

FEUDALHERREN

Spieldauer: ca. 5 Stunden

EIN KOOPERATIVES SZENARIO FÜR ZWEI PERSONEN

von Tim Puls und Grzegorz Kobiela

Der Krieg ist vorüber und die Angreifer und ihre furchterregenden Drachen sind verscheucht. Als Zeichen der Überlegenheit hat der Kaiser einen Landstrich der Angreifer annektiert und möchte ihn nun bevölkern. Eure Aufgabe besteht darin, in bis zu vier Epochen die Basis für eine neue Kolonie im neuen Land zu schaffen. Dazu braucht es Bauern, die das neue Land bewirtschaften, Bürger, die das neue Land verwalten und Kaufleute, die im Auftrag des Königs über das neue Land regieren. Alleine könnt ihr dem Wunsch eures Kaisers nicht nachkommen. Nicht im Wettkampf, sondern nur in Zusammenarbeit könnt ihr den Forderungen des Königs gerecht werden!

SPIELIDEE

Dies ist ein kooperatives Szenario für zwei Spieler. Es gilt, das neue Land zu bevölkern, indem ihr auf einem neutralen Gemeindeplan eine Art "Pyramide" von Wohnstätten errichtet, die am Ende aus 12 Gutshöfen, 6 Appartements und 2 Gemeindehäusern besteht. Nebenbei müsst ihr das Lager des neuen Landes ausbauen und eure Gemeinden autark machen.

SOLO - Wem es nichts ausmacht, die Rollen beider Spieler zu übernehmen, kann das Szenario auch alleine spielen.

SPIELVORBEREITUNG

Baut das Spiel auf wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben und beachtet dabei folgende Änderungen:

- 1. Legt einen dritten Gemeindeplan so aus, dass die Seite mit nur 12 Bauplätzen oben liegt. Diesen Gemeindeplan bezeichnen wir fortan als das neue Land.
- 2. Platziert 3 Lagerschuppen, 3 Lagerhäuser und 3 Lagerhallen neben das neue Land. Es ist ratsam, zudem 18 Höfe, 8 Wohnungen und 2 Häuser bereitzulegen, damit ihr – vor allem die Höfe – nicht aus Versehen selber verbaut.
- 3. Nehmt die 12 Startorte einschließlich des Diplomaten, aber ohne den Tagelöhner, und mischt sie. Verteilt sie offen in der vorgegebenen Reihenfolge (siehe Abbildung) um den ersten Markt und legt den zweiten Markt entsprechend an.

Ihr dürft über die Lage der Startorte nicht frei bestimmen.





Ihr beginnt das Spiel mit den üblichen Waren und Gebäuden. Das neue Land beginnt leer. (Es kommen also weder Waren noch Gebäude oder Figuren drauf.)

Anmerkung: Die beiden vorgedruckten Höfe im neuen Land haben für dieses Szenario keine Bedeutung. Es wird mit Kolonien gespielt! Die im Spiel befindlichen Kolonien werden wie üblich zufällig bestimmt. (Bestimmte Kolonien, wie z.B. die Alchemisten oder die Händler, können den Schwierigkeitsgrad dieses Szenarios erheblich senken.)

SPIELABLAUF

Alle Regeln des Grundspiels bleiben erhalten und werden um die Regeln des kooperativen Spiels und des neuen Landes ergänzt. (Wer die "Ante Portas"-Erweiterung schon einmal gespielt hat, wird die meisten Regeln wiedererkennen.)

Wichtig! Das bedeutet vor allen Dingen, dass es nach wie vor einen Startspieler und eine vorgegebene Zugreihenfolge gibt und dass beide Spieler ihren eigenen Gemeindeplan und Verwalter haben. Auch habt ihr immer nur auf eure eigenen Waren Zugriff. Sonderfähigkeiten gelten immer nur für den Spieler, der sie sich erspielt hat.

Anschaffungen spielen

Ihr könnt Anschaffungen, die ihr **ausspielt**, ganz normal selber behalten oder eurem Mitspieler **schenken**. Die Kosten der Anschaffung trägt in jedem Fall, wer die Karte ausspielt. (Handkarten zu verschenken oder gar zu tauschen, ist nicht erlaubt.)

