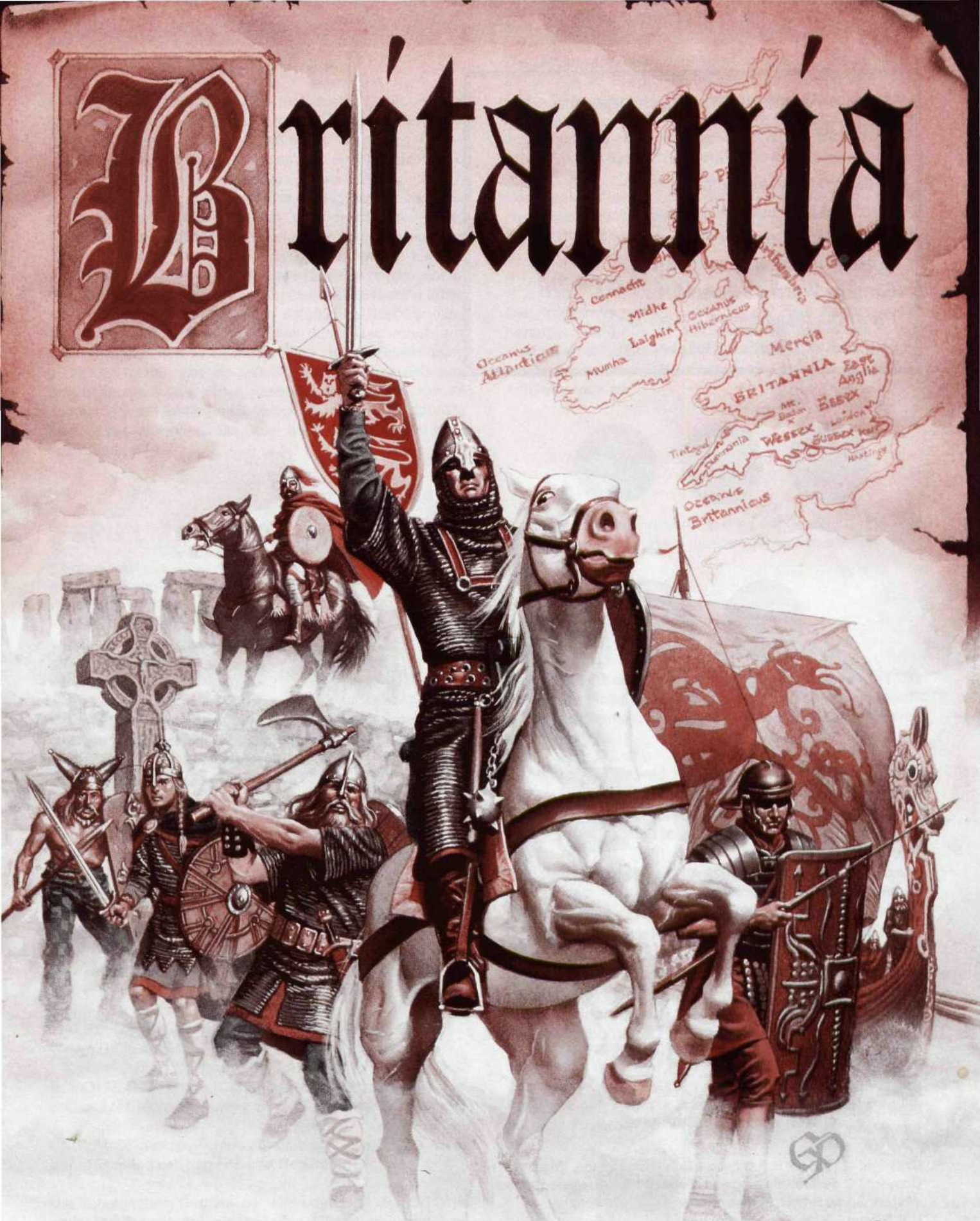


B

ritannia



1000 Jahre -
von den Römern bis
zur Schlacht bei Hastings



Weitere Abenteuer- und Strategiespiele von
WELT DER SPIELE:

Ascalion (Fantasy-Brettspiel)

Bushido (Samurai-Rollenspiel)

Civilization (Strategie-Brettspiel)

Cyberpunk (Endzeit-Rollenspiel)

Fantasy Warriors (Strategiespiel)

Paranoia (Satirisches SF-Rollenspiel)

RuneQuest (Fantasy-Rollenspiel)

Spieldesign und Entwicklung: Dr. Lewis E. Pulsipher

Deutsche Ausgabe: Welt der Spiele GmbH

Redaktion und Koordination: Mario Truant

Übersetzung aus dem Englischen: Günter Doil

Titelbild: George Parrish

Graphische Gestaltung: Alex Anders, Mark Bromley,
Norbert Graf, Günter Vojtek

Satz: Harald Krummeck

Unter Mitwirkung von: Avanti Lasersatz, Oldenburg;
Christian Bonnet; Repro-Service Vojtek, Hochheim/Main

Spieltests: Jim Adams, Eric Bracey, Martin Crim,
Chris Hughes, Keith Ivey, Bob Lansdell, Fred Parham,
Mundy Peale, Steve Raymond, Sue Pulsipher,
Adrienne Heyworth, David Abott, Try Godon, Cläre Grant,
Richard Bairstow, Richard Fentiman

Printed in Europe

ISBN 3-9801850-2-8

Artikel-Nr. 6003

Copyright © 1986 bei H.P. Gibson & Sons Ltd., London, England.

Copyright © der Übersetzung und der deutschen Ausgabe 1991 bei

Welt der Spiele GmbH, Frankfurt am Main; unter Lizenz von

H.P. Gibson & Sons Ltd., London, England.

Das Titelbild stammt von der amerikanischen Ausgabe; mit freundlicher
Genehmigung von The Avalon Hill Game Company, USA.

Jeder Nachdruck, auch auszugsweise oder fotomechanisch, nur mit
schriftlicher Genehmigung des Verlages.

1 EINFÜHRUNG

Britannia ist ein Spiel für drei bis fünf Spieler. Die Grundlage des Spiels bilden die Kriege in und die Völkerwanderungen nach Britannien in der Zeit von 43 n. Chr. bis 1085 n. Chr. - von der römischen Invasion bis hin zur normannischen Eroberung. Jeder Spieler kontrolliert mehrere Völker und versucht mit diesen, auf unterschiedliche Art und Weise Siegpunkte zu sammeln. Jedes Volk wird durch eine Anzahl Spielsteine repräsentiert, von denen der überwiegende Teil Armeen darstellt. Mit diesen Spielsteinen können Gebiete auf der Karte besetzt und eventuelle Konflikte mit möglichen Gegnern ausgetragen werden. Zusätzliche Spielsteine erhalten die Spieler entweder durch natürliches Bevölkerungswachstum oder in einzelnen Fällen durch Nachschub aus den Heimatländern in Übersee. Jede der 16 Spielrunden, außer den letzten vier, die jeweils einen kürzeren Zeitraum darstellen, geht über einen historischen Abschnitt von 75 Jahren. Wer am Ende der 16. Runde die meisten Siegpunkte besitzt, hat gewonnen. Ein Spiel dauert in der Regel etwa vier Stunden.

Die Gebiete Galloway, Lothian, Cumbria und die Pennines treffen alle an einem Punkt aufeinander, jedoch ist eine direkte Bewegung zwischen Lothian und Cumbria, beziehungsweise von Galloway aus zu den Pennines nicht möglich. Ähnliches gilt für Dalriada, das nur eine Küste zur Irischen See hin hat und nicht etwa zum Isländischen Meer.

Der Rundenzähler, die Spielreihenfolge sowie eine Tafel für den Bevölkerungszuwachs sind als Spielhilfen auf dem Spielbrett aufgedruckt.

2.2 DIE SPIELSTEINE

Die Spielsteine sollten vorsichtig aus dem Kartonrahmen herausgedrückt werden. Die Spielsteine lassen sich in drei Kategorien einteilen, die im folgenden beschrieben werden; die Farbaufteilung entspricht der Völkerverteilung bei der 4-Spieler-Version:



Armee-Einheiten: runde Spielsteine, illustriert mit der Zeichnung eines Kriegers und dem Namen des Volkes.



Kavallerieeinheiten: runde Spielsteine, illustriert mit der Zeichnung eines Reiters und der dazugehörigen Bezeichnung. Nur Rorhano-Briten und Normannen besitzen Kavallerieeinheiten.



Anführer: sechseckige Spielsteine, illustriert mit einer Krone und dem Namen einer historischen Figur. Der Sweyn/Canute-Spielstein stellt 2 historische Figuren in einem dar!



Bevölkerungszuwachsmarker: runde Spielsteine, illustriert mit einer menschlichen Silhouette und dem Namen des dazugehörigen Volkes. Es gibt solche Marker für alle Nationen, außer für die Römer, Norweger und Normannen, die nicht an dem Bevölkerungszuwachs teilnehmen.



Römische Kastelle: quadratische Spielsteine, die als Kastell gekennzeichnet sind. Ihre Verwendung wird in Abschnitt 10.4 beschrieben.

2 SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 256 Spielsteine in den Farben violett, rot, blau und schwarz
- 1 Regelheft
- 17 Siegpunktekarten
- 4 Übersichtsblätter
- 5 Würfel

Um ihre Siegpunkte zu notieren, benötigen die Spieler Bleistift und Papier (oder Kopien der Siegpunkte-Übersicht, siehe Rückseite des Regelheftes).

2.1 DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett zeigt die britische Insel - unterteilt in 37 Landgebiete - und 6 Seegebiete um die Insel herum. Einige dunkler schattierte Landfelder stellen Hochland- oder Sumpfgelände dar, die besondere Auswirkungen haben und die der Einfachheit halber im folgenden nur als Hochlandfelder bezeichnet werden.

Britannien ist in die drei folgenden großen Regionen unterteilt:

WALES: Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Powys (7 Gebiete)

SCHOTTLAND: Alban, Caithness, Dalriada, Dunedin, Hebriden, Mar, Moray, Orkneys, Skye, Strathclyde (10 Gebiete)

ENGLAND: die restlichen 20 Gebiete (eine gelbe Linie trennt England von den anderen Regionen)

Die schottischen Gebiete der Hebriden und der Orkneys umfassen jeweils nur die gesamte Inselgruppe und sind durch eine weiße Linie vom Festland getrennt. Das Gebiet von Skye umfaßt dagegen die Insel selbst und einen Teil des Festlandes, auf dem das eigentliche alte Königreich Skye angesiedelt war.

