

Leidgeprüftes Mittelalter

Worum geht es in diesem Spiel?

Das Leben im Mittelalter ist hart und voller Elend. Männer werden dürtig bewaffnet und ins Heilige Land geschickt. Seuchen löschen die Bevölkerung ganzer Landstriche aus. Die Überlebenden werden zu Ketzern erklärt und kurzerhand verbrannt. In diesen schwierigen Zeiten müsst ihr euch wohl oder übel an die Spitze einer Stadt stellen und sie zum Erlühen bringen dafür sorgen, dass dort wenigstens ein paar Menschen überleben.

Spiel in drei Sätzen zusammengefasst

- Die Spielrunde ist zu Ende, wenn eine Stadt 10 Stadtbewohner zählt.
- Dem Bevölkerungswachstum wirken Seuchen, Kreuzzüge und ein paar finstere Gestalten **entgegen** (immerhin können Kreuzzüge unter positiven Umständen Siegpunkte einbringen).
- Gewonnen** hat der Spieler* mit den meisten Siegpunkten.

Bestandteile des Spiels

90 leidgeprüfte
Karten



14 Städtetafeln



3 Reliquien-Karten



6 Seuchenherd-
Marker



18 Münzen mit
Kreuzzug-Punkten (✞)



5 Würfel zur Darstellung
der Sterblichkeitsrate



Spielvorbereitung

- Mischt die Karten gut durch und legt den Kartenstapel mit der Bildseite nach unten in die Mitte des Tisches.

- Nehmt 3 Karten vom Stapel und legt sie offen aus. Die Auslage mit den offenen Karten wird als **Vorstadt bezeichnet**.

- Legt drei Reliquien-Karten auf den Tisch.

Richtet die **Kriegskasse** an: Legt so viele **Münzen** bereit, dass deren Punktzahl der Zahl der Spieler* folgendermaßen entspricht.

- 3 Spieler – 16 Kreuzzug-Punkte (✕)
- 4 Spieler – 20 Kreuzzug-Punkte (✕)
- 5 Spieler – 23 Kreuzzug-Punkte (✕)
- 6 Spieler – 25 Kreuzzug-Punkte (✕)

Die restlichen Münzen bleiben in der Schachtel und bilden die eiserne Reserve des Heiligen Stuhls.

- Jeder Spieler bekommt zwei Städtetafeln und legt sie aneinander, um den Namen seiner großartigen Stadt zu bestimmen.
- Den ersten Zug macht der Spieler, dessen Stadt einen konkurrenzlos bescheuertsten Namen trägt. Oder jemand, der tagsüber am meisten gelitten hat. Man kann es aber auch einfach



Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Zug besteht aus drei Schritten:

- I) Karten ziehen.
- II) Karten ausspielen.
- III) Seuche erleiden (falls es in deiner Stadt eine gibt).

I. Karten ziehen

- 1) Nimm die **oberste** Karte verdeckt vom Stapel in die Hand.
- 2) Nimm dazu eine der drei Karten, die offen in der **Vorstadt** ausliegen.
- 3) Nimm eine weitere Karte vom Stapel und lege sie zu den zwei offenen Karten. Es ist sehr wichtig, dass während des Spiels in der Vorstadt **immer** 3 Karten offen ausliegen.



Der dringende Appell des Heiligen Stuhls
Spiel die Karten erst aus, wenn du die beiden Startkarten in der Hand hast



II. Flusspielen

- 1) Wähle eine Karte aus deiner Hand und lege sie entweder in deine Stadt oder in eine fremde Stadt aus.
 - 2) Wenn eine Karte eine mit dem ♣ – Zeichen **markierte** Sofort-Eigenschaft hat, wende sie sofort an (mehr zu Sofort-Eigenschaften findest du auf Seite 4).
 - 3) Die nächste Karte wird nach denselben Regeln ausgespielt.
 - 4) Auch wenn du zusätzliche Karten erhalten hast, bist du mit deinem Zug fertig, erst wenn du keine Karten mehr auf der Hand hast.
- 🕒 Die Karten können in **beliebiger Reihenfolge** gespielt werden.
 - 🕒 Du **darfst keine** Karten auf den Ablagestapel legen, nur weil du sie nicht magst.
 - 🕒 Alle Karten **müssen** in den Städten ausgelegt oder entsprechend der Anweisung auf der Karte verwendet werden.

Es gibt zwei Arten von Karten in diesem Spiel: **Stadtbewohner** und **Seuchen**.

Die Stadtbewohner sind in **drei** Stände aufgeteilt. Entsprechend sind auch die Stadttafeln beschaffen: Sie haben Felder, die jeweils für die Stadtbewohner-Karten eines Standes vorgesehen sind. Auch wenn es nur zwei Felder pro Stand gibt, keine Panik! Sind sie auf deiner Stadtvorlage belegt, setze die Standesreihe fort, indem du neue Karten links und rechts davon auslegst. Es gibt keine Einschränkungen für die Länge einer Reihe (siehe Abbildung auf Seite 7).

Wie ist die Stadtbewohner-Karte beschaffen?

Höflinge
● Höflinge
● Geistliche
● Einfache Leute

Siegpunkte
Es ist ihre Anzahl, die den Gewinner am Ende des Spiels bestimmt.

♣ – **Sofort-Eigenschaft**
wird wirksam, sobald die Karte aus der Hand in die Stadt gelegt wird.

Minnesänger

♣ klagt 3♣
in einer anderen Stadt.

♣ – **Kreuzzug-Punkte**
Wenn ein Charakter dieses Abzeichen trägt, gilt er als **Kreuzfahrer**.
Wenn ein Charakter dieses Symbol nicht hat, gilt er als **Zivilperson**.

