Der Vetternkrieg

David J. Mortimer

The Cousins' War 1455-1485

Ein Spiel für 2 Spieler ab 12 Jahren

Hintergrund

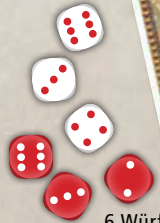
Die Rosenkriege wurden im 15. Jahrhundert zwischen den britischen Adelshäusern York und Lancaster über einen Zeitraum von drei Jahrzehnten ausgefochten. Beide Adelshäuser gehörten zu unterschiedlichen Zweigen der Königsfamilie, weswegen die Rosenkriege ursprünglich als „Der Vetternkrieg" bekannt waren.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Spielerhilfe

17 Aktionskarten
(10 Ereignisse, 7 Schlachtfelder)



6 Würfel
(3 rote, 3 weiße)

6 Wendungen

12 weiße Truppen
(York)

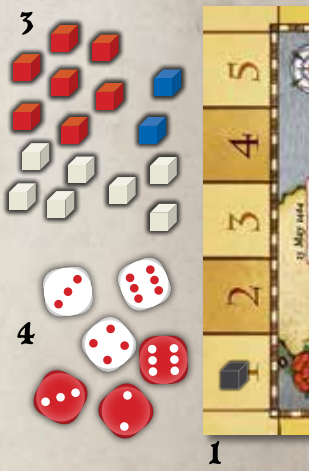
1 Runden-
anzeiger

12 rote Truppen
(Lancaster)

2 blaue Truppen
(Frankreich)

Spielaufbau

1. Lege das Spielbrett zwischen euch aus. Lege den Rundenanzeiger auf Feld 1 der Rundenleiste.
2. Lege die Spielerhilfe für beide Spieler gut lesbar ebenso zwischen euch aus.
3. Lege alle Truppen (rot, weiß und blau) als **Vorrat** neben den Spielplan.
4. Lege die 6 Würfel bereit.
5. Lege je **1 rote** und **1 weiße** Truppe aus dem **Vorrat** in **jede Region**. Es gibt **3** Regionen: **Norden, Mitte, Süden**.
6. **Adelshaus wählen:** Ein Spieler spielt als **York** (weiß ,), der andere Spieler als **Lancaster** (rot ,). Jeder Spieler nimmt sich 2 seiner Truppen aus dem Vorrat und legt sie vor sich ab. Das nennt man die **Reserve**.
7. Mische den Stapel der Aktionskarten und lege ihn bereit.



Spielplan

Auf dem Spielplan ist England in 3 Regionen unterteilt: Norden, Mitte und Süden. Ebenso findest du hier die Orte der Schlachten, die du auch bei den Aktionskarten als **Schlachtfelder** wiederfindest. Die Region eines Schlachtfeldes wird auch **Schlachtfeld-Region** genannt. Außerdem ist hier eine Angabe, wann die Schlacht historisch stattfand. Am oberen Rand des Spielplans befindet sich die Rundenleiste.

7

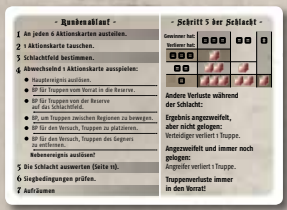
Platz für den Ablagestapel

6

Lasse Platz für das aktuelle Schlachtfeld.

6

2



Aktionskarten

Es gibt 2 Sorten von Aktionskarten: Schlachtfelder und Ereigniskarten.

Schlachtfeld

Befehlspunkte (BPs) = Anzahl gelber Kreise

Name der Schlacht

Datum der Schlacht

Truppen zu Beginn der Schlacht

Obere Hälfte des Schlachtfelds

Schlachtfeld-Region

Untere Hälfte des Schlachtfelds

Ereigniskarte

Befehlspunkte (BPs) = Anzahl gelber Kreise

Rundenleiste

Nebenereignis verfügbar *(hier: generell für den Gegner)*

Nebenereignis verfügbar *(hier: rote Rose für Lancaster)*

Name des Ereignisses

Hauptereignis

Nebenereignis

Ziel des Spiels

In ***Vetternkrieg*** möchtest du die Kontrolle über England gewinnen.
Dafür gibt 3 Wege zum Sieg:

- Kontrollierst du am Ende einer Runde **alle 3 Regionen** Englands, gewinnst du sofort.
- Kontrollierst du am Ende des Spiels (am Ende von Runde 5) **die meisten Regionen** Englands, hast du gewonnen.
- Kontrolliert ihr beide am Ende des Spiels (am Ende von Runde 5) **gleich viele Regionen** Englands, gewinnt derjenige von euch, der **die meisten Schlachten** gewonnen hat.

