessen Gefolgsleute das Land verlassen müssen. Herrscht Gleichstand, wird solange die gleiche Anzahl von Gefolgsleuten aller vertretenen Karolinger entfernt, bis die Tragfähigkeit dieses Landes nicht mehr überschritten wird. Das kann dann auch dazu führen, dass alle karolingischen Gefolgsleute entfernt werden.

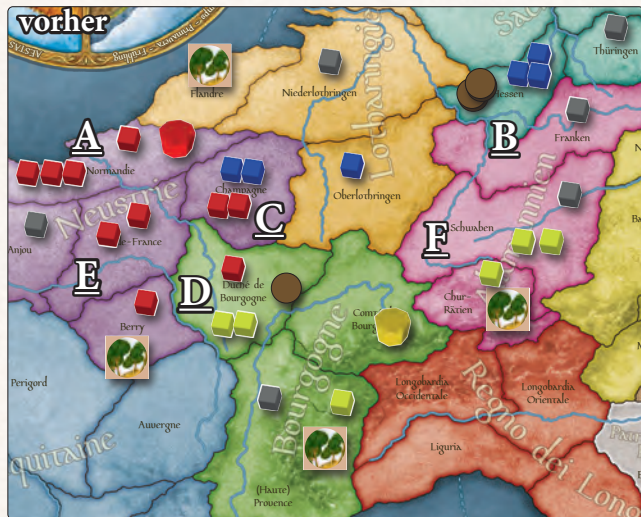
3. Auf jedem Land, von dem Gefolgsleute entfernt werden mussten, begehren die Menschen auf: Es wird eine **Rotte** gelegt. Die Zahl der entfernten Gefolgsleute spielt dabei keine Rolle. Ausnahme: Auf einem Stammland werden niemals Rotten platziert.

Anmerkung: Zu viele Gefolgsleute auf einem Land zu haben, ist sehr riskant. Ab 831 kommt der Hunger schneller als man denkt. Es ist ratsam, die Tragfähigkeit der Länder und die Anzahl der Gefolgsleute im Gleichgewicht zu halten.

Beispiel: Hunger

Eine Ereignistafel ist aus dem Losbeutel gezogen worden, und die anschließend gezogene Karte vom Stapel Archivium ist eine Hungerkarte. Legt sie auf den Ablagestapel.

Alle teilnehmenden Länder des Spielplans müssen nun nacheinander auf ihre wirtschaftliche Tragfähigkeit untersucht werden. Das Beispiel erläutert nur den gezeigten Ausschnitt:



A In der Normandie können bis zu drei Gefolgsleute stehen bleiben, da es sich um dabei um das Stammland von Rot handelt (Die rote Pfalz befindet sich dort). Da Rot dort jedoch vier Gefolgsleute hat, muss einer davon zurück auf das Leudes-Feld.

B In Hessen stehen drei Gefolgsleute von Blau. Das ist eine hohe Zahl, die das Land nicht tragen könnte, wäre es nicht so weit entwickelt. Es sind dort zwei Entwicklungsstufen platziert. Da jedes Land einen Gefolgsmann und jede Entwicklungsstufe einen weiteren tragen kann, hat Hunger in Hessen keine Auswirkungen.

C In der Champagne stehen sich jeweils zwei rote und zwei blaue Gefolgsleute gegenüber, also Gleichstand. Da sich dort keine Entwicklungsstufe befindet, ist die Tragfähigkeit 1. Es werden nun also gleichmäßig Gefolgsleute von jeder Farbe entfernt, bis die Tragfähigkeit von 1 erreicht ist - da gleichmäßig immer ein roter und ein blauer Gefolgsmann entfernt werden muss, bleibt am Ende keiner übrig.

D Im Duché de Bourgogne befindet sich eine Entwicklungsstufe, das heißt, es dürfen insgesamt 2 Gefolgsleute dort verbleiben. Da Gelb mit 2 Gefolgsleuten in der Mehrheit ist, kann Gelb entscheiden, welcher Gefolgsmann entfernt wird: Der rote Gefolgsmann wird entfernt.

E und F In der Ile de France und Schwaben sind jeweils zwei Gefolgsleute und die Tragfähigkeit ist nur 1. Es wird jeweils 1 Gefolgsmann entfernt. Die Rotte in Schwaben hat keinen Einfluss auf die Auswirkung des Hungers.



Desweiteren hat der Hunger in folgenden Ländern keine Auswirkung, da dort jeweils nicht mehr Gefolgsleute vertreten sind, als die Tragfähigkeit des Landes zulässt: Anjou, Berry, Flandres, Niederlothringen, Oberlothringen, Comté de Bourgogne, (Haute) Provence, Chur-Rätien, Franken und Thüringen.

Auf jedem Land aus dem mindestens ein Gefolgsmann entfernt wurde, wird nun eine Rotte aus dem Vorrat platziert (C, D und E). Die einzige Ausnahme hierbei ist das Stammland von Rot, die Normandie - dort kann nie eine Rotte platziert werden (A).

5. Aktionen

Wird eine Aktionstafel gezogen, darf der Karolinger, dem diese Tafel gehört, seine Aktion ausführen – er muss es aber nicht. Von dieser Regel ist nur die *Friedenstafel* ausgenommen. Sie muss

immer ausgeführt werden. Im Folgenden werden die einzelnen Aktionen näher beschrieben. Aktionstafeln mit Punkt werden genau so ausgeführt wie solche ohne Punkt.

5.1 Einfluss nehmen

Die Gefolgsleute der Karolinger können je nach Wunsch ihrer Herren auf unterschiedliche Weise in Länder entsandt werden, manche wirken zunächst im Verborgenen und entfalten ihren Einfluss im richtigen Moment, während andere direkt zur Pfalz aufbrechen.



Wird die Aktionstafel *Einfluss nehmen* gezogen, führt der Karolinger eine dieser drei Optionen aus:

a. Drei Missi ins Stammland senden

Der Karolinger nimmt bis zu 3 Gefolgsleute vom Missi-Feld seines Spielertableaus und platziert sie auf seinem Stammland.

ODER:

b. Missi auf Länderkarten entsenden

Diese Missi werden entsandt, um im Verborgenen langsam Einfluss aufzubauen. Daher werden diese Gefolgsleute nicht direkt auf die Länder, sondern zuerst auf die Länderkarten gelegt.

Der Karolinger nimmt dazu beliebig viele seiner Gefolgsleute vom Missi-Feld und platziert sie auf beliebig vielen Länderkarten in den Regionenleisten. Die Länder dieser Länderkarten dürfen jedoch nicht von anderen Karolingern beherrscht werden. Anmerkung: Die Zahl der Gefolgsleute auf Länderkarten spielt keine Rolle. Auf Karten von Waldländern und solchen, die von keinem Karolinger beherrscht werden, gelten keine Einschränkungen.

ODER:

c. Einfluss in Ländern entfalten

Dazu überführt der Karolinger Gefolgsleute von beliebig vielen Länderkarten auf die entsprechenden Länder.

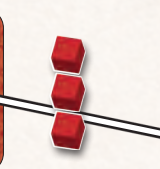
Er darf dabei jedoch nur Gefolgsleute von solchen Karten überführen, auf denen er selbst *mindestens einen eigenen Gefolgsmann* hat.

Außerdem müssen von dieser Karte *sämtliche Gefolgsleute*, also auch die von anderen Karolingern, auf das entsprechende Land überführt werden.

Abschließend werden diese Länderkarten aus ihren Steckplätzen entfernt und offen auf den Ablagestapel gelegt.

Anmerkung: Im seltenen Fall, dass sich auch Rotten auf der Länderkarte befinden, werden diese nach den Regeln der Länderkarten (4.1 B.2) auf das Land überführt.

