

CAROLVS MAGNVS

Karl der Große fordert von seinen zerstrittenen Erben (den Spielern), die Provinzen des Kaiserreichs durch den Bau von Burgen weiter zu sichern und wohnlicher zu machen. Dafür brauchen die Spieler die Unterstützung der mächtigen fränkischen Adelsfamilien, die das Kaiserreich verwalten. Nur wer diese für sich gewinnt, kann die Provinzen erfolgreich ausbauen und so das Spiel gewinnen...

Inhalt

- **15 Spielplan-Elemente**, die Provinzen des Kaiserreiches. (Die einzelnen Teile haben 3 verschiedene Formen und können leicht zu größeren Gebieten zusammengefügt werden.)
- **5 Sets aus Zahlenscheiben**, mit den Zahlen 1 bis 5 (2 schwarze, 2 weiße, 1 graues)
- **4 Karten** mit dem Bild einer Burg und Punkten in den 5 Farben, die den Burghof der Spieler darstellen

- **2 Leinenbeutel**,
 - einer mit 200 Holzklötzchen, den Rittern der Adelsfamilien. Die 5 Farben stehen für die verschiedenen Adelsfamilien.
 - der andere mit
 - Karl dem Großen in Form einer großen gelben Spielfigur
 - 4 Farbwürfel mit den Farben der Adelsfamilien und einer Krone
 - 5 Zylinder in den Farben der Adelsfamilien = Familienwappen
 - 30 Burgen in 3 verschiedenen Farben (grau, schwarz und weiß).

Dieses Spiel enthält viele neue und ungewöhnliche Spielelemente. Deshalb empfiehlt es sich, zuerst die Grundregel für 2 Spieler durchzugehen. Die geringen Regelabweichungen für 3 und 4 Spieler finden sich dann im Anschluß an die Spielregel für 2 Spieler.

Die Spielregel für 2 Spieler

Vorbereitungen

- Die 15 Provinzen werden (mit kleinen Zwischenräumen) in einem Kreis auf dem Spieltisch ausgelegt.
- Karl der Große wird in eine beliebige Provinz gestellt.
- In die Mitte des Kreises werden die 200 Holzklötzchen geschüttet.
- Die 5 farbigen Zylinder = Familienwappen plaziert man ebenfalls gut sichtbar in der Mitte des Tisches.
- Dann nimmt man 15 Klötzchen – 3 von jeder Farbe – und verteilt sie beliebig auf die Provinzen, in jede eines.
- Jeder Spieler erhält 10 Burgen einer Farbe, 1 Set der Zahlenscheiben in der gleichen Farbe und einen Burghof.
- Die restlichen, im Spiel zu zweit nicht benötigten Utensilien (10 Burgen, 3 Sets Zahlenscheiben, 2 Burghof-Karten, 1 Würfel) werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Reihum würfelt dann jeder Spieler zweimal mit 3 Würfeln und einmal mit 1 Würfel und nimmt sich die 7 Klötzchen in den entsprechenden Farben. (Die Krone auf einer Würfelseite bedeutet freie Auswahl). Diese 7 Klötzchen repräsentieren die erste Ritter-Reserve aus den adligen Familien für jeden Spieler. Sie müssen für den Gegner immer sichtbar bleiben.

Am besten legt man alle Spiel-Utensilien wie folgt übersichtlich vor sich aus: links die 7 Klötzchen, daneben die 10 Burgen, die Zahlenscheiben mit den Zahlen nach oben und dann die Burghof-Karte. Rechts von dieser Karte braucht man viel Platz, um dort später die farbigen Klötzchen anzuordnen (wie in Abb.1 von einem fortgeschrittenen Spiel gezeigt).



Abb. 1

Ablauf einer Runde

Jede Runde besteht aus der **Vorbereitungsphase** und der darauf folgenden **Aktionsphase**.

