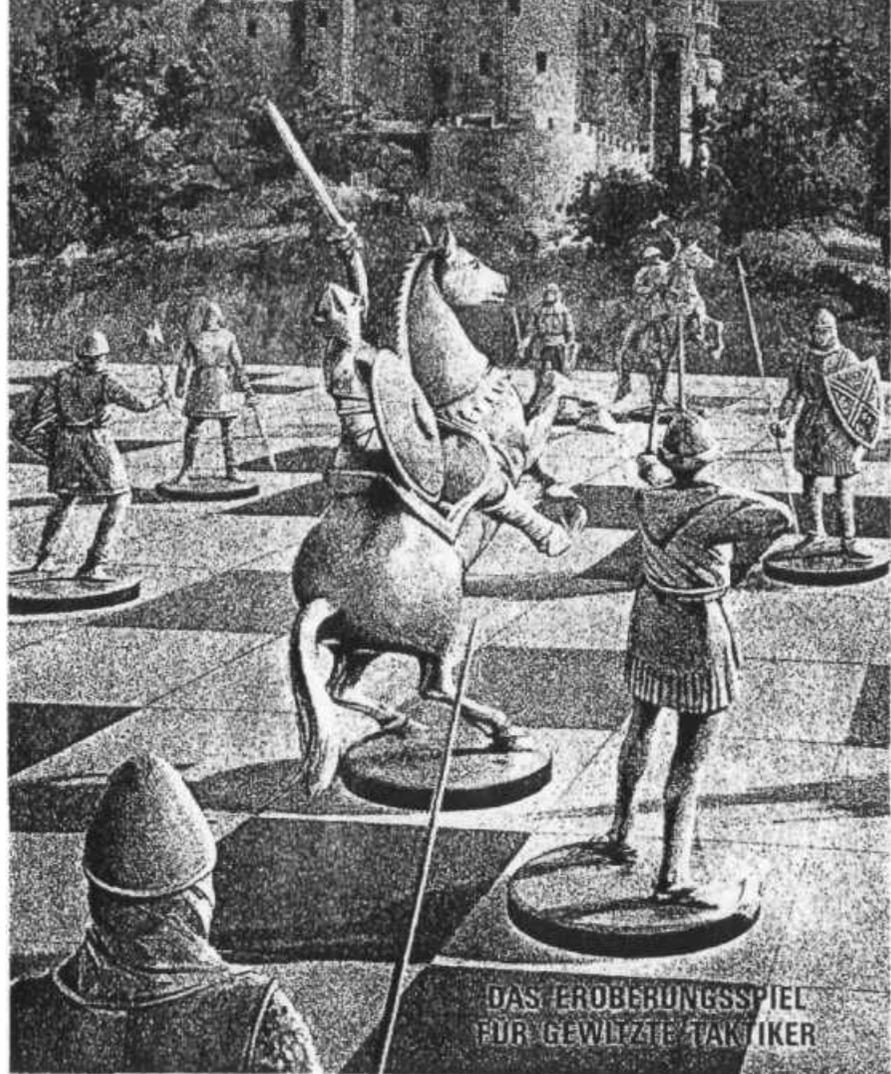


# FEUDAL



DAS EROBERUNGSSPIEL  
FÜR GEWITZTE TANKRIER

Copyright © 1969 by 3M Company, St. Paul, Minnesota 55101

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.

# FEUDAL

## Spielanleitung

### 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: •



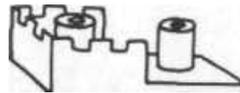
König



Prinz



Herzog



Burg (mit Vorhof)



Ritter (2)



Sergeant (2)



Knappe



Bogenschütze



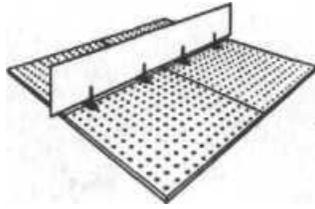
Speerwerfer (4)

**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 (Hülle des Spielbretts), hinter der die Spieler unbeobachtet ihre Streitkräfte formieren.



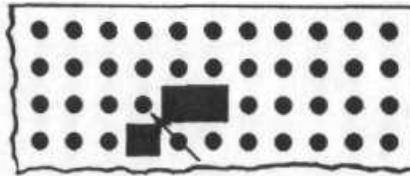
Halter für Trennwand



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 „Muster-aufstellungen“ 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 (gestreifte Felder), das FuOvolk 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 Farbtönung (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 eine Spieler der kleineren 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 den 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 bewegen 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 Burgnähe.

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

Ein gutes Beispiel für einen Aufmarsch (hier sogar mit 6 Armeen) ist auf dem Schaubild des Schubers wiedergegeben.

## 4. SCHAUBILD DER ZÜGE

**KÖNIG**



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

**PRINZ**

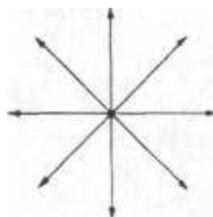


Alle Reiter ziehen beliebig viele Löcher in jede Richtung, jedoch nicht auf oder durch Wald oder Felsen.

**HERZOG**



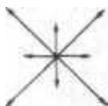
**RITTER**



**SERGEANT**



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



## SPEERWERFER



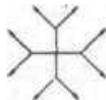
Zieht maximal 12 Löcher senkrecht oder waagrecht oder 1 Loch diagonal.



## 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.

**Brauchen Sie Ersatzteile?** Folgende Spielutensilien können Sie direkt bei der 3M Deutschland GmbH, Neuß, bestellen (Preisänderungen vorbehalten):

Spielfiguren (bitte Farbe angeben)

Satz  
Stück

DM 4,50  
DM -50



**3M DEUTSCHLAND GMBH**  
Hauptabt, Handelswaren  
404 Neuß 1 • Postfach 643 • Tel. 141