SPIELBEGINN/SPIELVERLAUF

Rundenmarker: ein einzelner runder Spielstein, illustriert mit einem Schwert und dem Wort »Rundenmarker«.

2.3 SIEGPUNKTEKARTEN

Zum Spiel gehören 17 Siegpunktekarten, eine für jedes Volk. Jede dieser Karten gibt an, unter welchen Bedingungen das dazugehörige Volk die Siegpunkte sammeln kann, die jeweils in Klammern auf der Karte angegeben sind. Wunden Gebiete angegeben, müssen diese üblicherweise zum Ende einer Spielrunde von mindestens einem Spielstein besetzt sein, um für die Siegpunkte zu zählen. Zur leichteren Unterscheidbarkeit tragen Siegpunktekarten farbige Silhouetten.

2.4 ÜBERSICHTSBLÄTTER

Die zum Spiel gehörenden vier Übersichtsblätter enthalten alle Informationen über die im Spielverlauf fest eintretenden Ereignisse.

3 SPIELBEGINN

Setzen Sie den Rundenmarker auf Feld 1 des Rundenzählers auf dem Spielbrett.

Entnehmen Sie Abschnitt 13.1, welcher Spieler welche Nationen führt. Das hängt davon ab, wieviele Spieler am Spiel teilnehmen wollen. Dabei ist zu beachten, daß die Farbverteilung der Spielsteine mit der 4-Spieler-Version übereinstimmt. Ist die Verteilung geregelt, erhält jeder Spieler die zu seinen Völkern gehörenden Karten und Spielsteine.

Nun werden die Spielsteine entsprechend der Startaufstellung auf dem Spielbrett verteilt. Eine Armee pro Landgebiet und 15 römische Legionen in den Ärmelkanal.

Sind alle Spielsteine gesetzt, beginnt die erste Runde. Der folgende Abschnitt 4 enthält eine Zusammenfassung der Aktivitäten, die während eines Spielzuges üblicherweise stattfinden.

STARTAUFSTELLUNG

VOLK	LANDGEBIETE
Belgae (10)	Downlands, Essex, Kent, Lindsey, Nord-Mercia, Süd-Mercia, Norfolk, Suffolk, Sussex, Wessex
Briganten (9)	Bernicia, Cheshire, Cumbria, Galloway, Lothian, March, Pennines, Strathclyde, York
Kaledonier (3)	Caithness, Hebriden, Orkneys
Pikten (6)	Alban, Dalriada, Dunedin, Mar, Moray, Skye
Waliser (9)	Avalon, Clwyd, Cornwall, Devon, Dyfed, Gwent, Gwynedd, Hwicce, Powys

4 SPIELVERLAUF

Zu Beginn einer jeden Spielrunde sollten die Spieler die Übersichtsblätter konsultieren und ihre in dieser Runde möglicherweise erscheinenden Invasionstruppen in die entsprechenden Seefelder setzen.

Während des gesamten Spielverlaufs kommen die einzelnen Völker entsprechend der auf dem Spielbrett abgedruckten Reihenfolge zum Zuge. Als erste die Römer, dann die Romano-Briten, die Belgae, danach die Waliser usw. Völker, die nicht mehr oder noch nicht im Spiel sind, werden dabei einfach übergangen.

Beachten Sie, daß sich im Gegensatz zu anderen Spielen, bei **Britannia** die Spielreihenfolge auf die Völker und nicht auf die Spieler bezieht!

Jedes einzelne Volk muß während seines Zuges die folgenden Phasen durchlaufen:

4.1 BEVÖLKERUNGSZUWACHS

Der das betreffende Volk kontrollierende Spieler errechnet den wirtschaftlichen Wert der Gebiete, die von Armeen seines Volkes besetzt sind, und verteilt entsprechend Abschnitt 10 zusätzliche Spielsteine auf diese Gebiete, soweit dies möglich ist.

4.2 INVASIONEN

Falls Invasionsarmeen ins Spiel kommen, setzt der kontrollierende Spieler die betreffenden Spielsteine in die angegebenen Seegebiete, sofern er das bis dahin noch nicht getan hat oder es ihm, mangels Armee-Einheiten, noch nicht möglich war (siehe dazu Abschnitt 7).

4.3 BEWEGUNGEN

Der kontrollierende Spieler bewegt die betreffenden Spielsteine wie in Abschnitt 5 angegeben.

4.4 KONFLIKTE

Befinden sich nach der Bewegungsphase Spielsteine eines Volkes in einem Landgebiet, in dem sich noch Spielsteine eines anderen Volkes befinden, so kommt es zum Kampf (siehe dazu Abschnitt 8).

4.5 ERMITTELN DER SIEGPUNKTE

Entsprechend den jeweiligen Siegpunktekarten legt der Spieler fest, wieviele Siegpunkte die von ihm kontrollierten Völker in diesem Zug gesammelt haben (siehe dazu Abschnitt 14). In den meisten Fällen werden an dieser Stelle nur Siegpunkte für kurzfristige Landbesetzungen und für das Schlagen feindlicher Armeen, nicht jedoch Punkte für das Halten bestimmter Gebiete verteilt.

Sind alle Völker an der Reihe gewesen, werden Siegpunkte entsprechend den Siegpunktekarten verteilt. Geben die Karten einfach nur »ENDE RUNDE 4« oder »ENDE RUNDE 7« an, so bezieht sich dies auf das *Ende der Spielrunde* und nicht etwa nur auf das Ende eines Zuges eines Volkes.

Mit dem Ermitteln der Siegpunkte ist die Spielrunde abgeschlossen. Der Rundenmarker wird auf das nächste Feld geschoben, und die nächste Runde beginnt.

Spieler dürfen während des Spiels jederzeit Strategien diskutieren und Abmachungen treffen, es ist jedoch aus Zeit-

gründen darauf zu achten, daß der Spielfluß dabei nicht unterbrochen wird.

Das Spiel endet in jedem Fall mit Ende der Runde 16. Zu diesem Zeitpunkt gewinnt derjenige Spieler, der mit all seinen Völkern insgesamt die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Dabei ist es gleichgültig, wie gut der Spieler in der Runde 16 oder wie gut welches seiner Völker während des Spiels überhaupt abgeschnitten hat.

5 BEWEGUNG

5.1 ABLAUF

Alle, einige oder keine der Spielsteine eines Volkes dürfen während seines Spielzuges bewegt werden. Konflikte finden immer erst nach der Bewegung statt.

Distanzen: Eine Armee darf sich während eines Zuges normalerweise nur bis zu 2 Gebiete weit bewegen. Startet eine Heer beispielsweise in Essex, kann es sich durch Suffolk hindurch nach Norfolk bewegen. (Ausnahmen siehe Regeln für Anführer Abschnitt 9.1.) Unabhängig davon endet die Bewegung einer Armee jedoch immer dann, wenn sie ein Hochlandgebiet betritt. Kein Spielstein kann in ein Seegebiet gezogen werden, außer in den Fällen, die in Abschnitt 7.5 ausdrücklich angegeben sind.

Kavallerie und Römer: Kavallerieeinheiten und römische Legionen dürfen sich in einem Zug 3 Gebiete weit bewegen. Damit stellen sie eine Ausnahme dar. Jedoch endet auch ihre Bewegung automatisch mit dem Betreten eines Hochlandfeldes.

Seestraßen: Es sind 4 Seestraßensymbole (Doppelpfeil) auf dem Spielbrett eingezeichnet, die die Hebriden mit Skye, die Orkneys mit Caithness, Dyfed mit Devon und Gwent mit Devon verbinden. Spielsteine können ohne Rücksicht auf das dazwischenliegende Wasser über diese Symbole bewegt werden, als ob es sich bei ihnen um Brücken handelt. Diese Bewegung von einem zum anderen Gebiet dauert jedoch immer eine ganze Runde, beginnt dabei im einen Feld und endet im anderen der beiden. Spielsteine dürfen sich über Seestraßen zurückziehen.

Spezialitäten: Beachten Sie, daß Dalriada nur eine Küste zur Irischen See hat und daß Hwicce ein Küstengebiet ist. Die Landgebiete Galloway, Lothian, Cumbria und die Pennines bilden ein Vierländereck, jedoch ist eine direkte Bewegung zwischen Lothian und Cumbria oder Galloway und den Pennines nicht möglich.

5.2 AUFNAHMEKAPAZITÄT

Die Anzahl der Armeen eines Volkes, die sich in einem Gebiet aufhalten dürfen, ist in den meisten Fällen streng begrenzt. Kein Volk (mit Ausnahme der Römer) darf normalerweise mehr als 3 Armeen in einem Nicht-Hochlandfeld und mehr als 2 Armeen in einem Hochlandfeld stehen haben. Als Ausnahme zu dieser Regel darf jedes Volk in *einem* der von ihm kontrollierten Gebiete entweder eine unbegrenzte Anzahl von Armeen stehen haben, sofern es sich dabei um ein Nicht-Hochlandfeld handelt, oder bis zu 4 Armeen, wenn es sich dabei um ein Hochlandfeld handelt.

Diese Begrenzungen gelten erst zum *Ende* der Bewegungsphase aber nicht während der Bewegung selbst. Während der Bewegungsphase dürfen sich unbegrenzt viele Armeen in einem Gebiet aufhalten (siehe außerdem Abschnitt 9 Anführer).

Diese Begrenzungen dürfen auch während der Bevölkerungszuwachstphase und als Ergebnis von Rückzügen aus angegriffenen Gebieten heraus nicht überschritten werden.

Die Anzahl römischer Legionen, die Nicht-Hochlandfeldern stehen dürfen, ist generell unbegrenzt. In Hochlandfeldern sind maximal 4 römische Legionen erlaubt.

5.3 BEGEGNUNGEN MIT ANDEREN SPIELSTEINEN

Ein Spieler darf seine Spielsteine grundsätzlich in Gebiete ziehen, die bereits von Armeen anderer Spieler besetzt sind. Das Resultat ist dabei in jedem Fall ein Konflikt, dessen Ablauf in Abschnitt 8 beschrieben wird. Ein Spielstein unterbricht normalerweise seine Bewegung, sobald er in ein Gebiet bewegt wird, in dem bereits Armeen eines anderen Volkes stehen (dazu zählen auch römische Kastelle). Sind die einfallenden Armeen allerdings mit mindestens 2:1 in der Überzahl, dürfen sich darüber hinausgehende Armeen ungehindert weiterbewegen, sofern ihre normale Bewegungsweite das erlaubt.