In der Vorbereitungsphase entscheiden die Spieler, in welcher Reihenfolge sie in der jeweiligen Runde ziehen werden und bis wie weit jeder Spieler den Kaiser ziehen darf. In der Aktionsphase führt jeder Spieler 3 aufeinander folgende Aktionen durch: 1. bringt er 3 Ritter aus seiner Reserve ins Spiel; 2. zieht er mit dem Kaiser und baut dort, wo er stehen bleibt, eine Burg (falls er dazu berechtigt ist); 3. würfelt er, um seine Reserve wieder auf 7 aufzustocken.

Vorbereitungsphase

Erst einer, dann der andere der beiden Spieler wählt eine Zahlenscheibe aus seinem Set und legt sie vor sich innerhalb des Kreises offen auf den Tisch. Beim erstenmal entscheidet das Los, wer als erster seine Zahlenscheibe wählt. Danach ist es immer der, der in der vorigen Runde die niedrigere Zahl hatte. **Der zweite darf nie die gleiche Zahl wählen wie der erste.** Die Zahlenscheiben werden in den folgenden Runden so übereinander gelegt, dass immer klar bleibt, welches die zuletzt gespielte Zahl ist, die zuvor gespielten Zahlen aber sichtbar bleiben (*wie in Abb.1 zu sehen*). Falls doch einmal beide Spieler nur die gleiche Zahl übrig behalten haben, gilt die des ersten Spielers als die niedrigere. Sind alle Scheiben aufgebraucht, werden sie wieder aufgenommen und wie zuvor benutzt.

Die Zahlen haben 2 Aufgaben:

- einmal geben sie die Reihenfolge an, in der die Spieler ziehen werden – die niedrigere Zahl beginnt.
- Zum anderen gibt die Zahl an, um wieviel Felder ein Spieler den Kaiser höchstens vorrücken darf.

Beispiel: Andreas hat die 3er-Scheibe gewählt, Barbara die 2er-Scheibe. Deshalb spielt Barbara zuerst und zieht dabei den Kaiser entweder 1 oder 2 Felder weit vor. Andreas spielt danach und kann den Kaiser 1, 2 oder 3 Felderweit ziehen.

Aktionsphase

Der Spieler, der in der *Vorbereitungsphase* die niedrigere Nummer gewählt hat, führt nun als erster nacheinander die folgenden 3 Aktionen durch (danach der 2. Spieler ebenfalls):

1. Drei Ritter ins Spiel bringen

Man wählt 3 der 7 Ritter aus seiner Reserve aus und setzt diese dann beliebig sowohl **(a)** rechts neben den **Burghof** als auch **(b)** direkt in eine oder mehrere **Provinzen**.

Denken Sie daran, dass die Klötzchen in Ihrer Reserve nicht mitzählen, sondern nur die 3 gespielten. Letztere können später nicht mehr versetzt werden, sondern bleiben, einmal gesetzt, bis zum Ende des Spiels am gleichen Platz.

a) Entscheidet man sich, die Ritter am **Burghof** einzusetzen, stellt man sie in einer Reihe neben den Punkt mit der entsprechenden Farbe. Ziel ist es, die *Kontrolle* über eine oder mehreren Familien zu erlangen, indem man an seinem Hofe mehr Ritter einer Farbe aufstellt als der Gegenspieler. Bei gleicher Anzahl behält der Spieler die Kontrolle, der sie bisher hatte. Wenn ein Spieler die Kontrolle übernommen hat, bekommt er das Familienwappen (Zylinder) mit der entsprechenden Farbe und stellt es auf den gleichfarbigen Punkt auf dem Burghof: damit wird angezeigt, dass er die Kontrolle über alle in den Provinzen verstreuten Ritter dieser Farbe hat.

b) Die andere Möglichkeit ist, die Ritter direkt in den **Provinzen** aufzustellen. Das kann sehr hilfreich sein, denn - wie wir sehen werden -, ist eine der Voraussetzungen für die Übernahme einer Provinz, dass man dort eine *Mehrheit* von Rittern in den Farben hat, die man kontrolliert. Aber es ist auch riskant, denn man kann die Kontrolle über eine Farbe im Lauf des Spiels leicht wieder verlieren, und dann werden aus treuen Rittern plötzlich gefährliche Gegner. Und, natürlich, jeder Ritter in einer Provinz ist einer weniger am Burghof. Es ist daher ratsam, die Ritter nicht zu früh im Spiel in die Provinzen zu schicken. Während des Endspiels hingegen kann es entscheidend sein, Ritter in die Provinzen zu entsenden.

