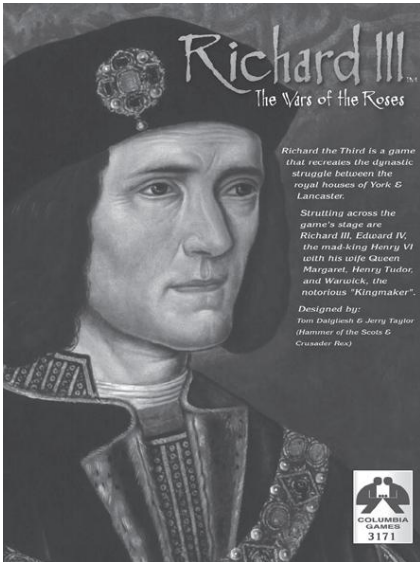


RICHARD III



EINFÜHRUNG

Die Rosenkriege dauerten 32 Jahre, von 1455–86. Allerdings war nicht ununterbrochen Krieg. Die Schlachten waren blutig und keine der Kriegsparteien konnte es sich leisten, ein stehendes Heer beliebiger Stärke zu unterhalten. Die meisten Feldzüge dauerten nur wenige Monate, unterbrochen von 6-12 Jahren unsicheren Friedens.

SPIELER

Das Spiel ist für zwei Spieler gedacht. Ein Spieler repräsentiert das Haus Lancaster (rot), der andere das Haus York (weiß). Während des Spiels können jeweils beide Spieler den Thron einnehmen und werden dann KÖNIG genannt. Der andere Spieler wird KRONBEWERBER genannt. Diese Rollen können mehr als einmal wechseln. Das Spiel beginnt mit dem *Haus Lancaster* als KÖNIG und dem *Haus York* als KRONBEWERBER.

DIE KARTEN

Das Spiel enthält fünfundzwanzig (25) Karten, neunzehn (19) AKTIONSKARTEN und sechs (6) EREIGNISKARTEN. Zu Beginn jedes FELDZUGES werden die Karten gemischt und sieben (7) Karten werden *verdeckt* an beide Spieler verteilt. Die restlichen Karten werden in diesem Feldzug nicht eingesetzt.

SPIELBESTANDTEILE

- Spielplan
- 63 Klötze (31 Rote, 31 Weiße, 1 Schwarzer).
- Aufkleberblatt (für die Klötze)
- Karten (25)
- Würfel (4)
- Spielregeln

1.0 SPIELRUNDEN

Das Spiel besteht aus drei (3) *Feldzügen*, die jeweils sieben (7) *Spielrunden* umfassen, somit insgesamt ei-

nundzwanzig Spielrunden dauert. Eine **Politische Runde** verbindet die Feldzüge.

Jede Spielrunde verfügt über vier (4) Phasen, die in der nachfolgenden Reihenfolge gespielt werden.

1.1 KARTENPHASE

Jeder Spieler beginnt eine Spielrunde, indem er **eine (1) Karte verdeckt** ausspielt. Die Karten werden dann aufgedeckt. Der Spieler mit der höheren Karte ist in dieser Spielrunde Spieler 1. Der KRONBEWERBER ist Spieler 1 bei Gleichstand.

Ereigniskarten tragen die Beschreibung einer besonderen Aktion auf der Karte. **Der Ausspieler einer Ereigniskarte ist immer Spieler 1.** Falls beide Ereigniskarten ausspielen, legt der AP-Wert auf den beiden Karten den Spieler 1 fest, jedoch bei Gleichstand ist nach wie vor der KRONBEWERBER Spieler 1.

HINWEIS: Die Spieler müssen eine Karte ausspielen, jedoch dürfen sie danach auch nichts tun, falls gewünscht. Aktionen können nicht für spätere Verwendung aufgespart werden.

1.2 AKTIONSPHASE (5.0)

Spieler 1 spielt, dann Spieler 2. Die Kartenwerte (0-4) entsprechen Aktionspunkten (AP).

Jeder Aktionspunkt gestattet:

- **1 Zug:** einige/alle Klötze in einem Gebiet dürfen ein oder zwei Gebiete weit ziehen, müssen jedoch stoppen, falls sie ein feindbesetztes Gebiet betreten. Siehe 5.0.
- **1 Rekrutieren:** Man wähle einen Klotz aus dem eigenen Pool und stelle ihn in Sollstärke auf dem Spielplan auf. Siehe 5.0. Klötze können nicht in derselben Spielrunde ziehen, in der sie rekrutiert wurden. Man wähle sie aus, nachdem die Bewegung abgeschlossen ist, oder platziere sie mit der Vorderseite nach unten, bis man alle Bewegungen abgeschlossen hat.

BEISPIEL: Die Karte AP3 gestattet 3 Züge, oder 2 Züge und 1 Rekrutierung, oder 1 Zug und 2 Rekrutierungen, oder 3 Rekrutierungen.

1.3 SCHLACHTPHASE (6.0)

Nachdem beide Spieler ihre Bewegungen abgeschlossen haben, werden zwischen gegnerischen Klötzen im selben Gebiet Schlachten ausgetragen. Diese werden eine nach der anderen in der von Spieler 1 bestimmten Reihenfolge durchgekämpft.

1.4 NACHSCHUBPHASE (7.0)

Die Spieler stellen *gleichzeitig* fest, ob Nachschubeinschränkungen (7.1) und



Henry von Lancaster Henry VI., 1421–1471

*But all his mind is bent to holiness
To number Ave Marias on his beads
His champions are the prophets and apostles
His weapons holy saws of sacred writ.
Henry VI Part II, Act I, Scene III.*

Organisation der Spielregeln

Diese Spielregeln sind so formatiert, dass die Seitenspalte (diese Spalte) Beispiele, Erläuterungen und historische Kommentare enthält, die dabei helfen, dieses Spiel zu verstehen und zu genießen.

Margaret von Anjou

Henry VI. war kein Kriegskönig, jedoch glich seine dynamische Königin, Margaret von Anjou, diesen Mangel aus. Skrupellos und getrieben, ihrem Sohn den Thron zu sichern, war sie erst mit dem Tode Prinz Edwards bei Tewkesbury 1471 besiegt. Margaret wird auf dem Klotz Henry VI. geführt, der ansonsten nur mit C2 eingestuft wäre.

Richard III.

Es ist möglich, dieses Spiel zu spielen und niemals den Herzog von Gloucester als Richard III. zu sehen. Die Geschichte ändert sich mit jedem Spiel.

Richard, Duke of York, fiel in der Schlacht von Wakefield im Jahre 1460. Sein ältester Sohn wurde wenige Monate später König als Edward IV. Falls York Wakefield überlebt hätte, wäre er wahrscheinlich König Richard III. im Jahre 1461 geworden. Dies passiert öfter in diesem Spiel.

Gloucester war der Jüngste von den vier Söhnen des Herzogs von York. Es war der brutale Mord an Rutland durch Lord Clifford (nach Wakefield) nötig, die Exekution von Clarence wegen Verrat, und der zu frühe Tod im Alter von 40 von Edward IV., um ihn auf den Thron zu bringen. Sogar da musste er noch die Kleinigkeit von zwei Prinzen, den Söhnen von Edward IV. überwinden. Gloucester hat eine sehr gute Chance, in diesem Spiel König zu werden, vielleicht als Richard IV., jedoch kann er auch in der Schlacht fallen, bevor er die Krone erringt.

RICHARD III

Exilobergrenzen (7.2) gelten. Man nehme nötigenfalls Verluste hin.

Man wiederhole die Phasen 1-4, bis alle sieben (7) Karten ausgespielt worden sind.

2.0 SPIELPLAN

Der Spielplan stellt England und Wales im 15. Jahrhundert dar. Der Lancaster-Spieler sitzt am Nordrand, der York-Spieler am Südrand des Spielplans.

2.1 GEBIETE

Der Spielplan ist in Gebiete eingeteilt, die Bewegung und Standorte der Klötze regulieren. Die Gebiete werden mit gelben, blauen oder roten Grenzlinien (5.21) voneinander getrennt, die die Bewegung beschränken.

Gebiete können **VERBÜNDET**, **FEINDLICH**, **VAKANT** oder **UMKÄMPFT** sein. Veränderungen der Gebietskontrolle sind **unmittelbar** wirksam.

Verbündet: Gebiet ist besetzt von einem oder mehreren eigenen Klötzen.

Feindlich: Gebiet ist besetzt von einem oder mehreren feindlichen Klötzen.

Vakant: Gebiet enthält keine Klötze.

Umkämpft: Gebiet enthält Klötze beider Spieler, die eine Schlachtauswertung erwarten.

2.2 WAPPENSCHILDE

Die Hauptsitze der Adligen sind mit Wappenschilden gekennzeichnet. Einige Gebiete beherbergen Wappenschilder für zwei oder mehr verschiedene Adlige, und einige Adlige besitzen Wappenschilder in zwei oder mehr verschiedenen Gebieten.

Wappenschilder stellen einen Kampfvorteil von +1 Kampfkraft (B2 => B3) für ihre(n) Adligen bereit, wenn sie **verteidigen** (nicht angreifen). Der Defensivvorteil gilt für den *Verteidiger*, sogar wenn der Adlige in dieser Spielrunde dorthin gezogen ist oder während der Schlacht überläuft.