Immunität
Je niedriger dieser Wert ist, desto früher stirbt der Charakter an einer Seuche.

Höflinge – Ritter, edle Damen und alle, die ihnen dienen. Die Charaktere mit einer **roten** Flagge sind in der oberen Reihe zu platzieren.

Geistliche – Tag und Nacht beten sie für das Wohlergehen deiner Stadt. Die Charaktere mit einer **blauen** Flagge sind in der mittleren Reihe zu platzieren.

Einfache Leute – Henker, Bauern, Wächter, liederliche Frauenzimmer und alle Pechvögel, die das Leben im Mittelalter an den Rand der Gesellschaft gespült hat. Die Charaktere mit einer **grünen** Flagge sind in der unteren Reihe zu platzieren.

Einspringer – können durch Zufall jedem Stand angehören. Platziere die Charaktere mit einer **grauen** Flagge, wo immer du möchtest. Sobald sie aber einem bestimmten Stand beigetreten sind, gehören sie für immer ihm an.

- ⊙ **Seuchen** werden **neben derjenigen Stadt** platziert, in der du die Seuche starten möchtest (mehr zu Seuchen auf Seite 5).
- ⊙ Dein Zug endet, sobald du alle Karten aus der Hand gespielt hast. Am Ende des Zuges darf es keine Karten mehr in der Hand geben.
- ⊙ Wenn in der Stadt eine Seuche wütet, werden die todgeweihten Stadtbewohner auf den Ablagestapel abgelegt und die Seuchen-Karte **im Uhrzeigersinn** an den nächsten Spieler weitergegeben.

Sofort-Eigenschaften

Eine **Sofort-Eigenschaft** (↗) – tritt in Kraft, sobald die Karte aus der Hand in die Stadt gelegt wird.



Sofort-Eigenschaften (↗) sind nur einmal wirksam



Rechtsbuch der Sofort-Eigenschaften (↗)

- ⊙ Sofort-Eigenschaften (↗) können nicht vertagt werden, sondern müssen **unverzüglich** angewandt werden.
- ⊙ Sofort-Eigenschaften (↗), die nicht beim Auslegen genutzt werden konnten, gehen **für immer verloren**.
- ⊙ Sofort-Eigenschaften (↗) sind nur dann **wirksam**, wenn die Karte aus der **Hand** gespielt wird. Wenn ein Bewohner von einer Stadt in eine andere zieht, tut seine Sofort-Eigenschaft nichts zur Sache.
- ⊙ Nachdem ein Charakter seine Sofort-Eigenschaft (↗) angewandt hat, **bleibt** er in der **Stadt**.
- ⊙ Der Charakter selbst **kann nicht** zum Ziel seiner Sofort-Eigenschaft (↗) werden.
- ⊙ Wenn du eine Karte in die fremde Stadt auslegst, **entscheidest du**, wie die Sofort-Eigenschaft (↗) der Karte angewendet wird.

Zum Beispiel hast du den **Inquisitor** in einer fremden Stadt platziert. Jetzt gibst du an, welchen Bewohner er verbrennt.

Aber den **Bonus**, den diese Karte gibt, erhält die Stadt, in der du die Karte platziert

Wenn du beispielsweise eine **Hexe** in einer fremden Stadt platziert hast, erhält der Herrscher dieser Stadt 2 Karten und spielt diese sofort aus.

- ⊙ Wenn eine Sofort-Eigenschaft (↗) Bedingungen oder mehrere Handlungen enthält, müssen sie alle berücksichtigt bzw. ausgeführt werden. Andernfalls ist die Eigenschaft unwirksam.

Ein **Henker** richtet zum Beispiel niemanden hin, wenn es in der Stadt keinen Höfling gibt. Das bedeutet folglich, dass er keine Angehörigen des niederen Standes aus benachbarten Städten anlocken kann. Somit ist diese Eigenschaft unwirksam.

III. Seuchen erleiden



Anzahl
der Toten

Eigenschaft

Wenn du eine Seuchen-Karte aus dem Stapel ziehst und sie ausspielen möchtest, führe folgende Schritte aus:

- 1) Lege die Seuchen-Karte vor eine beliebige Stadt.
- 2) Lege den **Seuchenherd-Marker** daneben und platziere darauf einen Würfel, so dass die Zahl der Würfelaugen der auf der Seuchen-Karte angegebenen Punktzahl entspricht. Das ist die Zahl der Stadtbewohner, die sterben müssen.



Wie funktioniert eine Seuche

Am Ende des Zuges desjenigen Spielers, in dessen Stadt gerade die Seuche wütet, beginnen die Menschen zu sterben. In der Regel sterben zuerst die Stadtbewohner **mit dem niedrigsten Immunitätsstatus**. Manche Seuchen weisen jedoch einige Besonderheiten auf.

Beispielsweise ist **Ausatz** für **Geistliche** besonders gefährlich. Denn die Krankheit tötet zuerst alle **Angehörigen des geistlichen Standes**. Anschließend folgt sie den üblichen Regeln und rafft den Rest der Bewohner dahin.

Die Zahl auf dem Seuchen-Würfel bestimmt die aktuelle Anzahl der Stadtbewohner, die in jeder Runde sterben. Nach dem Zug wird die Seuchen-Karte an den nächsten Spieler weitergegeben. Der **Seuchenherd-Marker** und der Würfel verbleiben in der Stadt, in der die Seuche begonnen hat.

Nachdem die Seuchen-Karte die Runde gemacht hat und in die Stadt mit dem Seuchenherd-Marker zurückgekehrt ist, wird der Würfel mit der nächsthöheren Augenzahl nach oben gedreht. Ab jetzt tötet die Seuche einen Stadtbewohner mehr.

Wie stoppt man eine Seuche?

