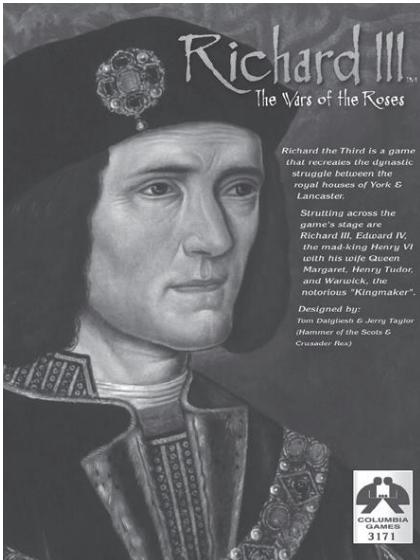


# RICHARD III



## 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 THRONBEWERBER genannt. Diese Rollen können mehr als einmal wechseln. Das Spiel beginnt mit dem *Haus Lancaster* als KÖNIG und dem *Haus York* als THRONBEWERBER.

## 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 HolzBlocks (31 Rote, 31 Weiße, 1 Schwarzer), genannt „Blocks“.
- Aufkleberblatt (für die Blocks)
- Karten (25)
- Würfel (4)
- Spielregeln

## 1.0 SPIELRUNDEN

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

einundzwanzig Spielrunden dauert. Eine **Politische Runde** verbindet die Kampagnen.

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 THRONANWÄRTER 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 THRONBEWERBER 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 Blocks 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 wählt einen Block aus dem eigenen Pool und stellt ihn in Sollstärke auf dem Spielplan auf. Siehe 5.0. Blocks können nicht in derselben Spielrunde ziehen, in der sie rekrutiert wurden. Man wählt sie aus, nachdem die Bewegung abgeschlossen ist, oder platziert 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 Blocks 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 Exilobergrenzen (7.2) gelten. Man nimmt nötigenfalls Verluste hin.



## 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 Block 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, Herzog von York, starb 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 als Richard III. im Jahre 1461 König 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

Man wiederholt 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 LANCAS-TER-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 Blocks 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 Blocks.

**Feindlich:** Gebiet ist besetzt von einem oder mehreren feindlichen Blocks.

**Vakant:** Gebiet enthält keine Blocks.

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

### 2.2 WAPPENSCHILDE

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

Wappenschilde 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 Wappenschilde 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 Schilde nur benutzen, wenn der zugehörige Adlige tot ist.

### 2.3 KRONEN

Einige Gebiete enthalten ein **Kronen**-symbol. 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 Titel-erbe, 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 Aufgebotsblock. 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 Kirchenblock 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 Block 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.

#### 2.71 Irland

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

#### 2.72 Schottland

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

### 2.8 MEERE

#### 2.81 Meereszonen

Es gibt drei Meereszonen: *Nordsee, Ärmelkanal* und *Irische See*. Kent trennt die *Nordsee* vom *Ärmelkanal*. Cornwall trennt den *Ärmelkanal* von der *Irischen See*. Schottland trennt die *Nordsee* von der *Irischen See*.



## 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.*

### Wappenschilde

Die meisten Adelschilder 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 Wappenschilde

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.

## 2.82 Inseln

Die Isle of Wight und Anglesey sind unspielbare Inseln. Die Isle of Man enthält einen der beiden Wappenschilde 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 Blocks angebracht werden. Man positioniere erst jeden Aufkleber, stelle sicher, dass er gerade ausgerichtet ist und drücke ihn dann fest auf den Block.

**Weiss:** Haus York (31)

**Rot:** Haus Lancaster (31)

**Schwarz:** Rebellen (1)

## 3.1 DATEN AUF DEN BLOCKS

### 3.11 Stärke

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

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

Für jeden in der Schlacht hingenommenen Treffer wird die Stärke des Blockes verringert, indem er um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird. Die Seitenspalte zeigt den Block 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 Block seine Schlachtrunde hat. Alle **A**-Blocks sind zuerst an der Reihe, dann alle **B**-Blocks, dann alle **C**-Blocks. Die Zahl (**Kampfkraft**) zeigt an, welche Höchstaugenzahl noch einen Treffer erzielt. Siehe 6.4.