Wenn zwei oder mehr **Titelerben** ein Wappenschild (oder Krone: siehe 2.3) verteidigen, erhält nur der **ältere** im Augenblick des Kampfes anwesende Titelerbe den Kampfvorteil.

York besitzt drei Wappenschilder auf dem Spielplan. Jeder Titelerbe der Yorks kann jeden beliebigen davon als Heimatschild benutzen. Lancaster verfügt über fünf Wappenschilder, jedoch sind drei davon besonders: Exeter (Cornwall), Somerset (Dorset) und Richmond (Pembroke). Ein Titelerbe von Lancaster kann diese Schilder nur benutzen, wenn der zugehörige Adlige tot ist.

2.3 KRONEN

Einige Gebiete enthalten ein **Kronensymbol**. Jede Krone (= Kronbesitz) verleiht dem derzeitigen König oder einem **Thronfolger** dieselben Verteidigungsvorteile wie ein Wappenschild (2.2).

WICHTIG: Der älteste Thronfolger in einer Schlacht erhält +2 Kampfkraft bei der Verteidigung seines Wappenschildes und einer Krone. Somit verteidigt Exeter Cornwall mit A3, jedoch würde ein älterer Titelerbe, falls anwesend, stattdessen die +1 für die Krone erhalten.

2.4 STÄDTE

Sieben (große) Städte werden auf dem Spielplan angezeigt: *Bristol, Coventry, London, Newcastle, Norwich, Salisbury* und *York* – vier Städte bevorzugen Lancaster (rote Stadtnamen) und drei York (weiße Stadtnamen). Jede Stadt besitzt einen besonderen Aufgebotsklotz. Aufgebote haben +1 Kampfkraft (C3 => C4), sobald sie ihre Stadt verteidigen.

2.5 KATHEDRALEN

Es existieren zwei Kathedralen, **Canterbury** und **York**, die Zentren der beiden Erzdiözesen Englands. Der zugehörige Kirchenklotz hat +1 Kampfkraft bei der Verteidigung seiner Kathedrale.

2.6 WALES

Wales besteht aus vier Gebieten: *Pembroke, Caernarvon, Powys, & Glamorgan*. Diese Gebiete können von beiden Spielern beliebig benutzt werden. Sie sind **keinesfalls** Exilgebiete. Der walisische Klotz hat +1 Kampfkraft (A2 => A3) bei der Verteidigung in jedem der vier Gebiete von Wales.

2.7 EXIL

Jeder Spieler verfügt über zwei Exilgebiete:

Lancaster: *Frankreich & Schottland*

York: *Calais & Irland*

Diese Gebiete können **niemals** vom gegnerischen Spieler angegriffen oder betreten werden.

2.7.1 Irland

Irland ist die Heimat des **Irischen** Klotzes. Die Bewegung nach/von *Irland* erfordert einen Seetransport (5.3) durch die Meereszone *Irische See*.

2.7.2 Schottland

Schottland ist die Heimat des **Schottischen** Klotzes. Klötze von Lancaster können *Schottland* per Bewegung, Rückzug oder Umgruppierung betreten.

2.8 MEERE

2.8.1 Meereszonen

Es gibt drei Meereszonen: *Nordsee, Ärmelkanal* und *Irische See*. Kent



Richard Plantagenet Herzog von York, 1411 – 1460

*And, by my soul, this pale and angry rose
As cognizance of my blood-drinking hate
Will I forever, and my faction wear
Until it wither with me to my grave
Or flourish to the height of my decree.*
Henry VI Part I, Act II, Scene IV.

Wappenschilder

Die meisten Adelsschilder tragen Wappen, manchmal in der vereinfachten Form, die man auf Bannern fand und die von Gefolgsleuten getragen wurden. Eine deutliche Ausnahme ist das Haus York, da dort alle das berühmte Abzeichen mit Sonne im Glanze von Edward IV. tragen. Ihre tatsächlichen Wappen ähneln denen des Hauses Lancaster zu sehr. Wir haben den drei Nevilles (Kent, Salisbury, Warwick) und den Grafen von Pembroke und Devon ebenfalls historische Abzeichen gegeben.

Königliche Wappenschilder

Drei der fünf königlichen Wappenschilder von Lancaster sind Heimat spezifischer Titelerben. Zum Beispiel ist Dorset das Heimatwappenschild für Somerset, wird jedoch für jeden Titelerben der Lancasters verfügbar, sollte Somerset getötet werden.

Schlachtorte

Die wichtigsten Schlachten des Krieges sind auf dem Spielplan gekennzeichnet, in Rot für Siege Lancasters und in Weiß für die Yorks.

Burgen & Kleinstädte

Die kleinen orangenen Punkte sind bedeutende Burgen und Kleinstädte. Sie wurden nur aus historischen Gesichtspunkten eingezeichnet.

Kathedralen

Die Kirche besaß riesige Ländereien und Bischöfe hatten oftmals das Recht Truppen auszuheben. Die Loyalität war ein Problem, da viele Bischöfe jüngere Söhne mächtiger Adligen waren. Zum Beispiel war ein Bouchier Erzbischof von Canterbury, und ein Neville wurde Erzbischof von York.

Exilgebiete

Bewegung in das/aus dem Exil erfordert einen Seetransport mit Ausnahme von Schottland. Keines der Exilgebiete kann angegriffen werden.

RICHARD III

trennt die Nordsee vom Ärmelkanal. Cornwall trennt den Ärmelkanal von der Irischen See. Schottland trennt die Nordsee von der Irischen See.

2.82 Inseln

Die Isle of Wight und Anglesey sind unspielbare Inseln. Die Isle of Man enthält einen der beiden Wappenschilder für Lord Stanley. Die Bewegung nach/von dieser Insel erfordert einen Seetransport (5.3).

2.83 Häfen

Alle Küstengebiete enthalten Nebenhäfen, jedoch mehrere enthalten ein Schiffssymbol, das einen **Haupthafen** bezeichnet. Häfen verbessern den Seetransport (5.3).

3.0 ARMEEN

Ein Aufkleber muss auf der Vorderseite jedes Klotzes angebracht werden. Man positioniere erst jeden Aufkleber, stelle sicher, dass er gerade ausgerichtet ist und drücke ihn dann fest auf den Klotz.

Weiss: Haus York (31)

Rot: Haus Lancaster (31)

Schwarz: Rebellen (1)

3.1 DATEN AUF DEN KLÖTZEN

3.11 Stärke

Die aktuelle Stärke eines Klotzes ist die Anzahl der kleinen Rhomben an dessen Oberkante, wenn der Klotz aufrecht steht. Klötze können eine Maximalstärke von 4, 3 oder 2 haben.

Die Stärke legt fest, wie viele sechsseitige Würfel (d6) für einen Klotz in einer Schlacht geworfen werden. Ein Klotz der Stärke 4 würfelt mit 4d6 (vier sechsseitigen Würfeln), Ein Klotz mit Stärke 1 mit 1d6.

Für jeden in der Schlacht hingenommenen Treffer wird die Stärke des Klotzes verringert, indem er um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird. Die Seitenspalte zeigt den Klotz eines Adligen (Salisbury) mit Stärke 3, 2 und 1.

3.12 Kampfwert

Der Kampfwert wird durch einen Buchstaben und eine Zahl angegeben, wie z.B. **A2** oder **B3**. Der Buchstabe (**Initiative**) legt fest, wann ein Klotz seine Schlachtrunde hat. Alle **A**-Klötze sind zuerst an der Reihe, dann alle **B**-Klötze, dann alle **C**-Klötze. Die Zahl (**Kampfkraft**) zeigt an, welche Höchstanzahl noch einen Treffer erzielt. Siehe 6.4.

3.13 Loyalität

Einige Klötze haben einen Loyalitätswert, der oben links auf dem Aufkleber vermerkt ist. Klötze mit einer Krone an dieser Stelle sind Titelerben. Klötze mit einer roten oder weißen Rose sind

Loyalisten, die niemals überlaufen. Klötze mit Loyalitätswerten von 1, 2 oder 3 können bei einem erfolgreichen Verratswurf (6.9) überlaufen.

WICHTIG: Einige Klötze haben unterschiedliche Loyalitätswerte für beide Kriegsparteien. Zum Beispiel hat Rivers den Loyalitätswert 1 als Anhänger Lancasters, jedoch Loyalität 2 als Anhänger Yorks.

NEVILLES: Diese mächtige Familie wird durch drei (3) Klötze repräsentiert: Warwick, Salisbury und Kent. Sie haben einen besonderen **Familien-Loyalitätswert**. Siehe: 6.91.

3.14 Name & Titel

In den meisten Fällen wird der Familienname senkrecht links vom Wappen angegeben. Falls es keinen Familiennamen gibt, steht dort dieselbe Bezeichnung wie der Titel (z.B. Stanley).