- Für **sofortige Anschaffungen** bedeutet dies, dass der Mitspieler alle versprochenen Gebäude (*bei Bauaufträgen*) bzw. Waren erhält. Ihr könnt nicht einen Teil selber behalten entweder schenkt ihr alles oder nichts.
- Dauerhafte oder limitierte Anschaffungen legt ihr zunächst in eine gemeinsame Auslage, wo sie noch keinem Spieler gehören. Diese könnt ihr jederzeit an euch nehmen und behaltet sie dann für den Rest des Spiels (bzw. bei limitierten Karten, bis sie abgeworfen werden).

Beispiel: Anna spielt die Handsäge (Nr. 112) und gibt 5 Holz ab. Die insgesamt 3 Bretter schenkt sie Bernd.

Beispiel: Bernd spielt den Azubi (Nr. 234) und legt ihn zunächst in die Mitte samt den bezahlten Waren. Die 2 Taler vom Azubi gibt es erst, wenn Anna oder Bernd die Karte an sich nehmen.

WAREN TAUSCHEN

Es gibt zwei (wiederkehrende) Zeitpunkte im Spiel, zu denen ihr untereinander Waren tauschen könnt:

- wenn sich eure Verwalter auf demselben Ort befinden bzw.
- während der Produktionsphase am Ende jedes Jahres.

Tauschen bedeutet, dass ihr beliebig viele eurer Waren an den Mitspieler abgebt. Waren, die ihr im Tausch erhaltet, müsst ihr sofort in eurem Lager oder Speicher ablegen. Waren, die ihr eurem Mitspieler abgebt, können sowohl aus dem Lager, dem Speicher als auch einem Zwischenspeicher stammen. Auch Taler und Werkzeuge könnt ihr miteinander tauschen.

Der Tausch braucht nicht beidseitig zu sein, d. h. euer Mitspieler muss euch im Gegenzug keine Waren geben. Sprecht euch aber ruhig vor dem Tausch ab – ihr spielt ja zusammen!

Verwalter treffen sich an einem Ort

Im Gegensatz zum Grundspiel wird **keine Abgabe** fällig, wenn sich eure Verwalter auf einem Ort treffen. Die Abgabe hat in diesem Szenario nur dann eine Bedeutung, wenn eine Sonderfähigkeit sie fordert.

Stattdessen dürft ihr immer, wenn sich eure Verwalter am selben Ort treffen, **genau einmal** unmittelbar **vor oder nach** der Aktion **beliebig viele** Waren miteinander tauschen. Auf keinen Fall dürft ihr sowohl vor als auch nach der Aktion tauschen.

Beispiel: Anna befindet sich auf dem Schreiner und hat noch Holz übrig, das sie mangels Lagerplatz nicht in Bretter umwandeln konnte. Nun ist Bernd an der Reihe und zieht auf den Schreiner, auf dem Annas Verwalter steht. Er selbst hat gerade kein Holz, also nimmt er sich vor der Aktion Holz von Anna, um seinerseits Bretter herzustellen. Auch wenn Anna mehr Bretter gebrauchen könnte, kann Bernd ihr jetzt keine geben, da er schon vor der Aktion "getauscht" hat.

Befinden sich eure Verwalter an unterschiedlichen Orten, könnt ihr keine Waren miteinander tauschen – auch nicht gegen Bezahlung. Sprecht euch ab, wenn ihr während des Jahres Waren tauschen müsst.

Tauschen in der Produktionsphase

Während der Produktionsphase jedes Jahres könnt ihr zu einem **beliebigen** Zeitpunkt **genau einmal** miteinander tauschen, indem ihr **beliebig viele** Waren austauscht. Das können auch gerade eben erst erzeugte Waren sein. Wichtig ist nur, dass eure Tauschaktionen abgeschlossen sind, bevor ihr mit der Produktionsphase fortfahrt oder zur Versorgungsphase übergeht.