2. Den Kaiser vorrücken

Sind die 3 Ritter ins Spiel gebracht worden, wird der Kaiser im Uhrzeigersinn vorgerückt, und zwar mindestens 1 Schritt und höchstens so viele, wie die Zahl auf der Scheibe des Spielers zeigt, die er in der *Vorbereitungsphase* gewählt hat. Steht Karl der Große nach dem Zug in einer Provinz, in der die vom Spieler kontrollierten Ritter in der Mehrzahl sind, stellt der Spieler dort eine Burg auf. Aber Obacht: ist die Mehrheit unter Kontrolle des Gegners, so stellt dieser seine Burg auf! (Siehe: Burgen und Provinzen.)

Zu Beginn des Spiels steht schon ein Klötzchen in jeder Provinz. Nehmen wir an, ein Spieler habe die Kontrolle über Rot erlangt (indem er ein rotes Klötzchen an seinem Burghof plazierte und den roten Zylinder aufstellte): wenn dieser jetzt den Kaiser in eine Provinz zieht, in der ein rotes Klötzchen liegt, hat er dort die Mehrheit und kann seine Burg aufstellen. In den ersten Runden kann man fast immer eine Burg aufstellen - später wird das dann viel, viel schwieriger.

3. Die Ritter-Reserve wieder ergänzen

Wenn der Spieler den Kaiser gezogen hat, würfelt er mit den 3 Würfeln, nimmt die entsprechend farbigen Ritter von der Mitte (die Krone bedeutet freie Auswahl) und legt sie zu seiner Reserve. Damit ist sein Zug beendet. Hat der 2. Spieler seinen Zug ebenfalls beendet, beginnt die nächste Runde mit der *Vorbereitungsphase*. Der Spieler mit der niedrigeren Nummer in der vorigen Runde wählt als erster seine neue Zahl aus, und so fort. Sollte der Fall eintreten, dass Ritter einer Farbe ausgegangen sind, dann geben beide Spieler die gleiche Anzahl von Rittern dieser Farbe vom Burghof in die Mitte zurück.

Burgen und Provinzen

Burgen

Um zu gewinnen, muss man vor allem Burgen bauen. Es gibt 2 Voraussetzungen, um eine Burg aufstellen zu können: zum einen muss der Spieler eine **Mehrheit von Rittern, deren Farben er kontrolliert**, in der Provinz haben und zum anderen muss der **Kaiser in dieser Provinz stehen bleiben**.

Zu Beginn sind die Mehrheiten leicht zu erkennen, später jedoch, wenn die Spieler versuchen, gegnerische Provinzen zu übernehmen, sollte man jedesmal genau nachzählen. Jeder zählt die Ritter, die er kontrolliert, und wer die meisten hat, stellt seine Burg auf. Bei gleicher Anzahl darf keiner eine Burg aufstellen.

Bleibt der Kaiser in einer Provinz stehen, in der ein Ritter von keinem der Spieler kontrolliert wird – was zu Beginn vorkommen kann –, wird dieser einfach ignoriert. In einer Provinz darf immer nur **eine** Burg errichtet werden.

Gegnerische Provinzen übernehmen

Die Kontrolle über eine Provinz ist selten von Dauer. Jeder Wechsel der Kontrolle über eine Farbe oder das Entsenden neuer Ritter in eine Provinz kann tiefgreifende Folgen haben.

Wenn der Kaiser in einer Provinz stehen bleibt, in der schon eine Burg steht, **zählt diese wie ein Ritter**. Beim Feststellen der Mehrheit wird die Burg von dem Spieler mitgezählt, dem sie gehört. Hat der Spieler, dem die Burg gehört, nach wie vor die Mehrheit oder ist es unentschieden, dann bleibt alles, wie es ist. Er darf auch keine weitere Burg aufstellen. Hat jedoch der Gegenspieler inzwischen die Mehrheit erlangt, entfernt er die vorhandene Burg und stellt eine eigene auf.