Beispiel: In Essex stehen drei Sachsenarmeen, in Süd-Mercia ebenfalls drei; zwei Armeen der Angeln stehen in Suffolk und eine in Norfolk. Die drei Sachsenarmeen ziehen nach Suffolk und treffen eine weitere Sachsenarmee aus Süd-Mercia. Die übrigen zwei Sachsenarmeen in Süd-Mercia dürfen nun durch Suffolk nach Norfolk ziehen.

5.4 BOOTSBAU

In manchen Runden dürfen sich ganz bestimmte Völker über Seefelder bewegen. Sie bauen und verwenden dazu Boote, die sie nach dem Anlanden zurücklassen. Für welche Völker und in welchen Runden das zutrifft, ist auf den Übersichtsblättern durch den Zusatz »Boote«, gefolgt vom Namen des jeweiligen Volkes, angegeben.

Während einer solchen Bootsbaurunde darf sich jede Armee eines bootebauenden Volkes in einem (!) Seegebiet bewegen, jedoch nicht seine Bewegung in einem Seegebiet beenden. Das heißt, eine solche Armee kann nur von ihrem Ausgangsgebiet an Land in ein Seegebiet hinein und daraufhin aus diesem Seegebiet in ein angrenzendes Landgebiet gezogen werden. Dies können unterschiedliche Gebiete für die verschiedenen Armeen eines Volkes sein, aber keine Armee darf durch mehrere Gebiete fahren. Eine »Boot-Armee« darf beispielsweise von Kent nach York oder Cornwall, von Cheshire nach Cornwall oder Skye, von Mar nach York oder den Hebriden bewegt werden. Ein Rückzug mittels Booten ist nicht möglich (*Ausnahme:* Raubzüge der Pikten mit Booten).

5.5 SEEGBIETE

Eine beliebige Anzahl von Armeen von beliebig vielen Völkern darf sich im gleichen Seegebiet aufhalten. Es gibt keinen Kampf auf See bei **Britannia**.

6 ÜBERBEVÖLKERUNG

Am Ende eines Zuges dürfen sich nur noch doppelt soviele Armeen eines Volkes auf dem Spielbrett befinden, wie es Gebiete besitzt. Überzählige Armeen müssen vom Spielbrett entfernt werden, wobei es beim kontrollierenden Spieler liegt, welche Armeen er entfernen will. Besetzt ein Volk beispielsweise 4 Gebiete, so kann es am Ende seines Zuges nicht mehr als insgesamt 8 Armeen auf dem Spielbrett haben.

Ausnahme: Armeen, die in einem Seegebiet stehen, fallen nicht unter diese Beschränkung. Weitere Ausnahmen in den Runden 4 und 5 sind die Jüten, die Angeln und die Sachsen (siehe dazu ebenfalls Abschnitt 5.2).

7 RAUBZÜGE UND INVASIONEN

Von Spielbeginn an und fast in jeder weiteren Runde während des gesamten Spielverlaufes kommen immer wieder neue Spielsteine entsprechend den Übersichtsblättern in Seegebieten ins Spiel. Jede Armee entspricht dabei im allgemeinen einer Streitmacht, die zu einem bestimmten historischen Zeitpunkt tatsächlich an den Küsten Britanniens anlandete. Neue Armeen erscheinen entweder als Plünderer, um einen Raubzug durchzuführen, oder als Invasoren.

7.1 RAUBZÜGE

Von einem Raubzug wird immer dann gesprochen, wenn ein Spielstein von einem Seegebiet heraus seine Bewegung beginnt, anlandet, angreift und sich danach wieder in dasselbe Seegebiet zurückzieht. Solche Plünderer sind auf dem Übersichtsblatt kursiv und fett gedruckt. Erscheinen mehrere Plünderer eines Volkes in der gleichen Spielrunde im gleichen Seegebiet, kann jeder von ihnen in einem anderen Landgebiet anlanden.

Jede an einem Raubzug beteiligte Armee hat 4 verschiedene Handlungsmöglichkeiten zur Auswahl:

1. Sie darf sich direkt von der See aus in ein angrenzendes Landfeld hineinbewegen und sich daraufhin übereinstimmend mit den normalen Bewegungsregeln noch ein Feld weiterbewegen, wenn der Spieler das will.
2. Sie darf sich durch ein angrenzendes Seegebiet hindurch- und in ein daran angrenzendes Landgebiet hineinbewegen.
3. Sie darf für eine Runde im selben Seegebiet stehenbleiben.
4. Sie darf sich ein Seegebiet weiterbewegen und dort bis zur nächsten Runde stehenbleiben.

Generell gilt, daß Plünderer spätestens in der nächsten Runde nach ihrem Auftauchen anlanden müssen. Sie können nie länger als eine Runde auf See bleiben.

Eine an einem Raubzug teilnehmende Armee darf entweder einzeln oder gemeinsam mit anderen Armeen des gleichen Volkes jede feindliche Armee angreifen, die sie erreichen

kann. Für das Schlagen von feindlichen Einheiten, die auf der eigenen Siegpunktekarte erwähnt werden, können Plünderer Siegpunkte für ihr eigenes Volk sammeln. Achtung: Das gilt jedoch nur, wenn sich am Ende des Zuges alle überlebenden Armeen wieder auf See zurückziehen.

Nachdem alle Kämpfe eines Volkes abgeschlossen sind, darf der Spieler jede seiner plündernden Armeen ohne Rücksicht auf die Entfernung wieder in das Ausgangsseegebiet, von dem aus sie den Zug begonnen hat, zurückziehen. Dem Spieler steht generell jedoch die Entscheidung frei, den Raubzug nicht zu vollenden und die an ihm teilnehmenden Armeen statt dessen an Land siedeln und am nächsten Bevölkerungszuwachs teilnehmen zu lassen. Mit dem Zurückbleiben auch nur einer einzigen dieser Armeen an Land gehen jedoch alle auf diesem Raubzug erworbenen Siegpunkte verloren und der Überfall als solcher war vergebens. Mit dem Entschluß, an Land zu bleiben, verliert ein Plünderer seinen Plündererstatus.

Werden an einem Raubzug beteiligte Armeen im Kampf geschlagen, so werden von ihnen eventuell schon vorher gesammelte Siegpunkte trotzdem gezählt, sofern mindestens eine überlebende Armee wieder das Ausgangsseegebiet erreicht.

Sofern eine an einem Raubzug teilnehmende Armee nicht bewegt wird und bis zum Ende des Zuges in einem Seegebiet stehenbleibt, behält sie ihren Status als Plünderer uneingeschränkt bei.

Die dänischen Plünderer in Runde 11 erhalten ihre Punkte im Gegensatz zu anderen Plünderern nicht für besiegte Gegner, sondern für nach einem Kampf erobertes Land. Das bedeutet, daß auch wenn die Verteidiger sich nach der ersten Kampfunde ohne Verluste zurückziehen, die Dänen trotzdem Punkte zählen.

7.2 INVASIONEN

Alle ankommenden Armeen, die nicht als Plünderer gekennzeichnet sind, haben damit automatisch den Status von Invasoren. Invasoren landen an, um sich auf Dauer niederzulassen.

Für Invasionsarmeen gilt das gleiche wie für Plünderer, und dem jeweiligen Spieler stehen deshalb die Handlungsmöglichkeiten 1 bis 3 (nicht jedoch 4) aus 7.1 zur Verfügung. Invasionsarmeen müssen nicht unverzüglich anlanden, sondern können wegen 3 aus 7.1 eine Runde lang auf See bleiben.

Einmal angelandete Invasionsarmeen dürfen sich nicht wieder in ein Seefeld zurückziehen. *Ausnahme:* Während der Anlandung darf sich eine Invasionsarmee in dasjenige angrenzende Seegebiet hinein zurückziehen, aus dem sie kam, sofern keine Möglichkeit besteht, sich in ein Landgebiet zurückzuziehen. In diesem Fall darf die Invasion in der nächsten Runde wiederholt werden. Das gilt nicht, wenn die angelandeten Armeen mit Booten kamen.

Invasionsarmeen, die sich 3 Felder weit bewegen können (Römer, Kavallerie und Armeen, bei denen sich ein Anführer befindet), dürfen anlanden und sich noch 2 Landgebiete weit bewegen, falls das gewünscht wird.

7.3 GROSSE INVASIONEN

Von Zeit zu Zeit ist es gewissen Völkern gestattet, sogenannte Große Invasionen durchzuführen (siehe Übersichtsblätter). Eine Große Invasion erlaubt es dem Spieler, alle Armeen des betreffenden Volkes sowohl auf dem Land als auch auf dem Wasser zwei Züge hintereinander durchführen zu lassen, d.h., sie dürfen sich bewegen, kämpfen, noch einmal bewegen und noch einmal kämpfen (gilt auch beim Bootsbau). Dieses Verfahren spiegelt den zusätzlichen Schock und Impuls einer großen koordinierten Anstrengung wider, die über eine lange Zeitperiode hinweg währt.

7.4 INVASIONSBESCHRÄNKUNGEN

Römer und Normannen müssen sich vom Ärmelkanal aus direkt in (ein) angrenzende(s) Landfeld(er) hineinbewegen. Sie dürfen sich nicht erst in ein benachbartes Seegebiet bewegen und dort womöglich stehenbleiben.

Iren dürfen nicht nördlich von Cumbria anlanden.

Jüten und Sachsen dürfen nicht nördlich von Cornwall an der Westküste oder nördlich von Mar an der Ostküste anlanden.

Angeln dürfen nicht nördlich von Mar anlanden.

Schotten dürfen nicht südlich von Galloway oder östlich von Caithness und den Orkneys anlanden.

Dubliner dürfen nicht nördlich von Skye oder südlich von Avalon anlanden.

Norweger müssen sich von der Nordsee aus direkt in ein angrenzendes Landgebiet begeben. Sie können sich nicht in ein angrenzendes Seegebiet bewegen.

In allen Fällen können Armeen in den genannten Gebieten selbst anlanden (z.B. die Iren in Cumbria).

7.5 RÜCKZUG ZUR SEE

Mit Ausnahme von an einem Raubzug beteiligten Armeen und solchen Spielsteinen, die sich nach einer Schlacht aus einem Küstengebiet zurückziehen müssen, in das hinein sie einen Invasionsversuch unternommen hatten, können Invasoren nicht wieder in ein Seefeld zurückkehren, nachdem sie einmal angelandet sind.

Spielsteine, die sich als Folge einer solchen Ausnahme in ein Seegebiet zurückgezogen haben, können in der nächsten Runde gemeinsam mit frischen Invasionstruppen einen erneuten Anlandeversuch machen. Armeen, die durch Bootsbau ein Landgebiet betreten haben, können sich nicht in ein Seegebiet zurückziehen, sondern müssen kämpfen.