Beispiel: Drei Missi ins Stammland senden



Rot legt das Maximum von 3 Missi vom eigenen Tableau direkt in die Normandie, da dort die eigene Pfalz steht.

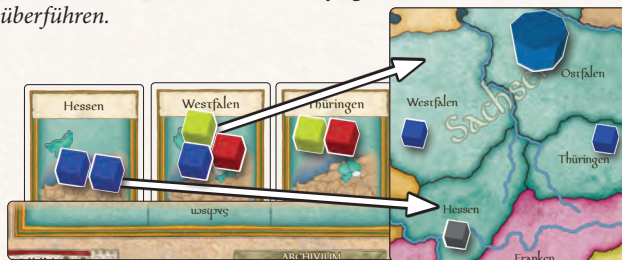
Beispiel: Missi auf Länderkarten entsenden



Gelb und Rot dürfen keine Missi auf die Île-de-France-Länderkarte legen, da Blau in diesem Land die Mehrheit an Gefolgsleuten hat.

Beispiel: Einfluss in Ländern entfalten

Blau kann nur Gefolgsleute von Hessen und Westfalen in die Länder überführen, da Blau auf diesen Karten Gefolgsleute hat. In Westfalen muss Blau dabei auch die Gefolgsleute von Gelb und Rot mit überführen.



Die Länderkarten Hessen und Westfalen werden anschließend auf den Ablagestapel gelegt.



5.2 Entwickeln

Um gegen die Geschwister zu bestehen, müssen die Karolinger ihre Aktionsmöglichkeiten erweitern und die Länder unter ihrer Herrschaft wirtschaftlich, rechtlich und kulturell weiterentwickeln.



Wird die Aktionstafel *Entwickeln* gezogen, führt der Karolinger eine dieser zwei Optionen aus:

a. Eine inaktive Aktionstafel aktivieren

Der Karolinger verschiebt zwei Gefolgsleute vom Missi- auf das Leudes-Feld und darf dann eine seiner inaktiven Aktionstafeln mit Punkt aktivieren, indem er sie zu seinen aktiven Aktionstafeln legt. *Anmerkungen: Wenn keine Gefolgsleute im Missi-Feld sind, kann diese Aktion nicht ausgeführt werden. Der Karolinger muss nicht angeben, welche Aktionstafel aktiviert wird. Die neu aktivierte Tafel ist mit Beginn der nächsten Jahreszeit einsetzbar; dann wieder nach jedem Jahreswechsel (siehe S. 6; einzig die Friedenstafel kann unter besonderen Umständen wieder inaktiv werden, siehe S. 16). Eine Aktionstafel auf dem Tauschtafel-Feld gilt nicht als inaktiv (S. 6).*

ODER:

b. Drei Entwicklungsstufen legen

Der Karolinger platziert bis zu 3 Entwicklungsstufen auf Ländern, die er beherrscht. Dabei gilt:

- Für jede Entwicklungsstufe muss der Karolinger einen seiner Missi auf Leudes verschieben.
- Entwicklungsstufen kann ein Karolinger nur auf solche Länder legen, die er selbst *beherrscht*, auf denen er also mehr Gefolgsleute hat als alle anderen Karolinger (und Rotten) zusammen.
- In einem einzelnen Zug können insgesamt höchstens 3 Entwicklungsstufen platziert werden.
- In jedem Land können maximal 2 Entwicklungsstufen liegen.
- Auf Stammländern und Waldländern können keine Entwicklungsstufen platziert werden. *Die einen gelten bereits als voll entwickelt und auf den letzteren ist wegen der schlechten landschaftlichen Bedingungen keine Entwicklung für Karolinger möglich.*

Beispiele: Mehrheitsverhältnisse und Beherrschen

In diesen zwei Beispielen hat keiner eine Mehrheit:



In diesen zwei Beispielen hat jeweils Gelb die einfache Mehrheit:



Gelb hat die absolute Mehrheit und beherrscht:



Beispiel: Aktivieren einer Aktionstafel

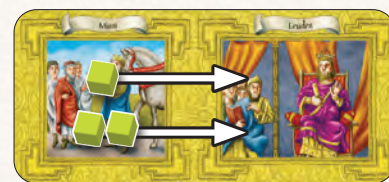
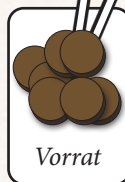
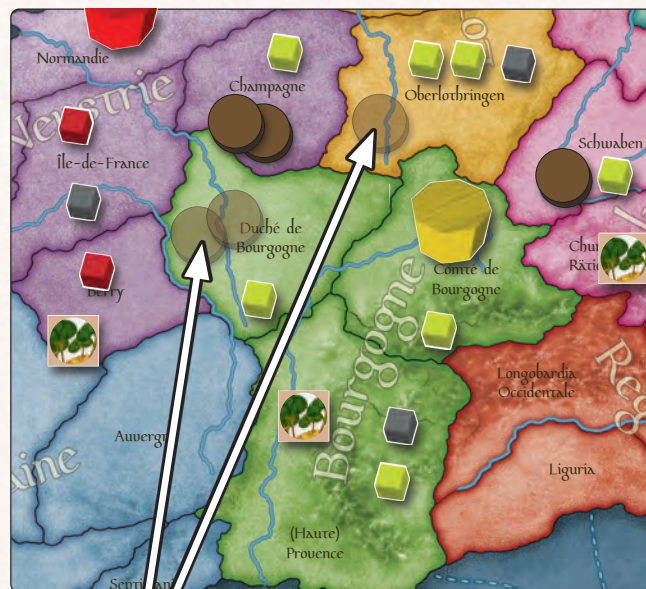
Zwei Missi werden auf Leudes geschoben, um eine neue Aktionstafel mit Punkt freizuschalten.



Beispiel: Entwicklungsstufen legen

Gelb hat die Entwickeln-Tafel gespielt und sich für die weitere Entwicklung seiner Länder entschieden, will also Entwicklungsstufen auslegen.

In zahlreichen Ländern kann er das aber nicht. So können Länder mit Pfalz (Comté de Bourgogne, Normandie) und Waldländer (Berry, Haute Provence) grundsätzlich nicht entwickelt werden.



Auch auf Länder, die Gelb nicht beherrscht, kann er keine Entwicklungsstufen legen, wie z. B. auf die Île-de-France. Ebenso wenig darf er die Champagne noch weiter entwickeln, denn es dürfen auf keinem Land mehr als zwei Entwicklungsstufen liegen.

So bleiben nur Oberlothringen, das Gelb um eine Stufe entwickelt, sowie das Duché de Bourgogne, auf das Gelb zwei Entwicklungsstufen legt. Es setzt jeweils pro Entwicklungsstufe einen Missus ein, der die Entwicklung vor Ort veranlasst und dann an den Hof zurückkehrt (pro Entwicklungsstufe ein Gefolgsmann von Missi auf Leudes verschieben).

Gelb hätte auch in Schwaben gern noch eine weitere Stufe entwickelt, kann aber in einem Zug nur bis zu drei Entwicklungsstufen auslegen. Auch hätte Gelb keine Missi mehr übrig gehabt, um die Entwicklungsstufe zu zahlen.

5.3 Missi ausstatten

Einnahmen des Herrschers, die er als Abgaben aus seinen Ländereien erhob, wurden zum größten Teil wieder an seine Getreuen ausgeteilt. Diesen wurde damit ermöglicht, als Missi (Gesandte ihrer Herren) deren Befehle auszuführen. Das Pergament mit dem Befehl („Breve“) sehen wir auf der Aktionstafel.



Wird die Aktionstafel *Missi ausstatten* gezogen, darf der Karolinger Leudes zu Missi und Nobiles zu Leudes machen. Dafür braucht er ertragreiche Ländereien. Wie hoch die Erträge insgesamt sind, hängt von der Anzahl der Länder und deren Entwicklung ab.