Wie kontrolliere ich eine Region? Du kontrollierst eine Region, wenn du dort mehr Truppen hast als dein Gegner!

Spielablauf

Vetternkrieg spielt ihr über maximal 5 Runden. In jeder Runde ringt ihr um die Kontrolle der Regionen und bereitet euch auf eine bedeutende Schlacht vor.

Jede Runde besteht aus diesen **7 Phasen**:

1. Aktionskarten austeilen
2. 1 Aktionskarte tauschen
3. Schlachtfeld bestimmen
4. Karten ausspielen
5. Schlacht auswerten
6. Siegbedingung prüfen
7. Aufräumen

Dann beginnt eine neue Runde. Das Spiel endet sofort, wenn in Phase 6 ein Spieler gewonnen hat, oder am Ende von Runde 5.

Rundenablauf

Es gilt: Der Spieler, der gerade eine Aktionskarte ausspielt, ist der **aktive Spieler**. Der andere Spieler ist sein **Gegner**.

1 Aktionskarten austeilen

Nehmt den Stapel der Aktionskarten und teilt Karten aus, bis jeder Spieler **6 Karten** auf der Hand hat.

Die restlichen Karten werden verdeckt beiseite gelegt. Sie werden bis zur nächsten Runde nicht benötigt.

2 Eine Aktionskarte tauschen

Wählt beide gleichzeitig 1 Handkarte aus, die ihr eurem Gegner gebt.

3 Schlachtfeld bestimmen

Wenn möglich: Wählt beide je **1 Schlachtfeld** auf eurer Hand aus und legt es verdeckt vor euch ab.

Hast du **kein** Schlachtfeld auf der Hand, musst du **1 Ereigniskarte** wählen, die auf ihrer Rundenleiste für **diese Runde** weder eine Rose noch eine umrandete Rundenzahl zeigt.

Dann deckt ihr eure gewählte Karte **gleichzeitig** auf.

Vergleicht nun das Datum der Schlachten: Die Schlacht, die historisch **früher** stattfand, wird zum **neuen Schlachtfeld** für diese Runde. Legt die Karte so zwischen euch aus, dass die untere Hälfte zu dem Spieler zeigt, der sie gespielt hat.

Die andere Karte kommt auf den Ablagestapel (auch wenn es eine Ereigniskarte war).

Das Schlachtfeld gibt an, wie viele Truppen (und vom wem) jetzt auf die Karte gelegt werden. Diese Truppen kannst du aus dem **Vorrat** oder deiner **Reserve** nehmen. Lege die Truppen jeweils auf deine Hälfte des Schlachtfelds (die Seite, die zu dir zeigt).

Darfst du Truppen zu Beginn platzieren, aber sowohl Vorrat, als auch Reserve sind leer, platzierst du keine Truppen.

Beispiel: Margarete (rotes Lancaster) wählte die Schlacht von Wakefield im Jahre 1460. Elisabeth (weißes York) spielte die Schlacht von Mortimer's Cross im Jahre 1461. Da die Schlacht von Wakefield historisch früher stattfand, wird sie zum Schlachtfeld für diese Runde und die Schlacht von Mortimer's Cross wird abgelegt. Margarete nimmt sich 1 rote Truppe aus dem Vorrat (wie auf dem Schlachtfeld angegeben) und legt sie auf ihre Hälfte des Schlachtfeldes.

4 Aktionskarten ausspielen

Abwechselnd und beginnend beim Spieler, dessen Schlachtfeld gewählt wurde, spielt ihr nun jeweils 1 Aktionskarte von eurer Hand aus. Nachdem ihr **je 4** (von euren 5) Aktionskarten ausgespielt habt, ist diese Phase beendet. Die letzte Karte behaltet ihr auf der Hand.

Spielst du eine Aktionskarte aus, wählst du 1 Möglichkeit aus, wie du die Karte nutzen möchtest:

- **Hauptereignis auslösen** (nur bei Ereigniskarten!)
- **Befehlspunkte nutzen**

Du musst 1 dieser Möglichkeiten wählen. Passen und nichts tun ist nicht erlaubt!

Achtung! War deine Aktionskarte **eine Ereigniskarte?** Dann überprüfe, **nachdem** du deine Karte genutzt hast, ob für **deinen Gegner das Nebenereignis** ausgelöst wird (siehe S.11)!