8 KONFLIKTE

8.1 EREIGNIS

Besetzen am Ende einer Bewegungsphase Armeen unterschiedlicher Völker ein und dasselbe Landgebiet, so kommt es zum Konflikt. Kampf zur See ist unmöglich. Die Spieler

der betreffenden Armeen würfeln für jede ihrer sich im betreffenden Gebiet befindlichen Armeen mit einem sechsseitigen Würfel. Die Würfelergebnisse geben an, wieviele gegnerische Armeen dabei geschlagen werden. Geschlagene Armeen werden vom Spielbrett entfernt.

1. Eine gewöhnliche Armee schlägt eine gewöhnliche gegnerische Armee mit 5 oder 6.
2. Römische Legionen und Kavalleriearmeen schlagen eine gegnerische gewöhnliche Armee mit 4, 5 oder 6.
3. Römische Legionen und Kavalleriearmeen können nur mit einer 6 geschlagen werden.
4. Eine Armee, die sich aus einem Hochlandfeld heraus verteidigt, kann ebenfalls nur durch eine 6 geschlagen werden.

Beispiel: Nehmen wir an, 3 schottische Armeen stehen im Hochland von Dalriada. 4 piketische Armeen marschieren dort ein. Der Piketenspieler würfelt 2, 2, 5 und eine 6. Durch die 6 wird ein Schotte geschlagen. Die 5 erzielt keine Wirkung, da sich die Schotten aus einem Hochlandgebiet heraus verteidigen. Der Schotten-Spieler würfelt eine 1, 3 und eine 5 und schlägt damit eine Piketenarmee.

8.2 ABLAUF

Der Konfliktablauf findet simultan statt, so daß es keine Rolle spielt, welcher Spieler mit dem Würfeln beginnt. Deshalb darf der Schotten-Spieler im obigen Beispiel immer noch mit drei Würfeln würfeln statt nur mit zweien.

Setzt sich die gegnerische Streitmacht aus gewöhnlichen Armeen und Kavalleriearmeen zusammen, muß der Angreifer vor jedem Wurf angeben, gegen welchen Typ von Armee er kämpfen will. Wird bei einem Angriff eine von mehreren gegnerischen Armeen eines Typs geschlagen, entscheidet deren Besitzer, welche seiner Armeen betroffen ist. Kämpfen beispielsweise zwei an einem Raubzug beteiligte Armeen eines Volkes gemeinsam mit zwei gewöhnlichen Armeen und erleiden dabei Verluste von 2 Armeen, hat der Spieler des betreffenden Volkes die Wahl, entweder beide Plünderer, beide gewöhnlichen Armeen oder eine von jeder Sorte abzugeben.

8.3 RÜCKZUG ODER WEITERKÄMPFEN

Kam es zu einem Kampf und beide Seiten besitzen wenigstens noch jeweils eine überlebende Armee im umkämpften Gebiet, darf sich der Verteidiger zurückziehen. Tut er das nicht, darf sich der Angreifer zurückziehen. Der Angreifer kann sich jedoch nicht zurückziehen, wenn alle Armeen des Verteidigers vor ihm bereits das Gebiet geräumt haben oder geschlagen wurden, es sei denn, es handelt sich bei ihm um einen Plünderer, der sich zum Abschluß seines Raubzuges auf See zurückziehen muß.

Entscheiden sich beide Parteien, in dem betreffenden Gebiet zu bleiben, beginnt eine neue Kampfunde. Diese Prozedur wird solange fortgesetzt, bis das Gebiet nur noch von Spielsteinen eines Volkes besetzt ist oder, falls sich die Truppen gegenseitig eliminiert haben, bis das Gebiet wieder unbesetzt ist.

Einige Armeen eines Volkes können sich zurückziehen, während andere bleiben.

8.4 RÜCKZUG DES VERTEIDIGERS

Zieht sich der Verteidiger zurück, hat er die Wahl, seine Armeen entweder in verschiedene Gebiete oder alle Armeen in ein Gebiet zurückzuziehen. Zur Auswahl stehen:

1. angrenzende Gebiete, die nur von Armeen des Verteidigers besetzt sind,
2. angrenzende Gebiete, die unbesetzt sind und nicht an ein Gebiet angrenzen, das von Einheiten des Angreifers besetzt ist.

Der Verteidiger kann sich weder in das Gebiet, aus dem der Angreifer kam, noch auf See zurückziehen (siehe auch 5.2).

Gibt es kein angrenzendes Gebiet, auf das diese Regelungen zutreffen, so kann sich der Verteidiger nicht zurückziehen und muß weiterkämpfen.

Beispiel: Nehmen wir beispielsweise an, die Sachsen greifen walisische Einheiten in Nord-Mercia von Suffolk aus an. Es gibt ebenfalls Sachsen in Powys und Süd-Mercia. Eine walisische Armee steht in Hwicce. Die Waliser entscheiden sich nun zu einem Rückzug aus Nord-Mercia. Sie können sich sowohl nach Lindsey als auch nach York zurückziehen, sofern diese Gebiete unbesetzt sind, jedoch in keinem Fall nach Suffolk, da von dort aus die Angreifer kamen und das Gebiet außerdem an Süd-Mercia angrenzt. Ein Rückzug nach March ist ebensowenig möglich, da dieses Gebiet an Powys angrenzt. Die Waliser dürfen jedoch nach Hwicce ziehen, auch wenn dieses Gebiet an Powys angrenzt, da es bereits von einer walisischen Armee besetzt ist.

8.5 RÜCKZUG DES ANGREIFERS

Der angreifende Spieler kann seine Spielsteine nur in das Gebiet bzw. die Gebiete zurückziehen, aus dem/denen heraus sie das Kampfgebiet betreten haben.

Beispiel: Nehmen wir an, 3 Sachsenarmeen greifen Essex an. Zwei kommen von Kent und eine aus Sussex. Eine von ihnen wird im darauf folgenden Konflikt geschlagen, und der Spieler entscheidet sich zum Rückzug. Beide überlebenden Armeen dürfen nun nach Kent ziehen oder eine nach Kent und eine nach Sussex.

8.6 RÜCKZUG VON AN RAUBZÜGEN BETEILIGTEN ARMEEN

An Raubzügen beteiligte Armeen dürfen sich nur zur See zurückziehen und auch nur in das Seegebiet, aus dem heraus sie ihren Überfall begannen. Falls sie sich auf ihrem Raubzug mehr als ein Gebiet weit ins Land hineinbewegt haben, dürfen sie sich nur über die Route wieder zurückziehen, die sie auch auf dem Hinweg genommen haben. Ist das Küstengebiet, in dem die Anlandung stattfand, mittlerweile von Armeen eines anderen Volkes besetzt worden, müssen sie sich den Rückweg erkämpfen. Gewinnen sie die Schlacht, indem sie die gegnerischen Armeen schlagen oder sich diese zurückziehen, können sie ihren Raubzug in dem Seefeld beenden, aus dem sie kamen.

Beispiel: 3 Angeln landen in Runde 5 in York. Zwei bleiben in York, um das dortige römische Kastell zu bekämpfen; der

Rest zieht weiter nach Nord-Mercia. Die 2 Angeln in York verlieren diesen Kampf und werden geschlagen; die Angeln in Nord-Mercia dagegen sind erfolgreicher und vernichten das dort existierende römische Kastell. Um sich nun die 3 Siegpunkte für die Zerstörung des Kastells gutschreiben zu können, muß die Armee der Angeln von Nord-Mercia aus wieder durch York hindurch zur Friesischen See gezogen werden. Ist sie in York erfolgreich und zerstört das dortige Kastell ebenfalls, so kann sie sich mit insgesamt 6 Siegpunkten in das Seegebiet zurückziehen, aus dem sie kam. Gelingt es ihr nicht, dieses Kastell zu zerstören, und wird sie nicht in der ersten Kampfrunde vernichtet, so kann sie sich mit immerhin 3 Punkten aus York zurückziehen. Alternativ dazu darf sich die Armee der Angeln aber auch in Nord-Mercia niederlassen, muß dafür jedoch auf die anderen 3 Siegpunkte verzichten.

9 ANFÜHRER

Ein Anführer ist ein einzelnes Individuum mit außergewöhnlichen Fähigkeiten und großer Autorität. Ein Anführerspielstein ist keine Armee. Er kann ein Gebiet besetzen und damit Siegpunkte sammeln, um für den Bretwalda zu stimmen, oder es halten, um sich damit für die Königswürde zu qualifizieren, aber er kann nicht kämpfen, um eine andere Armee aufzuhalten. Die auf den Übersichtsblättern aufgelisteten Anführer treten während der Bevölkerungszuwachssphase ins Spiel ein. Ein Anführer kann in einem beliebigen, von seinem Volk besetzten Gebiet ins Spiel gebracht werden. In einigen Fällen (siehe Übersichtsblätter) müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein, bevor ein Anführer erscheinen kann, und mit Ausnahme von König Arthur und seiner Kavallerie in Runde 7 kann ein Anführer niemals erscheinen, wenn sein Volk bereits vorher eliminiert wurde.

Ein Anführer wird zu Beginn der nächsten Runde seines Volkes, und zwar vor dem Bevölkerungszuwachs, wieder vom Spielbrett entfernt. Auf diese Weise sind Anführer nur für eine komplette Spielrunde einsetzbar, mit Ausnahme von Harold, Harald und William, die (wenn sie nicht vorher im Kampf umkommen) bis zum Ende im Spiel bleiben.

Wird die Armee eines Volkes in ein Landgebiet bewegt, in dem sich der Anführer eines anderen ohne Armee aufhält, so gilt dieser Anführer als eliminiert.

9.1 ANFÜHRER UND BEWEGUNG

Armeen, bei denen sich ein Anführer befindet, dürfen generell 3 Gebiete weit gezogen werden, wobei Hochlandgebiete für sie keine Hindernisse darstellen. Insofern bilden solche Armeen eine Ausnahme zu den Regeln in 5.1.

Armeen mit Booten, bei denen sich zusätzlich ein Anführer aufhält, dürfen zur See wie üblich nur durch ein Feld hindurch, dafür jedoch zwei Landfelder statt nur einem weit bewegt werden, eines entweder vor dem Zug durch das Seegebiet oder eines nach dem Anlanden in einem Landgebiet.

Ferner dürfen sich von einem Anführer begleitete Heere in unbegrenzter Anzahl in einem Nicht-Hochlandfeld aufhalten, was eine Ausnahme zu der Regel 5.2 darstellt.