Berechnung der Höhe der Abgaben:

- Ein Karolinger erhält nur Abgaben von Ländern, die er **beherrscht**, auf denen er also über mehr Gefolgsleute verfügt als alle anderen Geschwister (inklusive Rotten) zusammen.
- Die Höhe der Abgaben entspricht der Anzahl dieser Länder zuzüglich der Zahl der Entwicklungsstufen auf diesen Ländern, **mindestens aber drei**.
- Waldländer bringen keine Erträge.
- Ein Stammland bringt immer nur einen Ertrag von 1. Obwohl die Pfalz auf einem voll entwickelten Stammland steht, sind hier die Erträge für den Erhalt eben dieser Pfalz gebunden.

Ausstattung von Missi:

- Pro Abgabeneinheit darf ein Gefolgsmann auf dem Spielertableau um ein Feld von rechts nach links bewegt werden, also von Leudes auf Missi oder von Nobiles auf Leudes.
- Es ist auch möglich, Nobiles direkt zu Missi zu machen, allerdings zu den entsprechenden Kosten, also für je zwei Abgabeneinheiten pro Gefolgsmann.
- Fließen dem Karolinger mehr Abgaben zu als ihm Leudes oder selbst Nobiles zur Verfügung stehen, können die überzähligen Abgaben nicht erhoben werden.

Beispiel: Missi ausstatten



Gelb spielt *Missi ausstatten* und erhält folgende Abgaben:

- Comté de Bourgogne: 1 Abgabe, da Stammland;
- Duché de Bourgogne: 3 Abgaben, da Gelb das Land beherrscht und sich 2 Entwicklungsstufen dort befinden;
- Champagne: keine Abgaben, da Gelb dieses Land nicht beherrscht (Gleichstand mit Rot);
- Oberlothringen: 2 Abgaben, da Gelb das Land beherrscht und 1 Entwicklungsstufe vorhanden ist;
- Franks: 1 Abgabe, da Gelb das Land beherrscht;
- Schwaben: 2 Abgaben, da Gelb das Land beherrscht und 1 Entwicklungsstufe vorhanden ist;
- (Haute)Provence: Keine Abgabe, da Waldland.



Gelb erhält also in Summe 9 Abgaben, die Gelb wie folgt verwendet:

- Gelb bewegt vier Gefolgsleute von Leudes auf Missi, dies kostet 4 Abgaben;
- Gelb bewegt zwei Nobiles direkt auf Missi, dies kostet weitere 4 Abgaben;
- Gelb bewegt einen Nobiles auf Leudes, dies kostet die letzte verbleibende Abgabe.



5.4 Truppen ziehen

Die Gefolgsleute der Karolinger, die als Grafen in den Ländern herrschen, können den Heerbann ihres Herrschers ausrufen und Truppen ausheben, und mit diesen zu Felde ziehen, um die Herrschaft des Karolingers auszuweiten. Die Missi übermitteln dem Grafen dabei den Befehl zum Ziehen und kehren nach erfolgreicher Mission zurück an den Hof zu den Leudes.



Wird die Aktionstafel *Truppen ziehen* gezogen, darf der Karolinger mit seinen Gefolgsleuten auf dem Spielplan ziehen. Jeder Gefolgsmann darf von einem Land, das sein Karolinger beherrscht, in ein direkt angrenzendes Land ziehen. Mehrere Gefolgsleute können dabei als Gruppe bewegt werden. Jede Bewegung eines Gefolgsmanns oder einer Gruppe von Gefolgsleuten kostet einen Missus.

Dabei muss der Karolinger folgende Regeln beachten:

Bedingungen

- Ein Karolinger kann nur von Ländern aus ziehen, die er **beherrscht**, auf denen er also über mehr Gefolgsleute verfügt als alle anderen Geschwister (inklusive Rotten) zusammen. Dabei erfolgt die Prüfung der Mehrheitsverhältnisse am Beginn des Zugs. Wie sich das Verhältnis während der Durchführung der Aktion verändert, ist nicht entscheidend.
- Von Waldländern aus darf ein Karolinger immer Feldzüge unternehmen – unabhängig von den Mehrheitsverhältnissen.
- Auf die Stammländer seiner Geschwister darf ein Karolinger nicht ziehen.

Reichweite

Jeder Gefolgsmann kann sich pro Aktionstafel *Truppen ziehen* insgesamt nur in ein Nachbarland bewegen.

Kosten

Für jeden Gefolgsmann bzw. für jede Gruppe von Gefolgsleuten, die der Karolinger bewegt, muss er einen Missus einsetzen, also von Missi auf Leudes verschieben. Als Gruppe von Gefolgsleuten gelten mehrere Gefolgsleute, die gemeinsam von einem Land auf dasselbe angrenzende Land ziehen. *Bedenkt: Ist kein Missus vorhanden, können die Gefolgsleute nicht ziehen!*

Beispiel: Truppen ziehen

A Rot hat die Truppen-ziehen-Tafel gespielt und darf nun eigene Gefolgsleute auf dem Spielplan bewegen.



Rot sendet seine Gefolgsleute von seinem Stammland in der Normandie aus: 1 Gefolgsmann bewegt sich ins benachbarte Anjou, dies kostet einen Missus; eine Gruppe von 2 Gefolgsleuten bewegt sich auf die Île de France, dies kostet auch einen Missus; und ein letzter Gefolgsmann bewegt sich in die Champagne, auch dafür muss wiederum ein Missus vom Missi-Feld auf das Leudes-Feld verschoben werden.

B Blau hat die Truppen-ziehen-Tafel gespielt und kann seine Gefolgsleute nun bewegen:

Aus Westfalen kann Blau seine Gefolgsleute jedoch **nicht** herausziehen, da er dort nicht über die absolute Mehrheit verfügt. Am liebsten würde Blau seinen Gefolgsmann aus Thüringen und einen der zwei Gefolgsleute aus Hessen nach Franken bewegen. Da Blau aber nur noch einen Missus auf seinem Missi-Feld liegen hat, darf Blau nur eine Gruppe oder einen Gefolgsmann bewegen und entschließt sich dazu, die beiden Gefolgsleute aus Hessen nach Franken zu bewegen, da er Gelb nicht traut.



5.5 Kämpfen und Ruhm erringen

Im Kampf führt ein Karolinger seine Truppen gegen andere Karolinger oder auch gegen aufrührerische Rotten in die Schlacht und erringt Ruhm.



Wird die Aktionstafel **Kämpfen** gezogen, darf der Karolinger mit seinen Gefolgsleuten kämpfen, um gegnerische Gefolgsleute oder Rotten vom Spielplan zu entfernen.

Der Karolinger, der die Aktion **Kämpfen** durchführt, kann entscheiden, auf wie vielen und auf welchen Ländern er kämpfen will. Dabei gilt Folgendes:

Bedingungen

- Der Karolinger muss in dem Land, in dem er kämpft, über die **einfache Mehrheit** der Gefolgsleute verfügen. Das bedeutet, er muss mehr Gefolgsleute dort haben, als jeder andere Karolinger einzeln und auch mehr als aufrührerische Rotten. Ein Gleichstand genügt nicht.

Anmerkung: Es ist also beim Kämpfen nicht nötig, dass der Karolinger das Land beherrscht, indem er mehr Gefolgsleute dort hat als alle anderen Fraktionen zusammengenommen.

- Auch auf Waldländern darf gekämpft werden, wenn der Karolinger dort über die einfache Mehrheit verfügt.