Die Seuchen-Karte und der Seuchenherd-Marker werden in zwei Fällen entfernt:

- 1) Wenn ein **Pestdoktor** aus der Hand in die infizierte Stadt ausgelegt wird. (Wichtig: Wenn der **Pestdoktor** vor der Seuche in die Stadt kam, kann er die Seuche nicht besiegen).
- 2) Wenn alle Stadtbewohner tot sind.

Gehen wir von der Theorie zur Praxis über und infizieren die Stadt Totenburg mit Cholera.

Ein Spieler spielt die **Cholera-Karte** aus und legt sie zur benachbarten Stadt Totenburg. Gleichzeitig wird der **Cholera- Seuchenherd-Marker mit dem Würfel** danebengelegt, um nicht zu vergessen, wo der „Patient Null“ herkommt.

Die **Cholera-Karte** liegt vorerst einfach dort, bis Totenburg an der Reihe ist (in der Zwischenzeit könnte jemand in Totenburg einen **Pestdoktor** auslegen und so die Cholera heilen).

Nun ist Totenburg dran. Totenburg macht seinen Zug und siedelt Stadtbewohner an usw. Erst nachdem der Zug abgeschlossen ist, wird Cholera aktiv und bringt einen Angehörigen des unteren Standes mit dem niedrigsten Immunitätsstatus um.

Darauf wird die **Cholera-Karte** in die nächste Stadt Knüppeldorf gereicht. Knüppeldorf macht seinen Zug. Anschließend bringt die Cholera in Knüppeldorf einen Angehörigen des unteren Standes mit dem niedrigsten Immunitätsstatus um.

Wenn die Seuchen-Karte nach einer kompletten Runde wieder in die Startstadt Totenburg zurückkehrt, wo der Seuchenherd-Marker liegt, wird der Würfel gedreht. Nun wird die Cholera gefährlicher und tötet zwei Stadtbewohner pro Zug.

Mit jeder neuen Runde bedrängt die Seuche die Städte immer stärker, bis sie entweder von einem **Pestdoktor** geheilt wird, oder bis alle Stadtbewohner der befallenen Stadt gestorben sind.

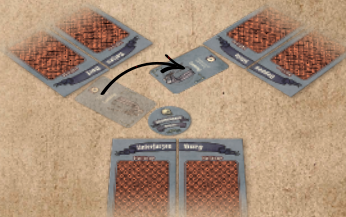
1)



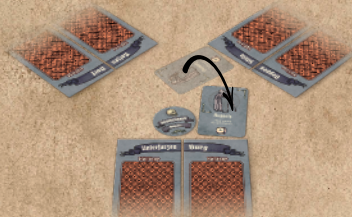
2)



3)



4)



In der Stadt Hinterkotzenheim leben wunderbare Menschen.
Lasst uns schauen, wie sie an verschiedenen Seuchen sterben!



Cholera

Die Cholera bringt zuerst die Einfachen Leute um. Das bedeutet, dass in der Stadt zuerst alle Angehörigen des unteren Standes sterben, danach sterben Menschen mit dem niedrigsten Immunitätsstatus aus anderen Ständen.

In der ersten Runde stirbt der Fuhrmann (er ist einer von den Einfachen Leuten mit dem niedrigsten Immunitätsstatus).

In der zweiten Runde sterben das Ciederliche Frauenzimmer und der Henker.

In der dritten Runde sterben die Hexe (die einzige Übriggebliebene vom unteren Stand), die Dame und der Prediger (die beiden haben den niedrigsten Immunitätsstatus von allen).

Aussatz

Der Aussatz tötet zuerst die Geistlichen. In der Stadt sterben also zuerst alle Geistlichen und erst danach Menschen mit dem niedrigsten Immunitätsstatus aus anderen Ständen.

In der ersten Runde stirbt der Prediger (ein Geistlicher mit dem niedrigsten Immunitätsstatus).

In der zweiten Runde sterben der Pestdoktor und die Dame (sie hat den niedrigsten Immunitätsstatus von allen).

In der dritten Runde sterben der Fuhrmann, der Henker und der Ritter.

Malaria

Die Malaria bringt zuerst die Höflinge um. In der Stadt sterben also zuerst alle Höflinge, danach sterben Menschen mit dem niedrigsten Immunitätsstatus aus anderen Ständen.

In der ersten Runde stirbt die Dame (sie gehört zum Hofstaat und hat dort den niedrigsten Immunitätsstatus).

In der zweiten Runde sterben der Ritter (der einzige übriggebliebene Adlige) und der Prediger (er hat den niedrigsten Immunitätsstatus von allen).

In der dritten Runde sterben der Fuhrmann, der Henker und das Liederliche Frauenzimmer.

Pocken

An Pocken sterben zuerst Stadtbewohner **mit dem höchsten** Immunitätsstatus.

In der ersten Runde stirbt die Hexe (sie hat den höchsten Immunitätsstatus).

In der zweiten Runde sterben der Pestdokter und das Liederliche Frauenzimmer.

In der dritten Runde sterben der Ritter, der Henker und der Fuhrmann.

Beulenpest

Die Beulenpest rafft schon in der ersten Runde **zwei Stadtbewohner** dahin.

In der ersten Runde sterben die Dame und der Prediger.

In der zweiten Runde sterben der Fuhrmann, der Henker und der Ritter.

In der dritten Runde sterben das Liederliche Frauenzimmer, der Pestdokter und die Hexe (Es könnte noch ein Vierter sterben, aber in der Stadt gibt es keine Menschen mehr).