3.2 KLOTZARTEN

3.21 Titelerben



Beide Kriegsparteien haben fünf (5) Titelerben mit Thronanspruch, jeder trägt ein **Kronensymbol**. Titelerben sind von 1 (Ältester) bis 5 (Jüngster) rechts unten eingestuft. Der derzeit **Älteste** Titelerbe jedes Spielers ist je nachdem der **KÖNIG** oder **KRONBEWERBER**. Titelerben des **KÖNIGS** werden **Thronfolger** genannt. Ein Titelerbe hat +1 Kampfkraft (A3 => A4) bei der **Verteidigung** seines Wappenschildes. Ein Thronfolger erhält ferner +1 bei der Verteidigung eines **Kronens**besitzes.

3.22 Adlige



Adlige werden durch Wappen identifiziert. Die Klötze stellen den Adligen und seine bewaffnete Gefolgschaft dar. Adlige mit einer roten Rose (oben links) sind *immer* dem **Haus Lancaster** treu ergeben; jene, die eine weiße Rose tragen, sind *immer* dem **Haus York** treu ergeben.

Adlige ohne Rose können beide Kriegsparteien unterstützen. Es gibt zwei Versionen dieser Klötze, rot sobald sie treu zum Haus Lancaster stehen, weiß beim Haus York. Nur einer dieser beiden Klötze kann jeweils zur selben Zeit im Spiel sein. Adlige haben +1 Kampfkraft (B2 => B3) bei der **Verteidigung** ihrer Wappenschilder.

3.23 Kirche



Zwei Klötze, **Canterbury** und **York**, repräsentieren die Macht und Einfluss der Kirche. Jeder zählt als ein Adliger bei der **Machtergreifung**. Diese Klötze haben +1



Edward Plantagenet Graf von March, Edward IV, 1442–83

*Dazzle mine eyes, or do I see three suns
Tis wondrous strange, the like yet never heard*

*I think it cites us, brother, to the field
That we the sons of brave Plantagenet
Each one already blazing by our meeds
Should join our lights together
And overshine the earth.*

Henry VI Part 3, Act II, Scene I.

Aufkleberblatt

Die oberen Aufkleber auf dem vorperforierten Blatt sind für York (weiße Klötze) vorgesehen und die unteren Aufkleber für Lancaster (rote Klötze). Der Rebellenaufkleber in der mittleren Reihe trennt die beiden Kriegsparteien und gehört auf den schwarzen Klotz.

Kriegsnebel

Überraschung ist ein aufregender Aspekt dieses Spiels. Außer bei einer Schlacht stehen aktive Klötze aufrecht ihrem Eigner zugewandt. Dies fördert Bluff und innovative Strategien, weil die Spieler über Stärke und Identität eines feindlichen Klotzes im Ungewissen sind.

STEPREDUZIERUNG



Stärke 3



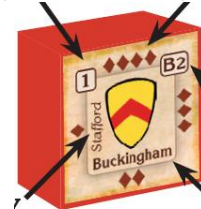
Stärke 2



Stärke 1

LOYALTÄT
(1)

STÄRKE
(Maximum 4)



FAMILIENNAME

TITEL

KAMPF
WERT
(B2)

RICHARD III

Kampfkraft (C2 => C3), wenn sie ihre Kathedrale **verteidigen**.

3.24 Aufgebote



Beide Kriegsparteien verfügen über einen Aufgebotsklotz für jede Stadt ihrer Farbe plus einer **Bombarde**.

Aufgebote beginnen im **Pool** der beiden Spieler und werden wie in 5.4 vermerkt auf dem Spielplan aufgestellt. Aufgebote haben +1 Kampfkraft (C2 => C3), wenn sie ihre Stadt **verteidigen**.

3.25 Soldtruppen

Beide Spieler verfügen über drei (3) Soldtruppen:

Lancaster: *Franzosen, Schotten, Waliser.*

York: *Burgunder, Calais und Iren.*

3.26 Rebellen

Schwarzer Block, der für den KRONBERBER kämpft.

4.0 SPIELAUFBAU

Das Spiel ist in drei (3) **Feldzüge** mit jeweils sieben (7) Spielrunden aufgeteilt. Die Feldzüge sind mit einer Politischen Runde (8.0) miteinander verbunden. Man wähle die Kriegspartei, LANCASTER oder YORK.

4.1 AUFSTELLUNG

Beide Spieler stellen Klötze in den aufgeführten Gebieten auf. Die Klötze werden aufrecht in Sollstärke aufgestellt.

4.2 POOL

Jeder Spieler unterhält einen **Pool** (Vorrat) abseits des Spielplans, der noch zu rekrutierende Klötze enthält. Diese Klötze stehen aufrecht, nicht einsehbar vom Gegner. Rekruten werden aus dem eigenen Pool **ausgewählt** und auf dem Spielplan aufgestellt, wie in 5.4 angegeben.

4.3 HAUS LANCASTER (1460)

Henry VI (König): *Middlesex*

Duke of Somerset: *Dorset*

Duke of Exeter: *Cornwall*

Earl of Devon: *Cornwall*

Earl of Pembroke: *Pembroke (Wales)*

Earl of Wiltshire: *Wilts*

Earl of Oxford: *Essex*

Viscount Beaumont: *Lincoln*

Lord Clifford: *North Yorks*

Französische Soldtruppen: *France*

Schottische Soldtruppen: *Scotland*

Duke of Buckingham: *Pool*

Earl of Northumberland: *Pool*

Earl of Shrewsbury: *Pool*

Earl of Westmoreland: *Pool*

Lord Rivers: *Pool*

Lord Stanley: *Pool*

Bristol (Aufgebot): *Pool*

Coventry (Aufgebot): *Pool*

Newcastle (Aufgebot): *Pool*

York (Aufgebot): *Pool*

York (Kirche): *Pool*

Bombarde: *Pool*

Walisische Soldtruppen: *Pool*

Prince Edward: *Jugendlicher*

Earl of Richmond: *Jugendlicher*

Canterbury (Kirche): *Fdl. Adliger*

Duke of Clarence: *Fdl. Adliger*

Earl of Warwick: *Fdl. Adliger*

Earl of Salisbury: *Fdl. Adliger*

Earl of Kent: *Fdl. Adliger*

4.4 HAUS YORK (1460)

Duke of York (Kronbewerber):

Ireland

Earl of Rutland: *Ireland*

Irische Soldtruppen: *Ireland*

Earl of March: *Calais*

Earl of Warwick: *Calais*

Earl of Salisbury: *Calais*

Earl of Kent: *Calais*

Calais Soldtruppen: *Calais*

Burgunder Soldtruppen: *Calais*

Duke of Norfolk: *Pool*

Duke of Suffolk: *Pool*

Earl of Arundel: *Pool*

Earl of Essex: *Pool*

Earl of Worcester: *Pool*

Lord Hastings: *Pool*

Lord Herbert: *Pool*

Canterbury (Kirche): *Pool*

London (Aufgebot): *Pool*

Norwich (Aufgebot): *Pool*

Salisbury (Aufgebot): *Pool*

Bombarde: *Pool*

Rebellen: *Pool*

Duke of Clarence: *Jugendlicher*

Duke of Gloucester: *Jugendlicher*

Duke of Exeter: *Fdl. Adliger*

Duke of Buckingham: *Fdl. Adliger*

Earl of Northumberland: *Fdl. Adliger*

Earl of Westmoreland: *Fdl. Adliger*

Earl of Shrewsbury: *Fdl. Adliger*

Lord Rivers: *Fdl. Adliger*

Lord Stanley: *Fdl. Adliger*

York (Kirche): *Fdl. Adliger*

4.5 JUGENDLICHE TITELERBEN

Beide Spieler beginnen das Spiel mit drei (3) Titelerben im Spiel. Nicht im Spiel sind CLARENCE und GLOUCESTER für York, und PRINZ EDWARD und RICHMOND für Lancaster. Diese Titelerben sind noch **Jugendliche/Kinder**, wenn das Spiel beginnt.

Sobald ein Titelerbe getötet wird, kommt der älteste jugendliche Titelerbe zu **Beginn** der nächsten NACHSCHUBPHASE ins Spiel (siehe 6.82). Man beachte, dass PRINZ EDWARD Titelerbe #2 für Lancaster ist.



Henry Holland

Herzog von Exeter, 1430–75

*Oh piteous spectacle! Oh bloody times!
Whilst lions war, and battle for their dens
Poor harmless lambs abide their enmity.*

Henry VI Part 3, Act II, Scene V

Scenarios

Die Spieler haben die Wahl, das Spiel aus geschichtlichem Interesse oder nur um nicht so lang zu spielen mit dem Feldzug 2 oder 3 zu beginnen. Für diese Optionen kann man Szenarien auf unserer Website finden:
www.columbiagames.com.

Optional schicke man eine E-Mail an info@columbiagames.com und wir schicken eine PDF-Datei mit diesen Szenarien zurück.

Ereigniskarten

Überraschung (Surprise): Man ziehe eine Gruppe. Das Grenzlinitimit ist +1 für das Überschreiten aller Grenzliniten.

Gewaltmarsch (Force March): Man ziehe eine Gruppe. Klötze dürfen bis zu 3 Gebiete weit ziehen und angreifen. Seetransport ist nicht erlaubt.

Heerschau (Muster): Man bezeichne ein verbündetes oder vakantes Gebiet. Einige/alle eigenen Klötze können normal zum Heerschaugebiet ziehen. Seetransport ist nicht erlaubt.

