

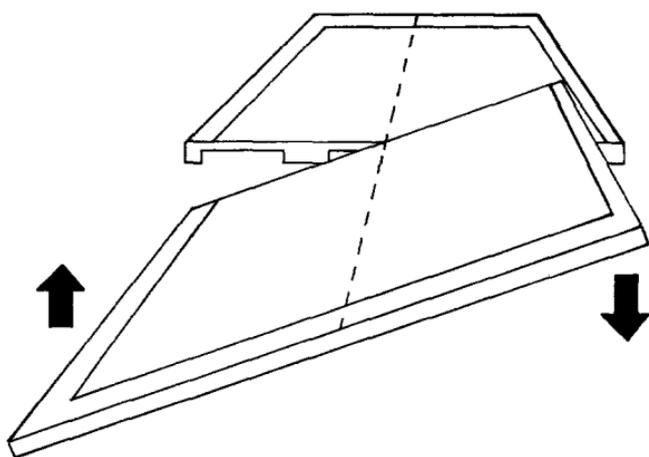
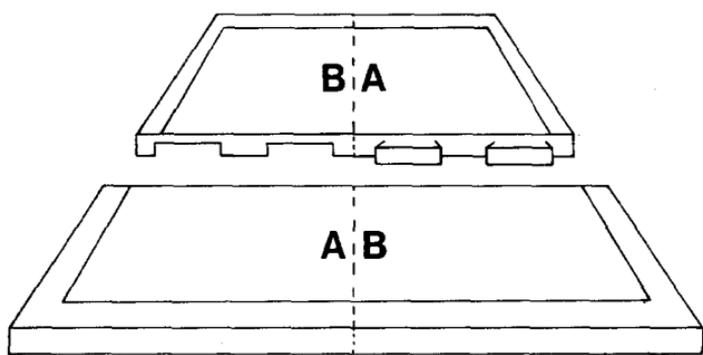
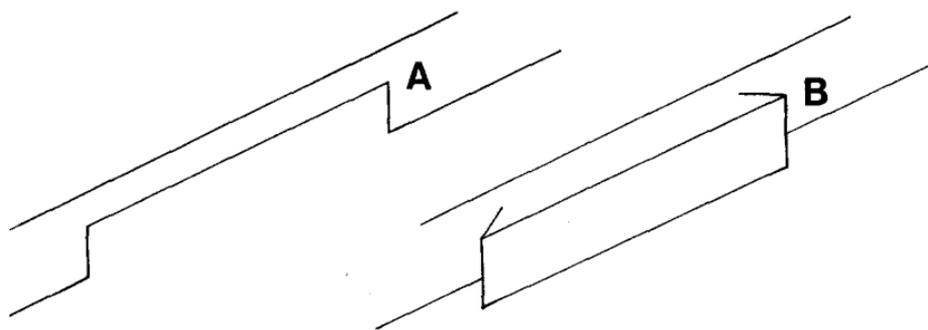
SPIELANLEITUNG

SPIELREGELN

FEUDAL

6041654





Feudal

1. DAS ZWEIERSPIEL

Ziel des Spiels ist es, die gegnerische Burg zu besetzen oder das gegnerische Königshaus — König, Prinz und Herzog — gefangenzunehmen.

Aufstellung

Von den 6 Spielsätzen kommen nur 2 zum Einsatz. Farbe nach Wahl, am besten braun gegen blau. Jeder Spieler wird folgende Figuren besitzen:



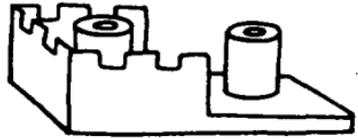
König



Prinz



Herzog



Burg (mit Vorhof)



Ritter
(2)



Sergeant
(2)



Knappe



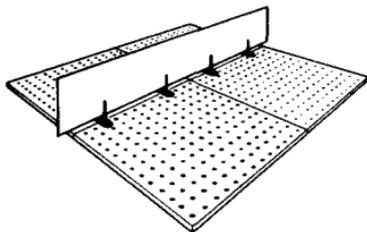
Bogenschütze



Speerwerfer
(4)

Das Königshaus, nämlich **König**, **Prinz** und **Herzog**, **die Burg**, mit einem befestigten und einem unbefestigten Teil (Vorhof), ferner **die Armee**, 10 Figuren und zwar: 2 Ritter, 2 Sergeanten, 1 Knappe, 1 Bogenschütze und 4 Speerwerfer.

Durch das Los wird ermittelt, wer den ersten Zug machen darf; der Verlierer wählt eine beliebige Hälfte des Spielplans als sein Königreich. Zwischen diesem und dem verbleibenden Land wird eine Trennwand aufgestellt, hinter der die Spieler unbeobachtet ihre Streitkräfte formieren.

