

# Abscheuliches Mittelalter

Ergänzung zum Brettspiel „Leidgeprüftes Mittelalter“

Herzlich willkommen im Abscheulichen Mittelalter!  
Schmutz und Fleischeslust haben sich in den ruhigen Gassen deiner leidvollen  
Stadt eingenistet. Jeder Versuch dem Laster zu entkommen, ist vergeblich.  
Zeit sich zu entspannen und Spaß zu haben.

Mische 31 ekelhafte Karten in das Hauptdeck des „Leidgeprüftes Mittelalters“  
und erfreue dich am Spiel nach den geltenden Regeln. Der gesittete Klaus aus dem  
Hauptdeck kann gegen den anstößigen ersetzt werden, denn  
**es darf nur einen Klaus geben.**

## Beschreibung der Karten



### Armbrustschütze

Manche Menschen sollte man gar nicht erst nah an sich heranlassen.

Wähle einen der Charaktere in der Vorstadt (außer der Leiche) und lege sie ab. Ersetze ihn durch eine neue Karte aus dem Stapel. Seuchen können auf diese Weise nicht besiegt werden.

### Bannerträger

Stolz weht das Banner von Jammerloch über einem Haufen von Kreuzfahrern.

Es zählen natürlich nur die Kreuzfahrer, die mit dem Bannerträger dieselbe Stadt verließen.



### Barde

Dieser verdammte Esel nervt nur!

Alle Spieler, die Kreuzzug-Punkte (✂) haben, geben 1 Kreuzzug-Punkt (✂) an die Stadt ab, in der sich ein Barde niedergelassen hat.

## Die Besessene

Noch schlimmer als ihre Wahnsinnstuten sind die verrückten Dinge, die sie Andere tun lässt. Der Spieler, der eine Besessene gezogen hat, entscheidet, auf welche Weise die wiederbelebte Eigenschaft wirkt, auch wenn er die Besessene in einer fremden Stadt platziert. Wenn du beispielsweise eine Besessene in einer fremden Stadt auslegst und den dortigen Inquisitor aktivierst, bestimmst du, wen der Inquisitor in dieser Stadt verbrennt. Wenn es in der Stadt keine Karten mit einer Sofort-Eigenschaft (⚡) gibt, ist die Eigenschaft der Besessenen unwirksam.



## Deserteur

Nicht alle Kreuzfahrer erreichen das Heilige Land.

Allerdings nimmt ein Deserteur der Stadt, die er verlassen hat, 1 Kreuzzug-Punkt (⌘) weg. Der Deserteur zieht erst los, nachdem alle Kreuzfahrer ins Heilige Land aufgebrochen sind.

## Einsiedler

Der Einsiedler meditiert gerne in provokanten Posen und duldet dabei keine Störungen. Wenn ein Einsiedler alleine in der Stadt ist, bringt er 9 Siegpunkte. Versammelst du dagegen 10 Stadtbewohner, bringt der Einsiedler 0 Siegpunkte. Die Eigenschaft des Anwerbers wirkt bei einem Einsiedler nicht.



## Haserich

Der wilde Haserich jagt alle aus der Stadt, die er nicht mag, und lockt diejenigen an, die er mag. Und so tagein, tagaus. Tausche einen beliebigen Stadtbewohner der Stadt, in die du einen Haserich angesiedelt hast, gegen einen Charakter in der Vorstadt aus. Die Sofort-Eigenschaft (⚡) des neuen Stadtbewohners ist unwirksam. Wenn der Haserich einen Fürsten oder einen Ritter holt, muss für sie keine Karte geopfert werden.

## Jüngling

Jeder Jüngling wird einmal zum Mann. Aber nicht zwangsläufig zu einem, den man sich erträumt hat. Sobald ein Jüngling zum Kreuzzug aufbricht, nimm seine Kreuzzug-Punkte (⌘) und hebe die oberste Karte vom Stapel ab. Wenn das ein Mann ist, lege ihn in deiner Stadt aus, ohne auf seine Sofort-Eigenschaft (⚡) zu achten. Wenn das eine Frau, eine Seuche, ein Säugling oder ein Tier ist, lege die Karte ab und zieh eine neue. Wiederhole dies solange, bis du erfährst, was für ein Mann der Jüngling geworden ist.



## Katze

Das tapfere Kätzchen ist bereit, sich für sein Herrchen zu opfern. Die Eigenschaft der Katze kann bei jedem Zug genutzt werden. Wenn du einen deiner Untertanen vor der Seuche retten willst, kann die Katze an seiner Stelle sterben. Du kannst die Katze in deiner Stadt behalten, bis du einen wirklich wertvollen Untertanen retten möchtest. Wenn die Katze stirbt, um einen Bauern zu retten, werden alle Bauern in dieser Stadt gerettet.

**0**



**Leiche**  
Der Mensch ist einfach nur tot. Man kann ihn weder töten noch in den Kreuzzug schicken. Man kann ihn aber umsädeln oder verbrennen.

## Leiche

Seuchen, Kriege und Henker können einer Leiche nichts anhaben. Sie ist eh schon hinüber.

Wenn außer der Leiche niemand in der Stadt übriggeblieben ist, verschwindet die Seuche nicht, sondern breitet sich ganz normal weiter aus.

Die Leiche kann vom Inquisitor verbrannt sowie vom Fuhrman, Naturforscher etc. bewegt werden. Sie kann nur nicht getötet werden.

## Mundschenk

Während Höflinge vor einem solchen Gesöff davonlaufen, freuen sich Einfache Leute darüber: Das hier ist doch ein richtig guter Stoff!

Wenn es in einer Stadt keinen geeigneten Stadtbewohner gibt, kommt der Tausch nicht zustande. Die Eigenschaft des Mundschenkts geht verloren.