Kampf

Wenn in einem Land gekämpft wird, geht ihr wie folgt vor:

- Entfernt solange dieselbe Anzahl von Gefolgsleuten der verschiedenen Karolinger bzw. Rotten, bis nur noch die Gefolgsleute einer Farbe auf dem Land übrig sind.
 - Die entfernten Gefolgsleute kehren an den Hof des jeweiligen Karolingers **als Leudes zurück**.
 - Entfernte aufrührerische Rotten werden im Kampf vernichtet und in den Vorrat zurückgelegt.

Ruhm erringen

Pro Aktionstafel **Kämpfen** kann ein Karolinger jeweils nur eine Trophäe beanspruchen, wenn er auf mindestens einem Land gesiegt hat. Als Sieg gilt es, wenn er in dem Land als einziger noch Gefolgsleute hat. Die Trophäe beansprucht er, indem er einen Gefolgsmann **von Leudes** nimmt und ihn als Trophäe auf seiner Ruhmesleiste des Spielertableaus platziert. Liegen dort jedoch bereits vier Trophäen, kommt keine weitere hinzu.

Anmerkung: Die Zahl der Länder, Schlachten und besiegten Gegner ist für die Trophäe nicht entscheidend.

Beispiel: Kämpfen

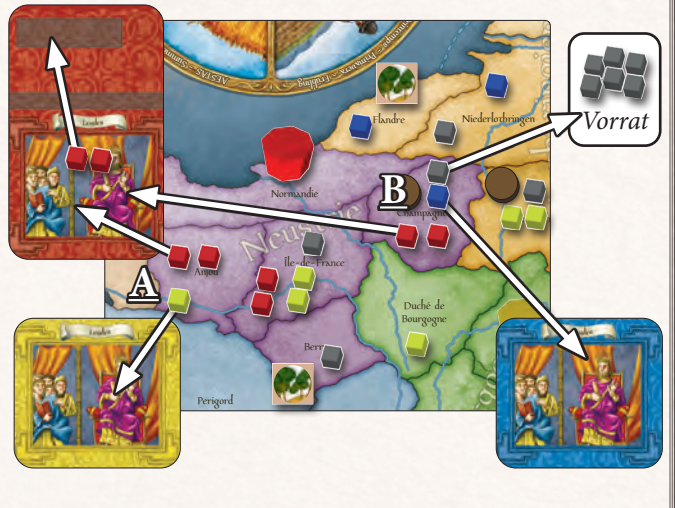
Rot hat die Aktion **Kämpfen** gezogen. Es kann in der Champagne und im Anjou kämpfen, denn es hat dort die einfache (!) Mehrheit der Gefolgsleute. Das Anjou beherrscht er sogar, aber auch in der Champagne sind sowohl vom Aufruhr als auch von Blau nur jeweils eine Rotte, bzw. einen Gefolgsmann, von Rot dagegen zwei Gefolgsleute vorhanden.

Rot kann sich aussuchen, ob es nur auf einem oder auf mehreren Ländern kämpfen will. Es entscheidet sich für letzteres.

Kämpfen bedeutet, auf einem Land solange die gleiche Anzahl Gefolgsleute und Rotten der vorhandenen Farben zu entfernen, bis nur noch eine Farbe übrig ist.

A Im Anjou wird daher jeweils ein roter Gefolgsmann auf Leudes des roten Spielertableaus und ein gelber auf Leudes des gelben Spielertableaus zurückgelegt. Rot hat damit einen Sieg errungen, denn seine Gefolgsleute bleiben allein auf dem Land zurück. Rot darf sich deshalb einen Gefolgsmann von Leudes auf die Ruhmesleiste als Trophäe legen.

B Nun kämpft Rot in demselben Zug auch in der Champagne. Wieder wird von jeder Farbe (Rot, Blau, Grau) dieselbe Anzahl von Gefolgsleuten, bzw. Rotten, entfernt, also von jeder eine. Die Gefolgsleute werden auf die Leudes-Felder der jeweiligen Spielertableaus zurückgelegt, die Rotte kommt in den Vorrat. Rot darf sich nun aber keine weitere Trophäe auf die Ruhmesleiste legen, denn pro Einsatz der **Kämpfen**-Tafel kann ein Karolinger höchstens eine Trophäe erwerben.



5.6 Keine Aktion

In jeder Jahreszeit muss ein Karolinger zwei Tafeln spielen. Nun verfügen die Geschwister gerade in der Anfangsphase aber nur über fünf Aktionstafeln. Sie haben also noch nicht genügend Macht, um in jeder der vier Jahreszeiten zwei Aktionen auszuführen. Deshalb ist es früher oder später nötig, eine oder sogar zwei **Keine-Aktion**-Tafeln mit dem Kreuz abzulegen.



Dadurch hat der Karolinger aber auch die Möglichkeit, seine Ge-

schwister darüber im Unklaren zu lassen, in welcher Jahreszeit er gar nicht, wenig oder verstärkt agieren will.

Wird die **Keine-Aktion**-Tafel aus dem Losbeutel gezogen, geschieht nichts weiter. Die Tafel selbst wird sofort wieder auf die Aktionsleiste des entsprechenden Karolingers zurückgelegt.

Eine besondere Bedeutung erhält die **Keine-Aktion**-Tafel im Zusammenhang mit der **Friedenstafel**. Siehe dazu die Regeln zur Aktion **Frieden ausrufen**, S. 16.

5.7 Aufruhr besänftigen

Menschen, die glauben, ihr Heil nur noch in Aufruhr, Gewalt und Zerstörungen zu finden, sind selbst entwurzelt, beraubt und vertrieben. Es ist möglich, solchen Menschen ein Angebot zu machen und so die aufrührerischen Rotten zum Frieden zu führen. Die Anführer der Entrechteten werden in die Gunst des Karolingers aufgenommen und ihre Leute mit Land ausgetattet. Sie sind jetzt treue Gefolgsleute des Karolingers.



Wird die Aktionstafel *Aufruhr besänftigen* gezogen, darf der Karolinger nach folgenden Regeln in einem einzigen Land Rotten durch eigene Gefolgsleute ersetzen:

Der Karolinger kann in einem Land (auch Waldland) Aufruhr besänftigen, wenn er **mindestens einen Gefolgsmann**

- **dort** in dem Land,
- **oder auf einem angrenzenden Land** hat.

Anmerkung: Die Mehrheitsverhältnisse in diesen Ländern spielen ebenso wenig eine Rolle wie die Frage, zu welcher Region das Land gehört.

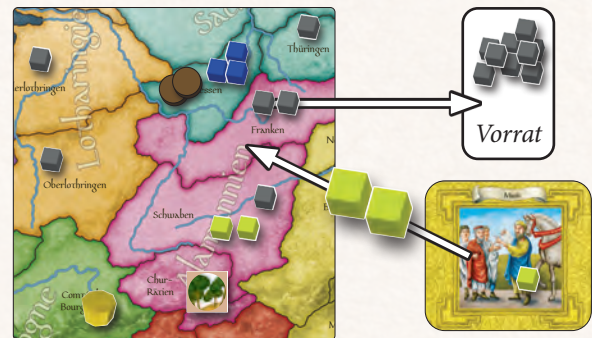
Der Karolinger darf dazu nun **bis zu drei Rotten** aus diesem Land entfernen und durch die gleiche Anzahl an eigenen Gefolgsleuten, die er von Missi nimmt, **ersetzen**. Die entfernten Rotten kommen zurück in den Vorrat.

Beispiel: Aufruhr besänftigen

Die Aktionstafel *Aufruhr besänftigen* von Gelb wurde gezogen und Gelb kann nun in einem Land der eigenen Wahl bis zu drei Rotten gegen eigene Missi austauschen. Dafür kommen aber nur Länder in Frage, auf denen mindestens ein gelber Gefolgsmann steht, oder die an ein solches Land angrenzen.