Dann kommt die gespielte Aktionskarte auf den Ablagestapel.

Hauptereignis auslösen

Löst du das Hauptereignis aus, führst du den Effekttext des Hauptereignisses aus wie auf der Ereigniskarte angegeben.

Ist das nicht möglich (z. B., weil keine Truppen an der passenden Stelle liegen), darfst du das Hauptereignis nicht auslösen und musst stattdessen die Karte für ihre *Befehlspunkte nutzen.*

Befehlspunkte nutzen

Wenn du die Befehlspunkte einer Karte nutzen möchtest, wählst du **1** der **5** folgenden Möglichkeiten. Alle ungenutzten Befehlspunkte verfallen.

Die 5 Möglichkeiten sind:

- Truppen in die Reserve bringen
- Truppen aufs Schlachtfeld bringen
- Truppen bewegen
- Truppen platzieren
- Truppen des Gegners entfernen

Truppen in die Reserve bringen

Nimm so viele Truppen aus dem Vorrat und lege sie in deine Reserve, wie die Karte Befehlspunkte hat.

Truppen aufs Schlachtfeld bringen

Nimm bis zu so viele Truppen von deiner Reserve und lege sie auf deine Seite des Schlachtfeldes, wie die Karte Befehlspunkte hat.

Truppen bewegen

Wähle 1 der 3 Regionen – Norden, Mitte oder Süden:

Ziehe bis zu so viele Truppen aus der **angrenzenden** Region in diese Region, wie die Karte Befehlspunkte hat. Wählst du die Mitte, kannst du aus beiden angrenzenden Regionen - dem Norden und dem Süden - Truppen bewegen.

Beispiel: Margarete (rotes Lancaster) hat 3 Befehlspunkte. Sie wählt die Region Mitte. Sie zieht 2 ihrer Truppen aus dem Norden und 1 Truppe aus dem Süden in die Mitte. Damit kontrolliert sie übrigens gerade alle 3 Regionen.

Truppen platzieren

Mit dieser Aktion platzierst du Truppen aus deiner Reserve in die Regionen.

Diese Aktion hat jedoch eine Besonderheit: Du kannst sie nicht einfach ausführen, du musst **versuchen** sie auszuführen. Die Anzahl Befehlspunkte geben dir hierbei an, **wie viele Versuche** du hast. Für jeden Versuch wählst du 1 Region. Du kannst dabei nur eine Region wählen, bei der ein Versuch mit dieser Karte nicht bereits **geglückt** ist.

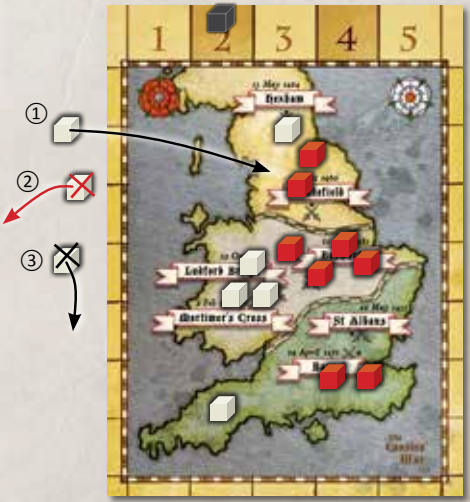
Jeder Versuch läuft wie folgt ab:

Lege 1 Truppe aus deiner **Reserve** in die **gewählte Region**. Dann wirf 1 Würfel.

Ist die gewürfelte Zahl **größer** als die Anzahl der Truppen, die du in der Region hast? Dein Versuch ist **geglückt**! Die Truppe bleibt dort.

Ist die gewürfelte Zahl **gleich** der Anzahl der Truppen, die du in der Region hast? Dein Versuch **schlägt fehl**. Lege die Truppe **zurück** in deine **Reserve**.

Ist die gewürfelte Zahl **kleiner** als die Anzahl der Truppen, die du in der Region hast? Dein Versuch schlägt fehl **UND** du musst die Truppe zurück in den **Vorrat** legen.