Ein Säugling stirbt bei jeder Seuche immer als erster



Der Pestdokter rät:

- ⦿ In einer Stadt kann es **mehrere Krankheiten** geben.
- ⦿ Der Spieler, der den **Pestdokter** auslegt, entscheidet, welche Seuche er bekämpft, sollte es in einer Stadt mehrere geben.
- ⦿ Sollte es in einer Stadt mehrere Seuchen geben, so **entscheidet der Stadtherr**, in welcher Reihenfolge sie aktiviert werden (unabhängig davon, welche zuerst in der Stadt auftrat).
- ⦿ Ein **Pestdokter** kann **nur eine Krankheit** heilen und ausschließlich in der Stadt, wo er ausgelegt wurde.
- ⦿ Man geht gegen die Seuchen-Karte vor, der Ausbruch-Marker verschwindet zusammen mit der Karte.
- ⦿ Die besiegte Seuchen-Karte wird abgelegt und taucht nicht mehr auf.
- ⦿ Wenn eine Seuchen-Karte in der Vorstadt liegt, kann ein Spieler sie **nehmen** und ausspielen.
- ⦿ Wenn du eine Seuchen-Karte aus dem Stapel ziehst, **bedeutet das nicht**, dass deine Stadt infiziert ist. Du kannst die Karte während deines Zuges ganz normal entsprechend den Spielregeln ausspielen.
- ⦿ Ein **Wächter** kann keine Seuche gefangen nehmen.

Kreuzzüge

Die Kreuzzüge nehmen im Leben mittelalterlicher Krieger einen besonderen Platz ein. Die Männer, die Waffen führen können, müssen dem Aufruf zum Kreuzzug folgen und marschieren los, um den ewigen Ruhm zu erlangen und reich zu werden.

In unserem Spiel erhalten die tapfersten Heerführer eine der Reliquien. Zu einem Kreuzzug brechen normalerweise Kreuzfahrer auf.



Kreuzfahrer sind Stadtbewohner, die in der oberen rechten Ecke ihrer Karte ein Schildsymbol mit einer Zahl haben. Sie führen ein ganz normales Leben und befolgen die allgemeinen Regeln, bis ein Kreuzzug ausgerufen wird.

Immer, wenn ein Stadtbewohner mit der Sofort-Eigenschaft (♣) „**Schickt in den Kreuzzug**“ gespielt wird (z. B. **Prediger, Bischof**), schickt die Stadt, auf die diese Eigenschaft angewendet wird, seine Kreuzfahrer in das Heilige Land.

Wie geht das vonstatten?

- 1) Die Kreuzfahrer-Karten werden aus der Stadt abgeworfen. **Die Summe der Kreuzzug-Punkte** (♣) aller Kreuzfahrer dieser Stadt wird zusammengezählt.
- 2) Der Spieler nimmt die erforderliche Anzahl der Münzen.
(Ist die Summe negativ, muss er die Münzen in die Kriegskasse zurückgeben. Wenn er nichts zu geben hat, passiert nichts).

! Wenn die Kriegskasse nicht genügend Münzen für einen der Kreuzfahrer hat, nimm die Reservemünzen aus der Schachtel. !
Wenn diese nicht ausreichen, merk dir einfach deine Punktzahl.

Eroberung des Heiligen Landes

Wenn die Münzen in der Kriegskasse aufgebraucht sind, gilt das Heilige Land als erobert. Der Spieler **mit den meisten Kreuzzug-Punkten** (♣) erhält eine **Reliquie** seiner Wahl. Sie bringt dem Besitzer zusätzliche Siegpunkte am Ende des Spiels. Die Reliquie kann nicht gestohlen oder zerstört werden und **verbleibt bis zum Spielende** bei ihrem Besitzer.

Danach landen alle Kreuzzug-Münzen **wieder in der Kriegskasse**. Falls für die Auszahlung des Solds Münzen aus der Schachtel entnommen wurden, sollen auch sie in die Schachtel zurückgelegt werden. Jetzt kann der neue Kreuzzug nach denselben Regeln gestartet werden.



Streitfälle um Reliquien

Bei einem gleichen Kreuzzug-Punktestand erhält derjenige eine heilige Reliquie, der **am wenigsten** Reliquien hat.

Wenn die Spieler jeweils keine oder nur eine Reliquie haben, bekommt derjenige den Vorzug, der die **meisten** Angehörigen des geistlichen Standes in seiner Stadt zählt.

Bei gleicher Zahl der Geistlichen erhält derjenige die Reliquie, der aktuell **weniger** Siegpunkte hat.



Drei Städte kämpfen verbissen um Heilige Reliquien.
Schauen wir zu, wie sie ihre Bürger wegen Nippes in den sicheren Tod schicken.

Es spielen drei Städte: Ekelhausen, Schimmelbrunn und Deppenburg.
In der Kriegskasse auf dem Tisch liegen Münzen mit insgesamt 16 Kreuzzug-Punkten (⌘) (die notwendige Zahl der Münzen s. Seite 2).

In die Stadt Ekelhausen kommt ein **Bischof**. Sofort schicken alle Städte ihre Kreuzfahrer in den Kreuzzug.

In Ekelhausen lebt nur ein **Kreuzfahrer**, nämlich der **Ritter**. Der Spieler legt den **Ritter** ab und nimmt aus der Kriegskasse 5 Punkte.

In Schimmelbrunn leben zwei Kreuzfahrer: der **Knappe** und das **Liederliche Frauzimmer**. Sie ziehen in den Kreuzzug. Der **Knappe** bringt 2 Kreuzzug-Punkte (⌘) ein, das **Liederliche Frauzimmer** aber kostet -1 Punkt. Also nimmt sich Schimmelbrunn 1 Kreuzzug-Punkt (⌘) aus der Kriegskasse.

In Deppenburg leben zurzeit ein **Bauer** und ein **Aussätziger**, da ist nun mal kein Kreuzfahrer darunter. Also bekommt Deppenburg nichts, verliert allerdings auch keine Stadtbewohner. 10 Kreuzzug-Punkte (⌘) bleiben übrig.