In diesem Beispiel kann Gelb sich also für eines der folgenden Länder entscheiden (gelb markiert): Oberlothringen, Franken, Schwaben, (Haute) Provence, Duché de Bourgogne oder Champagne. (Nicht möglich sind hingegen Anjou, Thüringen und Niederlothringen.)



Gelb entscheidet sich für Franken, da es dort sogar zwei Rotten durch eigene Gefolgsleute austauschen kann und dadurch fast die komplette Region Alamannien unter Kontrolle hat. Gelb legt also die beiden Rotten zurück in den Vorrat und zwei Gefolgsleute aus dem Missi-Feld auf Franken.



5.8 Frieden ausrufen

Die Karolinger haben den Auftrag, dem Reich den Frieden zurückzubringen. Das kann ein Karolinger tun, wenn seine Machtposition so gefestigt ist, dass seine Geschwister seinen Anspruch auf den Kaiserthron anerkennen müssen.



Wer die *Friedenstafel* auf dem Scriptorium ablegt, erhebt diesen Machtanspruch und kann das Spiel siegreich beenden, und zwar schon vor Ablauf des Jahres, das die Karolinger-Geschwister durch den Sonnenuhrmarker auf den Annalen als Ende vereinbart haben. Getragen von der Wucht des erhebenden Moments, kann der Siegesgewisse sogar außergewöhnliche Kräfte mobilisieren. Er kann in demselben Moment, in dem seine *Friedenstafel* gezogen wird, eine Tafel von seinem Spielertableau spielen. Dafür muss er aber zusammen mit der *Friedenstafel* eine *Keine-Aktion*-Tafel abgelegt haben. Am Ende seiner Aktion muss er beweisen, dass er sich auf mindestens dreifache Weise als würdiger Nachfolger Karls des Großen erweist, also mindestens drei Siegbedingungen erfüllt.

Beim Ablegen einer *Friedenstafel* auf das Scriptorium, muss die zweite Tafel eine *Keine-Aktion*-Tafel sein.

Wenn eine *Friedenstafel* gezogen wird, unterbricht sie den normalen Spielablauf, und ihr führt folgende Schritte aus:

1. Der Karolinger, dessen *Friedenstafel* aus dem Losbeutel gezogen wurde, **kann sofort eine aktive Aktionstafel von seinem Spielertableau ausführen**, so als ob diese Aktionstafel soeben aus dem Losbeutel gezogen worden wäre. Die entsprechende Tafel wird dazu von den aktiven Aktionstafeln genommen und auf dem aktuellen Jahreszeitenfeld abgelegt, und die Aktion ausgeführt.
2. Anschließend wird **geprüft**, ob der Karolinger nun mindestens drei Siegbedingungen erfüllt (siehe S. 7, 3.5 *Ende des Spiels und Siegbedingungen*). Je nach Ergebnis geht ihr wie folgt vor:
 - Erfüllt der Karolinger **weniger als drei Siegbedingungen**, misslingt der Sieg und seine *Friedenstafel* verfällt. Sie wird zu den inaktiven Aktionstafeln zurückgelegt. Spielt dann wie üblich weiter.
 - Erfüllt der Karolinger dagegen nach Ausführen der zusätzlichen Aktion **mindestens drei Siegbedingungen**, wird der gesamte *Inhalt des Losbeutels* offen ausgelegt:
 - Stellt sich nun heraus, dass der Karolinger eine andere als die *Keine-Aktion*-Tafel mit abgelegt hatte, muss er seine zusätzlichen Aktionen aus Schritt 1 vollständig rückgängig machen und seine *Friedenstafel* verfällt; sie wird zurück zu den inaktiven Aktionstafeln gelegt.
 - Stellt sich heraus, dass sich noch *weitere Friedenstafeln* im Beutel befinden, hat er noch nicht gewonnen. Stattdessen werden nur diese weiteren *Friedenstafeln* (die auch als zweite eine *Keine-Aktion*-Tafel vorweisen müssen) in den Beutel zurückgetan. Die ganz am Anfang gezogene *Frie-*

Schaubild: Frieden ausrufen

Die *Friedenstafel* **muss** immer zusammen mit einer *Keine-Aktion*-Tafel auf das Scriptorium gelegt werden, wenn der Sieg gelingen soll.



Die *Friedenstafel* ermöglicht dem Karolinger, eine seiner *Aktionstafeln* vom Spielertableau sofort auszuführen und auf die gegenwärtige Jahreszeit zu legen.



Falls die Siegbedingungen nicht erfüllt sind, kommt die *Friedenstafel* zurück zu den inaktiven *Aktionstafeln*. Sie muss dann erst wieder aktiviert werden, bevor sie erneut abgelegt werden kann.



denstafel wird nicht in den Beutel zurück gelegt. Legt alle anderen *Aktionstafeln* und die *Ereignistafeln*, die ggfs. noch im Beutel waren, zunächst beiseite. Zieht dann alle *Friedenstafeln* einzeln in zufälliger Reihenfolge aus dem Beutel. Der Karolinger, dessen *Friedenstafel* gezogen wird, führt sofort die zusätzlich erlaubte Aktion gleichfalls wie oben beschrieben aus. Zieht alle *Friedenstafeln* auf diese Weise aus dem Beutel und prüft, nachdem alle zusätzlichen Aktionen ausgeführt wurden, das Ergebnis:

- Gewonnen hat dann einer der Karolinger, der eine *Friedenstafel* gelegt hatte; aber nur, wenn er **alleine (!)** mindestens drei Siegbedingungen erfüllt.
- Haben dagegen mehrere Karolinger - oder keiner - die nötigen Siegbedingungen erfüllt, werden alle eingesetzten *Friedenstafeln* zurück zu den inaktiven *Aktionstafeln* gelegt. Führt das Spiel dann nach den üblichen Regeln fort. Legt dazu die vorhin beiseite gelegten Tafeln wieder zurück in den Beutel und zieht nach den üblichen Regeln.



6. Variante für Fortgeschrittene

Für einen abwechslungsreichen Aufbau und einen höheren Anforderungsgrad empfehlen wir folgende Variante, bei der die Gefolgsleute zunächst auf verschiedenen Ländern platziert und die Stammländer erst im Laufe des Spiels beansprucht werden.

6.1 Spielaufbau für Fortgeschrittene

Folgt zunächst unverändert diesen Schritten des Aufbaus für das Grundspiel auf Seite 4:

- 2.2.1 Teilnehmende Regionen
- 2.2.4 Annalen
- 2.2.5 Ereignistafeln
- 2.2.6 Spielertableau und Aktionstafeln

Führt dann die folgenden, veränderten Schritte aus:

6.1.1 Hungerkarten, Pfalz, Leudes und Nobiles

Legt die passende Anzahl von Hungerkarten – eine weniger als Teilnehmer – bis zum Jahr 831 beiseite. Mit jedem Jahreswechsel kommt durch die goldene Tafel Hunger eine dieser Hungerkarten ins Spiel, bis keine mehr vorhanden sind (siehe S. 6, 3.4).

Die Pfalz wird jeweils auf dem Spielertableau des Karolingers bereit gelegt.

Platziert acht Gefolgsleute auf Leudes und weitere acht Gefolgsleute auf Nobiles des Spielertableaus. Die übrigen acht Gefolgsleute werden in zwei Haufen zu je vier vor dem Spielertableau abgelegt. In einem ersten Durchgang legen die Karolinger die ersten vier Gefolgsleute in den Losbeutel.

6.1.2 Länderkarten, Waldländer und Gefolgsleute

Alle teilnehmenden Länderkarten werden gründlich gemischt und verdeckt auf dem Archivium abgelegt.