9.2 ANFÜHRER UND KAMPF

Ist bei einem Kampf ein Anführer anwesend, so erhält jede seiner an diesem Kampf beteiligten Armeen einen Bonus von +1 auf den Würfelwurf. Anführer selbst besitzen keine eigene Kampfstärke, und es wird deshalb nicht für sie gewürfelt. Anführer können sich auch ohne die Begleitung durch eigene Armeen in einem Gebiet aufhalten, gelten jedoch als augenblicklich eliminiert, wenn sie mit Armeen eines anderen Volkes im gleichen Landgebiet stehen. Befinden sich die Anführer zweier unterschiedlicher Völker ohne Armeen im gleichen Landgebiet, so ignorieren sie einander, und das jeweilige Gebiet gilt als nicht besetzt.

10 BEVÖLKERUNGSZUWACHS

10.1 DIE BEDEUTUNG BESETZTER GEBIETE

Ein Volk kann seine Bevölkerung und damit letztlich auch die Zahl seiner Armeen durch die Besetzung von Landgebieten vermehren. Das Ausmaß dieser Vermehrung hängt vom ökonomischen Wert der besetzten Gebiete ab.

Während der Bevölkerungszuwachphase zu Beginn des Zuges eines Volkes zählt der betreffende Spieler die von seinen Armeen (und eventuell Anführern mit Ausnahme von Harold dem Sachsenkönig) besetzten Landgebiete. Tieflandgebiete zählen jeweils einen Bevölkerungspunkt, Hochlandfelder nur die Hälfte. Zu dieser Summe zählt der Spieler eventuell noch aus vorherigen Runden stehende, dort jedoch nicht verwertete Restpunkte hinzu, die beim Bevölkerungszuwachs durch seinen Bevölkerungsmarker angegeben werden.

Für jeweils 3 Bevölkerungspunkte erhält sein Volk nun eine zusätzliche Armee, soweit sich nicht bereits alle seine Spielsteine auf dem Spielbrett befinden. Eventuell nicht verwertbare Restpunkte von weniger als 3 bleiben für die nächste Runde stehen, und der Marker wird auf das entsprechende Feld des Bevölkerungszuwachses gesetzt.

Die Zuwachsmöglichkeiten sind immer durch die Anzahl der Spielsteine begrenzt, über die ein Volk insgesamt verfügt. Es können deshalb nie mehr als 2 1/2 Punkte bis zur nächsten Runde auflaufen. Alles, was darüber hinausgeht, verfällt.

10.2 EINSETZEN NEUER ARMEEN

Neue Armeen, die durch Bevölkerungszuwachs ins Spiel gekommen sind, werden in Gebieten eingesetzt, die bereits von ihrem Volk besetzt sind. Es kann nicht mehr als eine Armee in einem gegebenen Gebiet eingesetzt werden, es sei denn, es gibt keine andere Alternative, da einige Gebiete bereits mit dem Maximum an Armeen besetzt sind, das diese nach Abschnitt 5.2 aufnehmen können.

10.3 NACHSCHUB AUS ROM

Beim Einmarsch der römischen Legionen in Britannien handelte es sich um den Einmarsch Berufsarmeen mit dem Ziel, die ansässigen Völker dem Willen Roms zu unterwerfen. Aus diesem Grunde basiert der Zuwachs an römischen Legionen nicht auf einem Bevölkerungszuwachs. Statt des-

sen erhalten die römischen Legionen zu Beginn der vierten und der fünften Runde ausreichend Nachschub vom Festland, um sie wieder auf die auf den Übersichtsblättern angegebene Mindeststärke zu bringen. Neue Legionen erscheinen im Ärmelkanal und müssen sofort anlanden, ohne sich vorher durch ein anderes Seegebiet zu bewegen. Liegt die Zahl der noch in Britannien anwesenden römischen Legionen über der Mindeststärke, so erscheinen keine neuen Legionen.

10.4 RÖMISCHE KASTELLE

Sobald ein Gebiet zum erstenmal von einer römischen Legion besetzt wird oder sich eine römische Legion durch ein Gebiet hindurchbewegt, das danach nicht mehr von Armeen eines anderen Volkes besetzt ist, wird dort ein römisches Kastell errichtet (und die Punkte für dieses Land werden gutgeschrieben).

Dieses Kastell wird wie eine gewöhnliche (nicht-römische) Armee behandelt, die jedoch stationär ist. Bevor ein solches Kastell von einem Angreifer mit einer 5 oder einer 6 zerstört werden kann, müssen immer erst alle anderen eventuell dort außerdem vorhandenen römischen Legionen (mit einer 6) geschlagen werden.

Ein Kastell kann nur einmal, nämlich bei der ersten Besetzung eines Gebietes durch die Römer errichtet werden, ein Wiederaufbau nach einer einmal erfolgten Zerstörung ist nicht möglich. Nach der vierten Runde können keine Kastelle mehr gebaut werden und zu Beginn der sechsten Runde werden alle römischen Kastelle vom Spielbrett entfernt.

Um den Überblick über die Standorte bereits zerstörter römischer Kastelle zu behalten, drehen Sie zerstörte Kastelle auf dem Spielbrett am besten um.

Insgesamt können mehr als 25 Kastelle gebaut werden.

10.5 DIE ROMANO-BRITEN

Zu Beginn der Runde 6 verlassen alle römischen Legionen Britannien, um auf dem Festland Italien und die Rheingrenze zu verteidigen zu helfen. Die römischen Legionen werden durch romano-britische ersetzt und alle noch existierenden Kastelle werden vom Spielbrett entfernt. Sind nicht genügend romano-britische Spielsteine vorhanden, werden die überzähligen römischen ersatzlos entfernt.

Bei den romano-britischen Armeen handelt es sich um gewöhnliche Armeen, die andere Siegpunktbedingungen zu erfüllen haben als die Römer. Bis zur Runde 7 nehmen sie nicht an dem Bevölkerungszuwachs teil und erhalten dafür in dieser Runde eine zusätzliche Verstärkung. Sollten bis dahin bereits alle romano-britischen Armeen geschlagen worden sein, so kann diese Verstärkung unter Führung von König Arthur in jedem *unbesetzten* Gebiet südlich (einschließlich) von York ins Spiel gebracht werden. Gibt es zu diesem Zeitpunkt auch keine unbesetzten Gebiete in diesem Bereich mehr, erscheinen Arthur und seine Kavallerie nicht.

Romano-Briten können weder Briganten noch Waliser angreifen. Diese dürfen jedoch umgekehrt Romano-Briten angreifen.

10.6 DANISCHE ARMEEN

Am Ende der Runde 14 müssen vier dänische Armeen und ihr Anführer Sweyn/Canute vom Spielbrett genommen werden (sie kehren nach Dänemark zurück). Falls zu Beginn des dänischen Zuges nicht mehr ausreichend dänische Spielsteine zur Verfügung stehen, um eine Invasion von sechs Armeen zu möglich, können die fehlenden Armeen von den vier zurückkehrenden abgezogen werden. Stehen zum Beispiel nur noch drei Armeen für die Invasion zur Verfügung (drei zu wenig), muß am Ende der Runde nur eine Armee an Stelle von vier vom Brett entfernt werden.

10.7 NACHSCHUB IN RUNDE 16

Zu Beginn der Runde 16 erhält Harald von Norwegen von der Nordsee aus eine zusätzliche Armee für jedes Gebiet, das Haralds Truppen besetzen.

Williams Normannen erhalten zu Beginn der Runde 16 entsprechend den Gebieten, die sie zum Ende der Runde 15 besetzt hatten, Nachschub über den Ärmelkanal: eine Armee für Essex, eine für Wessex, eine für Hwicce, eine für Süd-Mercia und 3 weitere, falls Harold der Sachse von den Normannen getötet wurde. Bei all diesen Armeen handelt es sich um gewöhnliche Armeen, die Normannen können jedoch für 2 gewöhnlichen Armeen 1 Kavalleriearmee aufstellen. Stehen den Normannen zum Beispiel drei Armeen zu, könnten sie statt dessen auch eine Kavalleriearmee und eine gewöhnliche Armee wählen, sofern ausreichend Spielsteine zur Verfügung stehen.

Es kann kein Nachschub für eines dieser Völker eintreffen, falls sein Anführer (Harald bzw. William) am Ende der Runde 15 bereits tot ist.

11 UNTERWERFUNG

11.1 UNTERWERFUNG UNTER RÖMISCHES RECHT

Solange sich römische Legionen auf dem Spielbrett befinden, dürfen sich manche Völker unter bestimmten Umständen den Römern unterwerfen:

Waliser - wenn sie weniger als 5 Gebiete besetzt halten
Briganten - wenn sie weniger als 4 Gebiete besetzt halten
Pikten - wenn sie weniger als 3 Gebiete besetzt halten

Die Römer erhalten für diese Gebiete Siegpunkte und zusätzlich Limespunkte (siehe Abschnitt 14.4), sofern das unterworfenen Volk diese bis zum Ende der Runde 5 besetzt hält bzw. sie freigibt und von den Römern besetzen läßt. Wurde in einem solchen Gebiet in einer vorherigen Runde ein Kastell zerstört, erhalten die Römer keine Limespunkte mehr dafür, jedoch durchaus Siegpunkte. Erobert ein unterworfenen Volk neue Gebiete, fallen die Siegpunkte an den Spieler der Römer.

Hat sich ein Volk einmal den Römern unterworfen, kann es nicht mehr von den Römern angegriffen werden. Dafür darf es an keinem Bevölkerungszuwachs mehr teilnehmen, kann keine Siegpunkte mehr erhalten und die Römer nicht

mehr angreifen. Der Spieler der Römer hat in jeder Runde das Recht, einem unterworfenen Volk zu erlauben, am Bevölkerungszuwachs teilzunehmen (so daß die Unterworfenen mit den Römern gegen gemeinsame Feinde kämpfen können). Schließlich können sich römische Legionen frei durch die Gebiete unterworfenen Völker hindurchbewegen, jedoch nicht ihre Bewegung darin beenden.

Die Unterwerfung endet mit dem Abzug der Römer zu Beginn der Runde 6.

Die Unterwerfung kann immer erklärt werden nach

- jedem abgeschlossenen Kampf,
- jeder abgeschlossenen Kampfphase,
- jeder Bewegungsphase.

Sämtliche römischen Legionen müssen sich bei Abgabe der Unterwerfungserklärung *unverzüglich* aus allen Gebieten eines unterworfenen Volkes zurückziehen. Sie müssen sich entweder in diejenigen Gebiete zurückziehen, aus denen sie kamen oder in ein nur von römischen Legionen besetztes Gebiet, jedoch nicht weiter darüberhinaus.