**1**



**Mundschenk**  
Tauscht einen Höfling in dieser Stadt gegen einen Einfachen Menschen aus einer anderen Stadt.

**2**



**Opportunist**  
Bekommt +1 Siegpunkt und steigt in den höheren Stand auf, wenn er in eine andere Stadt umgesetzt wird.

## Opportunist

Der Weg zum Erfolg führt manchmal durch die Hintertür.

Wenn eine Eigenschaft einen Opportunisten in eine andere Stadt versetzt, bekommt er einen zusätzlichen Siegpunkt und wechselt in einen höheren Stand. Er wird zuerst zum Geistlichen mit 3 und dann zum Höfling mit 4 Siegpunkten.

Nicht mal ein Opportunist kann einen höheren Stand als den eines Höflings erklimmen.

## Schlampe

Neidische Menschen verbreiten schmutzige Gerüchte über die würdigsten Frauen.

Wenn es in der Stadt keine Frauen gibt, kannst du sie einfach als neue Stadtbewohnerin ansiedeln. Eine Schlampe gegen eine andere Schlampe auszutauschen bringt nichts, also lass es sein: Die arme Frau hat es auch so nicht leicht gehabt. Gibt es außer der Schlampe keine andere Frau, wird die zweite Schlampe ohne Umstände hinzugefügt.

Andere Charaktere (z.B. der Hofnarr oder die Besessene) können die Sofort-Eigenschaft (⚡) einer Schlampe nicht auslösen.

**1**



**Schlampe**  
Schließt eine beliebige Frau aus der Stadt und tausche sie gegen die Schlampe aus.

**3**



**Selbstverstümmler**  
Wenn in einer Stadt eine Frau auftaucht, zieht er in eine Nachbarstadt ohne Frauen. Wenn es keine solche Stadt gibt, stirbt er.

## Selbstverstümmler

Dieser edle Mann ist von der Liebe enttäuscht. Sein Herz ist für immer gebrochen. Er sucht Ruhe und Einsamkeit.

Der Selbstverstümmler kann in einer Stadt untergebracht werden, in der es bereits Frauen gibt, jedoch löst der Einzug einer neuen Frau sofort seine Eigenschaft aus.

In welche der beiden Nachbarstädte der Selbstverstümmler geht, entscheidet der Spieler, der die Frau ausgelegt hat. Aber wenn es in beiden Nachbarstädten bereits Frauen gibt, bleibt dem Selbstverstümmler nichts anderes übrig, als seinen ganzen Stolz beiseite zu legen und zu sterben.

## Seelenhirte

Ein gutes Gleichnis ist mächtiger als ein Schwert.

Natürlich bringt der Kreuzfahrer Kreuzzug-Punkte (⚡) ein, wenn er auf Geheiß des Seelenhirten zu einem Kreuzzug aufbricht. Alle Kreuzzug-Punkte (⚡) gehen an die Stadt, in der sich der Seelenhirte niedergelassen hat.

Wenn eine Zivilperson- oder Seuchen-Karte gezogen wird, lege sie einfach ab. Ein erneutes Ziehen ist nicht erforderlich.

**2**



**Seelenhirte**  
Zieh eine Karte. Ist es ein Kreuzfahrer, lass ihn einen Kreuzzug antreten. Ist es eine Zivilperson, lege ihn ab.



## Templer

Ein Templer hat besseres zu tun, als nach einem goldenen Becher für den alten Bischof zu suchen.

Wenn ein Templer einen Kreuzzug verpasst, bringt er keine Kreuzzug-Punkte (✖) ein. Sollte es in der Stadt keine Frauen außer einem Liederliches Frauenzimmer geben, das aber in den Kreuzzug geschickt wird, so folgt ihm der **Templer** stehenden Fußes. Es sei denn, Klaus lebt in der Stadt, dann bleibt der **Templer**.

## Teufel

Je verdorbener die Gäste, desto heißer die Party.

Er bekommt +2 Siegpunkte für jeden Stadtbewohner mit Minuspunkten in dieser Stadt. Die Kreuzzug-Punkte (✖) werden nicht mitgezählt.



## Zwerg

Im Mittelalter wird ein Zwerg nicht für voll genommen.

Wenn es in deiner Stadt einen **Zwerg** gibt, musst du 11 Stadtbewohner (statt 10) sammeln, um das Spiel zu beenden. Schick den **Zwerg** mit, wenn du einen deiner Stadtbewohner aus irgendeinem Grund in eine andere Stadt umsiedelst.

## Syphilis

Häufig wechselnde Sexualpartner lassen entsprechende Früchte gedeihen.

Wenn in der Stadt, in der du **Syphilis** auslegst, zu Beginn deines Zuges eine **Schlampe** oder ein **Liederliches** Frauenzimmer leben, lege den Würfel mit 2 statt 1 Punkt nach oben. Die Krankheit tötet nun zwei Charaktere auf einmal pro Zug. Ab dann beeinflussen dies Charaktere die Anzahl der Todesfälle nicht mehr.



**Idee:** Yuri Saprykin, Konstantin Meftakhudinov  
**Spieleautoren:** Boris Kurochkin, Kirill Yegorov  
**Designer:** Kirill Yegorov, Anatoly Frank  
**Illustratorin:** Evgenia Sergeeva

Die Vervielfältigung und Veröffentlichung der Spielregeln, Komponenten und Illustrationen ist ohne die Genehmigung der Rechteinhaber untersagt.

Kontakt: [contact@young-newton.de](mailto:contact@young-newton.de)

© 2022 New Making Studio.  
© 2024 Young Newton Verlag.  
Alle Rechte vorbehalten.

Exklusive Vertriebsrechte des Spiels in Deutschland liegen bei Other Solutions UG (hb).