Danach wird die oberste Länderkarte vom Archivium gezogen:

- Gibt es in der Region dieses Landes noch keinen Wald, wird dieses Land nun zum Waldland. Legt also einen Wald auf dieses Land. Die Länderkarte wird offen neben dem Archivium abgelegt und die nächste Karte gezogen.
- Gibt es in der Region dieses Landes bereits ein Waldland, wird ein Gefolgsmann aus dem Losbeutel gezogen. Der Karolinger, dem der Gefolgsmann gehört, entscheidet, wie er diesen einsetzt:
 - a. Er darf den Gefolgsmann **direkt auf das Land** setzen, dessen Karte gerade gezogen wurde. Diese Möglichkeit hat der Karolinger aber nur, wenn er auf keinem der benachbarten Länder bereits Gefolgsleute hat. Die Länderkarte wird in diesem Fall auf den offenen **Ablagestapel** neben dem Archivium abgelegt.
 - b. Der Karolinger darf den Gefolgsmann als **Missus** einsetzen, ihn also auf dem Feld **Missi** seines Spielertableaus ablegen. Die Länderkarte wird in die **Regionenleiste** eingesteckt.
 - c. Er darf seinen Gefolgsmann auf einem **beliebigen anderen Land dazulegen**, auf dem er bereits Gefolgsleute hat. Die Länderkarte wird in die **Regionenleiste** eingesteckt.
 - d. Er darf den Gefolgsmann auch **auf einer beliebigen Länderkarte** ablegen, die in einer Regionenleiste steckt. Die gerade gezogene Länderkarte wird danach auch in ihre **Regionenleiste** eingesteckt.
Wichtig: Der Gefolgsmann darf *nicht* auf die im selben Schritt gezogene Karte gelegt werden.
- Muss eine Karte in ihre Regionenleiste gesteckt werden, ist

dort aber kein Platz mehr frei, wird jener Prozess ausgelöst, in dessen Verlauf die Länderkarten wieder aus der Leiste genommen werden und die Gefolgsleute bzw. die Rotten, die auf den Karten liegen, auf die Länder gelangen (vgl. S. 8, 4.1).

Nachdem der Karolinger seinen Gefolgsmann platziert hat, wird die nächste Länderkarte vom Archivium gezogen, und ihr zieht Karte um Karte, bis der Beutel mit Gefolgsleuten leer ist.

Es erfolgt danach ein identischer Durchgang mit dem zweiten 4-Gefolgsleute-Kontingent, das die Karolinger noch vor ihrem Spielertableau liegen haben.

Wenn auf dem Archivium keine Länderkarten mehr liegen, aber noch Gefolgsleute im Beutel sind, stehen dem Karolinger nur noch die Handlungsmöglichkeiten b. bis d. zur Verfügung.

Nachdem der letzte Gefolgsmann platziert worden ist, werden alle Länderkarten auf dem Ablagestapel für das Spiel wieder gründlich gemischt und verdeckt aufs Archivium gelegt.

6.1.3 Aufruhr

Anschließend fällt jedes Land, auf dem sich keine Gefolgsleute befindet, 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.

Legt danach alle übrigen Rotten, sowie die Entwicklungsstufen als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

6.2 Angepasste Regeln für Fortgeschrittene

6.2.1 Pfalz und angepasste Aktionstafel *Entwickeln*

Im Grundspiel erhalten die Spieler schon von Beginn an ein Stammland mit errichteter Pfalz. Das ist im Spiel für Fortgeschrittene nicht der Fall, hier können die Karolinger erst im Lauf des Spiels ihr eigenes Stammland beanspruchen.



Die Aktionstafel *Entwickeln* (S. 11, 5.2) wird dafür um folgende Option ergänzt, die pro Karolinger ein einziges Mal im Verlauf des Spiels verwendet werden darf:

c. Stammland beanspruchen (einmalig)

Der Karolinger ernennt ein Land zu seinem Stammland, dabei gilt Folgendes:

Bedingungen

- Der Karolinger **beherrscht** dieses Land.
- In der **Region** dieses Landes gibt es noch **kein** Stammland.
- Auf diesem Land befinden sich **zwei Entwicklungsstufen**.
Anmerkung: Daraus folgt, dass kein Waldland zu einem Stammland ernannt werden kann, da diese keine Entwicklungsstufen erhalten dürfen.

Kosten

- Der Karolinger muss **drei Missi auf Leudes** schieben.

Sind die Bedingungen erfüllt und die Kosten bezahlt, führt der Karolinger folgende Schritte aus:

1. **Ersetzt die zwei Entwicklungsstufen durch die Pfalz** des Karolingers. Legt dazu die zwei Stufen zurück in den Vorrat und platziert die Pfalz des Karolingers auf dem Land. *Das Entfernen der Entwicklungsstufen steht für den erhöhten gesamtgesellschaftlichen Aufwand, der für die Versorgung der Pfalz gebunden ist.*
2. **Gefolgsleute und Rotten werden verdrängt:** Befinden sich noch Gefolgsleute anderer Karolinger oder Rotten auf dem

beanspruchten Stammland, müssen diese nun weichen. Rotten werden vom Pfalzherren auf Nachbarländer seiner Wahl vertrieben (dabei gibt es keinen weiteren Effekt, auch wenn es sich um ein Waldland handelt). Gefolgsleute anderer Karolinger kehren an deren Hof zu *Leudes* zurück.

3. Entfernt die Länderkarte des Stammlands aus dem Spiel. Je nachdem wird sie aus dem Archivium, dem Ablagestapel oder aus der Regionenleiste entfernt. Stehen noch Gefolgsleute auf der Karte, werden diese auf das Stammland gesetzt, wenn es sich um Gefolgsleute des Pfalzherren handelt, oder auf *Leudes* zurückgeführt, wenn es sich um Gefolgsleute anderer Karolinger handelt. Legt Rotten zurück in den Vorrat.

Für ein **Stammland** gelten immer folgende Regeln:

- Auf einem Stammland befindet sich die Pfalz des Karolingers, der dieses Land als sein Stammland beansprucht hat. Einmal platziert, darf eine Pfalz nicht entfernt oder bewegt werden.
- Ein Stammland ist unangreifbar: Es können keine Gefolgsleute anderer Karolinger oder Rotten dorthin bewegt oder darauf platziert werden.
- Es können keine Entwicklungsstufen dort platziert werden.
- Es hat eine Tragfähigkeit von 3 bei einer Hungersnot.
- Es liefert 1 Ertrag bei *Missi ausstatten*.

Anmerkung: Bisher hatte jeder Karolinger von Anfang an ein Stammland mit Pfalz, auf dem er nicht angegriffen werden kann. Im Spiel für Fortgeschrittene gibt es diesen sicheren Ort zunächst nicht. So kann es passieren, dass ein Karolinger alle Länder verliert. Zwar kann er über die Länderkarten wieder ins Spiel zurückfinden, aber man sollte aufmerksam darauf achten, die eigene Machtbasis zu sichern.

7. Modul: Anarchie & Rebellion

Für ein noch höheres Anforderungsniveau empfehlen wir die Erweiterung **Anarchie & Rebellion**. Dazu werden die beiden gleichnamigen Karten vor dem zweiten Spieljahr zusammen mit der ersten Hungerkarte in den Stapel der Länderkarten eingemischt.

7.1 Anarchie

Wird die Anarchiekarte gezogen, erträgt die Bevölkerung die gesetzlosen Zustände nicht und begehrt auf. Es wird eine Rote auf allen Ländern hinzugefügt, in denen kein Karolinger herrscht, also keiner von ihnen mehr Gefolgsleute hat als alle anderen Karolinger einschließlich der Rotten zusammen. Darunter fallen auch Länder, in denen gar keine karolingischen Gefolgsleute stehen, sowie solche, in denen nur Rotten vorhanden sind. Waldländer sind ausgenommen.