### 3.13 Loyalität

Einige Blocks haben einen Loyalitätswert, der oben links auf dem Aufkleber vermerkt ist. Blocks mit einer Krone an dieser Stelle sind Titelerben. Blocks mit einer roten oder weissen Rose sind Loyalisten, die niemals überlaufen. Blocks mit Loyalitätswerten von 1, 2 oder 3 können bei einem erfolgreichen Verratswurf (6.9) überlaufen.

**WICHTIG:** Einige Blocks 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) Blocks 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 BLOCKARTEN

### 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 **THRONBEWERBER**. 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 **Kronensbesitzes**.

### 3.22 Adlige



Adlige werden durch Wappen identifiziert. Die Blocks 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 Blocks, rot sobald sie treu zum Haus Lancaster stehen, weiß beim Haus York. Nur einer dieser beiden Blocks kann jeweils zur selben Zeit im Spiel sein. Adlige haben +1 Kampfkraft (B2 => B3) bei der **Verteidigung** ihrer Wappenschilder.

### 3.23 Kirche



Zwei Blocks, **Canterbury** und **York**, repräsentieren die Macht und Einfluss der Kirche. Jeder zählt als ein Adliger bei der **Machtergreifung**. Diese Blocks haben +1 Kampfkraft (C2 => C3), wenn sie ihre Kathedrale **verteidigen**.



## 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.

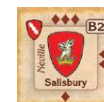
### Aufkleberblatt

Die oberen Aufkleber auf dem vorperforierten Blatt sind für **YORK** (weiße Blocks) vorgesehen und die unteren Aufkleber für **LANCASTER** (rote Blocks). Der **Rebellen-**aufkleber in der mittleren Reihe trennt die beiden Kriegsparteien und gehört auf den schwarzen Block.

### Kriegsnebel

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

## STEPREDUZIERUNG



Stärke 3



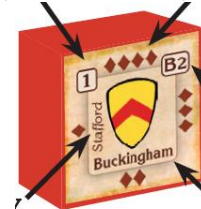
Stärke 2



Stärke 1

LOYALITÄT  
(1)

STÄRKE  
(Maximum 4)



FAMILIENNAME

TITEL

# RICHARD III

## 3.24 Aufgebote



Beide Kriegsparteien verfügen über einen Aufgebots-Block 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 THRONBEWERBER kämpft.

## 4.0 SPIELAUFBAU

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

## 4.1 AUFSTELLUNG

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

## 4.2 POOL

Jeder Spieler unterhält einen **Pool** (Vorrat) abseits des Spielplans, der noch zu rekrutierende Blocks enthält. Diese Blocks 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:** *Minderjähriger*

**Earl of Richmond:** *Minderjähriger*

**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 (Thronbewerber):**

*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:** *Minderjähriger*

**Duke of Gloucester:** *Minderjähriger*

**Duke of Exeter:** *Fdl. Adliger*

**Duke of Buckingham:** *Fdl. Adliger*

**Earl of Northumberland:** *Fdl. Adliger*

*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 **Minderjährige**, wenn das Spiel beginnt.

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

## 4.6 FEINDLICHE ADLIGE

Blocks, die als *Fdl. Adliger* aufgeführt sind, liegen in zwei Versionen vor, eine für YORK und eine für LANCASTER. Die gegnerische Version beginnt das Spiel



## 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*

## SZENARIEN

Die Spieler haben die Wahl, das Spiel aus geschichtlichem Interesse oder nur um nicht so lang zu spielen mit der Kampagne 2 oder 3 zu beginnen. Für diese Optionen kann man Szenarien auf unserer Website finden:  
[www.columbiagames.com](http://www.columbiagames.com).

Optional schicke man eine E-Mail an [info@columbiagames.com](mailto:info@columbiagames.com) und wir schicken eine PDF-Datei mit diesen Szenarien zurück.

## EREIGNISKARTEN

**Überraschung (Surprise):** Man zieht mit einer Gruppe. Das Grenzlängenlimit ist +1 für das Überschreiten aller Grenzlängen. **Darf für normalen Seetransporteingesetzt werden.**

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

**Heerschau (Muster):** Man bezeichne ein verbündetes oder vakantes Gebiet. Einige/alle eigenen Blocks können **normal** ziehen, um das Heerschaugbiet zu **erreichen**. Seetransport ist nicht erlaubt.