Im Laufe des Spiels werden neue Kreuzfahrer wieder und wieder in den Krieg ziehen, bis in der Kriegskasse die Münzen ausgehen. (Zur Erinnerung: Falls die Münzen in der Kriegskasse nicht ausreichen, um jeden fortgegangenen Kreuzfahrer zu entlohnen, soll auf die Reserve (aus der Schachtel) zurückgegriffen werden.)

Jetzt wird die Hl. Reliquie übergeben, und einem **neuen glanzvollen Kreuzzug** steht nichts im Wege!

Kreuzfahrer, aufgepasst!



- ⦿ Für alle, die in den Krieg ziehen, muss es **ausreichend Kreuzzug-Punkte** (⌘) geben.
- ⦿ Wenn die Münzen in der Kriegskasse nicht ausreichen, soll man welche aus der **Reserve** in der Schachtel nehmen.
- ⦿ Wenn auch die Reservemünzen aufgebraucht sind, wird man sich die Punktezahl einfach **merken** müssen.
- ⦿ Man kann sich eine Reliquie nehmen, **nur** wenn die Kriegskasse leer ist.
- ⦿ **Minuspunkte** neben dem Schildsymbol auf den Karten der Kreuzfahrer, die in den Kreuzzug geschickt werden, werden von der Punktezahl abgezogen. Wenn eine Stadt keine Kreuzzug-Punkte (⌘) gesammelt hat, dann gibt es auch nichts abzugeben. **Weniger als null** wird es nicht!
- ⦿ Auch nach dem dritten Kreuzzug lässt man die Kreuzfahrer in den Krieg ziehen. Aber jetzt bringt ein Kreuzzug **weder Punkte noch Reliquien** ein.

Rekrutierung der Kreuzfahrer

Manchmal werden **Zivilpersonen** gegen ihren Willen zu **Kreuzfahrern**. Wenn eine Sofort-Eigenschaft (♣) eine Zivilperson in den Kreuzzug schickt, werden ihre **Siegpunkte** zu Kreuzzug-Punkten (⌘).

Beispielsweise schickt der **Anwerber** einen **Bauern** und einen **Narren** in den Kreuzzug. Der Stadtherr wirft beide Karten ab und erhält 4 Kreuzzug-Punkte (⌘).

Das Spielende

Ein Spiel ist in folgenden Fällen zu Ende:

- Am Ende eines Zuges** hat die Stadt eines Spielers **10 Stadtbewohner**. Die Stadtbewohner werden erst nach dem aktuellen Zug gezählt, also nach dem Einsatz aller Karten und nach der anschließenden Auswirkung von Seuchen, sofern vorhanden.
- Der Stapel ist aufgebraucht** (die abgeworfenen Karten werden nicht zurück in den Stapel gemischt).

In jeder Stadt beginnt nun die Zählung der Siegpunkte.

Die Punkte der Stadtbewohner werden addiert, Minuspunkte werden dabei naturgemäß abgezogen. Falls vorhanden, werden Reliquien-Punkte hinzugerechnet. Kreuzzug-Punkte (⌘) werden nicht mitgezählt.

Wer **die meisten Siegpunkte hat**, gewinnt.

Bei Punktgleichheit gewinnt der Spieler mit den **meisten Reliquien**.

Bei gleicher Anzahl der Reliquien werden die **Kreuzzug-Punkte** (⌘) verglichen. Wenn auch die Anzahl der Kreuzzug-Punkte (⌘) übereinstimmt, wird die **Anzahl der Stadtbewohner** berücksichtigt.

Wenn aber auch die Anzahl der Stadtbewohner gleich ist, gewinnt derjenige, der während des **Spiels am meisten gelitten** hat.

Schlüsselbegriffe

- 1) Diese Stadt ist die Stadt, in die du eine Karte auslegst.
- 2) Nachbarstadt ist die Stadt, die sich links oder rechts von der Stadt befindet, in die du eine Karte auslegst.
- 3) Vorstadt: drei offene Karten in der Mitte des Tisches.
- 4) Stand ist eine Gruppe von Stadtbewohnern, die jeweils in einer Reihe angeordnet sind (Höflinge in der obersten Reihe, Geistliche in der mittleren, Einfache Leute in der untersten Reihe).
- 5) Stadtbewohner: jeder Charakter in der Stadt.
- 6) Kreuzfahrer: jeder Charakter, der an einem Kreuzzug teilnehmen kann.
- 7) Zivilperson: jeder Charakter, der kein Kreuzfahrer ist.
- 8) Immunitätsstatus: eine Zahl auf der Karte eines Stadtbewohners, die seine Überlebenschance bestimmt (je niedriger die Zahl, desto früher wird er an einer Seuche sterben).
- 9) Ansiedeln: Auslegen einer Stadtbewohner-Karte aus der Hand in eine Stadt. Dies löst die Sofort-Eigenschaft (♣) aus.
- 10) Sofort-Eigenschaft (♣) ist eine Eigenschaft, die nur dann ausgelöst wird, wenn ein Stadtbewohner aus der Hand in die Stadt gelegt wird.
- 11) Weglocken: einen Stadtbewohner in die Stadt zu einem Charakter ziehen lassen, der diese Eigenschaft angewandt hat.