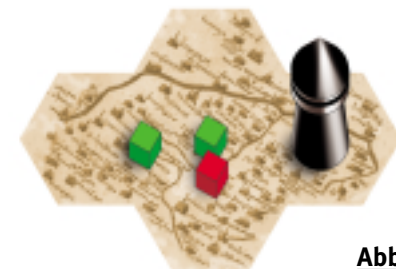


Abb. 2

Abb.2 zeigt die einfachste und häufigste Situation, in der eine Übernahme stattfinden kann. Der Spieler, dem die schwarze Burg gehört, kontrolliert die beiden grünen Klötzchen, der weiße Gegenspieler nur das rote. Schwarz hat also eine 3:1 Mehrheit, die Burg mitgezählt. Gelingt es Weiß aber, die Kontrolle über die grünen Klötzchen zu erlangen, indem er an seinem Burghof einige grüne Klötzchen anbaut, dann übernimmt er auch die Mehrheit in der Provinz mit 3:1 (die 3 Klötzchen gegen die Burg) und kann, wenn der Kaiser dort hin kommt, die schwarze durch seine weiße Burg ersetzen. (Ein komplexeres Beispiel einer Über-

nahme zeigt Abb. 6).

Provinzen werden Regionen

Einer der wichtigsten und interessantesten Spielzüge ist das Zusammenfügen benachbarter Provinzen zu einer Region. Dies geschieht, wenn ein Spieler in benachbarten Provinzen Burgen aufstellt. Dann müssen die Provinzen zusammengeschoben werden und bilden eine Region. Alle Burgen und ebenso alle Ritter der früheren Provinzen bleiben stehen und gehören jetzt zu der neuen Region.

Regionen sind stärker und schwerer zu übernehmen als einzelne Provinzen, weil gleich mehrere Burgen darin sind, die wie Ritter gezählt werden. Gleichzeitig sind sie aber auch bevorzugte Ziele, weil alle Burgen darin bei einer Übernahme wieder die Seite wechseln.

Einmal zusammengefügt, kann eine Region nicht wieder aufgeteilt werden. Wohl aber können weitere benachbarte Provinzen und Regionen hinzugefügt werden, sofern der gleiche Spieler auch dort die Mehrheit hat. Für das Ziehen des Kaisers bedeutet eine Region einen Schritt, genau wie eine Provinz.

In Abb.3 ist der Kaiser gerade in der Provinz B angekommen und Weiß hat diese von Schwarz übernommen. Da Weiß auch die benachbarten Provinzen A und C kontrolliert, fügt er alle 3 zu einer kompakten Region zusammen – wie, steht jedem frei, es gibt immer mehrere Möglichkeiten, in der sich dann 6 Klötzchen und 3 Burgen befinden (Abb. 4).