Beispiel: Mit ihren 3 Befehlspunkten hat Elisabeth (weißes York) 3 Versuche, um Truppen zu platzieren. Für ihren ersten Versuch ① wählt sie den Norden und platziert dort 1 Truppe. Dann wirft sie einen Würfel. Der Würfel zeigt eine 3. Das ist mehr als die 2 Truppen in der Region. Ihr Versuch ist geglückt! Für ihren zweiten Versuch ② kann sie nicht erneut den Norden wählen, daher wählt sie die Mitte und wirft erneut den Würfel. Der Würfel zeigt eine 2 – weniger als die 4 Truppen in der Mitte. Das tut weh – die Truppe muss nicht nur wieder entfernt werden, sie muss sogar zurück in den Vorrat! Für den letzten Befehlspunkt versucht sie es erneut in der Mitte ③: Diesmal zeigt der Würfel eine 4. Erneut nicht geglückt, aber da 4 gleich der Anzahl Truppen ist, kommt die Truppe nur zurück in ihre Reserve.

Truppen des Gegners entfernen

Mit dieser Aktion entfernst du Truppen des Gegners aus den Regionen.

Diese Aktion hat ebenfalls die Besonderheit, dass du sie nicht einfach ausführen kannst, sondern **versuchen** musst sie auszuführen. Die Anzahl Befehlspunkte gibt wieder an, **wie viele Versuche** du hast. Ist ein Versuch jedoch **geglückt**, musst du **sofort aufhören** und die restlichen Befehlspunkte verfallen.

Jeder Versuch läuft wie folgt ab:

Wähle 1 Region und wirf 1 Würfel.

Ist die gewürfelte Zahl **größer** als die Anzahl der Truppen, die dein Gegner in der Region hat? Dein Versuch **schlägt fehl**.

Ist die gewürfelte Zahl **gleich** der Anzahl der Truppen, die dein Gegner in der Region hat? Dein Versuch ist **geglückt**. Entferne 1 Truppe deines Gegners aus dieser Region und lege sie in seine **Reserve**.

Ist die gewürfelte Zahl **kleiner** als die Anzahl der Truppen, die dein Gegner in der Region hat? Dein Versuch ist **geglückt**! Entferne 1 Truppe deines Gegners aus dieser Region und lege sie in den **Vorrat**.

Beispiel: Margarete (rotes Lancaster) hat 2 Befehlspunkte. Sie wählt die Region Norden und wirft einen Würfel. Sie würfelt eine 2. Das ist entspricht der Anzahl Truppen von Elisabeth dort. Sie entfernt 1 weiße Truppe, aber legt sie nur zurück in Elisabeths Reserve. Da der Versuch geglückt ist, muss Margarete nun aufhören. Der übrige Befehlspunkt verfällt.

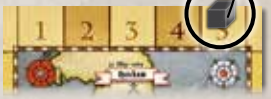
Das Nebenereignis auslösen

Hast du als aktiver Spieler eine **Ereigniskarte** gespielt? Es spielt keine Rolle, ob du dabei das Hauptereignis ausgelöst oder nur die Befehlspunkte genutzt hast.

Dann überprüfst du, **nachdem** du deine Karte genutzt hast, ob für **deinen Gegner** das **Nebenereignis** ausgelöst wird!

Ist auf der **Rundenleiste der Karte** für diese Runde die **Rose deines Gegners** abgebildet oder die **aktuelle Rundenzahl umrandet**? Dann darf dein Gegner das Nebenereignis auslösen. Dabei folgt er einfach dem Effekttext des Nebenereignisses.

Beispiel: Hier für Lancaster.



Beispiel: Hier für den Gegner.

5 Schlacht auswerten

Jetzt wird das Schlachtfeld betrachtet und die Schlacht ausgewertet. **Die Schlacht** wird in dieser Phase so lange **geschlagen**, bis nur noch 1 von euch Truppen auf dem Schlachtfeld hat. Er hat die Schlacht **sofort** gewonnen.

Hat vor Beginn nur 1 Spieler Truppen auf dem Schlachtfeld, hat er sofort gewonnen. Hat kein Spieler Truppen darauf, derjenige, dessen Schlachtfeld es war.

Es beginnt, wer die **meisten Truppen** in der **Schlachtfeld-Region** auf dem **Spielplan** hat. Er wird zum **Angreifer**. Der andere Spieler ist der **Verteidiger**.

Hinweis: *Bei einem Unentschieden beginnt der, dessen Schlachtfeld es ist.*

Hinweis: *Die blauen französischen Truppen auf deiner Seite zählen ab hier zu deinen Truppen. Aber es sind die ersten, die du in der Schlacht zurück in den Vorrat legen musst, wenn du Truppen verlierst.*

Die Schlacht schlagen

Du als **Angreifer**, führst nacheinander diese **5 Schritte** durch:

Schritt 1: Wirf verdeckt **3** Würfel (halte dafür am besten deine Hand davor, damit dein Gegner das Ergebnis nicht sehen kann). Sieh dir das Ergebnis an.