Beispiel: Anna hat die Botschaft der Industriellen auf Stufe II und möchte am Ende des Jahres 2 Bretter und 1 Ziegel herstellen, hat aber selber keine Produktionsgebäude, weil Bernd sich darauf spezialisiert hat. Daher lässt sie Bernds Förstereien und Mulden neue Waren erzeugen, von denen Bernd ihr 5 Holz und 1 Lehm abgibt. Diese nutzt sie, um die 2 Bretter und den 1 Ziegel herzustellen. Auch wenn Bernd Bretter oder Ziegel gut gebrauchen könnte, kann Anna ihm nun keine mehr geben, denn der Tausch wurde durch die Herstellung der Waren beendet. Hätte Anna selber alle benötigten Waren gehabt und keine von Bernd verlangen müssen, hätte sie Bernd die frisch produzierten Waren abgeben können.

SONDERBOTSCHAFTER

Ihr spielt zusammen, seid aber nach wie vor individuelle Spieler. Daher gelten für die Sonderbotschafter die üblichen Regeln.

- Alchemist: Landet der Alchemist auf einem Ort mit dem Verwalter eures Mitspielers, könnt ihr die Ortsaktion nutzen.
- Altruist: Der Rabatt des Altruisten gilt immer nur für den Spieler, der mindestens die zweite Stufe der Kolonie ausgebaut hat. Er gilt nicht für Bauten im neuen Land.
- Lohnarbeiter: Gibt euer Mitspieler Waren auf dem Ort mit dem Lohnarbeiter ab, erhaltet ihr wie üblich 1 Ware jeder abgegebenen Sorte. Das gilt nicht für Waren, die im neuen Land abgegeben werden.



DAS NEUE LAND AUSBAUEN

Am Ende jeder Epoche müsst ihr bestimmte Gebäude im neuen Land vorweisen können oder ihr habt das Spiel sofort verloren:

Epoche	Gebäude	Baukosten	
(1)	12 Höfe¹	12 🤫 12 📝	
•	12 Gutshöfe 3 Lagerschuppen	15 🌏 42 📝 12 属	
•	6 Appartements ² 3 Lagerhäuser	24 🔧 6 🕖 12 🥻	
•	2 Gemeindehäuser³ 3 Lagerhallen	23 ② 2 ② 4 △ 10 △ 17 ③ 9 △	

Anmerkungen:

- ¹ Denkt daran, dass die beiden vorgedruckten Höfe keine Rolle spielen. Ihr müsst im neuen Land tatsächlich 12 Höfe aus eigener Kraft errichten.
- ² Dafür müsst ihr 6 Höfe bauen und zu Wohnungen umbauen, bevor ihr sie wiederum in die geforderten Appartements umbauen könnt.
- ³ Dafür müsst ihr 2 Höfe bauen, diese zu Wohnungen und dann zu Häusern umbauen, bevor ihr sie wiederum in die geforderten Gemeindehäuser umbauen könnt.

Wie werden Gebäude im neuen Land gebaut?

Das neue Land besitzt sein **eigenes Lager**, das aus dem **Grundlager** (mit 3 Lagerplätzen) sowie den im neuen Land errichteten **Lagerstätten** besteht. Um Gebäude im neuen Land bauen zu können, müsst ihr erst die benötigten Waren ins Lager des neuen Landes transportieren. Dies könnt ihr jederzeit im eigenen Spielzug oder jederzeit während der Produktionsphase tun.

Die Transportkosten betragen immer 1 Taler je 2 Waren. Der Transport von Werkzeugen ist immer kostenfrei.

Anmerkung: Ein Rücktransport der Waren ins eigene Lager ist nicht möglich. Bei Bedarf könnt ihr den Speicher des neuen Landes nach den üblichen Regeln nutzen.

Gebäude für das neue Land werden immer **bei den entsprechenden Baumeistern** errichtet. Dort könnt ihr sowohl Gebäude für den eigenen Gemeindeplan als auch für das neue Land bauen. Bietet ein Markt eine entsprechende Baumeister-Aktion an, könnt ihr sie auch auf das neue Land anwenden.

