

M. Merlin

LORDS OF ALBAN

Ein Spiel für 2-4 Personen ab 12 Jahren, Spieldauer 3-5 Stunden

Spielmaterial:

1 Spielplan, 12 Schiffe (weiß), 30 Holzeinheiten, 4x30 Spielfiguren, 60 Kornfeldwaben (gelb), 30 Wiesenwaben (grün), 24 Dorf-Waben (orange), 24 Stadt-Waben (rot), 12 Burg-Waben (schwarz), 24 Kultur-Karten, 24 Earl-Karten, 12 Lord-Karten, 1 goldene Krone, 1 roter Spielrhythmusmarker

Einleitung:

Bei *LORDS OF ALBAN* geht es um die Besiedelung und die Kultivierung der britischen Inseln, wie sie nach Abschluß der römischen Eroberungen stattgefunden hat. Keltische und germanische Völker versuchten mit mehr oder weniger Erfolg, auf den grünen Inseln Fuß zu fassen. Die Aufgabe der Spieler ist es nun, die Geschicke eines dieser Einwanderungsvölker in die Hand zu nehmen.

Auf eine bestimmte Namensgebung der Völker wurde verzichtet, weil der Sinn des Spieles nicht darin liegen soll, die Wege der Geschichte möglichst exakt nachzuzeichnen. Jeder Teilnehmer hat vielmehr die Aufgabe im Rahmen seiner Möglichkeiten einem Volk die besten Chancen für eine stabile kulturelle Zukunft zu verschaffen.

Am Ende des Spieles steht dann wiederum eine Metapher aus der Geschichte des britischen Inselreiches. Ein Staatsgebilde das sich auf Lords und Könige stützt. Allerdings kann es bei *LORDS OF ALBAN* durchaus der Fall sein, daß das einflußreichste Volk und somit der letzte König aus Irland oder Schottland stammen.

Und nun noch ein Wort zur Namensgebung bei *LORDS OF ALBAN*.

Die Rolle der Lords im Spiel wurde schon angedeutet und wird in dem noch folgenden Regelteil bekräftigt werden.

Alban ist ein Name aus der Geschichte, dessen wirklicher Ursprung heute allerdings immer noch unbekannt ist. Fest steht nur, daß er einerseits für das gesamte, heutige Großbritannien und andererseits lediglich für ein Teilgebiet Großbritanniens, nämlich für das Gebiet nördlich des *Firth of Forth* und *Firth of Clyde*, also den größten Teil Schottlands gebraucht wurde. Um möglichst beiden Auslegungen gerecht zu werden, wurde zum einen auf dem Spielplan den Regionen des Nordens der Name *ALBAN* zugedacht, wie zum anderen das Spiel als solches danach benannt.

Eine weitere Bezeichnung, die sich auf dem Spielplan findet, ist der alte Name Irlands *ERINN*. *Erinn* taucht ebenso wie *Alban* häufig in keltischen Sagen auf, weshalb man davon ausgeht, daß beide Namen keltischen Ursprungs sind.

BRITANNIA schließlich ist die Bezeichnung, die Rom seiner eroberten Provinz gab und die bis zum heutigen Großbritannien erhalten blieb. Selbstverständlich galt dieser Name in den Augen der römischen Besatzer wiederum für das gesamte Inselreich. Doch Tatsache bleibt, daß die Römer niemals einen nennenswerten Fuß auf irischen Boden gesetzt haben und sich trotz der Anwesenheit von vier Legionen niemals der Highlands bemächtigen konnten. Fest in römischer Hand war lediglich das Territorium des heutigen Englands.

Der Spielplan:

Der Spielplan besteht aus den Landgebieten der britischen Inseln und den sie umgebenden Meeren. Jede der auf den Landgebieten eingezeichneten Waben, entspricht einem Spielfeld. Die mit Bäumen gekennzeichneten Waben sind Waldgebiete.

Die Kreuze, Anker- und Schiffsymbole auf dem Meer sind Fortbewegungspunkte für Schiffe. Die schwarzen Pfeile, die von einem Ankersymbol auf eine Landwabe weisen, sind Landungspunkte. Nur an diesen Landungspunkten ist es möglich, daß Figuren von Schiffen aus an Land gehen, bzw. andersherum. Die Schiffsymbole dienen als Startfelder.

Spielziel:

Das Ziel des Spieles ist nach der Besiedelung und Kultivierung des Landes schließlich zum König gewählt zu werden. Gewonnen hat das Spiel, wer zweimal hintereinander König war.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler entscheide sich für eine Spielfarbe. Zusätzlich zu seinen Spielfiguren erhält er noch 1 Schiff.

Man entscheide auf beliebige Weise, wer das Spiel beginnt. Der Startspieler erhält den Spielrhythmusmarker.

Gegen die Reihenfolge setze dann jeder sein Schiff mit 3 Figuren Besatzung auf ein Startfeld (Schiffsymbol) seiner Wahl. Wer zuletzt anzieht, setzt also zuerst sein Schiff.

Die restlichen Spielfiguren behält jeder Spieler in seinem persönlichen Vorrat vor sich auf dem Tisch.