Goldene Regeln des Mittelalters

- Nimm zu Beginn des Zuges immer zwei Karten und lege sie erst dann in die Städte aus.
- Die Reihenfolge, in der die Karten ausgespielt werden, ist sehr wichtig, denn sobald eine Karte in eine Stadt gelangt, treten die Sofort-Eigenschaften (♣) in Kraft. (Wenn z. B. ein Pestdoktor sich noch vor der Seuche in einer Stadt niedergelassen hat, kann er die Krankheit nicht heilen).
- Seuchen töten die Stadtbewohner erst am Ende des Zuges. Es besteht also noch eine Chance, sie zu retten.
- Zum Abschließen der Spielrunde werden die Stadtbewohner erst am Ende des Zuges zusammengezählt. Denn die gesammelten 10 oder mehr Stadtbewohner können durch eine Seuche oder eine Sofort-Eigenschaft (♣) eines Charakters anschließend noch verloren gehen. In diesem Fall geht das Spiel weiter.
- Wenn ein Zug dazu führt, dass ein anderer Spieler 10 Stadtbewohner in seiner Stadt hat, beendet dieser Zug das Spiel.
- Derjenige, der eine Karte – auch in der Stadt eines anderen Spielers – auslegt, bestimmt die Wirkungsweise ihrer Sofort-Eigenschaft (♣) (er wählt aus, welcher Charakter getötet, umgesiedelt usw. wird).
- Wenn die Städte zum Kreuzzug aufbrechen, tun sie dies gleichzeitig, und kein Kreuzfahrer darf ohne Sold zurückbleiben: Sollten dafür die Münzen nicht ausreichen, nimmt man welche aus der Reserve oder merkt sich die erzielte Summe der Kreuzzug-Punkte (✕). Der Spieler mit der höchsten Punktezahll bekommt die Reliquie.

Beschreibung der Karten



Anwerber

Wenn ein Mann sich auf den Beinen halten kann, ist er wehrdiensttauglich.

Ein **Anwerber** ist nicht verpflichtet, seine Eigenschaft zu nutzen. Er geht nicht mit denen mit, die er ziehen lässt. Wenn die Zivilperson, die der **Anwerber** in den Kreuzzug geschickt hat, negative Siegpunkte hat, bekommt auch er negative Kreuzzug-Punkte (⌘). Wenn du einen **Anwerber** in einer anderen Stadt einsetzt, entscheidest du, wer am Kreuzzug teilnimmt, aber der Herrscher der Stadt, in der sich der **Anwerber** niedergelassen hat, erhält die Kreuzzug-Punkte (⌘).



Aussätziger

Dieser Kerl fürchtet weder Pest noch Pocken. Das Schlimmste hat er bereits hinter sich.

Er zählt zu den Stadtbewohnern. Wenn es nur noch **Aussätzige** in der Stadt gibt, setzen Seuchen trotzdem ihren Lauf nach den festgelegten Regeln fort.



Bauer

Das Leben der mittelalterlichen Bauern war voller Leid und Arbeit.

Wenn du mehr als einen **Bauern** hast, sterben sie alle gleichzeitig an der Seuche. Wenn eine Seuche mehr als einen Stadtbewohner töten soll, zählen alle **Bauern** zusammen als ein Stadtbewohner. Falls du einen **Bauern** mit Hilfe eines **Anwerbers** in einen Kreuzzug schickst, oder seine Siegpunkte mit Hilfe eines **Alchemisten** in Kreuzzug-Punkte (⌘) umwandelst, werden nur die auf der Karte angegebenen Punkte berücksichtigt, ohne Bonuspunkte für andere **Bauern**.



Bischof

Brüder und Schwestern, die Zeit ist gekommen, Blut für die heilige Sache und Taschen voller Gold zu vergießen.

Alle Städte brechen gleichzeitig zum Kreuzzug auf und erhalten ausnahmslos die Kreuzzug-Punkte (⌘). Bei Bedarf greife auf die Reservemünzen zurück oder übe das Kopfrechnen (vorausgesetzt, man hat euch im Mittelalter das Rechnen überhaupt beigebracht).



Dame

Der **Ritter** zieht los, um zu Ehren seiner schönen **Dame** Heldentaten zu vollbringen. Nur ihr wird er alle seine Siege und Eroberungen widmen.



Fanatiker

Er versteckt die kampflustigen Kreuzfahrer in den Kellern deiner Burg, damit sie, wenn die Zeit gekommen ist, für dich eintreten. Sei also nicht böse auf den Fanatiker.



Fuhrmann

Hauptsache, die Arbeit macht Spaß.

Siedele den **Fuhrman** in einer beliebigen Stadt an. Tausche je einen Stadtbewohner aus den Nachbarstädten des **Fuhrmanns** aus. Die Stadtbewohner müssen demselben Stand angehören. Wenn es in einer der Städte keinen geeigneten Stadtbewohner gibt, findet der Tausch nicht statt. Man kann ja keinen Stadtbewohner gegen eine Lücke austauschen.



Fürst

Das Leben eines Fürsten ist wohl das Leben eines jeden Menschen im Königreich wert.

Falls du keine Karte zum Ablegen auf der Hand hast, kannst du einen **Fürsten** nur in einer fremden Stadt ansiedeln. Denk daran, dass die Reihenfolge, in der die Karten verwendet werden, wichtig ist. Ein Beispiel: Du hast einen **Fürsten** und eine **Marktfrau** auf der Hand. Du solltest die **Marktfrau** opfern, anstatt sie überstürzt als erste auszuspielen.



Hofnarr

Die Narren lieben es, andere nachzumachen.

Ein **Hofnarr kopiert** und wendet die Sofort-Eigenschaft (*) eines Charakters aus der Vorstadt an. Wenn die Charaktere keine Sofort-Eigenschaften (*) haben, ist die Eigenschaft des **Hofnarren** unwirksam. Wenn es eine Sofort-Eigenschaft (*) gibt, muss der **Hofnarr** sie anwenden, auch wenn dies nichts am Spielverlauf ändert oder sich sogar nachteilig auswirkt.



Henker

Im Mittelalter wurde wenig Unterhaltung geboten, und eine öffentliche Hinrichtung galt nun mal als Riesenspaß.