11.2 UNTERWERFUNG UNTER DIE ANGELN

Halten die Briganten weniger als 3 Gebiete in Schottland (inklusive Galloway) besetzt, dürfen sie sich den Angeln unterwerfen. Gebiete in England - mit Ausnahme von Galloway - zählen dabei *nicht* und können sich deshalb auch nicht den Angeln unterwerfen. Jedem der beiden Völker steht es frei, das andere in nicht unterworfenen Gebieten weiterhin anzugreifen. Die Auswirkungen der Unterwerfung sind die gleichen wie die für die Römer beschriebenen, so daß die Angeln am Ende der Runde 10 die Siegpunkte für die von den Briganten besetzten Gebiete erhalten. Die Unterwerfung endet automatisch mit Beginn der Runde 12 oder aber, wenn alle Angeln geschlagen sind.

12 BRETWALDA UND KÖNIG

12.1 BRETWALDA

Zu Beginn der Runden 9, 10 und 11 wählen die Völker den »Bretwalda«, den Hochkönig von England. Ein Bretwalda kann auch zu Beginn der Runden 12, 13, 14 und 15 gewählt werden, falls es keinen König gibt. In Runde 16 findet keine Wahl zum Bretwalda statt, selbst wenn es keinen König geben sollte.

Der Bretwalda ist nicht König über das ganze Land, sondern König einer Region innerhalb des Landes und zudem anerkannter Hochkönig über die Könige in den anderen Gebieten. Die ihm »untergebenen« Könige mochten ihm Tribut gezahlt haben (oder, was wahrscheinlicher ist, ihm Geschenke geschickt haben), aber die Bretwaldawürde war wohl immer eher eine Prestigefrage. Eine einzige Schlacht konnte zu einem Wechsel des Bretwalda führen. Schlachten und Kriege fanden zwischen den Völkern statt, trotzdem es einen solchen Hochkönig gab, und starb der Bretwalda, kam es oft zu Kämpfen zwischen den Königen um diesen Titel. Nichtsdestotrotz wurde der Bretwalda oftmals über Generationen hinweg von einem einzigen Volk gestellt, während es zu anderen Zeiten überhaupt keinen Bretwalda gab.

12.2 DIE WAHL DES BRETWALDA

In diesem Spiel verfügt jedes Volk über eine »Stimme« für jedes von ihm besetzte englische Gebiet. Zu Beginn der betreffenden Runden zählen die Spieler ihre Punkte (pro Volk, nicht pro Spieler). Falls ein Volk eine Stimmenmehrheit erhält (Enthaltungen sind nicht erlaubt), wird der König des betreffenden Volkes zum Bretwalda ernannt. Dieses Volk erhält zwei zusätzliche Siegpunkte.

Verhandlungen über die Stimmabgabe sind zwischen den Spielern/Völkern erlaubt und eine Runde lang bindend.

Beachten Sie dabei, daß die Briganten, falls sie sich den Angeln unterworfen haben und Galloway besetzt halten, gemeinsam mit den Angeln abstimmen *müssen*.

12.3 DER KÖNIG

Zu der Zeit, als die Wikingerüberfälle begannen, war sowohl die politische Integration als auch die soziale Entwicklung Britanniens soweit vorangeschritten, daß es einen Mann gab, der sich König von England nennen konnte. In **Britannia** wird dieser Tatsache insofern Rechnung getragen, als zu *Beginn* der Runden 12, 13, 14 und 15 ein Volk den König von England stellen kann, das

1. mindestens 4 Gebiete in England und
2. mindestens doppelt so viele Gebiete in England besetzt hält wie jedes andere Volk.

Werden diese Kriterien von keinem Volk erfüllt, gibt es keinen König von England, und es findet statt dessen eine Wahl zum Bretwalda statt.

Das Volk, das den König stellt, erhält 4 zusätzliche Siegpunkte und eine zusätzliche Armee, die sofort, nach den Regeln für Bevölkerungszuwachs, auf dem Spielbrett eingesetzt wird.

12.4 CANUTE

Am Ende des dänischen Zuges in Runde 14 wird Canute König und die Dänen erhalten die 4 Siegpunkte, sofern die Dänen zweimal so viele Gebiete in England besetzen wie jedes andere Volk und ihr Anführer Sweyn/Canute noch am Leben ist. Dies stellt eine Ausnahme zur normalen Krönungsregel 12.3 dar, und die Dänen erhalten deshalb keine zusätzliche Armee. Auf diese Weise kann es gleichzeitig zwei unterschiedliche Könige während Runde 14 geben.

12.5 KÖNIG IN RUNDE 16

In Runde 16 wird der König erst am Ende der Runde nach den üblichen Regeln ermittelt, aber nur Harold, William und Harald kommen in Frage, sofern sie noch am Leben sind. Sind 2 der 3 Anführer bereits umgekommen, so wird der dritte automatisch König, soweit nicht andere Völker als die drei genannten zweimal so viele Gebiete besetzt halten, wie das Volk dieses Anführers. In einem solchen Fall gibt es überhaupt keinen König. Für das Erlangen der Königswürde am Ende des Spiels erhalten die Sachsen 4, die Normannen 5 und die Norweger 5 Punkte.

13 KONTROLLE DER VÖLKER

Jedes Volk wird von einem Spieler kontrolliert. In der folgenden Liste wird jeder Spieler mit einem Buchstaben bezeichnet. A bis E bei 5 Spielern, A bis D bei 4 Spielern und A bis C bei 3 Spielern. Die Farben der Spielsteine korrespondieren mit der 4-Spieler-Version; violett entspricht A, schwarz entspricht B, rot entspricht C und blau entspricht D.

13.1 VÖLKERKONTROLLISTE

Die Auflistung der Völker entspricht der Spielreihenfolge.

VOLK	Anzahl der Spieler				Anzahl der Armeen
	4	5	3	3*	
Römer	A	A	A	–	15
Romano-Briten	A	A	A	B	8 + 2 Kav.
Belgae	D	E	B	–	10
Waliser	B	B	C	B	13
Briganten	C	C	B	C	14
Pikten	D	D	C	D	13
Kaledonier	B	C	B	B	6
Iren	C	D	A	D	8
Schotten	A	E	A	C	12
Wikinger	C	A	C	C	10
Dubliner	A	E	A	D	9
Dänen	B	C	B	B	18
Jüten	B	B	B	B	5
Norweger	A	A	C	–	12
Sachsen	C	E	A	C	20
Angeln	D	D	C	D	15
Normannen	D	B	B	–	8 + 4 Kav.

* siehe 13.2 für das verkürzte Spiel

Die anderen zum Spiel gehörenden Spielsteine sind: 14 Anführer, 25 römische Kastelle, 14 Bevölkerungszuwachsmarker, 1 Rundenmarker.

13.2 VERKÜRZTE 3-SPIELER-VERSION

Die Version für 3 Spieler setzt historisch zu dem Zeitpunkt ein, als die Römer Britannien gerade verlassen hatten und endet kurz vor der normannischen Eroberung. Sie dauert etwa halb solange wie das Standardspiel mit vier Spielern.

Die Völker werden den Spielern entsprechend der Völkerkontrollliste zugeordnet.

STARTPOSTIONEN: Bernicia, Downlands, Dunedin, Nord- & Süd-Mercia und Pennines sind frei. Die anderen Gebiete werden von jeweils einer Armee besetzt.

ROMANO-BRITEN - Avalon, Cheshire, Devon, Hwicce, March (den Regeln entsprechend kein Zuwachs in Runde 6)

WALISER - alle Gebiete in Wales außer Devon (insgesamt 6)

BRIGANTEN - (späteres Königreich von Strathclyde) Cumbria, Dalriada, Galloway, Lothian, Strathclyde

PIKTEN - Alban, Caithness, Mar, Moray, Skye

KALEDONIER - Hebriden, Orkneys

IREN - keine Landgebiete

SCHOTTEN - keine Landgebiete

JÜTEN - Kent, Sussex

SACHSEN - Essex, Suffolk, Wessex

ANGELN - Lindsey, Norfolk, York

Andere Völker - keine auf dem Spielbrett

Das Spiel beginnt mit Runde 6, endet mit der Runde 13 und dauert damit exakt halb solange, wie die 4-Spieler-Standardversion. Runde 6 deckt dabei den Zeitraum von 442-500 n. Chr. und Runde 7 den Zeitraum von 501-560 n. Chr. ab.

Das Spiel endet mit dem Zählen der Punkte für Runde 13. Am Ende der Runde 13 gibt es keine »Abschlusspunkte«, wie es in Runde 16 des Standardspiels der Fall wäre.

14 SPIELZIEL

14.1 ALLGEMEINES ZIEL

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt. Die Siegpunkte werden während des Spielverlaufes zunächst für die einzelnen Völker ermittelt und am Spielende aufaddiert. Die aktuellen Zahlen müssen jederzeit während des Spiels verfügbar sein.

14.2 ERMITTLUNG DER SIEGPUNKTE

In den meisten Fällen werden Siegpunkte in bestimmten Runden jeweils zum Ende einer kompletten Spielrunde verteilt (4, 7, 10, 13, Spielende). Ausnahmen bei bestimmten Völkern sind auf deren Siegpunktekarten vermerkt, und ein routinierter Spieler wird sowohl seine Siegpunkte, als auch die der anderen stets im Auge behalten. Ein Spieler darf jederzeit die Siegpunktekarten der anderen Spieler einsehen.

Die Römer erhalten während der ersten 3 Runden ständig Punkte, deshalb ist es zu empfehlen, diese sofort zu notieren, wenn sie anfallen. Die Bemerkung »Runde 3« auf den Übersichtsblättern soll den Spieler der Römer daran erinnern, daß er in dieser Runde die letzte Möglichkeit dazu hat. Demgegenüber erhalten die Wikinger Punkte für das Besetzen bestimmter Gebiete in den Runden 12 bis 16 und für das Halten dieser Gebiete am Ende von Runde 13 und zum Spielende.

14.3 PUNKTE

Es gibt 4 Möglichkeiten, die auf den Siegpunktekarten beschrieben sind, Punkte zu sammeln:

1. für das Besetzen eines Gebietes am Ende einer Runde,
2. für das Schlagen gegnerischer Spielsteine,
3. für das vorübergehende Besetzen eines Gebietes innerhalb einer Runde, sogar wenn das am Ende einer Runde nicht mehr zutrifft (z.B. Armee durchquert ein Gebiet,)
4. für die Bretwalda- oder Königswürde.