Spielfolge:

Eine Spielrunde setzt sich aus den folgenden Punkten zusammen, wobei jeder der Punkte von jedem der Spieler durchgespielt wird, bevor zum nächsten Punkt übergegangen wird. Hierbei ist die Reihenfolge der Spieler u.U. entscheidend. D.h. der Spieler mit Spielrhythmusmarker zieht zuerst, dann reihum im Uhrzeigersinn einer nach dem anderen. Wurde auf diese Weise eine komplette Spielrunde durchlaufen, wird der Spielrhythmusmarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. So beginnt jeder Spieler einmal eine Spielrunde.

Wie sieht nun eine Spielrunde aus:

1. Bewegung, Rodung von Wald, Schiffbau
2. Konflikte
3. Entwicklung
 - 3.1. Gründung von Dörfern, Städten, Burgen
 - 3.2. Anlegen eines Kornfeldes und Kulturkartenerwerb
 - 3.3. Bevölkerungszuwachs

Bewegung:

Jeder kann jedes seiner Schiffe und jede seiner Figuren 1 x pro Runde in beliebiger Reihenfolge bewegen.

Schiffe - werden auf den Kreuzen der Meere des Spielplanes mit einer Reichweite von bis zu 7 Kreuzen waagrecht, senkrecht und diagonal gezogen. Dabei kann die Richtung beliebig geändert werden.

Auf einem Kreuz kann nur ein Schiff stehen. Ein Überspringen bzw. Durchfahren von Kreuzen auf denen bereits ein Schiff steht, ist nicht möglich.

Schiffe können nur durch die jeweils an Bord befindlichen Figuren bewegt werden. Ein Schiff, das verlassen stehenbleibt, kann von jeder beliebigen Spielfigur übernommen werden. Demgemäß dürfen sich auf einem Schiff jeweils nur die Figuren eines einzigen Spielers befinden, d.h. es ist nicht möglich, sich ein Schiff zu teilen.

Leere Schiffe bleiben nur an Landungspunkten bestehen. Auf freiem Meer (z.B. nach Konflikt) werden sie vom Spielplan genommen. Landungspunkte sind durch Ankersymbole mit schwarzen Pfeilen markiert. Schiffe ankern bei dem Ankersymbol am Rumpf eines Pfeiles.

Figuren - bewegen sich mit einer Reichweite von bis zu 2 Waben.

Eine Bewegung in ein Waldgebiet hinein oder von Waldgebiet zu Waldgebiet kostet 2 Bewegungspunkte. D.h. ein Eindringen in den Wald ist nur möglich, wenn eine Figur direkt davor steht.

Ein Wechsel von Schiff auf Land, von Land auf Schiff (Landungspunkte) oder von Schiff zu Schiff (nebeneinander liegend) kostet jeweils 1 Bewegungspunkt, d.h. ein Schiff entspricht einer Landwabe.

Auf einer Wabe darf nur 1 Figur stehen. An Bord eines Schiffes dürfen bis zu 3 Figuren gestellt werden.

Dörfer, Städte und Burgen können durchschritten werden, aber die Bewegung einer Figur darf dort nicht enden.

Rodung von Wald:

Anstatt eine Figur zu bewegen, kann ein Waldgebiet, in dem sich diese Figur bereits befinden muß, gerodet werden. Als Kennzeichen beginnender Rodung wird eine Holzeinheit neben die Figur gelegt.

In der nächsten Runde ist das Waldgebiet dann gerodet, die Holzeinheit geht in den persönlichen Vorrat des betreffenden Spielers über und es wird eine grüne Wiesenwabe auf das ehemalige Waldgebiet gelegt. Die Figur kann noch in der gleichen Runde weiterziehen.

Schiffbau:

Anstatt eine Figur zu bewegen, kann an einem Landungspunkt (Wabe an Land, auf die eine schwarze Pfeilspitze weist), ein Schiffbau begonnen werden. Dazu muß sich die Figur allerdings bereits vor dieser Bewegungsrunde an dem betreffenden Landungspunkt befinden. Anstelle einer Figur kann dort aber auch ein Dorf, eine Stadt oder eine Burg sein. Als Kennzeichen beginnender Bautätigkeit wird eine Holzeinheit aus dem persönlichen Vorrat an den Landungspunkt gelegt.

In der nächsten Runde wird die Holzeinheit vom Spielplan genommen und ein Schiff am Landungspunkt aufgestellt (Ankersymbol). Schiff und Figur können noch in dieser Runde gezogen werden. (Merke: Das funktioniert nur, wenn der Landungspunkt nicht noch von einem anderen Schiff belegt ist.)

Konflikte:

! Wer an Konflikten beteiligt ist, nimmt in dieser Runde an keiner Entwicklung teil !

Konfliktbeteiligung ist gegeben und erst dann gegeben, wenn ein Spieler eine gegnerische Figur geschlagen oder gegnerisches Eigentum zerstört hat.

Beim Spielrundenpunkt **Konflikte** entscheidet eine Befragung darüber *ob, wann und wie lange* Konflikte ausgetragen werden.