Beispiel: Anna braucht Höfe und möchte auch gleich welche im neuen Land bauen. Da sie und Bernd noch nicht dazu gekommen sind, Lagerschuppen im neuen Land zu errichten, kann sie höchstens drei Höfe auf einmal im neuen Land bauen. Dazu müsste sie 3 Holz ins neue Land transportieren, was 2 Taler kosten würde. Taler sind anfangs rar, also spart sie lieber einen Taler und lässt nur 2 Holz ins neue Land bringen, um dort erst einmal 2 Höfe zu bauen. Selber baut sie 4 Höfe und bezahlt dafür weitere 4 Holz und insgesamt 6 Werkzeuge.

Beachtet, dass ihr eine Ebene der "Pyramide" abschließen müsst, bevor ihr mit dem Bau der nächsten Ebene beginnt. So könnt ihr beispielsweise erst mit dem Bau der zweiten Ebene fortfahren, wenn die erste aus 12 Gutshöfen besteht.

Auf die **Wohnstätten** im neuen Land braucht ihr keine Kolonisten zu stellen. Sie sind zwar dort und verrichten wichtige Arbeit – ihr braucht dies aber nicht durch Figuren anzuzeigen.

Lagerstätten, die ihr im neuen Land errichtet, sind immer sofort funktionstüchtig, auch wenn ihr noch nicht genügend viele "passende" Kolonisten im neuen Land habt.

Keine Sonderfähigkeiten im neuen Land

Jegliche Sonderfähigkeiten, die ihr während des Spiels über Anschaffungen und/oder Kolonien erhaltet, könnt ihr nicht im neuen Land anwenden.

Begrenzung des Spielmaterials

Die vorhandenen Gebäudeplättchen gelten für dieses Szenario als **begrenzt**.

Problematisch wird das allerhöchstens bei den Höfen, von denen ihr im schlimmsten
Fall 18 für das neue Land benötigt. Habt ihr zu viele Höfe auf euren eigenen Gemeindeplänen verbaut, so dass euch die Höfe für das neue Land nicht reichen, könnt ihr
für die üblichen Abrissgebühren von **2 Werkzeugen** Höfe (bzw. Gutshöfe) von euren
Gemeindeplänen abreißen, sofern ihr genügend viele arbeitslose Bauern habt.

Das neue Land versorgen

Die Kolonisten im neuen Land machen sich im Hintergrund sofort ans Werk und müssen alle **am Ende jedes Jahres** versorgt werden. Da sich Bauern selbst versorgen, ist die Versorgung des neuen Landes meist erst ab Epoche III relevant.

Beispiel: In Epoche III baut Bernd 6 Höfe im neuen Land zu Wohnungen um. Dadurch werden ab sofort immer 6 Nahrung am Ende jedes Jahres fällig.

Epoche	Einwohner	Nahrungsbedarf	Kleidungsbedarf
0	12 🖺	0	0
•	36 🖺	0	0
•	36 🚹 18 🖰	18	0
•	36 4 4	26	4

Versorgungsbedarf am Ende jeder Epoche



Wenn ihr mehrere Epochen des Szenarios spielt, könnt ihr natürlich in einer früheren Epoche Vorarbeit für die nächste Epoche leisten, indem ihr beispielsweise noch in Epoche II mit dem Wohnungsbau im neuen Land beginnt. Beachtet aber, dass ihr auch dann schon die Kolonisten im neuen Land versorgen müsst!

GEMEINSAME VERSORGUNGSPHASE

Die Versorgung eurer Gemeinden **und des neuen Landes** ist Gemeinschaftssache, d. h. es wird immer euer Gesamtversorgungsbedarf mit eurem Gesamtversorgungsvolumen verglichen. (*Verwendet am besten eine gemeinsame Bilanzkarte.*)

- Euer **Gesamtversorgungsbedarf** ergibt sich aus allen Arbeitskräften in euren beiden Gemeinden plus den Kolonisten im neuen Land. Für die Versorgung des neuen Landes fallen keine Transportgebühren an.
- Euer **Gesamtversorgungsvolumen** ist die Summe aller erzeugten Versorgungsgüter in euren beiden Gemeinden. Deckt euer Volumen den Bedarf nicht ab, könnt ihr **gemeinsam** vorrätige Versorgungsgüter abgeben, um die Differenz zu begleichen (außer bei Spielende siehe "Autarkie" weiter unten).