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

**Verrat (Treason):** Man zieht mit einer Gruppe. Ein Verratswurf kann in irgendeiner Schlacht (**selbst oder vom gegner begonnen**) ausgeführt werden, bevor sie beginnt. Der König, Thronbewerber oder Warwick muss nicht anwesend sein.

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

als ein Feind-Block, 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

Die 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, **jedoch müssen die APs nur für das Ereignis eingesetzt werden**. 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 Kampagne gemacht werden. Der Gegner hat die Wahl, seine eigenen Karten zu behalten oder sich auch neue geben zu lassen. **Danach mischt man alle verfügbaren Karten erneut**.

### 5.2 BEWEGUNG ZU LANDE

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

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

#### 5.2.1 Grenzlinsenbeschränkungen

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

**Gelb:** 4 Blocks

**Blau:** 3 Blocks

**Rot:** 2 Blocks (müssen stoppen).

Grenzlinsenbeschränkungen gelten für jeden Spieler separat. Beide Spieler können zwei Blocks über dieselbe rote Grenzlinie ziehen. Man beachte, dass Blocks **stoppen** müssen, nachdem sie eine rote Grenzlinie überquert haben.

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

#### 5.2.2 Binden

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

Angreifende Blocks (**ausgenommen Reserven**) hindern eine gleiche Anzahl verteidigende Blocks an der Bewegung. Der Verteidiger wählt, welche Blocks so gebunden werden. Die "ungebundenen" Blocks dürfen normal ziehen und sogar angreifen, **jedoch** können sie nicht eine Grenzlinie überqueren, die gegnerische Blocks benutzt haben, um in diese Schlacht einzutreten.

#### 5.3 SEETRANSPORTE

Jeder AP gestattet **einem** (1) Block 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.

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

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

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

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

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

Blocks können per Seetransport Rückzug/ Umgruppierung nur mit der **PIRATERIE**-Karte bewerkstelligen.

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

#### 5.3.1 Häfen

Ein Spieler kann per Seetransport zwei Blocks mit AP1 ziehen, wenn er von einem **Haupthafen** (2.83) zu einem **anderen Haupthafen** zieht. **Beide Blocks müssen im selben Haupthafen ihren Zug beginnen und zu einem anderen Haupthafen fahren**.



### 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 Blocks 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 Blocks, jedoch können 3 mehr dorthin über **Essex** kommen.

#### Beispiel fürs Binden

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

#### Flussmündungen

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

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

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

#### Meereszonen

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

#### Seetransportbeispiele

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

# RICHARD III

## 5.4 REKRUTEN

Die Spieler dürfen einige/alle Aktionspunkte (AP) verwenden, um Blocks aus ihrem Pool zu rekrutieren. Rekrutierte Blocks können NICHT in der Spielrunde ziehen, in der sie aufgestellt wurden. Man **wählt** und stellt einen (1) Block pro AP auf. Rekruten werden in Sollstärke aufgestellt. **Sie brauchen nicht offengelegt zu werden.**

**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 bewegt. Die *Waliser* beginnen im Pool Lancaster und werden in irgendeinem verbündeten oder vakanten Gebiet von Wales aufgestellt.

**WICHTIG:** die Spieler dürfen während einer Kampagne KEINE Steps zu vorhandenen Blocks hinzufügen.

## 6.0 SCHLACHTEN

### 6.1 SCHLACHTREIHENFOLGE

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

### 6.2 KAMPFRUNDEN

Jeder Block verfügt über eine Kampfrunde pro Schlachtrunde. In seiner Kampfrunde darf ein Block **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" Blocks sind vor "B" Blocks an der Reihe, dann "C" Blocks. **Verteidigende** "A" Blocks sind vor angreifenden "A" Blocks dran, und so weiter.

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

Schlachtrunden. **Sie erhalten nie A3, wenn sie in eine Schlacht als Reserven eingreifen.**

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

**Angreifende** Blocks 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 Blocks müssen **nicht** die Spielrunde im selben Gebiet begonnen haben.