Piraterie (Piracy): APs müssen für Seetransport verwendet werden. Angreifen ist erlaubt, jedoch kein Hafen-zu-Hafen-Bonus. Angreifende Klötze können nur zu verbündeten/vakanten Küstengebieten in derselben Meereszone zurückweichen/Umgruppieren.

Verrat (Treason): Man ziehe eine Gruppe. Ein Verratswurf kann in irgendeiner Schlacht ausgeführt werden, bevor sie beginnt. Der König, Kronbewerber oder Warwick müssen nicht anwesend sein.

Pest (Plague): Man wähle ein feindliches Stadtgebiet aus. Alle Klötze dort verlieren einen Step, sogar wenn das ihre Eliminierung bedeutet.

4.6 FEINDLICHE ADLIGE
Klötze, die als *Fdl. Adliger* aufgeführt sind, liegen in zwei Versionen vor, eine für YORK und eine für LANCASTER. Die gegnerische Version beginnt das Spiel als ein Feindklotz, kann jedoch über Verratswürfe (6.9) die Seiten wechseln. Man bewahre die eigene Version neben dem Spielplan an dessen Ostseite auf, bis ein Überlaufen stattfindet.

5.0 AKTIONEN

5.1 KARTEN

Bewegung wird von den verfügbaren Aktionspunkten (AP) auf den ausgespielten Karten gesteuert. Es gibt im Spiel 25 Karten, 6 x AP2, 7 x AP3, 6 x AP4 und 6 Ereigniskarten.

Auf den Ereigniskarten wird jeweils eine besondere Aktion auf der Karte festgelegt. **Beide**, der AP-Wert und das Ereignis werden gespielt, obgleich bei APØ nur das Ereignis gespielt wird. Die Priorität für Ereigniskarten gilt trotzdem – d.h. die Ereigniskarte APØ hat eine höhere Priorität, als eine normale AP4.

Eine Kartenhand von insgesamt **AP13** (oder weniger), einschließlich Ereigniskarten, gilt als **Mulligan** (Wiederholung des allerersten Schlages beim Golf). Ein Spieler mit einem Mulligan auf der Hand darf diese aufdecken und ein erneutes Geben fordern. Dies kann nur **einmal** pro Feldzug gemacht werden. Der Gegner hat die Wahl, seine eigenen Karten zu behalten oder sich auch neue geben zu lassen.

5.2 BEWEGUNG ZU LANDE

Für einen (1) Aktionspunkt darf ein Spieler **einige/alle** Klötze in einem Landgebiet zur Bewegung zu Lande aktivieren. Klötze ziehen ein oder zwei Gebiete weit. Aktive Klötze können nach Belieben zum selben Gebiet oder zu verschiedenen Gebieten ziehen.

Klötze dürfen ohne weiteres durch *eigene* Klötze ziehen, müssen jedoch **stoppen** und eine Schlacht austragen, sobald sie ein feindliches oder umkämpftes Gebiet betreten. Klötze dürfen nur einmal pro Spielrunde ziehen, ausgenommen sind *Zurückweichen* oder *Umgruppieren*.

5.21 Grenzbeschränkungen

Die Maximalanzahl Klötze, die eine Grenzlinie pro Spielrunde überqueren können, hängt von deren Farbe ab:

Gelb: 4 Klötze

Blau: 3 Klötze

Rot: 2 Klötze (müssen stoppen).

Grenzbeschränkungen gelten für jeden Spieler separat. Beide Spieler können zwei Klötze über dieselbe rote Grenzlinie ziehen. Man beachte, dass Klötze

stoppen müssen, nachdem sie eine rote Grenzlinie überquert haben.

Beispiel: Fünf (5) Klötze in MIDDLESEX möchten nach OXFORD ziehen. Vier (4) können direkt nach OXFORD ziehen, während einer (1) über LEICESTER oder SUSSEX ziehen muss.

5.22 Binden

Klötze, die ein feindbesetztes Gebiet betreten, **greifen an**; die feindlichen Klötze **verteidigen**.

Angreifende Klötze (**ausgenommen Reservern**) verhindern, dass verteidigende Klötze gleicher Anzahl ziehen. Der Verteidiger wählt, welche Klötze so gebunden werden. Die "ungebundenen" Klötze dürfen normal ziehen und sogar angreifen, **jedoch** können sie nicht eine Grenzlinie überqueren, die gegnerische Klötze benutzt haben, um in diese Schlacht einzutreten.

5.3 SEETRANSPORTE

Jeder AP gestattet **einem (1)** Klotz von einem Küstengebiet in ein anderes verbündetes oder vakantes Küstengebiet innerhalb **derselben** Meereszone (2.81) zu ziehen. Dies ist eine AP-Ausgabe separat von jeder Bewegung zu Lande.

Klötze müssen ihren Seetransport in einem Küstengebiet (oder Exil) beginnen und beenden. Sie können nicht in derselben Spielrunde zu Lande ziehen.

Klötze können per Seetransport nur zu verbündeten oder vakanten Küstengebieten ziehen, nicht zu feindlichen oder umkämpften Gebieten.

Klötze in CALAIS können per Seetransport zu Gebieten am *Ärmelkanal* oder *Nordsee* ziehen. Klötze in FRANKREICH können per Seetransport zu Gebieten am *Ärmelkanal* oder *Irische See* ziehen.

In *Cornwall*, *Kent* und *Schottland* stationierte Klötze dürfen per Seetransport zu Gebieten an beiden mit ihnen verbundenen Meereszonen ziehen.

Klötze können nicht per Seetransport nach/von *Hereford*, *Gloucester* oder *South Yorks* ziehen. Sie können per Seetransport *Middlesex* erreichen.

Die **Schottischen**, **Walisischen**, **Rebellen-** und **Stadtaufgebots-**Klötze können niemals per Seetransport ziehen.

5.31 Häfen

Ein Spieler kann per Seetransport zwei Klötze mit AP1 ziehen, wenn er von einem Hafen zu einem anderen Hafen zieht.

5.4 REKRUTEN

Die Spieler dürfen einige/alle Aktionspunkte (AP) verwenden, um Klötze aus ihrem Pool zu rekrutieren. Rekrutierte Klötze können NICHT in der Spielrunde ziehen, in der sie aufgestellt wurden.



George Plantagenet Herzog von Clarence, 1449–78

*When we saw our sunshine made thy spring
And that thy summer bred us no increase
We set the axe to thy usurping root
And know thou, since we hath begun to strike
We'll never leave 'til we hath hewn thee down
Or bath'd thy growing with our heated bloods.*
Henry VI Part 3, Act II, Scene II

Zugbeispiel

Für 1AP darf ein Spieler einige/alle Klötze in East Anglia einzeln oder zu mehreren nach Essex, Middlesex, Rutland, Leicester und Lincoln ziehen. Die Flussgrenze beschränkt ein Überqueren direkt nach Rutland auf 3 Klötze, jedoch können 3 mehr dorthin über Essex kommen.

Beispiel fürs Binden

Fünf (5) Klötze verteidigen Chester. Drei (3) Klötze greifen von Derby her an und einer (1) von Warwick. Angenommen die Klötze aus Derby führen das Haupttreffen, dann werden insgesamt 3 Klötze in Chester gebunden, jedoch sind 2 nicht gebunden und dürfen abziehen, sofern das nicht über die Grenzen nach Derby oder Warwick geschieht.

Flussmündungen

Klötze in *Glamorgan*, die nach *Somerset* zu marschieren suchen, müssen erst nach *Hereford* ziehen, dann nach *Gloucester* und schließlich nach *Somerset*.

Klötze können nicht von *Glamorgan* nach *Somerset*, von *East Yorks* nach *Lincoln* oder von *Kent* nach *Essex* ziehen. Sie können das nur per Seetransport tun.

Klötze können nicht per Seetransport nach *South Yorks*, *Hereford* oder *Gloucester* ziehen, jedoch *Middlesex* (London) ist ein Hafen.

Meereszonen

Klötze in *Cornwall* können per Seetransport zu jedem verbündeten oder vakanten Gebiet am *Ärmelkanal* oder der *Irischen See* ziehen. Klötze in *Kent* können per Seetransport zu jedem verbündeten oder vakanten Gebiet am *Ärmelkanal* oder der *Nordsee* ziehen. Klötze in *Schottland* können per Seetransport zu jedem verbündeten oder vakanten Gebiet an der *Nordsee* oder *Irischen See* ziehen.

Seetransportbeispiele

AP2 könnte 4 Klötzen Seetransport von Calais nach Sandwich, oder zu irgendeinem anderen Hafen an den Meereszonen *Ärmelkanal* oder *Nordsee* erlauben. Zwei Klötze könnten auch zu einem Hafen segeln und zwei Klötze zu einem anderen Hafen. Zwei Klötze könnten auch zu einem Hafen segeln und ein Klotz zu einem Gebiet ohne Hafen.

RICHARD III

Wähle und stelle einen (1) Klotz pro AP auf. Rekruten werden in Sollstärke aufgestellt.

Adlige: stellt man in einem verbündeten oder vakanten Gebiet auf, das ihr Wappenschild enthält.