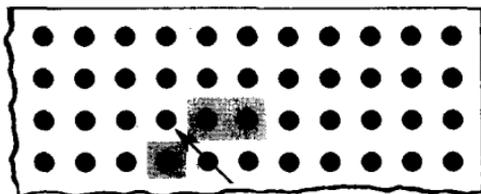


Aufgesteckte Trennwand

Unter Beachtung der folgenden Spielregeln stellen die Spieler ihre Figuren irgendwo in ihrem Lande auf. Die individuelle Taktik dieses Aufmarsches wird wohl zunächst nur von den Zugmöglichkeiten der Figuren, später von strategischen Erfahrungen beeinflusst werden (Anfänger werden sich zunächst auf die Informationen unter Punkt 3 „Musteraufstellungen“ verlassen).

Felsen und Wald sind Felder, die von bestimmten Figuren nicht betreten werden dürfen, weder bei der Aufstellung noch während des Spiels, nämlich **die Berittenen** haben Felsen (dunkelgrüne Felder) und Wälder (hellgrüne Felder),

das Fußvolk jedoch nur die Felsen zu meiden; letzteres darf aber zwischen den Felsen durchziehen (nur in der Diagonalen, s. Abb.).



Die Burg darf überall, für die Dauer des Spiels unverrückbar, aufgebaut werden, auch auf Felsen oder im Wald. Der Vorhof ist der einzige Zu- und Ausgang der Burg. Dem **Bogenschützen** ist der Zutritt zur eigenen Burg verwehrt. Ausnahme: er darf bei Spielbeginn im Vorhof aufgestellt werden. Ist der Aufmarsch beiderseits vollendet, werden Trennwand und Halter vom Brett genommen. Es empfiehlt sich, die Sichtblende als Gedächtnisstütze zusammenzuklappen und sie auf den Tisch zu stellen, wobei man sich eines Halters bedient.

Das Spiel kann beginnen.

Der Spieler, welcher das Los gewonnen hat, beginnt. Er zieht mit einer oder mehreren seiner Figuren, maximal mit jeder Figur einmal in jeder Runde. Die Figuren bewegen sich wie im „Schaubild der Züge“ angegeben.

Es darf nur über unbesetzte Felder gezogen werden, ausgenommen der Knappe, der sich im Rösselsprung bewegt.

Alle gegnerischen Figuren können geschlagen werden, wobei die eigenen auf deren Platz gesetzt werden.

Die geschlagenen Figuren werden vom Plan genommen. Ausnahme: Der **Bogenschütze** kann nicht schlagen, also nur auf unbesetzte Löcher gezogen werden. Er schießt aber aus dem Stand und drängt lediglich den Gegner nach eigenem Ermessen bis zu 3 Felder in jede beliebige Richtung zurück oder zur Seite. Er darf nicht über Felsen oder die Burg schießen (= verdrängen), den Vorhof ausgenommen. (Über den Burgvorhof darf keine Figur ziehen.)

Das Spielende ist erreicht, wenn die Burg des Gegners, und zwar ihr befestigter Teil, besetzt oder sein Königshaus, nämlich König, Prinz und Herzog, geschlagen ist. Bittet ein Spieler um Frieden und der Gegner geht darauf ein, endet das Spiel unentschieden.

2. VARIATIONEN

Das Spiel mit mehr als 2 Personen (3—6 Personen) verläuft in seinen Regeln analog dem Zweierspiel mit folgenden Zusätzen: Jede Partei wählt einen **Oberfeldherrn**. Dieser nimmt eine komplette Streitmacht inklusive Burg und Königshaus, seine Partner wählen je eine andere Armee der gleichen Farbtonung (blau oder braun), jedoch **ohne Burg und Königshaus**, sie bekommen vom Oberfeldherrn jedoch seinen Prinzen oder Herzog als Anführer zugeordnet. Ist die Zahl der Teilnehmer ungerade, führt ein Spieler der kleinsten Partei 2 Armeen. Der Oberfeldherr bestimmt, in welcher Reihenfolge seine Partner aufmarschieren (sich aufstellen) und zum Zug kommen.

Das Zweierspiel mit mehr Armeen. Für Kenner wird es sicher reizvoll sein, FEUDAL mit je 2 oder sogar 3 Armeen zu spielen. Immer aber darf auf jeder Seite nur 1 Burg und 1 Königshaus eingesetzt werden.

Das Viererspiel. Jeder der 4 Teilnehmer wählt einen kompletten Satz Spielfiguren inklusive Burg und Königshaus und wählt ein Viertel des Spielbretts als sein Reich aus. Um den Aufmarsch geheim tätigen zu können, werden sowohl Trennwand als auch die Spielregel benutzt, welche beide man **rechtwinkelig im Mittelpunkt des Spielplans** aneinanderstoßen läßt. Die Teilnehmer ziehen nacheinander im Uhrzeigersinn, wobei jeder versucht, die Burgen der Gegner einzunehmen.

