

# Spielhilfe „Krieg und Frieden“

## *Aufbau*

Bei 4 Spielern: Jeder Spieler erhält 4 Schicksalskarten. Der Spieler mit der Schicksalskarte mit dem Kreuz ist Startspieler.

Bei 3 Spielern: Die Schicksalskarte mit dem Kreuz wird offen ausgelegt. Jeder Spieler erhält 5 Schicksalskarten.

Hat ein Spieler in seiner Starthand (8 Karten) weniger als 16 Punkte (entsprechend der ersten Schicksalskarte), kann er seine Hand abwerfen und 8 neue Karten ziehen.

## *Winter*

Der Kanzler spielt eine Schicksalskarte. Jeder kann durch Abgeben eines Privilegs die Karte durch eine eigene Schicksalskarte ersetzen.

## *Frühling*

Versteigerung der Rolle „Kanzler“ mit den Machtkarten. Die Machtpunkte werden entsprechend der Übersicht und der Schicksalskarte berechnet. Der bisherige Kanzler beginnt und die anderen Spieler können überbieten oder passen. Wer passt erhält sein letztes Gebot zurück. Der Gewinner wird neuer Berater.

- Zeigt die Schicksalskarte ein Privileg, erhält er ein Privileg seiner Wahl. Ist das Privileg noch verfügbar, erhält er 2 Siegel. Erwirbt er das Privileg von einem andern Spieler erhalten er und der abgebende Spieler jeweils 1 Siegel.
- Zeigt die Schicksalskarte die Kathedrale, baut der Gewinner das nächste Teil der Kathedrale. Er erhält die entsprechenden Siegel (2-2-2-3-3-4) plus 1 Siegel für jede Bauhütte. Danach werden die Bauhütten abgerissen.

## *Sommer*

Der Kanzler führt seinen Aktionen durch, danach die anderen Spieler.

- Machtkarte „Korn“: Einen Bauernhof bauen.
- Machtkarte „Hammer“: Aus einem Bauernhof eine Bauhütte machen. Nie mehr Bauhütten als Bauernhöfe.
- Machtkarte „Kelch“: Bestechung eines Ritters. Der angegriffene Spieler muss eine Machtkarte „Schild“ ablegen, wenn möglich.
- Machtkarte „Schild“: Angriff auf einen anderen Spieler. Verteidigung nur durch eigene Machtkarte „Schild“. Bei Erfolg kann ein gegnerisches Gebäude pro Machtkarte „Schild“ zerstört werden. Für jeden besiegten Gegner erhält der Angreifer am Ende des Sommers 2 Machtkarten.

Am Ende des Sommer wird das Verhältnis Bauernhöfe-Bauhütten überprüft und die zusätzlichen Machtkarten gezogen.

## *Herbst*

1. Ernte: Jeder Spieler zieht 1 Machtkarte, zusätzlich zieht er für je 2 Bauernhöfe eine weitere Karte. Für jedes Privileg erhält man eine entsprechende Machtkarte.
2. Gnade des Königs: Jeder Spieler, der weniger als 5 Machtkarten auf der Hand und weniger als 3 Karten erhalten hat, kann die Gnade des Königs in Anspruch nehmen. Er wählt einen Spieler mit mehr Siegeln und zieht blind bis zu Hälfte der Handkarten (abgerundet). Der abgebende Spieler erhält dafür ein Privileg (vgl. Frühling).
3. Zehnt: Jeder Spieler muss sein Handkarten auf 10 reduzieren.

## *Spielende*

Am Ende des Jahres, in dem die Kathedrale fertiggestellt wurde, legt der König ein Reichsurbar an. Die verbliebenen Machtkarten werden der letzten Schicksalskarte entsprechend gewertet. Für je 5 Machtpunkte erhält der Spieler ein weiteres Siegel.