



1. Der Fronhof

Die Karolingerzeit gilt als goldene Zeit der Grundherrschaft, also jenes Agrarsystems, bei dem ein großes Herrenland mithilfe der Frondienste von Bauern bewirtschaftet wird, die dafür eine eigenen Hofstelle erhalten.

Im Zentrum dieser gerade auf Kirchen- und Königsländereien zum Teil riesigen Herrenländer stand der Fronhof. Er war wirtschaft-

licher Sammelpunkt für Infrastruktur, die ein einzelner Bauern nicht sinnvoll vorhalten konnte: Speicher, Mühlen, Brauereien, Spinnereien, Keltereien usw.

Damit waren Kraftzentren geschaffen, die die Wirtschaft vor Ort aber auch in der Gegend erheblich voranbrachten und nicht zuletzt Keimzellen so mancher hoch- und spätmittelalterlichen Stadt wurden.

2. Zusätzliches Material



5 Fronhöfe.

3. Die Fronhöfe im Spiel

3.1 Aufbau und Spieldauer

Legt die Fronhöfe in Schritt 2.2.10 als allgemeinen Vorrat bereit, und zwar *einen Fronhof weniger als teilnehmende Karolinger*. Wir empfehlen, die Spieldauer von fünf auf *sechs Jahre* zu erhöhen (von 834 auf 835 in Schritt 2.2.4).

Dies schiebt die strategische Planung in die Länge, macht den Bau eines wirtschaftlichen Kraftzentrums interessanter, dieses muss dann aber auch besser gegen Übergriffe verteidigt werden, da Gegner mehr Zeit zur Reaktion haben.

3.2 Angepasste Siegbedingungen

Um einen vorzeitigen Sieg durch die Friedenstafel (5.8 und 6.1) zu erlangen, müsst ihr *4 weitere Siegbedingungen* erfüllt haben (statt 3; jeweils zusätzlich zum benötigten Stammland mit Pfalz).

3.3 Fronhöfe errichten

Die Aktionstafel *Entwickeln* (S. 11, 5.2) wird um folgende Option ergänzt:



d. Einen Fronhof errichten

Der Karolinger errichtet einen Fronhof in einem Land. Dabei gilt Folgendes:

Bedingungen

- Der Karolinger **beherrscht** dieses Land.
- Auf diesem Land befinden sich **zwei Entwicklungsstufen**.

Anmerkung: Daraus folgt, dass Fronhöfe nicht auf Waldländern errichtet werden können, da diese keine Entwicklungsstufen erhalten dürfen.

Kosten

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

Sind die Bedingungen erfüllt und die Kosten bezahlt, platziert der Karolinger **einen Fronhof** aus dem allgemeinen Vorrat auf dem Land. Ein Karolinger kann nur einen Fronhof pro Aktionstafel Entwickeln errichten.

Auswirkungen

Für das Land, auf dem ein **Fronhof** steht, gelten immer folgende Regeln:

- Es können maximal 4 Entwicklungsstufen dort platziert werden.
- Es hat eine Tragfähigkeit von 1 plus die Anzahl der dort vorhandenen Entwicklungsstufen.
Es ist also eine Tragfähigkeit von 3-5 möglich.
- Es liefert bis zu 5 Abgaben bei *Missi ausstatten*.

Carolingi

Manor Modul



1. The Manor

The Carolingian era is considered a major take-off period for the manorial system. A large amount of land, owned by the lord (“villa”) was cultivated with the help of peasants who, in return, received their own farm (“huba” or “mansus”).

At the center of these extensive lordships, particularly on church and royal lands, was the Manor (“court”). It served as an econom-

ic hub for infrastructure that an individual farmer could not efficiently maintain: granaries, mills, breweries, spinning mills, cider presses, etc.

This created focal points for proto-industrial capital formation, significantly advancing the local and regional economy and, not least, becoming the seedbeds for many medieval and late medieval towns.

2. Components



5 Manors.

3. Manors in Carolingi

3.1 Setup and playtime adjustment

Prepare one manor less than Carolingians in play and place them as a common supply next to the game board in step 2.2.10.

We recommend to place the sundial counter on the year 835 in step 2.2.4 (instead of the year 834).

3.2 Adjusted victory conditions

The number of victory conditions required for an early win through the *peace* tile increases (5.8 and 6.1): you must have met at least **4 further victory conditions** (instead of only 3; in addition to the required homeland with palace).

As game time is considered to be extended the strategic planning depends. Thus the construction of an economic powerhouse becomes more interesting. However, it also requires better defense against attacks since opponents have more time to react.

3.3 Constructing a manor

The *develop* action tile (p. 11, 5.2) is supplemented with the following option:



c. Construct a manor

The Carolingian constructs a manor in a country. The following applies:

Conditions

- The Carolingian **controls** the chosen country.
- There must be **two development counters** on the country on which the manor is to be built. *Note: It follows that it cannot be built on a woodland either, as these cannot have development counters placed on them.*

Costs

- To build the manor, **three Missi** must be moved to become Leudes.

If the above conditions and costs are met, the Carolingian now places a manor from the common supply on the country. Only one construction per *develop* action tile.

Manors act according to these rules:

- Once placed, a manor can never move or be removed.
- A country with a manor can have up to 4 development counters.
- It can carry 1 plus the number of development counters of followers. (Thus, it can carry between 3 and 5 followers.)
- It pays up to 5 levy during the *equip Missi* action, depending on the number of development counters there.