Kirche: stellt man in einem verbündeten oder vakanten Gebiet auf, das ihre Kathedrale enthält.

Aufgebote: stellt man in einem verbündeten oder vakanten Gebiet auf, das ihre Stadt enthält.

Bombarde: stellt man in irgendeinem verbündeten Stadtgebiet auf.

Rebellen: stellt man in irgendeinem **vakanten** Gebiet auf, jedoch nicht in einem Exilgebiet.

Soldtruppen: Fünf Soldtruppen beginnen immer an einem Exilstandort. Sie werden rekrutiert, indem man sie einfach normal über See transportiert. Die *Waliser* beginnen im Pool Lancaster und werden in irgendeinem verbündeten oder vakanten Gebiet von Wales aufgestellt.

WICHTIG: die Spieler dürfen während eines Feldzuges **KEINE** Steps zu vorhandenen Klötzen hinzufügen.

6.0 SCHLACHTEN

6.1 SCHLACHTREIHENFOLGE

Schlachten werde eine nach der anderen geschlagen, nachdem alle Züge abgeschlossen wurden. Der Spieler 1 bestimmt, welche Schlacht zuerst durchgekämpft wird. Man legt die Klötze in dieser Schlacht offen, indem man sie vorwärts kippt, um die derzeitige Stärke aufrecht zu erhalten. Nachdem die Schlacht beendet wurde, stellt man alle Klötze aufrecht, dann wählt Spieler 1 die nächste Schlacht aus.

6.2 KAMPFRUNDEN

Jeder Klotz verfügt über eine Kampfrunde pro Schlachtrunde. In seiner Kampfrunde darf ein Klotz **entweder** FEUERN, ZURÜCKWEICHEN oder PASSEN, **mit der Ausnahme, dass Zurückweichen nicht in Schlachtrunde 1 gestattet ist.** Die Reihenfolge der Kampfrunden hängt von den Kampferten ab. "A" Klötze sind vor "B" Klötzen an der Reihe, dann "C" Klötze. **Verteidigende** "A" Klötze sind vor angreifenden "A" Klötzen dran, und so weiter.

AUSNAHME: Bombarden sind **A3** für Schlachtrunde 1, jedoch **D3** in späteren Schlachtrunden.

Nachdem alle Klötze eine Kampfrunde absolviert haben, ist eine Schlachtrunde durchgekämpft. Schlachten dauern maximal **vier (4)** Schlachtrunden. **Angreifende** Klötze müssen während

Schlachtrunde 4 in ihrer normalen Kampfrunde zurückweichen.

6.3 SCHLACHTRESERVEN

Ein Spieler darf über eine, zwei oder drei **verschiedene** Grenzlinien hinweg angreifen, bis zu den Beschränkungen **jeder** Grenzlinie. Ein Angriff über vier verschiedene Grenzlinien ist verboten. Die verschiedenen Grenzlinien überquerenden Klötze müssen **nicht** die Spielrunde im selben Gebiet begonnen haben.

Eine Grenzlinie (nach Wahl des Angreifers) muss als **Haupttreffen** deklariert werden. Die andere Grenzlinien verwendenden Klötze kommen in das **Reservetreffen**.

BEISPIEL 1: YORK verfügt über 2 Klötze in WILTS und 4 in KENT. Beide Gruppen greifen SUSSEX an. Der Angreifer deklariert die KENT-Gruppe als sein Haupttreffen.

BEISPIEL 2: LANCASTER verfügt über je einen Klotz in Middlesex, Oxford und Gloucester. Indem er AP3 aufwendet, zieht er diese Klötze für ein Haupttreffen gegen 2 YORK-Klötze in Sussex über die Flussgrenze Oxford/Sussex zusammen.

Reserveklötze dürfen in der Schlachtrunde 1 weder feuern, noch zurückweichen oder Treffer erhalten. Sie treffen zu Beginn der Schlachtrunde 2 ein, um dann normal an der Reihe zu sein.

AUSNAHME: Falls alle Klötze der Schlachtrunde 1 eliminiert wurden, marschieren die Reserveklötze dieser Seite **sofort** auf. Sie können nicht feuern bis Schlachtrunde 2, nehmen jedoch normal Treffer hin von allen gegnerischen Klötzen, die in Schlachtrunde 1 noch **nicht gefeuert** haben.

Die **KONTROLLE** wechselt, wenn **alle** verteidigenden Klötze in Schlachtrunde 1 eliminiert worden sind. Der Verteidiger ist nun der Angreifer für den weiteren Kampf und muss in Schlachtrunde 4 zurückweichen, falls notwendig.

Vom **Spieler 2** gezogene Klötze, die eine vom Spieler 1 begonnene Schlacht verstärken sollen, sind **Reservetreffen**. Maximal **zwei** verschiedene Grenzlinien dürfen von ihnen überquert werden und die Reserven treffen ein, um beginnend in Schlachtrunde 2 zu kämpfen.

BEISPIEL: Der Spieler York greift Essex von Rutland mit 3 Klötzen an (Haupttreffen) und von Middlesex mit 2 Klötzen. Der Spieler Lancaster verfügt über 2 Klötze, die Essex verteidigen, zieht jedoch 3 Klötze aus East Anglia nach Essex heran. Schlachtrunde 1 sieht 3 Rutland-Klötze, die 2 verteidigende Klötze in Essex angreifen.



Richard Plantagenet Duke of Gloucester

Richard III, 1452-1485

*Conscience is but a word that cowards use
Devis'd at first to keep the strong in awe
Our strong arms be our conscience, swords our law*

*March on, join bravely, let us to the pell-mell
If not to heaven, then hand in hand to hell.*

Richard III, Act V, Scene III

Rekrutieren

Einige Gebiete enthalten zwei oder drei Aufstellungssymbole. Zum Beispiel enthält Northumberland ein Wappenschild (Northumberland) und eine Stadt (Newcastle). LANCASTER könnte 2AP ausgeben und den Adligen Northumberland und das Aufgebot von Newcastle in derselben Spielrunde rekrutieren. Ähnlich East Anglia, das zwei Wappenschilde und eine Stadt enthält. Hier könnte YORK 3AP ausgeben und drei Klötze aus seinem Pool ziehen – die Adligen Norfolk und Suffolk, plus das Aufgebot von Norwich.

Beispiel einer Schlacht

Herbert (A2) und Clarence (B2) greifen Rivers (B2) an. Die Kampfrundenreihenfolge für jede Schlachtrunde ist: Herbert (A2), Rivers (B2) und Clarence (B2).

Treffer in der Schlacht

Im Gegensatz zu den meisten Spielen mit Klötzen werden alle Treffer eines feuernden Klotzes dem gegnerischen Klotz mit der größten Stärke zugeordnet. Nur wenn dieser Klotz eliminiert wird, werden überzählige Treffer auf den nächststärkeren Klotz übertragen. Dies kann dazu führen, dass ein wichtiger gegnerischer Klotz von einem vernichtenden Feuerschlag eliminiert wird, nicht unähnlich dem, was dem Herzog von York, Warwick und Richard III. widerfuhr.

Angreifer/Verteidiger

Weil beide Spieler vor dem Kampf ziehen, kann ein Spieler der Verteidiger in einigen Schlachten und der Angreifer in anderen sein.

Verfolgung

Viele Verluste gehen auf das Konto der Verfolgung. Dies wird ganz natürlich vom Spielsystem gehandhabt. Ein Klotz, der zurückweichen möchte, muss auf seine normale Kampfrunde warten. Falls der Verteidiger drei Schlachtrunden überlebt, muss der Angreifer während der Schlachtrunde 4 zurückweichen, wobei er jedoch dem Feuer der Verteidigerklötze ausgesetzt ist, die **vor ihm an der Reihe** sind.

Die Klötze aus Middlesex und East Anglia sind **Reservetreffen**, die in Schlachtrunde 2 eintreffen.

6.4 TREFFER IN DER SCHLACHT

Jeder Klotz würfelt in seiner Kampf- runde mit so vielen Würfeln, wie seine derzeitige *Stärke* beträgt. Ein Treffer wird für jede Augenzahl erzielt, die gleich oder kleiner ist, als der Kampf- wert des Klotzes.

BEISPIEL: Stanley 3 würfelt mit 3 Würfeln. Er hat Kampfwert B2: alle Würfe einer 1 & 2 sind Treffer, der Rest daneben.

Alle Treffer *eines* Klotzes werden **sofort** dem gegnerischen Klotz mit der derzeit **höchsten** Stärke zugewiesen. Falls ein Klotz dabei eliminiert wird, gelten die überschüssigen Treffer dem gegnerischen Klotz mit der nächsthö- hren Stärke usw. Falls zwei oder mehr Klötze die höchste Stärke haben, ent- scheidet der Eigner, welcher zu redu- zieren ist.

Ihre Wappenschilder, Kronen, Kathed- ralen und Städte verteidigende Klötze haben einen Verteidigungsvorteil von +1 Feuerkraft. Siehe: 2.2/2.3.