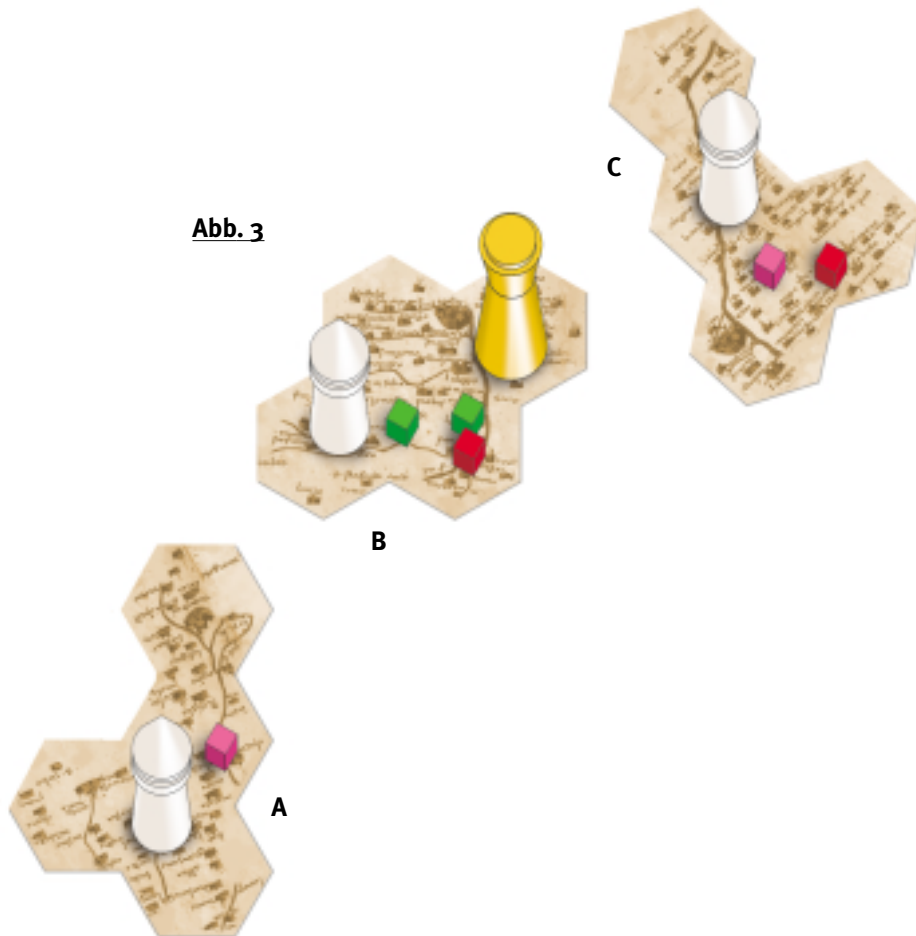
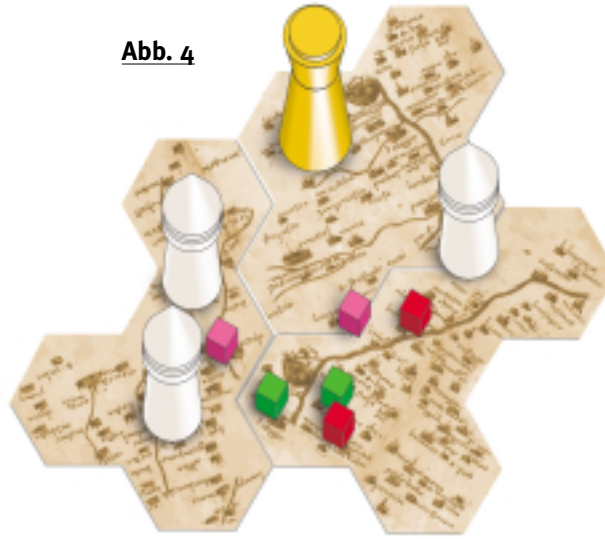


Abb. 4



Die Möglichkeiten des Gegenspielers einschätzen

Während des Spiels muss man ständig ein waches Auge auf die Ritter-Reserve des Gegners haben, denn daraus lassen sich seine Möglichkeiten in der nächsten Runde ablesen.

Abb. 5 zeigt den Burghof der beiden Spieler sowie deren Reserven. Zur Zeit kontrolliert Weiß die roten (7 zu 6) und die rosa Klötzchen (8 zu 5), während Schwarz die Kontrolle über die blauen (8 zu 6), die gelben (6 zu 5) und die grünen Klötzchen (5 zu 3) hat. Weiß ist am Zug. Er sieht, dass seine Kontrolle über Rosa zur Zeit sicher ist, aber die Kontrolle über Rot ist in Gefahr: Schwarz hat 3 rote Klötzchen, mit denen er die Kontrolle im nächsten Zug übernehmen könnte. Doch Weiß kann sich verteidigen, indem er selbst 2 rote Klötzchen anlegt. Oder er könnte sogar angreifen und mit 2 gelben Klötzchen Schwarz die Kontrolle abnehmen. Was ist besser? Gewöhnlich ist es besser, zu verteidigen. Übrigens: Eine kleine Lücke nach 5 Klötzchen macht das Zählen einfacher.