Wichtig! Wenn ihr mitten im Jahr neue Bürger oder Kaufleute in euren Gemeinden arbeiten lasst, müsst ihr sie **selbst** sofort versorgen. Euer Mitspieler kann diese Kosten nicht für euch übernehmen. (*Die Kolonisten im neuen Land brauchen nicht sofort versorgt zu werden.*)

AUTARKIE

In der **letzten Versorgungsphase** des Spiels müssen eure Gemeinden alle benötigten Versorgungsgüter selbst herstellen, d. h. ihr dürft nicht auf vorrätige Versorgungsgüter zurückgreifen. Die Grundregel des kooperativen Spiels bleibt aber erhalten – es muss nicht jeder für sich seine eigene Gemeinde versorgen können, sondern ihr müsst gemeinsam eure beiden Gemeinden sowie das neue Land versorgen. (In anderen Worten müssen am Ende des Spiels Nahrung und Kleidung auf der gemeinsamen Bilanzkarte mindestens auf dem Wert 0 stehen.)

Wenn ein Bürger oder Kaufmann arbeiten kann, muss er am Ende auch arbeiten!

Ihr könnt die Autarkie-Regelung nicht dadurch umgehen, dass ihr am Ende einfach Leute entlasst. Arbeitslose Kolonisten sind nur dann erlaubt, wenn es keine Gebäude gibt, in denen sie arbeiten können. (Beachtet, dass euch die Kolonie der Lohnarbeiter dadurch zum Verhängnis werden könnte.) Allerdings brauchen Bürger nicht auf Kosten von Bauern zu arbeiten – eure Manufakturen besetzt ihr, wie ihr wollt. Selbiges gilt für Kaufleute.

SPIELENDE

Das Spiel endet spätestens nach der Epoche, bis zu der ihr spielen möchtet. Ihr verliert das Spiel vorzeitig, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- Ihr habt am Ende einer Epoche nicht alle geforderten Gebäude im neuen Land errichtet.
- Ihr könnt am Ende eines Jahres die Kolonisten im neuen Land nicht versorgen.
- Eure Gemeinden sind am Ende der letzten Epoche nicht autark.

Habt ihr es bis zum Ende geschafft, könnt ihr euch als **Sieger** des Szenarios küren. Wie gut ihr wart, misst sich anhand der Epoche, bis zu der ihr gespielt habt, und was ihr darüber hinaus noch geschafft habt.

Rang	Titel	Leistung
0	Luschen	Ihr habt das Spiel vorzeitig verloren.
1	Anfänger	Ihr habt Epoche I gemeistert und 12 Höfe im neuen Land errichtet. Eure Gemeinden sind zusammen autark.
2	Fortgeschrittene	Ihr habt Epoche II gemeistert und 12 Gutshöfe sowie 3 Lagerschuppen im neuen Land errichtet. Eure Gemeinden sind zusammen autark.
3	Erfahrene	Ihr habt Epoche III gemeistert und 6 Appartements sowie 3 Lagerhäuser im neuen Land errichtet. Eure Gemeinden sind zusammen autark.
4	Alleskönner	Ihr habt Epoche IV gemeistert und 2 Gemeindehäuser sowie 3 Lagerhallen im neuen Land errichtet. Eure Gemeinden sind zusammen autark.
5	Meister	Zusätzlich zu Rang 4 sind eure beiden Gemeinden zusammen mindestens 400 Taler wert. (Das neue Land zählt nicht mit.)
6+	Legenden	Zusätzlich zu Rang 5 habt ihr mindestens 1 Kaufmann in euren eigenen Gemeinden in Arbeit gebracht. Euer Rang ergibt sich aus der Zahl der arbeitenden Kaufleute in euren Gemeinden plus 5.

Wer mag, teilt uns gerne seinen Rang auf unserer Facebook-Seite oder unter dem Hashtag #lookout auf Twitter mit und postet ein Bild von seinem Endstand.