6.5 STURMANGRIFF VON TITELERBEN

Der eigene **älteste Titelerbe** in einer Schlacht hat im Augenblick der Feuer- eröffnung die **Option**, einen **Sturm- angriff** zu starten. Der im Sturm an- greifende Titelerbe feuert auf einen **namentlich genannten** gegneri- schen Klotz mit **normaler** Feuerkraft. Überschüssige Treffer **sind verwirkt**. Falls das Ziel den Sturmangriff über- lebt, erhält es **sofort** einen **Bonus- Angriff** (normale Feuerkraft) auf den im Sturm angreifenden Klotz.

6.6 RÜCKZÜGE

Jeder Klotz darf in seiner Kampf- runde zurückweichen (statt anzugreifen), mit der Ausnahme, dass Klötze in **Schlachtrunde 1 niemals** zurück- weichen können.

- Klötze müssen zu benachbarten *ver- bündeten* oder *vakanten* Gebieten zurückweichen. Sie dürfen in mehrere benachbarte Gebiete über unter- schiedliche Grenzlinien zurückwei- chen.
- Klötze dürfen **nicht** über Grenzlinien zurückweichen, die vom *gegnerischen* Spieler benutzt wurden, um in die Schlacht einzutreten. Wenn beide Spieler **dieselbe** Grenzlinie über- quert haben, darf nur Spieler 2 über diese Grenze zurückweichen.
- Die Grenzbeschränkungen gelten für zurückweichende Klötze in **jeder** Schlachtrunde.

6.7 UMGRUPPIERUNG

Sobald eine Schlacht beendet ist, darf der Sieger **Umgruppieren**. Alle sieg- reichen Klötze (einschließlich der im Reservetreffen) **dürfen** zu benachbar- ten *verbündeten* oder *vakanten* Gebie- ten ziehen, **niemals** jedoch in *feindli- che* oder *umkämpfte* Gebiete. Es gelten die Grenzbeschränkungen (5.21).

6.8 ELIMINIERTER KLÖTZE

6.81 Der König ist tot

Der KÖNIG ist tot, lang lebe der KÖNIG! Der **älteste Thronfolger** wird zu **Beginn** der nächsten **Nachschub- phase** KÖNIG an seinem derzeitigen Standort (sogar im Exil) und mit aktu- eller Stärke. Der Standort des neuen KÖNIGS muss verkündet werden. Falls der älteste Thronfolger noch **Jugend- licher** ist, siehe 6.82.

6.82 Tod eines Titelerben

Titelerben sind *auf Dauer* eliminiert, sobald sie getötet werden. Der gegneri- sche Spieler bewahrt sie **abseits des Spielplans** als Spielprotokoll auf.

Sobald ein Titelerbe getötet wurde, kommt der älteste **Jugendliche** zu **Beginn** der nächsten **Nachschub- phase** ins Spiel.

Thronerben kommen in einem ver- bündeten oder vakanten **Krongebiet** ins Spiel. Titelerben des KRONBEWERBERS tun das in einem **Exil-** gebiet.

6.83 Tod eines Adligen

Adlige mit einer **Rose** werden auf Dau- er eliminiert. Andere Adlige (und Kir- che) gehen mit der **Vorderseite nach unten** in den Pool ihres Eigners zu- rück. Sie können in diesem Feldzug nicht erneut rekrutiert werden.

AUSNAHME: Die Neville-Klötze Kent, Salisbury und Warwick werden **auf Dauer** getötet.

6.84 Tod eines Aufgebotes

Eliminierte **Stadtaufgebote** und **Bombarden** gehen in den Pool des Eigners mit der **Vorderseite nach unten** zurück. Sie können in diesem Feldzug nicht wieder rekrutiert werden.

6.84 Tod von Soldtruppen

Eliminierte Soldtruppen gehen in ihr Heimatgebiet mit der **Vorderseite nach unten** zurück, mit Ausnahme der **Wa- liser**, die mit der **Vorderseite nach unten** in den Pool Lancaster zurückge- hen. Soldtruppen **können** in diesem Feldzug **nicht** wieder rekrutiert wer- den.

6.85 Tod der Rebellen

Die Rebellen gehen bei ihrer Eliminie- rung mit der **Vorderseite nach unten** zurück in den Pool des KRONBEWERBERS. Sie **können** in die- sem Feldzug **nicht** wieder rekrutiert werden.



Henry Tudor

Henry VII, 1457–1509

*This pretty lad will prove our country's bliss
His looks are full of peaceful majesty
His head by nature fram'd to wear a crown
His hand to wield a sceptre; and himself
Likely in time to bless a regal throne.*

Henry VI Part 3, Act IV, Scene VI.

Beispiel einer Spielrunde

- **Aufstellung** der Streitkräfte gemäß 4.3 und 4.4 auf.
- **Spielrunde 1**
- **Ausspielen der Karten:** York 3, Lancaster 3. Karten ergeben Gleichstand, jedoch ist der KRONBEWERBER (York) Spieler 1 bei Gleichstand.
- **York (Spieler 1):** Seetransport von YORK & SALISBURY von Calais nach East Anglia (Hafen zu Hafen). Rekrutierung von NORFOLK und NORWICH-Aufgebot in East Anglia, was die drei Aktionen voll- endet.
- **Lancaster (Spieler 2):** Zieht den OXFORD-Klotz nach Middlesex. Die BOM- BARDE wird rekrutiert und in Middlesex aufgestellt.
- **Nachschubphase:** Es wurden keine Schlachten ausgelöst. Kein Spieler hat Nachschubprobleme. Beide Spieler spie- len nun eine neue Karte aus und eine weitere Spielrunde wird gespielt.

Verrat in der Schlacht

Diverse Schlachten wurden durch Verrat entschieden. Die *Schlacht von Northumberland* endete mit einem Sieg der Yorkisten, nachdem Lord Gray, der die Linke der Lancasterianer hielt, die Seite wechselte, um York zu unterstützen.

Am berühmtesten von allen war die *Schlacht von Bosworth Field*, in der Stanley vor der Schlacht zur Lancaster-Partei übertrat und Northumberland den Kampf unter einem Vorwand verweigerte, was ein Drittel der Armee Richard III. aus dem Kampf nahm.

Überlaufende Adlige

Im Unterschied zu **Hammer of the Scots** können Adlige in diesem Spiel nur auf- grund eines Verratswurfes in der Schlacht die Seite wechseln. Sie wechseln nicht automatisch die Seiten, wenn sie getötet werden. Stattdessen gelten Titelerben, Rosen und Nevilles als auf Dauer tot und die anderen kehren in den Pool des Eigners zurück.

RICHARD III

6.9 VERRATSWÜRFE

Einige Adlige waren unzuverlässig auf dem Schlachtfeld und mehrere Überraschungssiege gingen auf das Konto von Verrat.

Der **König**, **Warwick** und **Kronbewerber** dürfen **jeder für sich einen (1)** Verratswurf pro Schlacht versuchen (falls anwesend). Ein Verratswurf wird in einer normalen Kampfrunde **anstelle** von Feuern oder Zurückweichen gemacht. Man wählt einen feindlichen Klotz (nicht im Reservetreffen) und würfelt mit so vielen Würfeln, wie der Loyalitätswert des Zieles angibt. Falls alle gewürfelten Augenzahlen (nicht die Summe) **GERADE** sind, läuft der Klotz zum eigenen Reservetreffen über und kämpft normal mit Beginn der nächsten Schlachtrunde.

BEISPIEL: Ein Verratswurf wird vom KÖNIG durchgeführt, um NORTHUMBERLAND, Loyalität 2, zu bekehren. Zwei Würfel fallen. Falls **beide** Augenzahlen **gerade** sind, läuft NORTHUMBERLAND über.

Ein und derselbe Klotz kann in einer Schlacht drei Verratswürfe erhalten, jeweils einen von der VERRATSKarte, dem KRONBEWERBER und **Warwick**. Ein Verratswurf kann nicht dazu dienen, einen übergelaufenen Klotz noch in derselben Schlacht zurück zu gewinnen.

6.91 Warwick

Kent und **Salisbury** haben ein kleines "Warwick"-Wappen statt einem Loyalitätswert. Diese Klötze haben einen Loyalitätswert von 2, jedoch nur 1, falls **WARWICK** den Verratswurf durchführt.

WARWICK kann keinen Verratswurf bei **Northumberland** oder **Westmoreland** machen.

7.0 NACHSCHUBPHASE

7.1 NACHSCHUBPHASESCHRÄNKUNGEN

Jedes Gebiet kann bis zu vier (4) Klötze ohne Nachteile mit Nachschub versorgen. Sobald jedoch mehr als vier Klötze in einem Gebiet während der NACHSCHUBPHASE stehen, wird **jeder** überzählige Klotz um einen Step (nach Wahl des Eigners) reduziert. Falls Klötze durch dieses Fouragieren eliminiert werden, siehe 6.8.

STÄDTE: Die Nachschubeinschränkung in Gebieten mit einer Stadt beträgt **fünf (5)** Klötze.