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

**BEISPIEL 1:** *YORK* verfügt über 2 Blocks 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 Block in *Middlesex*, *Oxford* und *Gloucester*. Indem er *AP3* aufwendet, zieht er diese Blocks für ein **Haupttreffen** gegen 2 *YORK*-Blocks in *Sussex* über die Flussgrenze *Oxford/Sussex* zusammen.

Reserve-Blocks 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 Blocks der *Schlachtrunde 1* eliminiert wurden, **marschieren die Reserve-Blocks dieser Seite sofort auf.** Sie können nicht feuern bis *Schlachtrunde 2*, nehmen jedoch normal Treffer hin von allen gegnerischen Blocks, die in *Schlachtrunde 1* noch **nicht gefeuert** haben.

Die **KONTROLLE** wechselt, wenn **alle verteidigenden Blocks 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 Blocks, 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 Blocks an (**Haupttreffen**) und von *Middlesex* mit 2 Blocks. Der Spieler *Lancaster* verfügt über 2 Blocks, die *Essex* verteidigen, zieht jedoch 3 Blocks aus *East Anglia* nach *Essex* heran. *Schlachtrunde 1* sieht 3 *Rutland*-Blocks, die 2 verteidigende



## 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 gelagert ist *East Anglia*, das zwei Wappenschilder und eine Stadt enthält. Hier könnte *York* 3AP ausgeben und drei Blocks 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 Blocks werden alle Treffer eines feuernden Blocks dem gegnerischen Block mit der größten Stärke zugeordnet. Nur wenn dieser Block eliminiert wird, werden überzählige Treffer auf den nächststärkeren Block übertragen. Dies kann dazu führen, dass ein wichtiger gegnerischer Block 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 Block, 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 Verteidigerblocks ausgesetzt ist, die **vor ihm an der Reihe** sind.

# RICHARD III

Blocks in Essex angreifen. Die Blocks aus Middlesex und East Anglia sind **Reserve-treffen**, die in Schlachtrunde 2 eintreffen.

## 6.4 TREFFER IN DER SCHLACHT

Jeder Block 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 Blockes.

**BEISPIEL:** Stanley 3 würfelt mit 3 Würfeln. Er hat Kampfwert B2: alle Augenzahlen 1 & 2 sind Treffer, der Rest verfehlt das Ziel.

Alle Treffer **eines** Blockes werden **sofort** dem gegnerischen Block mit der derzeit **höchsten** Stärke zugewiesen. Falls ein Block dabei eliminiert wird, gelten die überschüssigen Treffer dem gegnerischen Block mit der nächsthöheren Stärke usw. Falls zwei oder mehr Blocks die höchste Stärke haben, entscheidet der **Eigner**, welcher zu reduzieren ist.

Ihre Wappenschilder, Kronen, Kathedralen und Städte verteidigende Blocks haben einen Verteidigungsvorteil von +1 Feuerkraft. Siehe: 2.2/2.3.

## 6.5 STURMANGRIFF VON TITELERBEN

Der **älteste Titelerbe** in einer Schlacht hat im Augenblick der Feuer-eröffnung die **Option**, einen **Sturmangriff zu starten**. Der im Sturm angreifende Titelerbe feuert auf einen **namentlich genannten** gegnerischen Block mit **normaler** Feuerkraft. Überzählige Treffer **verfallen**. Falls das Ziel den Sturmangriff überlebt, erhält es **sofort** einen **Bonus-Angriff** (normale Feuerkraft) auf den im Sturm angreifenden Block.

## 6.6 RÜCKZÜGE

Jeder Block darf in seiner Kampf-runde zurückweichen (statt anzugreifen), mit der Ausnahme, dass Blocks in **Schlachtrunde 1 niemals** zurückweichen können.

- Blocks müssen zu benachbarten *verbündeten* oder *vakanten* Gebieten zurückweichen. Sie dürfen in mehrere benachbarte Gebiete über unterschiedliche Grenzlinien zurückweichen.
- Blocks dürfen **nicht** über Grenzlinien zurückweichen, die vom *gegnerischen* Spieler benutzt wurden, um in die Schlacht einzutreten. Wenn beide Spieler **dieselbe** Grenzlinie überquert haben, darf nur Spieler 2 über diese Grenze zurückweichen.
- Die Grenzlinienbeschränkungen gelten für zurückweichende Blocks in **jeder** Schlachtrunde.

