

Com Wham Feudalherren

Dunkle Wolken, Bunte Blumen!

Einhorn – Der Fuchs – Bärbar

Diese drei mächtigen Gestalten kämpfen für deine Baronie, und vertreten sie auch gerne in den Turnieren des Königs. Da sie aber freiheitsliebend sind, halten sie sich lieber in der Natur als in deinem Bergfried auf. Das bedeutet, dass du sie jeweils wie Vertreter der korrespondierenden Militäreinheiten behandeln kannst (*Einhorn = Ritter, Der Fuchs = Schütze, Bärbar = Landsknecht*), allerdings sind sie alle einen Punkt stärker als jene. Du **musst** sie an einen **Wald angrenzend** auslegen, und wie auf dem Plättchen angegeben, produzieren sie auch jeweils einen Rohstoff bzw. einen ☀️.

Dunkle Wolke – Vulkan – Brückentroll - Franz

Diese vier Plättchen haben gemeinsam, dass sie alle nicht auf dein Tableau, sondern auf das eines Gegenspielers gelegt werden. Die **Dunkle Wolke** wird dabei so platziert, dass sie genau den Bereich abdeckt, wo sich vier Felder berühren, von denen sie dann jeweils eine Ecke abdeckt. Keines dieser vier Felder produziert Ressourcen oder ☀️, bis nicht der Besitzer der Baronie beide Baron-Aktionen einer Runde verwendet, um die Dunkle Wolke zu vertreiben. Sie kann dann nach Wunsch in einer anderen Baronie ausgelegt werden. Der **Vulkan** wird auf einen Berg (*oder sogar auf eine Mine!*) des Gegners gelegt. Wenn seine exakte Position 🎯 erwürfelt wurde, bricht er aus, ach was, explodiert er! Der Vulkan selber und alle angrenzenden Plättchen werden dabei zerstört; dafür erhält der betroffene Baron ein Stein pro zerstörtem Plättchen. Der **Brückentroll** schließlich muss auf ein freies Flussfeld des Gegners gelegt werden. In Folge reduziert er die Einnahmen von allen Plättchen, die auf diesem Fluss liegen, um einen Punkt. Der Brückentroll kann vertrieben werden, wenn er in einer Baron-Aktion angegriffen und besiegt wird. Behandle dies wie einen Angriff gegen einen **Wert von 14**; wenn der Angreifer Erfolg hat, kann er den Brückentroll in der Region eines anderen Barons auf ein Flussfeld platzieren. **Franz** ist ein kurioser Mann, der manch-mal die Ordnung der Dinge durcheinander bringt: wenn Franz in einer Baronie ausgelegt wird, muss dieser Baron in seinem nächsten Zug auf alle Schritte im Spielablauf bis aus die Ernährungsphase verzichten. Du kannst Franz nur in eine Baronie legen, wenn dieser Spieler mehr Gunst besitzt als du. „*Wer ist Franz und macht nicht?*“ ist ein geflügeltes Wort landauf, landab. **Beachte:** Alle vier Plättchen zählen mit bei der Berechnung der Ernährungskosten der jeweiligen Baronie.

Rosa Drache – Barde – Ausguck – Pavillon

Diese Plättchen haben alle gemeinsam, dass sie die Effekte von Ereigniskarten modifizieren, wenn sie in deiner Baronie liegen. Der **Rosa Drache** ist friedliebend, aber gerechtigkeitsfanatisch: er bietet dir einen Kampfwert von +4, der allerdings nur für die Berechnung der Verteidigung gegen Banditen, Drachen, Riesen etc. (aber auch gegen andere Barone) zählt. Der **Barde** lässt seinen Patron/Baron natürlich immer gut aussehen: Du erhältst selbst dann einen Siegpunkt, wenn ein Krieg, den der König ausgerufen hat, verloren geht - solange du hinreichend Truppen schickst! Wenn du den **Ausguck** in der Würfelphase aktivierst, ziehe die obersten drei Karten vom Ereigniskartenstapel. Wähle eine davon, welche du in deiner nächsten Runde ziehen wirst; lege die anderen beiden unter den Stapel. Du kannst immer nur eine Karte auf diese Weise vorherbestimmen. Der **Pavillon** ist sehr hübsch, elegant und praktisch – wenn Banditen in dein Land einfallen, haben sie nur Augen für ihn: falls die Banditen aufgrund des Würfelwurfs drohen, deine Festung um eine Stufe zu demolieren, nehmen sie stattdessen lieber den Pavillon mit.