7.2 EXILOBERGRENZEN

Calais und **Frankreich** können jeweils bis zu vier (4) Klötze versorgen, plus lokale Soldtruppen. **Irland** und **Schottland** können jeweils bis zu zwei (2) Klötze versorgen, plus lokale Sold-

truppen. Zusätzliche Klötze (Wahl des Eigners) unterliegen dem normalen Nachschubstrafmaß und werden während des Feldzugsauftritts (8.5) in den Spielerpool zurück geschickt. Somit unterliegt bei drei Klötzen Yorks in Irland und sogar falls der irische Klotz abwesend ist, einer der Exilierten dem Stepverlust in jeder NACHSCHUBPHASE, und geht in den Pool beim Feldzugsauftritt.

8.0 POLITISCHE RUNDE

Ein Feldzug endet, sobald alle sieben (7) Spielrunden gespielt worden sind.

Nun wird eine Politische Runde gespielt, während der der KRONBEWERBER den Thron usurpieren kann, und die Armeen sich für den nächsten Feldzug vorbereiten. Man spiele die politischen Aktionen **exakt** in der angegebenen Reihenfolge.

8.1 AUFGEBOTE GEHEN HEIM

Aufgebote, **Bombarden** und **Walisser** kehren in den Pool ihrer Eigner zurück. **Soldtruppen** kehren in ihre Heimatgebiete zurück. Der **Rebellen**-Klotz wird vom Spielplan genommen.

8.2 MACHTERGREIFUNG

Eine Machtergreifung findet statt, wenn der KRONBEWERBER eine **Mehrheit** der Adligen und Titelerben kontrolliert. Jeder Kirchenklotz zählt als ein (1) Adliger. Der Besitz von London (Middlesex) zählt auch als ein (1) Adliger.

Ausgeschlossen sind Klötze im Exil, der *Isle of Man* oder im Pool. Gleichstände werden vom KÖNIG gewonnen.

Falls eine Machtergreifung stattfindet, wird der älteste Titelerbe des KRONBEWERBERS KÖNIG. Der vorherige KÖNIG wird abgesetzt und muss ins Exil als KRONBEWERBER gehen.

8.3 KRONBEWERBER GEHT HEIM

Der KRONBEWERBER und seine Erben **müssen** ins Exil gehen. Adlige/Kirche gehen zu ihrem eigenen Wappenschild/Kathedral, falls die jedoch feindbesetzt sind, in den eigenen Pool.

HINWEIS: **Warwick** kann nicht nach **Calais** zurück, falls er zu **Lancaster** gewechselt ist. Die Adligen **SALISBURY** und **KENT** dürfen auch nach **Calais** gehen, wo sie den Exilobergrenzen unterliegen (7.2), falls ihr(e) Wappenschild(e) feindbesetzt sind. Diese drei **Nevilles** dürfen auch zu den Wappenschilden eines der anderen gehen, falls deren Inhaber **tot** ist.

INHALTSVERZEICHNIS

Adlige	3.22
Tod	6.83, 8.5
Wappenschild	2.2, 8.3, 8.4
Aufbau	4.0
Aufgebote	3.24
Aufstellung	5.4
Auflösung	8.1
Eliminierung	6.84
Aufstellung	4.0
Bewegung	5.0
Bewegung zu Lande	5.2
Seetransport	5.3
Binden	5.22
Bombarde	3.24, 5.4, 6.2
Clarence & Exeter	9.1
Eliminierungen	6.8
Ereigniskarten	5.1
Exil	2.7, 8.3
Gebiete und Kontrolle	2.1
Grenzbeschränkungen	5.21
Häfen	2.83, 5.31
Initiative	1.1
Inseln	2.82
Irland	2.71
Kampfwert	3.12
Karten	1.1, 5.1, 8.5
Kathedralen	2.5
Kirche	3.23
Klötze	3.0
König	3.21, 6.9
Machtergreifung	8.2
Tod	6.81
Kronbewerber	3.21
Kronen (Kronbesitz)	2.3
Loyalität	3.13, 6.9
Machtergreifung	8.2
Meere & Meereszonen	2.8
Nachschubphase	1.4, 7.0
Politische Runde	8.0
Rebellen	3.26, 5.4, 6.85
Rekruten	5.4
Rückzüge	6.6
Schlachten	6.0
Sturmangriffe	6.5
Treffer	6.4
Reservetreffen	6.3
Rückzüge	6.6
Kampfrunden	6.2
Schottland	2.72
Seetransport	5.3
Sieg	9.0
Soldtruppen	3.25
Spielrunden	1.0
Städte	2.4
Titelerben	3.21
Ankunft	4.5
Tod	6.82
Umgruppierung	6.7
Verbündetes Gebiet	2.1
Verrat	6.9
Wales	2.6
Wappenschild	2.2
Warwick	3.13, 6.83, 6.9, 8.3

RICHARD III

8.4 KÖNIG GEHT HEIM

Der KÖNIG und Thronfolger kehren zu ihrem Wappenschild oder irgendeinem Gebiet mit einer **Krone** zurück. Adlige/Kirche gehen zu ihrem eigenen Wappenschild/Kathedral, falls die jedoch feindbesetzt sind, in den eigenen Pool.

WICHTIG: Für beide Spieler gilt, dass Klötze derzeit im Exil auch im Exil bleiben müssen.

8.5 FELDZUGSAUFTAKT

Alle **umgedrehten** Klötze in den Pools werden *aufgerichtet* und sind in dem bevorstehenden Feldzug wieder zur Rekrutierung verfügbar. Man lege den **Rebellen**-Klotz in den KRONBEWERBER-Pool. Alle Klötze in den Pools und auf dem Spielplan werden auf Sollstärke gebracht.

Man mische alle 25 Karten und teile sieben (7) an jedem Spieler für den nächsten Feldzug aus.

9.0 SIEG

Man eliminiere alle fünf (5) gegnerischen Titelerben, um einen **sofortigen** Sieg zu feiern. Ansonsten läuft das Spiel bis nach Abschluss des dritten **Feldzuges** und der **Machtergreifung** (8.2) der Politischen Runde durch. Wer immer dann KÖNIG ist, gewinnt das Spiel.

9.1 CLARENCE & EXETER

Zwei Titelerben, EXETER (Lancaster) und CLARENCE (York) unterliegen Verratswürfen und können auf die andere Seite überlaufen. Falls sie das tun, sind sie **keine** Titelerben ihrer neuen Seite, nur Adlige. Falls ein Spieler einen gegnerischen Titelerben auf seiner Seite hat, brauchen nur noch vier (4) gegnerische Titelerben getötet werden, um sofort zu gewinnen.

CLARENCE und EXETER können nicht überlaufen, falls sie KÖNIG oder KRONBEWERBER **sind**.

Der Verräter zählt für seine neue Seite als Adliger für die Machtergreifung, kann jedoch auch während einer NACHSCHUBPHASE hingerichtet (eliminiert) werden, um sicher zu stellen, dass der Verräter niemals mehr zurück zu seiner ursprünglichen Seite überläuft.

Wenn sie als gegnerischer Adliger heim gehen müssen, geht EXETER nach *Cornwall* und CLARENCE zu irgendeinem Wappenschild von *York*. Falls feindbesetzt, gehen sie in den eigenen Pool.

CREDITS

Game Design: Tom Dalgliesh
Jerry Taylor

Developer: Grant Dalgliesh

Art/Graphics: National Portrait Gallery
Mark Mahaffey
Tom Dalgliesh

Contributors: Kevin Duke
Stan Hilinski
Mark Kwasny
Nate Merchant
Bill Powers
David Rayner
Joe Schweninger
Mike Spurlock

Übersetzung: Peter Bitzer



Columbia Games, Inc
POB 3457, Blaine
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (gebührenfrei)

Für Spiel-Updates und -Diskussionen, siehe:
www.columbiagames.com

Es folgen zwei Szenarien als Anhang.

KÖNIGSMACHER

(1470)

Sieg: eliminiere alle gegnerischen Titelerben für einen sofortigen Sieg. Ansonsten gewinnt derjenige, der nach der Machtergreifung KÖNIG ist, das Szenario.

YORK

König Edward IV (March): *Middlesex*
Duke of Gloucester: *South Yorks*
Duke of Buckingham: *Warwick*
Duke of Norfolk: *East Anglia*
Duke of Suffolk: *East Anglia*
Earl of Arundel: *Sussex*
Earl of Essex: *Essex*
Lord Hastings: *Leicester*
Earl Rivers: *Leicester*
Lord Stanley: *Lancaster*
Irische Soldtruppen: *Ireland*
Calais Soldtruppen: *Calais*
Burgunder Soldtruppen: *Calais*

Earl of Northumberland: *Pool*
Earl of Westmoreland: *Pool*
Canterbury (Kirche): *Pool*
Bombarde: *Pool*
Aufgebot (London): *Pool*
Aufgebot (Norwich): *Pool*
Aufgebot (Salisbury): *Pool*

Earl of Warwick: *fdl. Adliger*
Duke of Clarence: *fdl. Adliger*
Earl of Shrewsbury: *fdl. Adliger*
York (Kirche): *fdl. Adliger*
Duke of Exeter: *fdl. Adliger*

Nicht aufgeführte Klötze wurden auf Dauer eliminiert.