Abb. 5



Gegenangriff

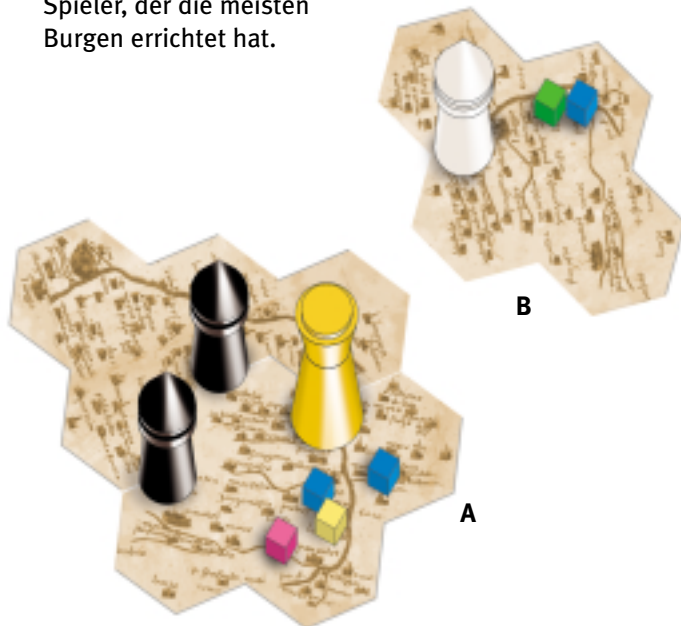
Doch nicht immer ist Verteidigung die beste Antwort. Besonders zum Ende eines Spiels gibt es oft Gelegenheiten zu dramatischen Übernahmen.

In Abb. 6 sehen wir, wie zuvor an den Burghöfen, die Situation in den Provinzen. Immer noch ist Weiß am Zug – und er ist in einer miserablen Position. Der Kaiser steht in A. Schwarz kontrolliert die beiden starken Regionen A und C, wohingegen Weiß nur die beiden schwachen Provinzen B und D hat. Wäre Schwarz am Zug, hätte er praktisch schon gewonnen und das Spiel wäre vorüber: er zöge den Kaiser nach B, wo er trotz der weißen Burg bereits die Mehrheit hat, tauschte die Burg aus und vereinigte A, B und C zu einer mächtigen Region mit 6 Burgen. Jedoch – Schwarz ist nicht am Zug. Weiß hat die 3er-Scheibe für diese Runde gewählt und kann deshalb den Kaiser 1, 2 oder 3 Schritte ziehen.

1 Schritt wäre selbstmörderisch, also plant er, den Kaiser 3 Schritte in die Provinz D zu ziehen und sich zeitweilig in Sicherheit zu bringen. Doch es gibt einen viel besseren Zug. Schwarz hat in C eine Mehrheit von 9 zu 3, aber diese Mehrheit beruht auch auf 3 gelben Klötzchen - und Weiß hat 3 gelbe in seiner Reserve. Daher platziert er 2 davon an seinem Hofe und übernimmt die Kontrolle über Gelb, das dritte gelbe Klötzchen platziert er in C und übernimmt die Mehrheit in C mit 7 zu 6 (4 gelbe, 2 rote und 1 rosa gegen 2 grüne, 1 blaues und 3 Burgen). Dann zieht er den Kaiser nach C, tauscht die Burgen gegen weiße aus und fügt der Region die Provinzen B und D hinzu. Und so erreicht Weiß vom Rande des Abgrunds doch noch die Herrschaft über eine mächtige 5-Burgen-Region.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Sieg des Spielers, der 10 Burgen in den Provinzen und Regionen errichtet hat. Doch das Spiel ist auch beendet, wenn nur noch weniger als 4 Regionen und/oder Provinzen auf dem Tisch verblieben sind. Es gewinnt dann der Spieler, der die meisten Burgen errichtet hat.



Spielregel für 3 Spieler

Das Spiel zu dritt ist die anspruchsvollste Version, da noch mehr einzelne Elemente ständig im Auge behalten werden müssen. Aus diesem Grund wird empfohlen, erst mindestens einmal zu zweit zu spielen.