Wer seine Burg verloren hat, scheidet aus. Burg nebst Königshaus (respektive sein überlebender Rest) werden aus dem Spiel genommen. An die Stelle der Burg tritt jene Figur, die sie erobert hat. Befindet sie sich dann auf Gelände, das ihr verboten ist (Fels oder Wald), muß sie ein Feld in irgendeine Richtung versetzt werden. Der siegreiche Feldherr übernimmt den Rest der geschlagenen Armee in die seinige auf und zieht mit ihr den Regeln entsprechend. **Sieger** ist, wessen Burg am Ende übrig bleibt.

3. MUSTERAUFSTELLUNGEN

FEUDAL bietet unzählige Möglichkeiten allein des Aufmarsches, wobei zunehmende Erfahrung zu zahlreichen Strategien führt. Der Neuling mag inzwischen folgende Tips für Ausgangspositionen ins Auge fassen.

Der erste Spieler bereitet den Angriff vor... 4 Speerwerfer und 2 Sergeanten sind, im Mittelpunkt des Bretts konzentriert, bereit, in das Gebiet des Gegners einzudringen.

Der Bogenschütze zwischen Burg und Brettmitte dient der Unterstützung des Angriffs und eventuellem Verteidigungsmanöver.

Die Berittenen in der Ecken des Bretts sind zum Angriff bereit, ebenso jedoch zur Verteidigung der Burg. König und Knappe halten sich aus Sicherheitsgründen in der Nähe der Burg auf. Da sie sich nur beschränkt bewe-

gen können, werden sie am besten gemeinsam eingesetzt.

Der zweite Spieler bleibt in der Defensive:

Die Burg gestattet nur 3 Zugänge zum Vorhof; ein Zugang führt über Wald (durch den Berittene nicht vordringen können).

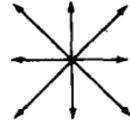
Der Bogenschütze im Burgvorhof bietet zusätzlichen Schutz.

König und Knappe stehen auch hier vorsichtshalber gemeinsam in Burg nahe.

Einige Berittene, 2 Speerwerfer und 2 Sergeanten in der Mitte des Bretts dienen sowohl dem Angriff wie auch der-Abwehr.

4. SCHAUBILD DER ZÜGE

KÖNIG



Zieht 1 oder 2 Löcher in jede Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal).

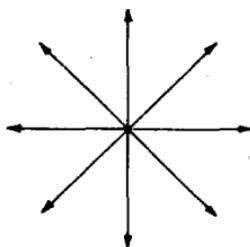
PRINZ



HERZOG



RITTER



Alle Reiter ziehen beliebig viele Löcher in jede Richtung, jedoch nicht auf oder durch 'Wald oder Felsen.

SERGEANT



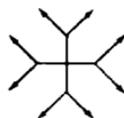
Zieht maximal 12 Löcher diagonal oder 1 Loch senkrecht oder waagrecht.

SPEERWERFER



Zieht maximal 12 Löcher senkrecht oder waagrecht oder 1 Loch diagonal.

KNAPPE



Zieht 1 Loch waagrecht oder senkrecht plus 1 Loch diagonal (Rösselsprung).

BOGENSCHÜTZE



Zieht entweder bis zu 3 Löcher weit, kann dabei aber keinen Gegner schlagen — oder bleibt stehen und kann dann die erste gegnerische Figur in Schußrichtung (diagonal, waagrecht, senkrecht) bis zu 3 Löchern zurück oder zur Seite drängen. Schießt nicht über Burg oder Felsen.

Es darf nur über unbesetzte Löcher gezogen werden (außer Knappe), und nicht auf oder über Berge. Geschlagen wird, indem man die gegnerische Figur entfernt und die eigene auf deren Platz setzt (Ausnahme Bogenschütze). Keine Figur darf auf oder über Felsen ziehen.

FEUDAL ist ein finessenreiches Belagerungs- und Eroberungsspiel, das davon ausgeht, daß sich zwei (oder mehrere) Königreiche bekriegen, wobei sie nachts unerkant gegeneinander aufmarschieren. Wenn der Tag heraufzieht, erkennen die Rivalen die Position ihres Gegners, schätzen sie strategisch gegen ihre eigene ab und eröffnen hierauf taktisch entsprechend den strengen Regeln das Gefecht.

An FEUDAL können 2—4 Spieler oder 2 Mannschaften mit bis zu 3 Spielern pro Mannschaft teilnehmen.