Der Spieler, der den **Henker** ausspielt, entscheidet, welche Hölflinge sterben und welche Einfache Leute sich in der Stadt niederlassen. Gibt es keinen Hölfling in der Stadt, wirkt die Eigenschaft des **Henkers** nicht: Die Hinrichtung findet nicht statt, also wird auch niemand weggelockt. Gibt es in den Nachbarstädten keine Einfachen Leute, ist die Eigenschaft wirksam, aber die Hinrichtung wird schlecht besucht.



Hexe

Auch wenn ihr verderblicher Einfluss auf die Stadt nicht zu verleugnen ist, tun sich die Herrscher schwer damit, eine Hexe abzuweisen.

Wenn du eine **Hexe** in deiner Stadt ansiedelst, ziehe zwei Karten und spiele sie vor dem Ende deines Zuges aus. Siedelst du eine **Hexe** in einer fremden Stadt an, zieht ihr Herrscher zwei Karten und spielt sie sofort aus. Dabei werden alle Eigenschaften der gezogenen Karten nach den üblichen Regeln angewandt. Danach kannst du deinen Zug fortsetzen.



Inquisitor

Nur die Sünder werden von der Flamme vernichtet. Das Problem ist, dass keiner ohne Sünde ist.

Setze einen **Inquisitor** in eine beliebige Stadt und vernichte einen Stadtbewohner deiner Wahl. Wenn du einen **Ketzer** verbrennst, wird die Sofort-Eigenschaft (♣) des **Ketzers** erneut wirksam.

Du bestimmst auch ihre Wirkungsweise.

Die Sofort-Eigenschaft (♣) des **Totenbeschwörers** ist wirksam,



Ketzer (Alchemist)

Auf der Suche nach dem Stein der Weisen scheuten die alten Alchemisten nicht vor widernatürlichen Experimenten zurück.

Wenn der verworfene Stadtbewohner negative Siegpunkte einbringt, erhältst du ebenfalls negative Kreuzzug-Punkte (⊗), die du an die Kriegskasse zurückzahlen musst. Hast du aber bis dahin keine Münzen eingesammelt, passiert gar nichts. Wenn du die Karte in einer fremden Stadt platzierst, entscheidest du, wer entfernt wird, aber die Kreuzzug-Punkte (⊗) gehen an den Herrscher dieser Stadt und nicht an dich.



Ketzer (Naturforscher)

Die Naturforscher des Mittelalters hatten schon immer den Traum vom Fliegen.

Nun kann tatsächlich jemand im hohen Bogen aus der Stadt fliegen. Die Freude wird groß sein, wenn mit dem Ärmsten auch die Seuche weg ist.



Ketzer (Totenbeschwörer)

Am liebsten haben die Totenbeschwörer des Mittelalters Verstorbene wiederbelebt und sie für sich arbeiten lassen.

Wähle einen beliebigen Stadtbewohner aus den letzten 5 abgelegten Karten im Ablagestapel und spiele ihn aus, als hättest du ihn ganz normal gezogen. Die eben abgelegte Karte zählt nicht zu den 5 Karten, aus denen du den Stadtbewohner auswählen kannst. Falls du keine Karte auf der Hand hast, die du ablegen möchtest, ist diese Sofort-Eigenschaft (↗) unwirksam. Der Ketzer siedelt sich in der Stadt ohne besondere Eigenschaften ein.



Klaus

Es gibt gewöhnliche Stadtbewohner, und es gibt Klaus, dem niemand widerstehen kann.



Knappe

Ein Knappe opfert sich für seinen Herrn auf.

Immer wenn eine Seuche oder ein Charakter einem Ritter nach dem Leben trachtet, kann der Stadtherr bestimmen, dass anstelle des Ritters ein Knappe sein Leben gibt. Der Knappe kann die Sofort-Eigenschaft (↗) der Dame entkräften und anstelle des Ritters auf Kreuzzug gehen. Dennoch muss der Knappe seine Kreuzzug-Punkte (⊗) trotzdem an die Dame abgeben. Wenn der Knappe gleichzeitig mit dem Ritter am Kreuzzug teilnimmt, ist seine Eigenschaft nicht wirksam.



Liederliches Frauenzimmer

Von einem Weib wie von einem Dämon besessen...

Wähle einen **Mönch** in einer anderen Stadt und versetze ihn in die Stadt, in der sich das **Liederliche Frauenzimmer** niedergelassen hat. Wenn es in anderen Städten keine **Mönche** gibt, ist die Eigenschaft unwirksam.



Marktfrau

Zu viel Rivalität schadet dem Geschäft selbst im Mittelalter.

Zwei **Marktfrauen** bringen null Punkte.

Wenn du eine **Marktfrau** mit Hilfe eines **Anwerbers** in einen Kreuzzug schickst, oder seine Siegpunkte mit Hilfe eines **Alchemisten** in Kreuzzug-Punkte (✕) umwandelst, werden die auf der Karte angegebenen Punkte ohne Abzüge berücksichtigt.



Minnesänger

Es spielt keine Rolle, wer die Heldentat vollbracht hat. Es kommt darauf an, wer davon erzählt.

Der **Minnesänger** nimmt 3 Kreuzzug-Punkte (✕) einer beliebigen Stadt weg. Wenn die Stadt weniger als 3 Kreuzzug-Punkte (✕) hat, nimmt der **Minnesänger** alles, was er kriegen kann. Die gestohlenen Kreuzzug-Punkte (✕) gehen an die Stadt, in der er sich niedergelassen hat. Falls die Gegner noch keine Münzen erspielt haben, kann der **Minnesänger** nichts ausrichten: Die Sofort-Eigenschaft (↻) verpufft. Er stiehlt Münzen, keine Karten.