14.4 LIMES

Limes ist der Name, den die Römer ihren Verteidigungsanlagen gegeben haben, wie z.B. dem Hadrianswall und den Kastellen an der »Sachsenküste«, die als Schutz gegen die Raubzüge barbarischer Eindringlinge erbaut wurden. Am Ende der Runde 5 erhält der Spieler der Römer in jedem Gebiet Punkte für den Limes,

1. in dem sich ein römisches Kastell befindet,
2. das von einem unterworfenen Volk besetzt ist (nicht jedoch, wenn in diesem Gebiet in einer der vorhergehenden Runden ein römisches Kastell zerstört wurde; in diesem Fall kann der Römer nur Siegpunkte für die vom unterworfenen Volk besetzten Länder gemäß der für ihn geltenden Siegpunktekarte beanspruchen).

15 SCHLUSSBEMERKUNGEN

Britannia unterscheidet sich von anderen Spielen dadurch, daß es bis zum Ende absolut offen ist, wer gewinnen wird. Jeder Spieler erhält seine Punkte nach einem unterschiedlichen Modus, einige viele zu Anfang und dafür später weniger (zum Beispiel der Spieler der Römer), andere umgekehrt (zum Beispiel der Spieler der Dänen).

Erfahrenere Britannia-Spieler werden schnell darauf kommen, wer überdurchschnittlich viele Punkte macht und etwas dagegen unternehmen.

Es ist selbstverständlich aussichtslos, Spieler in einem Spiel wie diesem dazu bringen zu wollen, sich exakt an den geschichtlichen Ablauf zu halten, aber **Britannia** ist zumindest so konzipiert, daß ein Spieler, der sich absolut nicht an die geschichtlichen Gegebenheiten hält, dadurch eine Menge Punkte nie bekommen kann.

Die Spieler werden in manchen Fällen feststellen, daß einige von ihnen kontrollierte Völker die gleichen Ziele verfolgen. Es ist durchaus legal, wenn ein von einem Spieler kontrolliertes Volk ein anderes, ebenfalls von ihm kontrolliertes, angreift.

HISTORISCHE ANMERKUNGEN

Während des 2. Weltkriegs proklamierten die Briten stolz, daß seit 1066 keine (erfolgreiche) Invasion mehr auf Großbritannien stattgefunden hätte. Jeder britische Schuljunge kennt die Geschichte von 1066, auch wenn er sonst kein anderes wichtiges Datum der Geschichte im Kopf hat. Vor dieser bekannten letzten Invasion durch William den Eroberer waren die britischen Inseln jedoch Ziel dutzender Eroberungszüge. Dieses gewalttätige Zeitalter, daß mit der Errichtung der römischen Provinz Britanniae nach der zweiten römischen Invasion von 43 n. Chr. begann und mit der Besetzung durch die Normannen endete, ist der Hintergrund des Spiels **Britannia**.

Den ersten kriegerischen Kontakt mit Britannien, das damals noch ein von keltischen Barbaren bewohntes Land war, hatten Cäsars Strafexpeditionen um 55 und 54 v.Chr. Cäsars Ziel war es, britannische Horden zu bestrafen, die die Gallier in Frankreich unterstützten. Nach Abschluß der Mission zogen sich die römischen Legionen deshalb wieder zurück, um den Feldzug gegen die Gallier abzuschließen.

Der römische Eroberungsfeldzug gegen Gallien endete um 43 n. Chr. - teils weil Kaiser Claudius eher friedliebend eingestellt war, teils als Folge von Hilferufen britannischer Stämme, die mit Rom verbündet waren. Gemeinsam mit Hilfstruppen eroberten vier römische Legionen schnell den Süden und die Midlands. Etwas länger dauerte es, Wales zu unterwerfen. Die Stämme im Norden Englands wurden daraufhin zu Verbündeten Roms. In den Jahren 60 bis 61 - während die römischen Legionen in Wales kämpften - erhoben sich viele britannische Stämme unter Führung der berühmten Königin »Boudicca« und verbrannten London und andere romanisierte Städte. Es bereitete den römischen Legionen jedoch wenig Mühe, diesen Aufstand niederzuschlagen. Eine Generation des Friedens folgte.

Zu dem Zeitpunkt, als die Römer auf die Insel kamen, war Britannien von vielen unabhängigen keltischen und vorkeltischen Stämmen und vom Festland aus eingewanderten Völkerschaften bewohnt. Im Spiel wurden diese in einige große Gruppen zusammengefaßt. Die Briganten, die den größten britannischen Stamm verkörperten, könnten ebensogut Strathclyder genannt werden, bildeten sie doch nach dem Abzug der Römer für mehr als 6 Jahrhunderte einen vollkommen unabhängigen Staat. Andere keltische Stämme verschmolzen zu einem Volk, daß wir heute unter dem Namen Waliser kennen. Belgae war der Name, den wir den Einwanderern vom Festland (insbesondere aus der heutigen Region Belgien) gegeben haben, obwohl Südengland in Wirklichkeit von einer Mischung aus allen möglichen Stämmen und Föderationen bewohnt wurde.

Viele Kelten waren zufrieden, wenn nicht sogar eifrig darum bemüht, die Vorteile eines Lebens unter römischer Herrschaft zu genießen, und diejenigen, die wirklich Widerstand leisteten, waren zu keiner vernünftigen Zusammenarbeit fähig. Wie auch immer, das bis dahin ungeschlagene militärische System der Römer mit seinen professionellen Legionen und steinernen Kastellen war in jedem Fall mehr, als diese ohnehin nur schlecht vorbereiteten Barbaren verkraften konnten.

Die weiter im Norden lebenden vorkeltischen Pikten wußten nur wenig von den Vorteilen der römischen Zivilisation. Sie unternahmen deshalb zuerst zu Land, später auch über das Meer, Raubzüge in den Süden und wurden niemals vollständig unterworfen. Im hohen Norden Britanniens lebten Menschen, die nach den runden Steintürmen, die ihnen als Heim und Festung dienten, nur unter dem Namen »Broch Builders« bekannt waren. Im Spiel werden sie schlicht Kaledonier genannt, obgleich diese Bezeichnung von den Römern generell auf alle nicht unterworfenen Völker im Norden Britanniens angewendet wurde. Vor der römischen Invasion waren die Kaledonier wahrscheinlich in ständige Kämpfe mit den Pikten verstrickt; später zogen die Pikten dann aber nach Süden und der Norden versank in wirtschaftliche und politische Unwichtigkeit.

Die Römer dehnten ihre Kontrolle über Britannien mit einer Kampagne um 78 n. Chr., die erst mit dem Bau der Befestigungen im heutigen Südschottland endete, bis in den Norden hinein aus. Der römische General Agricola beanspruchte für sich, den letzten organisierten piktischen Widerstand im Jahr 84 n. Chr. zerschlagen zu haben, jedoch zogen sich die Römer aus unterschiedlichen Gründen - unzureichende Truppenstärke, unzureichendes Interesse, Wechsel der Befehlshaber - wieder in den nördlichen Teil Englands zurück. Während der Regierungszeit Kaiser Hadrians (117-138) wurde ein Wall quer durch den schmalsten Teil von Nordengland gezogen, um den immer wieder stattfindenden piktischen Überfällen Einhalt zu gebieten. Anfänglich war es nur ein Wall aus Erde, dann wurde er zu einem steinernen Wall ausgebaut. Dieser Wall war weder über seine ganze Länge hin bemannt, noch war er ernstlich dazu geeignet, die über die See kommenden Pikten von ihren Raubzügen abzuhalten. Dennoch war er ein wichtiger Bestandteil des römischen Festungssystems, das das Land bedeckte und es kontrollierbar machte. Später wurde ein Torfwall - der Antoniuswall - weiter im Norden konstruiert, der jedoch während der späteren Wirren innerhalb des Imperiums noch im gleichen Jahrhundert wieder verkam.

Danach lebte der größte Teil Britanniens vorerst einmal in Frieden, das heißt, wenn sich nicht gerade irgendwelche Generäle zu Kaisern erklärten und es deshalb vorübergehend zu neuen Zwistigkeiten kam. Überfälle der Pikten aus dem Norden, der Iren aus dem Westen, der Angelsachsen (einschließlich der Juten, Franken, Friesen und anderen) aus Dänemark und Germanien machten zusätzliche Verteidigungsanlagen notwendig, so z.B. die Festungen an der »Sachsenküste«.

Als die germanischen Barbaren Gallien und Italien zu bedrohen begannen (Rom wurde 410 geplündert), wurden die römischen Legionen aus Britannien zurückbeordert und Kaiser Honorius erklärte den Romano-Briten, daß sie ihre Verteidigung bis zur Rückkehr der Römer in die eigenen Hände nehmen mußten - die Römer kamen nie wieder zurück.

Mit dem Zusammenbruch des römischen Imperiums werden die Aufzeichnungen ungenauer. Die Gelehrten sind sich bis heute über bestimmte Daten und Ereignisse uneinig, sogar über die Existenz wichtiger Könige und die Orte entscheidender Schlachten. Es war ein wirklich »Finsteres

Zeitalter« für Britannien. Untereinander uneins, schafften es die Romano-Briten nur für einen verhältnismäßig kurzen Zeitraum, sich Angeln, Sachsen, Pikten und die irischen Invasoren vom Leibe zu halten. Wahrscheinlich wurden die Sachsen sogar eingeladen, sich in Britannien niederzulassen, um den Einwohnern gegen die anderen Invasoren beizustehen. Jedenfalls wendete sich diese Völkerfusion aus Anglo-Sachsen im darauffolgenden Krieg gegen die Briten, und die Basis der Zivilisation wurde damit um 440-450 in Britannien zerstört. Die Briten setzten ihren Kampf unter der Führung des legendären Königs Arthur fort, was zu einem großen britischen Sieg führte, der die nun angelsächsische Gefahr über etwa 2 Generationen hinweg eindämmte. Bei Arthur handelte es sich dabei wahrscheinlich um den Anführer von Kavallerieeinheiten, gewiß jedoch war er nicht der romantische Ritter der späteren walisischen Legenden. Nach seinem Tode und der damit einhergehenden Auflösung der politischen Einheit der Briten halfen neue Invasoren den angesiedelten Angelsachsen, die Verteidigung der Einwohner niederzukämpfen, die bereits in die Hochlandgebiete von Wales, Cornwall und Schottland verdrängt worden waren. Viele Briten waren bereits nach Frankreich in die Bretagne geflohen, während andere durch Seuchen starben. Um 600 n. Chr. kontrollierten die Angelsachsen den größten Teil Englands, und innerhalb der nächsten 2 Jahrhunderte eroberten sie auch den Rest.