6.2.2 Siegbedingungen und angepasste Friedenstafel

Fügt zu den bereits bekannten Siegbedingungen des Grundspiels Folgende hinzu:

- **Pfalz bauen (1 Punkt):** Der Bau einer Pfalz und das damit einhergehende Beanspruchen eines Stammlands zählt als eine weitere Bewährung der Karolinger. Der Karolinger erhält 1 Punkt, wenn er im Laufe des Spiels ein Stammland beansprucht hat (wie in 6.2.1 beschrieben).

Die **Friedenstafel** hat nun höhere Anforderungen:

- Der Karolinger muss ein **Stammland** beansprucht haben.
- Er muss mindestens **3 weitere Siegbedingungen** erfüllt haben.

Hat der Karolinger eine dieser Anforderungen – nach der Zusatzaktion der *Friedenstafel* – nicht erfüllt, gewinnt er nicht. In diesem Fall verfällt seine gezogene *Friedenstafel* und sie wird zu den inaktiven Aktionstafeln auf sein Spielertableau gelegt.

Anmerkung: Das Spiel für Fortgeschrittene verlangt eine längere, nachhaltigere Planung.



8. Optional: die Sanduhr

Die Sanduhr steht für die sich überstürzenden Ereignisse, die knappe Zeit, die so manches Mal zu unüberlegten Handlungen führt. Sie kann zum Einsatz kommen, wenn die Karolinger ein zusätzliches dynamisches Element wünschen: Der erste Karolinger, der seine Tafeln abgelegt hat, dreht die Sanduhr um. Nach Ablauf der Zeit werden die Tafeln vom Scriptorium in den Beutel gelegt. Tafeln, die nach Ablauf der Sanduhr nicht auf dem Scriptorium liegen, kommen nicht mehr in den Beutel.



7.2 Rebellion

Eine weiter entwickelte Gesellschaft zeigt komplexere Strukturen. Diese können zu sozialen Spannungen führen, denen der Herrscher dieses Landes mit einer ausreichenden Zahl von Gefolgsleuten begegnen muss. Wird die Karte Rebellion gezogen, wird deshalb überall dort eine Rote hinzugefügt, wo die Tragfähigkeit des Landes unterschritten ist, wo also



- eine Entwicklungsstufe, aber nur ein karolingischer Gefolgsmann vorhanden ist, sowie dort, wo
- zwei Entwicklungsstufen, aber weniger als drei karolingische Gefolgsleute vorhanden sind.

Es zählen alle Gefolgsleute, egal zu welchem Karolinger sie gehören. Die Rotten zählen nicht mit.

Impressum

Autoren: Sebastian Freudenberg & Christoph Cantzler

Illustration: Harald Lieske

Layout & Redaktion: Philippe Schmit

**SEA
COVE
GAMES**

Sea Cove Games GbR,
Lisel-Kreidelmeyer-Hof 1,
D-21077 Hamburg

www.seacovegames.com

9. Die Autoren

Sebastian Freudenberg

Sebastian Freudenberg hat seine Doktorarbeit über frühmittelalterliche Wirtschafts- und Sozialgeschichte verfasst. Der Antrieb für die Entwicklung von *Carolingi* war es, die Karolingerzeit für heutige Menschen erlebbar zu machen. Bücher können das kaum, und Filme erlauben keine aktive Beteiligung.



In seinem Beruf als Geschichtslehrer hat Freudenberg gelernt, dass es darauf ankommt, vielschichtige Zusammenhänge zu wenigen, anschaulichen Problemlagen zu bündeln, ohne dabei die historische Echtheit aufzugeben. Nur dann lassen sich Menschen auf eine Reise in die Vergangenheit ein. Das Mittelalter ist bei *Carolingi* also kein aufgesetztes Szenario. Vielmehr erwächst die ganze Spielidee aus echter Geschichtsforschung.

Sebastian Freudenberg wurde 1969 in Hamburg geboren. Hier lebt er mit seiner Frau und seinen beiden Kindern. Freudenberg empfindet es als großes Privileg, dass sich seine Wege in einer entscheidenden Phase mit denen von Christoph Cantzler kreuzten, der ihn in seiner Idee zunächst bestätigte, dann kritisch begleitete und schließlich als Partner entscheidende Weichenstellungen initiierte.

Christoph Cantzler

Christoph Cantzler arbeitet als selbstständiger Spieleautor. Insgesamt liegen rund 200 Veröffentlichungen für Kinder und Erwachsene vor. Sein Themenspektrum kennt kaum Grenzen, es reicht vom Artenschutz im Harz bis zum Kiez auf St. Pauli, vom Klettern in Südtirol bis zur Walrettung in der Ostsee, von Bibi Blocksberg bis SpongeBob, von Führen mit Zielvereinbarungen bis Verhandlungsführung. Es ist für ihn das Interessanteste an der Spielentwicklung, sich immer wieder neue Themen zu erschließen und mit Experten auf den jeweiligen Gebieten auszutauschen.



Als Sebastian Freudenberg das Spielkonzept von *Carolingi* vorstellte, war Cantzler begeistert und ist sehr gerne als Co-Autor eingestiegen. Das Thema Mittelalter ist zwar nicht neu, aber der Ansatz eben doch. Es war sofort zu erkennen, dass für Freudenberg die historischen Zusammenhänge der Ausgangspunkt der Spielentwicklung war und das Mittelalter nicht nur dafür herhielt, die Spielmechanismen schmackhaft zu machen. Außerdem begeistert Cantzler die Expertise, mit der Freudenberg Spielmechanismen und Geschichte zusammendenkt und beurteilt.

Christoph Cantzler wurde 1968 in Hamburg geboren, wo er auch heute mit seiner Frau und seinen beiden Kindern lebt.

Wir danken:

- *Sven Teiwes, der nicht nur Chef-Testspieler war und ist, sondern uns mit seinem spielerischen Können gezeigt hat, was wahre Meisterschaft ist,*
- *Harald Lieske, dem es gelungen ist, den Zauber mittelalterlicher Buchmalerei einzufangen,*
- *Philippe Schmit, der die Spielanleitung und das umfangreichen Begleitmaterial mit kundiger Hand und der Kondition eines Marathon-Läufers auf den Weg gebracht hat,*
- *Silke und dem Team vom Würfel & Zucker in Hamburg Eilbek für einen besonderen Spielort und köstliches Bier,*
- *„Hausi“ und Viva la Berni für eine unvergessliche Spielenacht in einer entscheidenden Phase der Entwicklung,*
- *den Kolleginnen und Kollegen des Charlotte-Paulsen-Gymnasiums in Hamburg Wandsbek für ihre Unterstützung,*
- *allen, mit denen wir schöne Stunden beim Spielen und Testen verbracht haben (Norman, Marthe, Lena, Olav, Linus, Konstantin, Christian, Moritz, Roy, Mark, Philipp, Niels, Chiara, Alberto, Andi und Martin: Habt Dank!),*
- *Uli Blennemann und Peter Eggert für QUALITY FIRST und für ihre Coolness, alle Zeitpläne über den Haufen zu werfen, um die semikooperative Erweiterung ins Spiel zu packen,*
- *last but not least unseren großartigen Familien, ohne deren Gelassenheit und Zutrauen unser Zusammenspiel nicht möglich wäre.*