- **Blocks, die nicht zurückweichen können, wenn es erforderlich ist, werden eliminiert.**

## 6.7 UMGRUPPIERUNG

Sobald eine Schlacht beendet ist, darf der **Sieger (Angreifer oder Verteidiger) Umgruppieren**. Alle siegreichen Blocks (einschließlich der im Reservetreffen) **dürfen** zu benachbarten *verbündeten* oder *vakanten* Gebieten ziehen, **niemals** jedoch in *feindliche* oder *umkämpfte* Gebiete. Es gelten die Grenzlinienbeschränkungen (5.21).

## 6.8 ELIMINIERTER BLOCKS

### 6.8.1 Der König ist tot

Der KÖNIG ist tot, lang lebe der KÖNIG! Der **älteste Thronfolger** wird zu **Beginn** der nächsten **Nachschubphase** KÖNIG an seinem derzeitigen Standort (sogar im Exil) und mit aktueller Stärke. Der Standort des neuen KÖNIGS muss verkündet werden. Falls der älteste Thronfolger noch **Minder-jähriger** ist, siehe 6.8.2.

### 6.8.2 Tod eines Titelerben

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

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

**Thronerben** kommen in einem verbündeten oder vakanten **Krongebiet** ins Spiel. Titelerben des THRONBEWERBERS tun das in einem **Exilgebiet**.

### 6.8.3 Tod eines Adligen

Adlige mit einer **Rose** werden auf Dauer eliminiert. Andere Adlige (und Kirche) gehen mit der **Vorderseite nach unten** in den Pool ihres Eigners zurück. Sie können in dieser Kampagne nicht erneut rekrutiert werden.

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

### 6.8.4 Tod eines Aufgebotes

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

### 6.8.4 Tod von Soldtruppen

Eliminierte Soldtruppen gehen in ihr Heimatgebiet mit der **Vorderseite nach unten** zurück, mit Ausnahme der **Waller**, die mit der **Vorderseite nach unten** in den Pool **Lancaster** zurückgehen. Soldtruppen **können** in dieser Kampagne **nicht** wieder rekrutiert werden.

### 6.8.5 Tod der Rebellen

Die Rebellen gehen bei ihrer Eliminierung mit der **Vorderseite nach unten** zurück in den Pool des THRONBEWER-



## Henry Tudor

### Henry VII, 1457–1509

*This pretty lad will prove our country's bliss  
His looks are full of peaceful magesty  
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.

### Spielrunde 1

- **Ausspielen der Karten:** York 3, Lancaster 3. Karten ergeben Gleichstand, jedoch ist der THRONBEWERBER (York) Spieler 1 bei Gleichstand.
- **York (Spieler 1):** Seetransport von **WARWICK** & **SALISBURY** von *Calais* nach *East Anglia* (Hafen zu Hafen, **daher kosten beide Seetransporte 1 AP**). Rekrutierung von **NORFOLK** und **NORWICH**-Aufgebot in *East Anglia*, was die drei Aktionen vollendet.
- **Lancaster (Spieler 2):** Zieht den **OXFORD**-Block nach *Middlesex*. Die **BOMBARDE** wird rekrutiert und in *Middlesex* aufgestellt.
- **Nachschubphase:** Es wurden keine Schlachten ausgelöst. Kein Spieler hat Nachschubprobleme. Beide Spieler spielen 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 Lancastrianer 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 aufgrund 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

BERS. Sie **können** in dieser Kampagne **nicht** wieder rekrutiert werden.

## 6.9 VERRATSWÜRFE

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

Der **König**, **Warwick** und **Thronbewerber** 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 Block (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 Block **in derzeitiger Stärke** 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 Block kann in einer Schlacht drei Verratswürfe erhalten, jeweils einen von der VERRATSKARTE, dem THRONBEWERBER und Warwick. Ein Verratswurf kann nicht dazu dienen, einen übergelaufenen Block noch in derselben Schlacht zurück zu gewinnen.

