

Hans-Peter Stoll

The
King's Will



The King's Will

Magyaren-Erweiterung

von Hans-Peter Stoll

Inhalt der Magyaren-Erweiterung:

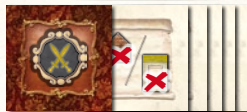
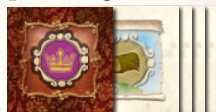
4 Verwüstungsplättchen, 4 Magyarenplättchen, 6 Überfallplättchen,
1 Liudolf-Plättchen, 1 Liudolf-Aktionsplättchen

Einleitung:

Die Magyaren überfallen immer wieder die Ländereien der Herzöge. Ottos Sohn Liudolf hintergeht seinen Vater und verbündet sich mit Hilfe von einigen unzufriedenen Herzögen mit den Magyaren.

SPIELVORBEREITUNG

- Die Spieler legen das Liudolfplättchen und die 4 Verwüstungsplättchen neben dem Aktionsplan.
- Die Spieler legen das Liudolf-Aktionsplättchen auf dem Aktionsplan oberhalb des zweiten Aktionsfelds von rechts (*neben das Kronensymbol*). Es bleibt dort während des gesamten Spiels liegen.
- Ein Spieler mischt die 4 Magyarenplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben den Aktionsplan.
- Danach mischt er auch die 6 Überfallplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben den Stapel mit Magyarenplättchen.



Überfall der Magyaren:

Im Abschnitt **Der König reist** wird Schritt 0: *Überfall der Magyaren* eingefügt. Die Spieler decken sowohl das oberste Magyarenplättchen als auch das oberste Überfallplättchen auf.

Das Symbol des Magyarenplättchens gibt die Landschaft an, in der die Magyaren nun in den Herzogtümern der Spieler einfallen. Das Überfallplättchen zeigt, welchen Schaden die Magyaren anrichten.



Der Spieler muss eine Bauerschaft auf oder ein Gebäude unterhalb einer der betroffenen Landschaftsplättchen

zerstören und zurück in den Vorrat legen. Besitzt er beides, entscheidet er über den Verlust. Nur wenn er dort weder eine Bauerschaft noch ein Gebäude besitzt, passiert ihm nichts.



Der Spieler muss einen Bauern auf einem betroffenen Landschaftsplättchen abgeben und zurück in den Vorrat legen.

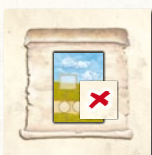


Der Spieler muss zwei Rohstoffe der betroffenen Landschaft aus seinem Rohstofflager abgeben.

Besitzt er nur eins, gibt er es ab. Nur wenn er gar keinen passenden Rohstoff besitzt, passiert ihm nichts.



Der Spieler muss pro betroffenem Landschaftsplättchen je 2 Münzen abgeben.



Der Spieler muss ein Verwüstungsplättchen auf eins der betroffenen Landschaftsplättchen legen und erhält für

dieses Landschaftsplättchen keine weiteren Rohstoffe. Zu Beginn der nächsten Reise des Königs entfernt er das Verwüstungsplättchen wieder. Für die Schlusswertung hat die Verwüstung keine Auswirkung.



Der Spieler muss einen Rohstoff der betroffenen Landschaft aus seinem Rohstofflager abgeben

und die Stimmung seiner Bevölkerung um 1 Feld senken. Besitzt er keinen passenden Rohstoff, sinkt nur die Stimmung der Bevölkerung.

Verräter Liudolf:

Wählt der Spieler die zweite Aktion von rechts, darf er nach Zahlung von 1 Münze die beiden obersten, verdeckten Magyaren- und Überfallplättchen anschauen. Außerdem legt der Spieler das Liudolfplättchen vor sich ab; ggf. nimmt er es sich von einem anderen Spieler.

Solange der Spieler das Liudolfplättchen besitzt, ist er nicht von Überfällen der Magyaren betroffen und ignoriert die Schäden.

Bei der Schlusswertung erhält der Spieler im Besitz des Liudolfplättchens 2 Minuspunkte, wenn das letzte aufgedeckte Überfallplättchen das Symbol von Liudolf zeigt.