Die Regeln für das Spiel zu dritt sind die gleichen wie die für zwei Spieler. Es gibt jedoch die folgenden Abweichungen:

- Die Spieler nehmen nur **8 Burgen** einer Farbe, anstatt 10, alle 4 Würfel, 3 Burghof-Karten und 3 Sätze der Zahlenscheiben (je einen pro Farbe).
 - Das Ziel ist es, 8 Burgen zu errichten (nicht 10).
 - Jeder Spieler erhält eine Reserve von **9 Rittern** (statt 7) und wirft deshalb am Anfang 9 Würfel (3 x 3).
 - In jeder Runde bringt ein Spieler **4 Ritter** ins Spiel (statt 3) und ersetzt deshalb auch 4 am Ende seines Zuges, indem er mit 4 Würfeln würfelt.
 - Mehrheiten in den Provinzen oder Regionen müssen nur **relativ**, nicht absolut sein. Also man muß mehr als jeder einzelne Gegenspieler haben, nicht mehr als beide zusammen.
- Wichtig: Gleichziehen reicht nicht, um die Mehrheit zu übernehmen, man muss mindestens immer 1 Ritter mehr einsetzen.*
- Die Reihenfolge, in der gezogen wird, bestimmen die Zahlen auf den von den Spielern gewählten Scheiben. In dieser Reihenfolge geht es auch in die folgende Runde.



Abb. 6

Spielregel für 4 Spieler

Das Spiel zu viert ist die spannendste und dynamischste Version, bei der es die meisten Übernahmen und Überraschungen gibt.

Es wird in Teams zu 2 Spielern gespielt. Die Partner brauchen sich nicht gegenüber zu sitzen. Die Regeln sind die gleichen wie beim Spiel für 2, mit folgenden Ausnahmen:

- Die Partner eines Teams spielen zusammen mit 10 Burgen. Sonst hat jeder Spieler seine eigene Ausstattung wie im Spiel für 2. Die Zahlenscheiben der Partner haben natürlich die gleiche Farbe.
- Die 4 Spieler spielen in der Reihenfolge der Zahlenscheiben, die sie gewählt haben. Deshalb können die Partner eines Teams oft direkt nacheinander ziehen.
- Jeder Spieler hat seinen eigenen Burghof, wo er Ritter aus seiner eigenen Reserve platziert. Es darf keinerlei Austausch von Klötzchen zwischen 2 Partnern stattfinden.
- Die Kontrolle über eine Farbe kann nur ein einzelner Spieler ausüben: der, der die meisten Klötzchen an seinem Burghof aufgereiht hat. Die Klötzchen einer Farbe an den Höfen eines Teams werden nie addiert.
- Für die Mehrheit in einer Provinz hingegen zählen die Ritter beider Spieler zusammen. Das Team, das insgesamt die meisten Ritter in einer Provinz oder Region kontrolliert, baut seine Burg auf. Gleiches gilt für Übernahmen und Austausch von Burgen.
- Die Spieler sollten vor dem Spiel festlegen, ob die Partner miteinander sprechen dürfen oder nicht. Bei einem „ernsthaften“ Spiel sollten keine Informationen oder Tipps zwischen den Partnern ausgetauscht werden – aber vielleicht macht ein unernstes Spiel ja mehr Spaß.

Strategische Tipps:

- **Spiel in Teams:** Wenn ein Partner eine Farbe an seinem Burghof sicher kontrolliert, sollte der andere auf keinen Fall Ritter dieser Farbe an seinem Burghof platzieren, sondern direkt in den Provinzen.
 - Reihenfolge: Diese ist im Spiel zu 4 noch wichtiger als in den Versionen für 2 oder 3. In manchen Situationen kann es entscheidend sein, dass die Partner direkt nacheinander spielen. Manchmal kann man sogar 4 mal direkt nacheinander ziehen (wenn beide als letzte eine Runde beenden und als erste in der folgenden ziehen).
- **Verteidigen von Provinzen und Regionen:** Dabei sollte man alles Geschick aufwenden. Im Spiel zu 4 ist eine Übernahme leichter als bei den anderen Versionen, da mehr Ritter direkt in den Provinzen eingesetzt werden und die Partner die Chance haben, oft nacheinander zu spielen.