10. Inhalt

1. Idee	2	4.2 Hungerkarte	9
2. Material und Aufbau	2	5. Aktionen	10
2.1 Das Material und seine Bedeutung	2	5.1 Einfluss nehmen	10
2.1.1 Persönliches Spielmaterial	2	5.2 Entwickeln	11
2.1.2 Spielplan	2	5.3 Missi ausstatten	12
2.1.3 Karten	3	5.4 Truppen ziehen	13
2.1.4 Aufrührerische Rotten	3	5.5 Kämpfen und Ruhm erringen	14
2.1.5 Weitere allgemeine Marker	3	5.6 Keine Aktion	14
2.2 Aufbau	4	5.7 Aufruhr besänftigen	15
2.2.1 Regionen	4	5.8 Frieden ausrufen	16
2.2.2 Länder und Hungerkarten	4	6. Variante für Fortgeschrittene	17
2.2.3 Wälder	4	6.1 Spielaufbau für Fortgeschrittene	17
2.2.4 Annalen	4	6.1.1 Hungerkarten, Pfalz, Leudes und Nobiles	17
2.2.5 Ereignistafeln	4	6.1.2 Länderkarten, Waldländer und Gefolgsleute	17
2.2.6 Spielertafeln und Aktionstafeln	4	6.1.3 Aufruhr	17
2.2.7 Gefolgsleute	4	6.2 Angepasste Regeln für Fortgeschrittene	17
2.2.8 Pfalz und Stammländer	4	6.2.1 Pfalz und angepasste Aktionstafeln Entwickeln	17
2.2.9 Rotten in unbewaldeten Ländern	4	6.2.2 Siegbedingungen und angepasste Friedenstafeln	18
2.2.10 Losbeutel und Vorrat	4	7. Modul: Anarchie und Rebellion	18
3. Ablauf	6	7.1 Anarchie	18
3.1 Aktionsauswahl	6	7.2 Rebellion	18
3.2 Tafeln aus dem Losbeutel ziehen	6	8. Optional: die Sanduhr	18
3.3 Jahreszeiten-Wechsel und Tafeln tauschen	6	9. Die Autoren	19
3.4 Jahreswechsel	6	10. Inhalt	19
3.5 Ende des Spiels und Siegbedingungen	7	Spielübersicht	20
4. Ereignistafeln	8		
4.1 Länderkarte	8		

Spielübersicht

Rundenübersicht

1. Alle Karolinger legen je **2 Aktionstafeln** auf das Scriptorium. (3.1, S. 6)
2. Alle Tafeln vom Scriptorium im **Losbeutel** mischen.
3. 1 Tafel ziehen, ausführen und ablegen (3.2, S. 6):
 - » *Aktionstafeln auf die laufende Jahreszeit,*
 - » *Keine-Aktion-Tafeln auf das Spielertableau,*
 - » *Ereignistafeln auf das Scriptorium.*
4. Wenn Beutel leer, beginnt die nächste Jahreszeit wieder mit Schritt 1 (3.3, S. 6)
 - 1x pro Jahr: Tafeltausch möglich. (3.3, S. 6)
 - Nach Herbst: Jahreswechsel.

Jahreswechsel

(3.4, S. 6)

Rückt Hartmut vor, Ereignistafel auf Scriptorium.

Länder- und Hungerkarte: Mischt abgelegte Länderkarten erneut und mischt ggfs. 1 neue Hungerkarte mit ins Archivium.

Aktionstafeln: Alle gespielten und getauschten Aktionstafeln zurück in die Nut auf dem Spielertableau.

Hohtag: Überprüft Punkte für erfüllte Siegbedingungen.

Aufrührerische Rotten: Bei mehr als 3 Rotten in einem Land platziert die überzähligen auf dem Archivium.

Legt danach auf jede gezogene Länderkarte davon 1 Rotte, wenn die Karte in den Steckplatz gesteckt wird.

Ereignistafel

Zieht 1 Karte vom Archivium:

Falls Länderkarte

(4.1, S. 8)

- Steckt die Länderkarte in einen Steckplatz der passenden Region,
- oder, falls kein Steckplatz frei:
 1. Platziert auf Länderkarten dieser Region ohne Gefolgsleute je 1 Rotte.
 2. Überführt alle Gefolgsleute und Rotten auf Länderkarten dieser Region auf die Länder; Ausbreitung falls Wald!
 3. Legt alle Länderkarten dieser Region auf den Ablagestapel.
 4. Steckt die gezogene Karte in einen Steckplatz der Region.

Falls Hungerkarte

(4.2, S. 9)

Überprüft, ob alle Länder die Gefolgsleute dort ernähren können:

- Tragfähigkeit: 1 + Anzahl an Entwicklungsstufen im Land.
- Stammland: insgesamt Tragfähigkeit 3.
- Überzählige Gefolgsleute werden zurück zu Leudes platziert.
- Falls Gefolgsleute entfernt wurden, wird 1 Rotte auf das Land platziert. Außer auf Stammland mit Pfalz.
- Bei mehreren Karolingern entscheidet derjenige, der am meisten Gefolgsleute hatte, welche entfernt werden.
- Bei Gleichstand werden gleichmäßig Gefolgsleute entfernt, bis die Tragfähigkeit erreicht oder unterschritten wird.

Siegbedingungen

(3.5, S. 7-8)

- 1 Punkt für Ausdehnung (≥ 6 Länder)
- 1 Punkt für Entwicklung (≥ 6 Entwicklungsstufen)
- 1 Punkt für große Gefolgschaft (≥ 12 Gefolgsleute)
- 1 Punkt für Ruhm (am meisten oder 4 Trophäen)
- 1 Punkt **pro** beherrschter Region
- *Nur im Spiel für Fortgeschrittene: 1 Punkt für die Pfalz*

Benötigte Anzahl an Punkten mit der Friedenstafel:

- Grundspiel: 3.
- *Fortgeschrittenenspiel: 3 + Pfalz.*

Aktionstafeln

Einfluss nehmen

(5.1, S. 10)

- a. Entweder: 3 Gefolgsleute von Missi ins Stammland;
- b. Oder: beliebig viele Gefolgsleute von Missi auf Länderkarten. Nicht auf Länder, die von anderen beherrscht sind;
- c. Oder: Gefolgsleute von Länderkarten auf Länder.

Entwickeln

(5.2, S. 11)

- a. Entweder: 1 Aktionstafel mit Punkt aktivieren (Kosten: 2 Missi auf Leudes),
- b. Oder: bis zu 3 Entwicklungsstufen auf Länder (Kosten: 1 Missus auf Leudes pro Stufe; Maximal 2 Stufen pro Land).
- c. *Oder: Nur Variante für Fortgeschrittene, einmalig: Stammland beanspruchen. Beherrschtes Land mit 2 Entwicklungsstufen; nur in Region ohne Pfalz. 2 Entwicklungsstufen durch Pfalz ersetzen, andere Gefolgsleute/Rotten verdrängen und Länderkarte entfernen. (Kosten: 3 Missi auf Leudes.)*

Missi ausstatten

(5.3, S. 12)

Abgaben errechnen (mindestens 3; Land + Anzahl Entwicklungsstufen; Stammland immer nur 1 Abgabe). Gefolgsleute auf Spielertableau von rechts nach links verschieben: 1 Schritt nach links pro Abgabe.

Truppen ziehen

(5.4, S. 13)

Können von beherrschtem Land oder Waldland wegziehen: 1 Land weit bewegen, kostet 1 Missus auf Leudes pro bewegter Gruppe an Gefolgsleuten.

Kämpfen

(5.5, S. 14)

In Land mit mindestens einfacher Mehrheit: Von jeder Farbe immer wieder 1 entfernen, bis nur noch eine Farbe übrig bleibt. Rotten zurück in Vorrat, Gefolgsleute zurück auf Leudes. Auf beliebig vielen Ländern pro Aktion Kämpfen, jedoch nur 1 Trophäe auf Ruhmesleiste.

Aufruhr besänftigen

(5.7, S. 15)

Auf einem Land mit mindestens 1 eigenen Gefolgsmann oder Nachbarländern: Bis zu 3 Rotten durch eigene Missi ersetzen.

Keine Aktion

(5.6, S. 14)

Keine-Aktion-Tafel sofort zurück auf Spielertableau.

Frieden ausrufen

(5.8, S. 16)