Bergziegen – Flussziegen – Agtfos

Die **Bergziegen** und die **Flussziegen** müssen auf Berge respektive auf den Fluss gelegt werden, und fungieren im Weiteren als Landsknechte (*für Turniere*). Sie produzieren ganz normal Nahrung, wenn ihr Feld erwürfelt wird, und wenn eines dieser Plättchen im Kampf vernichtet wird und nicht geheilt werden kann, erhältst du eine Nahrung zusätzlich. **Agtfos** kann beliebig (*aber nicht am Bergfried*) platziert werden und zählt als Landsknecht.

Schurkengilde – Rosengarten - Uwe Rosenberg

Diese Plättchen beeinflussen eine der möglichen Baron-Aktionen. Wenn du die **Schurkengilde** besitzt, würfelst du beide Würfeln, um die Kosten der Sabotage-Aktion zu ermitteln; du musst nur den niedrigeren Wert an Gold bezahlen. Außerdem erhältst du +1 auf den Sabotage-Wurf selber. Der **Rosengarten** gibt dir direkt einen Bonus von +1 auf die Versuche, eine Liebschaft mit der Königin zu beginnen. Der **Rosenberg** erwirtschaftet zusätzlich noch einen ☀️, ist aber auch teurer als der Rosengarten.

Karawane – Prinz

Die **Karawane** muss an deinen Bergfried angelegt werden. Wenn sie aktiviert wird, produziert sie zwei Gold und einen ☀️. Dann **musst** du die Karawane an deinen linken Nachbarn weitergeben, der sie ebenfalls an seinen Bergfried angrenzend auslegen muss. Kann er das nicht, zieht sie jeweils weiter zum nächsten Spieler, bis irgendeiner sie anlegen kann. Der **Prinz** reist in Verkleidung, und verdingt sich als Landsknecht. Zusätzlich hast du die Möglichkeit, ihn in einer Ereignisphase an deinen linken Nachbarn weiterzugeben, um die Effekte eines „*Der König...*“-Ereignisses vollständig von dir abzuwehren.

Kiesgrubenweible – Fährmann

Durch diese Plättchen werden deine bereits ausliegenden eigenen Plättchen modifiziert. Das **Kiesgrubenweible** motiviert alle Kiesgruben, sich besondere Mühe zu geben: hast du also das Kiesgrubenweible in deiner Baronie, produzieren alle deine Kiesgruben ab sofort zwei Stein und ein ☀️. Der **Fährmann** muss auf deinen Fluss platziert werden, und ab sofort produzieren alle deine Plättchen mit einem blauen Streifen, die auch auf dem Fluss liegen, eine Ressource zusätzlich.

Landvermesser

Wenn der Landvermesser aktiviert wird, darfst du eines deiner Plättchen so verschieben, dass es genau auf der **Trennlinie zwischen zwei Feldern** zu liegen kommt (*auch den Landvermesser selber, aber nicht den Bergfried und die darin befindlichen Plättchen*). Diese Plättchen werden nun so behandelt, als würden sie in beiden der halb bedeckten Felder liegen, die damit auch als besetzt gelten.

Zauberlehrling (weiß/blau)

Der Zauberer ist clever – damit seine Lehrlinge ihn nicht eines Tages ausbooten können, bringt er jedem nur die Hälfte seiner Kunst bei, und stiftet auch sonst Rivalität und Zwietracht zwischen ihnen: jeder Zauberlehrling erlaubt Dir, pro Runde einen Würfel in seiner speziellen Farbe (*blau oder weiß*) neu zu würfeln, den du selbst gewürfelt hattest. Du kannst nie mehr als einen Zauberlehrling haben.

Magierturm – Einsiedler

Diese beiden besonders mächtigen Plättchen müssen mit einem Würfelwurf direkt „getroffen“ 🎯 werden, um ihre Fähigkeiten zu aktivieren – der Einsiedler WILL gar nicht gefunden werden, und der Magierturm ist magisch verborgen. Der **Einsiedler** produziert durch seine tiefen Einsichten ☀️ ☀️. Was der **Magierturm** großartiges kann, wissen wir auch nicht so genau ... Die weisen Alten mit den großen Nasen murmeln stets, dass sei bei jedem Magierturm anders! Wenn Ihr herausfindet, was Euer Magierturm vermag, kommt doch zu www.lookout-spiele.de, oder <http://www.boardgamegeek.com/boardgame/99312/feudality>, und stellt eure Ideen vor.

Zwergenstollen – Obsthain – Zauberwald –

Ruinen – Regenbogen – Glückspilz

Für diese Plättchen müssen keine besonderen Regeln eingeführt werden. Allerdings ist folgendes zu beachten: der **Zwergenstollen** zählt als Mine (*im Sinne des Bergmanns*). Der **Obsthain** und der **Zauberwald** zählen beide als Wald, aber sie müssen in Deiner Baronie an einen bereits ausliegenden Wald angelegt werden. Die **Ruinen** verleihen der Baronie einen extra Punkt Verteidigung.