### 6.91 Warwick

Kent und Salisbury haben ein kleines "Warwick"-Wappen statt einem Loyalitätswert. Diese Blocks 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 NACHSCHUBOBERGRENZEN

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

**STÄDTE:** Die Nachschubobergrenze in Gebieten mit einer Stadt beträgt **fünf (5)** Blocks.

### 7.2 EXILOBERGRENZEN

**Calais** und **Frankreich** können jeweils bis zu vier (4) Blocks versorgen, plus lokale Soldtruppen. **Irland** und

**Schottland** können jeweils bis zu zwei (2) Blocks versorgen, plus lokale Soldtruppen. Überzählige Blocks (Wahl des Eigners) unterliegen dem normalen **Nachschubstrafmaß**. Überzählige Blocks (Wahl des Eigners) werden ebenfalls während des Kampagnen-Auftakts (8.5) in den Spielerpool zurückgeschickt. Somit unterliegt bei drei Blocks Yorks in Irland und sogar falls der irische Block abwesend ist, einer der Exilierten (Wahl des Eigners) dem Stepverlust in jeder NACHSCHUBPHASE, und geht in den Pool beim Kampagnen-Auftakt.

## 8.0 POLITISCHE RUNDE

Eine Kampagne endet, sobald alle sieben (7) Spielrunden gespielt worden sind.

Nun wird eine Politische Runde gespielt, während der der THRONBEWERBER den Thron usurpieren kann, und die Armeen sich für die nächste Kampagne vorbereiten. Man spielt 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**-Block wird vom Spielplan genommen.

### 8.2 MACHTERGREIFUNG

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

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

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

### 8.3 THRONBEWERBER GEHT HEIM

Der THRONBEWERBER und seine Erben **auf dem Spielplan müssen** ins Exil gehen. Adlige/Kirche **auf dem Spielplan** 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** (falls Yorkisten) dürfen auch nach **Calais** gehen, wo sie den Exilobergrenzen unterliegen (7.2), falls ihr(e) Wappenschild(e) feindbesetzt sind. Diese drei Nevil-

### 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 aufgrund 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

les dürfen auch zu den Wappenschilden eines der anderen gehen, falls deren Inhaber **tot** ist.

## 8.4 KÖNIG GEHT HEIM

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

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

## 8.5 KAMPAGNEN-AUFTAKT

Alle **umgedrehten** Blocks in den Pools werden **aufgerichtet** und sind in dem bevorstehenden Feldzug wieder zur Rekrutierung verfügbar. Man legt den **Rebellen**-Block in den THRONBERBER-Pool. **Alle Blocks im Pool und auf dem Spielplan werden auf Sollstärke heraufgesetzt.**

Man mischt alle 25 Karten und teilt sieben (7) an jedem Spieler für die nächsten Kampagne aus.

## 9.0 SIEG

Man eliminiert alle fünf (5) gegnerischen Titelerben, um einen **sofortigen** Sieg zu feiern. Ansonsten läuft das Spiel bis nach Abschluss der dritten **Kampagne** 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. Sie können nicht überlaufen, falls sie KÖNIG oder THRONBERBER **sind**. Falls sie überlaufen:

- sind sie **keine** Titelerben ihrer neuen Seite, nur Adlige, die bei einer Machtergreifung zählen.
- sind sie keine Titelerben (oder Adlige) ihrer ursprünglichen Seite, erhalten jedoch diesen Status zurück, wenn sie auf diese Seite zurückkehren.
- können sie während einer NACHSCHUBPHASE hingerichtet (eliminiert) werden, um sicher zu stellen, dass sie nie wieder zu ihrer ursprünglichen Seite zurück kehren.
- wird kein minderjähriger Titelerbe aktiviert, um sie zu ersetzen, sofern dieser Titelerbe nicht getötet oder hingerichtet wurde.
- und als gegnerischer Adliger gezwungen wird, nach Haus zu gehen, geht EXETER nach Cornwall und CLARENCE zu irgendeinem **vakanten** York-Wappenschild, ansonsten in den eigenen Pool zurück.

## DANKSAGUNGEN

**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



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](http://www.columbiagames.com)

## INHALTSVERZEICHNIS

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