Ein Aspekt dieser in Wellen stattfindenden Invasionen ist besonders erwähnenswert. Während die Römer so hochgradig organisiert waren, daß ein regelmäßiger Nachschub vom Festland gewährleistet war, handelte es sich bei den späteren Invasoren eher um unorganisierte Barbarengruppen, die nur auf Plündern oder, was seltener vorkam, Siedeln aus waren. Die Angelsachsen und ihre Zeitgenossen und auch die ihnen später folgenden Wikinger handelten alle nach dem gleichen Muster. Gegen Ende der Zeitperiode, die von Britannia abgedeckt wird, waren die einfallenden Gruppen bereits besser organisiert. Die erste von ihnen war die sogenannte »Große Armee« der Dänen, die alles vor sich hinwegschwemmte, bis sie am Ende selbst auseinanderbrach. Die nächsten Invasionen wurden angeführt von Sweyn von Dänemark, Harald dem Rücksichtslosen von Norwegen und Herzog William von der Normandie. Zur Zeit von Sweyn waren die Heimatländer der Wikinger bereits stark zentralisierte Königreiche, die durchaus in der Lage waren, große Armeen auszurüsten und auszusenden.

Nach dem Abzug der Römer ging die Kunst des Festungsbaus wieder weitgehend verloren. Obgleich Dänen und Engländer in Wessex Befestigungen errichteten, geschah dies erstens nicht in großer Zahl und zweitens konnten diese Befestigungen auf keinen Fall mit richtigen Burgen verglichen werden. Erst die Normannen brachten die Kunst des Burgenbaus nach England. Sie brachten auch die schwere Kavallerie mit sich und beendeten so die Vorherrschaft der Infanterie im Kampf.

Von den Überlebenden der angelsächsischen Invasion behielten bis ins späte 13. Jahrhundert hinein nur die Waliser eine wenigstens teilweise Unabhängigkeit. Am Ende des 13. Jahrhunderts wurde auch Wales von den Engländern erobert.

Im hohen Norden kämpften die Pikten gegen die schottischen Invasoren aus Dalriada, die ursprünglich aus Irland kamen. Die Pikten waren jedoch von vornherein durch den Umstand im Nachteil, daß die Erbfolge bei ihnen über die weibliche Linie ging, so daß am Ende ein schottischer König von Dalriada König beider Nationen wurde und daraus das Königreich von Alban oder Schottland formte. Die heutigen Schotten dominierten dadurch kulturell, obgleich der Hauptteil des Volkes piktischer Abstammung war. Das Königreich absorbierte im späten 10. Jahrhundert Teile von Northumbria und Lothian.

Ab etwa 600 kämpften die Angelsachsen zwei Jahrhunderte lang untereinander gegen die Waliser und die nördlicheren Völkern und teilten sich dabei in 7 Königreiche auf, die als sogenannte Heptarchie bekannt wurden: Kent, Sussex, Essex, East Anglia und die größeren Königreiche von Northumbria, Mercia und Wessex. Anfangs behielt das Königreich Kent mit seiner jütischen und friesischen Abstammung die Oberhand, schon bald nahmen aber die nördlicheren Königreiche der Angeln die wichtigsten Positionen ein, und der Northumbrische Anführer wurde Bretwalda oder Hochkönig. Später übertrafen die Angeln aus Mercia die Northumbrische Hegemonie. Das Sachsenkönigreich Wessex wurde gerade zu der Zeit Anführer der Angelsachsen als die Wikingerüberfälle begannen.

Zuerst kamen die Wikinger nur zum Plündern, um im Herbst wieder in die Heimat zu ziehen. Mit dem Aufkommen eines organisierten Widerstandes jedoch begannen sie, Basen in England zu gründen und sich am Ende auf Dauer dort anzusiedeln. Die Wikinger aus Norwegen besetzten die Hebriden und Orkneys im Norden und taten später das gleiche mit der Westküste von England, um sich in solchen Gebieten wie Cumbria und in Teilen von Wales anzusiedeln. Viele der Siedler kamen übrigens aus Irland, wo Norweger vorher das Königreich von Dublin gegründet hatten. Die zahlenmäßig stärkeren Dänen arbeiteten sich gleichzeitig entlang der Ostküste vor und eroberten sowohl große Teile Nordenglands als auch Teile des europäischen Festlands, speziell die Normandie. Die dänische »Große Armee«, die von den 3 Söhnen Ragnar Lodbroks befehligt wurde, blieb für viele Jahre in Frankreich und England. Sie konnte durch die Sachsen erst aufgehalten werden, nachdem sie sich aufgespalten hatte und einige Teile in den Norden gegangen waren, um sich dort anzusiedeln.

In den darauffolgenden Kämpfen wurden die Dänen wieder aus England vertrieben, versuchten jedoch immer wieder erneut, an Englands Küsten Fuß zu fassen. Erst durch eine große Invasion des Dänenkönigs Sweyn, dessen Sohn Canute später unangefochtener König von England, Dänemark und Norwegen werden sollte, wurde der dänische Einfluß wieder groß. Nur durch einen Bruch in der Erbfolge und dem daraus entstehenden Kampf um den Thron gelang es Herzog William von der Normandie, bei Hastings eine Entscheidung herbeizuführen und den Thron zu besteigen. Die Wikinger kamen niemals wieder, und William hatte von jetzt an mehr Probleme denn je mit den Walisern, Schotten und Franzosen.

ZEITTAFFEL

55, 54 v. Chr.	Julius Cäsar marschiert im Süden Britanniens ein.	865	Die dänische »Große Armee« fällt in Ost- Anglia ein und vernichtet die nordenglischen Königreiche.
43-47 n. Chr.	Römer erobern den Süden Englands und die Midlands.	871	Die »Große Armee« teilt sich auf: Die Dänen greifen Wessex an, und Alfred der Große wird König von Wessex (899).
49-61	Römer unterwerfen Wales.	871-876	Mercia wird von einem Gefolgsmann der Dänen beherrscht.
60-61	Königin Boudiccas Rebellion.	876-878	Erneut Krieg; Wessex wird beinahe erobert.
um 90	Römische Truppen werden auf 3 Legionen reduziert.	878	Schlacht von Edington rettet die Engländer.
122-130	Der Hadrianswall wird auf dem Solway- Tyne-Isthmus erbaut.	886	Friedensabkommen teilt England in einen englischen und einen dänischen Teil.
142	Der Antoniuswall wird auf dem Glasgow- Edinburgh-Isthmus erbaut.	892-896	Weitere Wikingerangriffe.
3. Jahrh.	Angelsächsische Überfälle setzen ein.	899-924	Edward erobert viel dänisches Gebiet zurück.
367-369	Pikten und Iren brechen durch die Verteidi- gungslinien.	919	Die Dubliner kontrollieren das Königreich von York.
407	Restliche Römer werden abgezogen und nach Gallien beordert.	924-939	Athelstane von Wessex kontrolliert den größten Teil Englands.
um 425	Vortigern wird Anführer eines großen Teiles von Südbritannien.	937	Athelstane besiegt die Schotten-Dubliner- Strathclyde-Koalition bei Brunaburh (Lage unbekannt).
um 430	Vortigern lädt Sachsen zum Siedeln ein.	945	Edmund von Wessex erobert Strathclyde und gibt es an seine schottischen Alliierten; verfährt im späten 10. Jahrhundert ähnlich mit Lothian.
um 442	Sachsen greifen Briten an. Zusammenbruch der römischen Zivilisation in Britannien. Auswanderung in die Bretagne.	1013	Ethelred entthront; König Sweyn von Däne- mark erobert England und stirbt im Jahr darauf.
500	Britische Kavallerie unter Arthur schlägt die Angelsachsen in der Schlacht von Mons Badonicus (Lage unbekannt).	1016	Ethelred stirbt; Sweyns Sohn Canute wird König von England.
542	Seuchen suchen Britannien heim.	1042	Canutes Sohn Hardecanute stirbt ohne Er- ben; Edward der Bekenner wird König.
um 550-600	Angelsachsen greifen wieder an und vertrei- ben die Briten nach Wales, Cornwall und in den Norden.	1066	Edward stirbt ohne Erben; Hamid Godwin- son folgt ihm nach. Harald der Unbarmher- zige von Norwegen und William der Erober- er fallen in England ein. Harold besiegt und tötet Harald, wird jedoch selbst durch William besiegt und getötet. William wird König.
597	Das Königreich Kent tritt zum christlichen Glauben über. Die restlichen englischen Königreiche folgen um 650.	1086	Eine große Invasionsflotte der Wikinger geht im Sturm unter - der letzte Invasions- versuch der Wikinger.
um 610-678	Northumbrische Könige werden üblicherwei- se Bretwalda (Oswiu 645-670).		
731-799	Mercianische Könige werden üblicherweise Bretwalda (Offa 757-796).		
793	Das Kloster von Lindisfarne wird durch den ersten Wikingerraubzug zerstört.		
838, 851	In Wessex werden die Wikinger besiegt.		
843	Kenneth McAlpin von Dalriada einigt Schot- ten und Pikten.		

Siegpunkte-Übersicht

NATION	SPIELRUNDE															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9 ¹	10 ¹	11 ¹	12 ²	13 ²	14 ²	15 ²	ENDE ³
Römer																
Romano-Briten																
Schotten																
Dubliner																
Norweger																
SPIELER A																
Waliser																
Kaledonier																
Jüten																
Dänen																
SPIELER B																
Briganten																
Iren																
Sachsen																
Wikinger																
SPIELER C																
Belgae																
Pikten																
Angeln																
Normannen																
SPIELER D																

¹ Zu Beginn der Runde darf ein Bretwalda gewählt werden

² Zu Beginn der Runde feststellen, ob es einen König gibt; andernfalls darf ein Bretwalda gewählt werden

³ Spezielle Regeln für die Königswahl

Siegpunkte-Übersicht

NATION	SPIELRUNDE															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9 ¹	10 ¹	11 ¹	12 ²	13 ²	14 ²	15 ²	ENDE ³
Römer																
Romano-Briten																
Schotten																
Dubliner																
Norweger																
SPIELER A																
Waliser																
Kaledonier																
Jüten																
Dänen																
SPIELER B																
Briganten																
Iren																
Sachsen																
Wikinger																
SPIELER C																
Belgae																
Pikten																
Angeln																
Normannen																
SPIELER D																

¹ Zu Beginn der Runde darf ein Bretwalda gewählt werden

² Zu Beginn der Runde feststellen, ob es einen König gibt; andernfalls darf ein Bretwalda gewählt werden

³ Spezielle Regeln für die Königswahl

Die Tabellen dürfen für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.