

Zusatzregel T

Die Führungsqualität der Fürsten

Die Siegeserfahrung der Anführer erhöht die Chancen in Gefechten und bei der Jagd.

Alle Spielsteine, die neu ins Spiel kommen (auch Schwiegersöhne, ausgebildete Kleriker und freigelassene Gefangene), werden auf ein Feld "Premysl Otakar II." gesetzt. *(Die Felder sind nach mehr oder weniger erfolgreichen Heerführern des späten Hochmittelalters benannt.)*

Je ein gewonnenes Gefecht mit dem Ergebnis **A, B, C, E, F**, oder **G** oder Jagd "**6**" führt für **einen** der dem Siegerpulk zugeordneten Personenstein zu einem Aufstieg um ein Feld. Einer der Verlierer wird um einen Punkt abgestuft. Ergebnisse **E, F, I** und **J** oder Jagd "**1**" führen zu einer Herabstufung um ein Feld. Weitere Aufstiege als + 1 und Abstiege als - 1 sind nicht möglich.

Wer wird auf- oder abgestuft?

Sind einem Pulk Heerführer mit verschiedenen Erfahrungswerten zugeordnet, so bezieht sich der Auf- bzw. Abstieg immer auf denjenigen mit dem höheren Erfahrungswert. Besteht eine Auswahlmöglichkeit, entscheidet jeder Spieler für seine Spielsteine.

Wie nutzt man den Erfahrungsbonus?

1. In Gefechten als Angreifer oder als Verteidiger hat ein Spieler, dessen Pulk ein Pulkführer mit Bonus zugeteilt ist die Wahl:

entweder der Gefechtswurf wird um + 1 verbessert, (hat der Verteidiger einen Bonus, so wird vom Wurf des Gegenspielers 1 subtrahiert)

oder der Tetraeder wird nicht geworfen, sondern der Spieler kann die Kampfintensität bestimmen, indem er den Tetraeder legt.

Wie ein Bonus genutzt werden soll, muß der Spieler vor dem Würfeln bestimmen.

Sind einem Pulk zwei Anführer zugeordnet, die über einen Erfahrungsbonus verfügen, so kann der Spieler beide Vorteile in ein und demselben Gefecht nutzen.

Es ist aber nicht möglich, den Bonus im Gefecht auf + 2 zu erhöhen!

2. Das Würfelergebnis Jagd (6 9.4 S. 41) wird um maximal + 1 bzw - 1 modifiziert.

3. In der Bewegung (6 U) Der Erfahrungsbonus kann im selben Spielzug sowohl zur Bewegung als auch zum Gefecht genutzt werden.

Was geschieht mit erworbenen Bonus, wenn ein Pulk aufgelöst wird?

Der Bonus/Malus bleibt erhalten.

Verändert sich die Bedeutung der Karte 123 Alfons der Weise?

Der Spielstein, dem die Alfons Karte zugeteilt ist, wird auf dem Pulkblatt vermerkt. Er behält, solange er im Spiel ist, den Bonus + 1, steigt und fällt nicht, egal ob er Niederlagen erleidet, untätig ist oder siegt.

!! Der Spieler der roten Partei darf bei Spielbeginn einen Heerführer in das Feld "Ludwig der Bayer" (= Bonus +1) ablegen.

Zusatzregel U

Schnelle Pulks

Abteilungen, die besser geführt werden, können auch schneller bewegt werden.

Wenn in einem Pulk auf **je 100 Ritter mehr als 1 Anführer** kommt, darf der Pulk in einem Monat **zwei Felder** weit ziehen.

Ein Fürst mit dem Erfahrungsbonus +1 zählt wie zwei Anführer.

Ein Pulk, der sich schneller bewegen darf, kann auch im selben Spielzug sowohl umgruppiert als auch **einen** Schritt bewegt werden.(6 3.7)

Diese Regel gilt nur für Pulks, die ausschließlich aus Rittern bestehen.

Sie gilt nicht, solange ein Pulk demoralisiert ist.

Zusatzregel V

Option auf eine Heiratsgelegenheit Gelegenheitsfelder 2 und 3

In jedem April-Spielzug und immer dann, wenn eines der Gelegenheitsfelder neu belegt wird, dürfen alle Spieler je eine Option abgeben.

Jeder Spieler legt verdeckt eine oder mehrere Münzen auf eine Heiratskarte der Person, die verheiratet werden soll. Die Heiratskarte mit dem höchsten Geldbetrag wird in dem Gelegenheitsfeld abgelegt.

Solange die Option gültig ist, darf kein anderer Spieler diese Heiratsgelegenheit wahrnehmen, auch dann nicht, wenn ein Pulk den Hochzeitsort erreicht.

Die Option auf eine Hochzeit ist noch nicht die Hochzeit. Zur Hochzeit muß noch ein Pulk der heiratswilligen Partei zu der mit dem Markierungsstein belegten Festung ziehen. Anschließend wird das Geld an den Vorrat abgetreten, zusätzlich sind die Heiratskosten zu zahlen.

Wenn der Spieler selbst seine Option zurückzieht, erhält er nur die Personenkarte zurück und das gesamte Geld verfällt dem Vorrat.

Was passiert, wenn die Festung, in der die Hochzeit stattfinden soll, zerstört ist/ mit einer fremden Besatzung belegt ist?

In beiden Fällen wird der Markierungssteine (Würfelzahl "2" bzw. Würfelzahl "3") in die nächste auf der Karte genannte Festung gelegt. Dort muß jetzt die Hochzeit stattfinden (eine Option bleibt bestehen).

Falls keine unbesetzte/unzerstörte Festung mehr vorhanden ist, gibt es keine Heiratsmöglichkeit mehr.

Die Karte wird zurückgelegt und eine neue gezogen. Eine Option ist entwertet. Die Heiratskarte wird zurückgegeben, das Geld wird zur Hälfte zurückgegeben, zur anderen Hälfte fällt es an den Vorrat.

Was passiert, wenn eine Würfelzahl den Wechsel des Angebots bestimmt?

Das Angebot wird ausgewechselt, falls nicht Zahlungen nach 7.5 geleistet werden.

Eine Option wird aufgehoben,

1. wenn der Spieler die Option einlöst,
2. wenn der Spieler auf die Option verzichtet,
3. wenn der betreffende Spieler am Ende eines Spielzuges keinen aktiven Pulk mehr unterhält,
4. wenn der Heiratskandidat stirbt,
5. wenn alle auf der Karte aufgeführten Festungen mit Zerstörsteinen oder Besatzungssteinen belegt sind,
6. wenn das Angebot nach 7.5 (Wechsel des Angebots durch Würfelzahl) ausgewechselt wird.

In den Fällen 1 und 2 fällt die gesamte Optionssumme an den Vorrat, in den Fällen

3, 4, 5 und 6 erhält der Spieler die Hälfte zurück. (Ergeben sich Beträge mit 50 wird auf 100 aufgerundet.)

Zusatzregel W

Der dritte Pulk

Jeder Spieler kann drei Pulks einsetzen, auch wenn nicht alle Karten aktiviert werden. Als Reservepulk fungiert das *Reservefeld* auf dem Pulkblatt.