Schritt 2: Sag das Ergebnis **an**.

Du darfst dabei eine **Einzelzahl** („Eine 6!") einen **Pasch** („Ein 4er-Pasch!") oder sogar einen **Drilling** („Ich habe drei 2er!") ansagen. Du musst dabei **nicht** die Wahrheit sagen (aber du musst es vielleicht gleich beweisen oder die Konsequenzen tragen)!

Schritt 3: Der **Verteidiger** muss **entscheiden**, ob er dem angesagten Ergebnis **glaubt**.

Er glaubt dein Ergebnis? Super! Aber halte dein echtes Ergebnis geheim. Du darfst nicht zeigen/verraten, ob du geblufft hast oder nicht. **Jetzt gilt:** Was du angesagt hast, ist dein Ergebnis! **Überspringt Schritt 4**. Geht zu **Schritt 5**.

Er glaubt dein Ergebnis nicht? Geht zu **Schritt 4**!

Schritt 4 – nur falls Ergebnis angezweifelt wurde:

Zeige deine Würfel her.

Es gibt 2 Möglichkeiten:

A) **Du hast die Wahrheit gesagt!** Der Verteidiger muss 1 seiner Truppen vom Schlachtfeld zurück in den Vorrat legen. Geht zu **Schritt 5.**

B) **Du hast gelogen!** Du hast aber noch eine Chance: Du darfst nun deine letzte Aktionskarte von der Hand ausspielen (falls du sie noch hast), um das **Würfelergebnis** noch zu **verändern**!

   Für jeden Befehlspunkt auf der Karte darfst du 1 Würfel um +1 oder -1 verändern. Du darfst aber jeden Würfel nur 1 Mal verändern und nicht über 6 oder unter 1 gehen.

Entsprechen deine Würfel nun deinem angesagten Ergebnis? Glück gehabt – geht zu **Schritt 5**. Der Verteidiger verliert aber **keine** Truppe!

Dein Ergebnis entspricht auch jetzt nicht deiner Ansage? Pech gehabt – **du** musst **1** deiner Truppen vom Schlachtfeld zurück in den **Vorrat** legen. Verändert oder nicht, dieses Ergebnis gilt jetzt (für Schritt 5). Geht dann zu **Schritt 5**.

Schritt 5: Jetzt würfelt der Verteidiger offen mit seinen Würfeln! Hat er noch seine letzte Aktionskarte auf der Hand, darf er sie nun ausspielen und sein Würfelergebnis verändern. Wieder gilt: Nur 1 Befehlspunkt pro Würfel für +1/-1, nicht über 6 oder unter 1.

Dann vergleicht ihr beide Ergebnisse. Nicht vergessen: Hat der Verteidiger in Schritt 3 dein angesagtes Ergebnis nicht angezweifelt, gilt das als dein Ergebnis!

Dann überprüft:

- **Ein Drilling schlägt eine Einzelzahl:** Der Verlierer muss **3** seiner Truppen vom Schlachtfeld zurück in den **Vorrat** legen.
- **Ein Drilling schlägt einen Pasch:** Der Verlierer muss **2** seiner Truppen vom Schlachtfeld zurück in den **Vorrat** legen.
- **Ein Pasch schlägt eine Einzelzahl:** Der Verlierer muss **2** seiner Truppen vom Schlachtfeld zurück in den **Vorrat** legen.
- **Ein höherer Drilling/Pasch/Einzelzahl schlägt einen niedrigeren**: Der Verlierer muss **1** seiner Truppen vom Schlachtfeld zurück in den **Vorrat** legen.
- **Gleichstand?** Bei Gleichstand verliert kein Spieler Truppen. Bei einem Pasch oder gleichhohen Einzelzahl vergleicht ihr **nicht** die übrigen Würfel!

Schritt 6: Ist die Schlacht noch nicht vorbei, weil beide Spieler noch Truppen auf dem Schlachtfeld haben, geht wieder zu Schritt 1. Wechselt jetzt die Rollen: Du wirst zum Verteidiger, dein Gegner zum Angreifer.

Ist die Schlacht vorbei?

Der **Sieger** der Schlacht darf seine überlebenden Truppen nun entweder in die **Schlachtfeld-Region** selbst, in 1 **angrenzende Region** oder in seine eigene **Reserve** platzieren. Du darfst dabei zwar nur in 1 Region legen, aber zwischen Reserve und Region aufsplitten.