Mönch

Je größer das Kloster, desto mehr Gezänk und Geschwätz.

Ja, ihre Punkte können sogar negativ ausfallen. Wenn du den **Mönch** mit Hilfe eines **Anwerbers** in einen Kreuzzug schickst oder mit Hilfe eines **Alchemisten** seine Siegpunkte in Kreuzzug-Punkte (✕) umwandelst, werden nur die auf der Karte angegebenen Punkte berücksichtigt.



Pestdokter

Aderlass, Einlauf, Komresse. Der Nächste bitte!

Schmeiß eine Seuchenkarte aus der Stadt, in die ein Pestdokter gebracht wurde. Wenn es in dieser Stadt keine Seuche gibt, verpufft die Eigenschaft des Pestdoktors für nichts und wieder nichts. Vergiss nicht, dass die Sofort-Eigenschaft (☛) des Pestdoktors nur einmal wirkt! Die pure Anwesenheit eines Pestdoktors in der Stadt schützt diese Stadt nicht vor zukünftigen Seuchen.



Prediger

Eine gute Predigt spornt Menschen zu fragwürdigen Unternehmungen an.

Diese Eigenschaft gilt nicht für andere Städte (anders als bei einem Bischof).



Räuber

Böse Gesinnung, nützliche Taten.

Wenn es in anderen Städten keine Häftlinge gibt, ist die Eigenschaft unwirksam.



Ritter

Das Leben eines Ritters ist das Leben eines jeden Menschen im Königreich wert.

Falls du keine Karte zum Ablegen auf der Hand hast, kannst du einen Ritter nur in einer fremden Stadt unterbringen. Denk daran, dass die Reihenfolge, in der die Karten verwendet werden, wichtig ist. Ein Beispiel: Du hast einen Ritter und einen Mönch auf der Hand. Du solltest den Mönch opfern, anstatt ihn überstürzt als ersten auszuspielen.



Säugling

Im Mittelalter beginnt das Leiden mit der Geburt. Und der Beginn eines neuen Lebens setzt einem anderen fast immer ein Ende.

Wenn der Säugling in einer Stadt auftaucht, in der sich eine Dame oder ein Liederliches Frauenzimmer niedergelassen haben, lege eine der Frauen ab. Wenn es keine gibt, siedelt sich der Säugling einfach in der Stadt an.



Schankwirt

Mit diesem Gesöff stimmt etwas nicht!

Nimm die oberste Karte vom Stapel und lege sie in der Stadt aus, in der du den Schankwirt angesiedelt hast. Ihre Sofort-Eigenschaft (♣) ist unwirksam, weil alle, die dem Schankwirt folgen, stockbetrunken sind. Wenn die oberste Karte Seuche ist, legst du sie ebenfalls in diese Stadt aus. Schales Bier ist nun mal ein guter Seuchenüberträger.



Schlachtross

Was nützt das beste Schlachtross, wenn es keinen Reiter hat?

Wenn aus einer Stadt nur **Schlachtrosse** in einen Kreuzzug geschickt werden, erhält die Stadt keine Kreuzzug-Punkte (⚔).

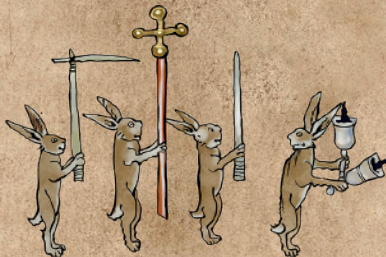


Wächter

Ein gefährlicher Verbrecher wird von einem gelangweilten Wächter sicher verwahrt.

Wenn der Wächter ins Spiel kommt, nimm die oberste Karte vom Stapel, zeige sie allen und lege sie unter den Wächter. (Wenn es sich um eine Seuche handelt, lege sie ab und nimm die nächste Karte). Diese Karte ist inaktiv, solange der Wächter darauf ist. Der Gefangene kann nicht an einem Kreuzzug teilnehmen, umgesiedelt oder getötet werden, seine Siegpunkte werden beim Zusammenrechnen nicht berücksichtigt. Wenn der Wächter stirbt oder die Stadt verlässt, wird der Gefangene freigelassen. Die Karte wird so behandelt, als hättest du sie soeben in dieser Stadt aus der Hand ausgelegt: Sie wird in der Reihe ihres Standes platziert, die Sofort-Eigenschaft (♣) wird aktiviert. Der Wächter kann mehrere Gefangene bewachen (wenn seine Eigenschaft zum zweiten Mal aktiviert wurde). In welcher Reihenfolge die Gefangenen freigelassen werden, entscheidet der Stadtherr.

Frohes Leiden!



Leidgeprüftes Mittelalter

Leidgeprüftes Mittelalter ist ein rasantes und lustiges Kartenspiel mit authentischen Zeichnungen, die mittelalterliche Mönche einst auf dem Rand ihrer Stundenbücher hingekritzelt oder in die frommen Illustrationen gewitzt hinzugesetzt haben. Ausnahmslos alle im Spiel verwendeten Bilder, die übrigens von professionellen Mittelalterforschern beige-steuert wurden, sind historisch belegt.

Ob Pest, Kreuzzüge oder Ketzerverfolgung, das Spiel gibt viele Anlässe zum herzhaften Leiden nach Art des Mittelalters und liefert nicht weniger Gründe, darüber kräftig zu lachen.



Nie war Leiden lustiger und das Mittelalter eingängiger

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

 *Das in der Spielbeschreibung verwendete Wort „Spieler“ bezieht sich gleichermaßen auf Männer, Frauen sowie auf Personen, die sich von diesen binären Kategorien nicht angesprochen fühlen. 

© 2023 New Making Studio
© 2024 Young Newton Verlag
Alle Rechte vorbehalten.

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