LANCASTER

Henry VI: *Middlesex (Gefangener)*
Prince Edward: *France*
Duke of Exeter: *France*
Earl of Warwick: *France*
Duke of Clarence: *France*
Earl of Oxford: *France*
Französische Soldtruppen: *France*
Schottische Soldtruppen: *Scotland*

Earl of Pembroke: *Pool*
Earl of Shrewsbury: *Pool*
York (Kirche): *Pool*
Walisische Soldtruppen: *Pool*
Bombarde: *Pool*
Aufgebot (Bristol): *Pool*
Aufgebot (Coventry): *Pool*
Aufgebot (Newcastle): *Pool*
Aufgebot (York): *Pool*
Rebellen: *Pool*

Earl of Richmond: *Jugendlicher*

Duke of Buckingham: *fdl. Adliger*
Earl of Northumberland: *fdl. Adliger*
Earl Rivers: *fdl. Adliger*
Earl of Westmoreland: *fdl. Adliger*
Lord Stanley: *fdl. Adliger*
Canterbury (Kirche): *fdl. Adliger*

Nicht aufgeführte Klötze wurden auf Dauer eliminiert.

HINWEIS: Henry VI. ist Gefangener von Edward IV. im Tower von London, auch wenn keine Klötze Yorks im Gebiet Middlesex stationiert sind. Man stelle den Klotz mit der Vorderseite nach oben auf – er kann nicht ziehen oder kämpfen, jedoch **zählt** er als Adliger Lancasters für die Machtergreifung. Falls ein Klotz Lancasters London besetzt, wird Henry VI. befreit, wird der Kronbewerber und kann dann normal ziehen und kämpfen. Falls York dieses Szenario gewinnt, und Henry VI. noch Gefangener ist, wird er ermordet (eliminiert).

Der Feldzug

Der Earl of Warwick läuft nach einer verpfuschten Revolte 1469 zur Seite von Lancaster über. Er flieht nach Frankreich und schwört sich mit Margaret von Anjou, um Henry VI. wieder auf den Thron zurück zu bringen. Warwick landet mit Truppen und Edward IV. muss ins Exil fliehen. Jedoch mit Unterstützung von Burgund kehrt Edward nach England zurück und Warwick fällt in der Schlacht von Barnet. Ein paar Wochen später wird Prinz Edward bei Tewkesbury in Gloucester besiegt und getötet. Henry VI., wieder gefangen, wird ermordet, was dem Haus York die Krone bis zum vorzeitigen Tod von Edward IV. 1483 sichert.

Henry VI. 1421-1422-1471

Der Sohn des großen Henry V., Henry VI. kam als Kind auf den Thron und England wurde von einer Regentschaft regiert, bis er 1437 volljährig wurde. Er erwies sich als kränklicher, schwacher König, dominiert von seiner Frau Margaret von Anjou und prominenten Adligen wie dem Duke of Somerset. Hofintrigen führten zur Opposition des mächtigen Duke of York, der schließlich rebellierte, um auf den Thron zu gelangen. Henry wurde nach der Schlacht von Towton 1461 gefangen. Als Gefangener von Edward IV. für fast zehn Jahre, kehrte Henry für sechs Monate während des Winters 1470/71 auf den Thron zurück, nachdem Warwick der Königsmacher rebellierte hatte. Niederlagen Lancasters bei Barnet und Tewkesbury beendeten diese Rebellion mit Warwick und Prinz Edward als Gefallene in der Schlacht und der Ermordung von Henry VI. im Tower von London.

Edward IV. 1442-1461-1483

Als einer der besten Militärbefehlshaber Englands verlor Edward niemals eine Schlacht und gewann mehrere mit mutiger und entscheidender Strategie und Taktiken. Er wurde Kopf des Hauses York nach dem Tod seines Vaters in der Schlacht von Wakefield 1460. Mit der Hilfe des Erzbischofs von Canterbury und anderen prominenten Kirchenleuten gewann Edward die Krone und besiegte das Haus Lancaster in der Schlacht bei Towton im Jahre 1461. Seine 22-jährige Regierungszeit wurde kurz von der sechsmonatigen Rückkehr von Henry VI. im Jahre 1471 unterbrochen, als Warwick der Königsmacher die Seite wechselte. Edward war ein kompetenter Administrator, jedoch litt sein Ruf später unter seinem selbstverliebten Verhalten. Er starb plötzlich im Alter von 42, zwei junge Titelerben hinterlassend, die wahrscheinlich im Tower von London ermordet wurden.

RICHARD III. (1483)

Sieg: ein Spieler muss für einen sofortigen Sieg alle gegnerischen Titelerben eliminieren. Ansonsten gewinnt derjenige, der nach der *Machtergreifung* KÖNIG ist, das Szenario.

YORK

König Richard III: *Middlesex*

Duke of Norfolk: *East Anglia*

Duke of Suffolk: *East Anglia*

Earl of Arundel: *Sussex*

Earl of Essex: *Essex*

Earl of Northumberland: *Northumbria*

Lord Stanley: *Lancaster*

Irische Soldtruppen: *Ireland*

Calais Soldtruppen: *Calais*

Burgunder Soldtruppen: *Calais*

Earl of Westmoreland: *Pool*

Canterbury (Kirche): *Pool*

York (Kirche): *Pool*

Bombarde: *Pool*

Aufgebot (London): *Pool*

Aufgebot (Norwich): *Pool*

Aufgebot (Salisbury): *Pool*

Duke of Buckingham: *fdl. Adliger*

Earl of Shrewsbury: *fdl. Adliger*

Earl Rivers: *fdl. Adliger*

Nicht aufgeführte Klötze wurden auf Dauer eliminiert.

LANCASTER

Earl of Richmond: *France*

Earl of Oxford: *France*

Earl of Pembroke: *France*

Französische Soldtruppen: *France*

Schottische Soldtruppen: *Scotland*

Duke of Buckingham: *Glamorgan*

Earl Rivers: *Leicester*

Earl of Shrewsbury: *Pool*

Walisische Soldtruppen: *Pool*

Bombarde: *Pool*

Aufgebot (Bristol): *Pool*

Aufgebot (Coventry): *Pool*

Aufgebot (Newcastle): *Pool*

Aufgebot (York): *Pool*

Rebellen: *Pool*

Earl of Northumberland: *fdl. Adliger*

Earl of Westmoreland: *fdl. Adliger*

Lord Stanley: *fdl. Adliger*

Canterbury (church): *fdl. Adliger*

York (Kirche): *fdl. Adliger*

Nicht aufgeführte Klötze wurden auf Dauer eliminiert.

Der Feldzug

Richard Plantagenet, Duke of Gloucester und jüngerer Bruder von Edward IV., wurde im Testament des Königs als Regent eingesetzt.

Richard entdeckte rasch, dass die Königinwitwe (und ihre Familie Woodville) sich an der Macht halten wollten, indem sie die zwei Titelerben kontrollierten. Er setzte die Titelerben gefangen und bestieg, ermutigt vom Duke of Buckingham, als Richard III. den Thron, nachdem er das Parlament beeinflusst hatte, die beiden Prinzen zu unehelichen Bastarden zu erklären.

Der Duke of Buckingham rebellierte dann und unterstützte den Duke of Richmond (Henry Tudor) aus dem Haus Lancaster, der in der Bretagne im Exil war. Seine Revolte in Wales scheiterte und der Herzog wurde verraten und rasch hingerichtet. Die Unterstützung der Öffentlichkeit für Richard III. stürzte ins Bodenlose, als er der Ermordung der zwei Titelerben verdächtigt wurde, obgleich das niemals bewiesen wurde.

Nach einer abgebrochenen Invasion im Jahre 1483 landete Richmond Anfang August 1485 in Wales. Er versammelte bescheidene Hilfe der Waliser, bis Lord Stanley (sein Schwiegervater) auf seine Seite überlief. Richard III. versammelte eine Armee in Derby, um dem Angreifer zu begegnen. In der Schlacht bei Bosworth Field wurde der König vom Earl of Northumberland verraten und fiel, als er im Sturmangriff die gegnerische Stellung berannte. Richmond gewinnt die Krone als Henry VII.

Richard III 1452-1483-1485

Einige Wissenschaftler wenden ein, dass Richard III. ein Opfer der Propaganda der Tudors ist. Er war ein effektiver und treuer Militärführer für Edward IV., und lange Jahre ein ungemein populärer Lord des Nordens. Er war vom sterbenden König Edward IV. als Regent eingesetzt worden. Es ist schwierig, diese historischen Fakten mit dem vom Shakespeare beschriebenen bösen Buckligen in Einklang zu bringen.

Der infame Mord der zwei Prinzen im Tower von London geschah zweifellos, war jedoch eher vom Duke of Buckingham oder sogar von Henry VII. befohlen worden.

Henry VII 1457-1485-1509

Henry war der in Wales geborene Sohn von Edmund Tudor und Margaret Beaufort. Er verbrachte die meiste Zeit seiner Kindheit und Jugend in Gefangenschaft oder im Exil, erhielt jedoch Hilfe für seine Thronbesteigung als letzter Überlebender des Hauses Lancaster nach der widerwärtigen Machtergreifung von Richard III. Er besiegte Richard III. in der Schlacht von Bosworth Field im Jahre 1485 und begründete das Haus Tudor. Sein Sohn Henry VIII. folgte ihm auf dem Thron nach.