Überlebende blaue französische Truppen kommen zurück in den **Vorrat**.

Dann legt der Gewinner das Schlachtfeld selbst in seine Reserve, um nachzuhalten, wie viele Schlachten er gewonnen hat.

Beispiel einer Schlacht

Margarete (rotes Lancaster) hat 2 blaue Truppen und 2 rote Truppen auf ihrer Seite, während Elisabeth (weißes York) 3 weiße Truppen auf ihrer Seite hat. Margarete ist der erste aktive Spieler. Sie wirft geheim ihre 3 Würfel und würfelt eine 2, eine 4 und eine 5. Sie sagt an, dass sie einen 5er-Pasch (also 2 Fünfen) gewürfelt habe. Elisabeth glaubt dies nicht, daher zweifelt sie das Ergebnis an. Margarete zeigt die 2, 4 und 5 vor. Sie hat gelogen.

Margarete hat aber noch ihre letzte Aktionskarte auf der Hand. Sie ändert die 4 in eine 5, so dass sie nun eine 2, eine 5 und noch eine 5 hat. Jetzt entspricht der Wurf ihrer Ansage und sie verliert keine Truppe.

Elisabeth würfelt nun offen. Sie würfelt 1, 3 und 3. Auch sie hatte eine Aktionskarte mit 3 Befehlspunkten zurückbehalten. Dadurch kann sie ihre Würfel auf 2, 2 und 2 drehen. (Sie kann nicht 3, 3 und 3 aus den Würfeln machen, da sie die 1 nur 1 Mal ändern darf.) Elisabeths Drilling aus Dreien schlägt Margaretes Pasch aus Fünfen, da jeder Drilling jeden Pasch schlägt.

Margarete muss 2 Truppen abgeben und die französischen Truppen zuerst. Sie legt sie zurück in den Vorrat.

Da sowohl Margarete als auch Elisabeth jetzt noch Truppen auf dem Schlachtfeld haben, ist die Schlacht noch nicht zu Ende und Elisabeth wird zum aktiven Spieler.

6 Siegbedingung prüfen

Überprüft nun, ob einer von euch **alle 3 Regionen** Englands kontrolliert. Hast du in allen 3 Regionen mehr Truppen als dein Gegner, hast du jetzt gewonnen!

Seid ihr gerade am Ende der 5. Runde? Überprüft stattdessen, ob einer von euch **mehr Regionen** als sein Gegner kontrolliert. Er hat das Spiel gewonnen! Kontrolliert jeder von euch jeweils eine Region, gewinnt, wer die meisten Schlachten gewonnen hat! Das zeigen euch jeweils eure gesammelten Schlachtfelder an.

Seid ihr noch nicht am Ende der 5. Runde und keiner hat gewonnen? Dann geht es mit Phase 7 weiter.

7 Aufräumen

Hast du noch eine ungespielte Aktionskarte auf der Hand? Du darfst entscheiden, ob du die Karte für die nächste Runde auf der Hand behältst oder auf den Ablagestapel legst.

Dann mische den Ablagestapel zurück in den Stapel der beiseitegelegten Aktionskarten und lege ihn wieder bereit.

Zuletzt bewege den Rundenanzeiger 1 Feld weiter – eine neue Runde beginnt!

Die Erweiterung: Wendungen des Krieges

Wenn ihr euch einig seid, könnt ihr euren Partien diese Erweiterung hinzufügen. Die 6 Wendungen stellen die Ebbe und Flut des Krieges dar und stellen euch vor neue Herausforderungen!

Änderungen beim Spielaufbau

7 Mische auch den Stapel der Wendungen und lege ihn bereit.

Änderungen im Spielablauf

1 Aktionskarten austeilen

Decke die oberste Karte vom Stapel der Wendungen auf. Sie gilt für diese Runde.

7 Aufräumen

Entferne die Wendung dieser Runde und lege sie zurück in die Schachtel.

Impressum

Autor: David J. Mortimer
Artwork und Layout: Klemens Franz | atelier198
Realisation EN: Paul Grogan - Gaming Rules!
Proofreading: Rachael Mortimer
Deutsche Texte: Elisabeth Gentges
Realisation DE: Benjamin Schönheiter
Published by: SSG Wargames, 2Tomatoes, Frosted Games, Flying Lemur Game Studio Surprised Stare Games

© 2018 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Surprised Stare Games.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.