Zuerst wird der "*konfliktschwächste*" Spieler befragt, ob er Konflikte austragen will (Erstschlagsrecht).

Der *Konfliktschwächste* ist der Spieler mit den wenigsten Figuren auf dem Spielplan. Bei Figurenpatt ist der Konfliktschwächste, wer die wenigsten Wehrbauten (Dörfer, Städte und Burgen) hat. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, so wird gemäß Spielrhythmusmarker und Uhrzeigersinn entschieden, wer zuerst befragt wird.

So werden alle Spieler nacheinander befragt, ob sie Konflikte austragen wollen oder nicht. Erst wenn alle Spieler keine Konflikte (mehr) austragen wollen, ist die Befragung abgeschlossen.

Will nun jemand Konflikte austragen, so kann er einmal jede seiner Figuren und jedes seiner Schiffe ziehen, wenn diese sich am Konflikt beteiligen können. Danach wird die Befragung beim nächsten Spieler fortgesetzt.

Am Konflikt beteiligen können sich nur solche Schiffe und Figuren, die den folgenden Bedingungen genügen: Schiffe - können mit normaler Schiffsbewegung (siehe **Bewegung**) anlanden, oder an gegnerischen Schiffen beiliegen (Nachbarfeld), um ihrer Besatzung eine Konfliktbeteiligung zu ermöglichen.

Figuren - können schlagen, indem sie wie in einem normalen Bewegungszug (siehe **Bewegung**) auf das gegnerische Feld (Wabe oder Schiff) ziehen. Die geschlagene Figur wird in den Vorrat des Besiegten gelegt.

Konflikte innerhalb des Waldes und in den Wald hinein sind nicht möglich. Lediglich aus dem Wald heraus.

Zieht der Angreifer auf ein Kornfeld des Gegners, so wird die Kornfeldwabe vom Spielplan entfernt (nur in Konfliktfällen möglich).

Um ein Dorf anzugreifen, muß der Angreifer mit 2 Figuren gleichzeitig auf die entsprechende Wabe ziehen. Geschieht das, so wird die Dorf-Wabe vom Spielplan genommen und eine verbleibende Figur des Angreifers auf der leeren Wabe belassen.

Um eine Stadt anzugreifen, muß der Angreifer mit 4 Figuren gleichzeitig auf die entsprechende Wabe ziehen. Verfahren analog zu Dorf.

Um eine Burg anzugreifen, muß der Angreifer mit 6 Figuren gleichzeitig auf die entsprechende Wabe ziehen. Verfahren analog zu Dorf.

Mit dem Verlust von Dorf, Stadt, oder Burg ist in der Regel auch der Verlust von Grafschaften, Earls und Lords verbunden (s.h.).

Entwicklung:

! An der Entwicklung kann nur teilhaben, wer zuvor an keinem Konflikt beteiligt war !

Konfliktbeteiligung ist gegeben und erst dann gegeben, wenn ein Spieler innerhalb dieser Runde eine gegnerische Figur geschlagen oder gegnerisches Eigentum zerstört hat.

Gründung von Dörfern, Städten, Burgen:

Um ein Dorf, eine Stadt oder eine Burg aufzubauen, müssen jeweils verschiedene Voraussetzungen erfüllt sein:

Dorf:

a) Es muß 1 Figur auf dem Feld des zu gründenden Dorfes stehen (Kornfeld oder Wiese, kein Waldgebiet). Diese Figur bleibt als Besitzanzeiger auf der Dorf-Wabe stehen, die an dieser Stelle auf den Spielplan gelegt wird.

b) Es muß mindestens 1 direkt angrenzendes Kornfeld existieren (Versorgung).

c) 1 weitere Figur, die den Dorfplatz in einem Bewegungszug erreichen kann, wird vom Spielplan entfernt (=> insg. 2 Figuren im Dorf).

Stadt:

a) Es muß 1 Figur auf dem Feld der zu gründenden Stadt stehen (Kornfeld oder Wiese, kein Waldgebiet). Diese Figur bleibt als Besitzanzeiger auf der Stadt-Wabe stehen, die an dieser Stelle auf den Spielplan gelegt wird.

b) Es müssen mindestens 2 direkt angrenzende Kornfelder existieren (Versorgung).

c) 3 weitere Figuren, die die Stadt in einem Bewegungszug erreichen können, werden vom Spielplan entfernt (=> insg. 4 Figuren in einer Stadt).

d) Es wird 1 Holzeinheit aus dem persönlichen Vorrat abgegeben.

Burg:

a) Es muß 1 Figur auf dem Feld der zu bauenden Burg stehen (Kornfeld oder Wiese, kein Waldgebiet). Diese Figur bleibt als Besitzanzeiger auf der Burg-Wabe stehen, die an dieser Stelle auf den Spielplan gelegt wird.

b) 5 weitere Figuren, die die Burg in einem Bewegungszug erreichen können, werden vom Spielplan entfernt (=> insg. 6 Figuren in einer Burg).

c) Es wird 1 Holzeinheit aus dem persönlichen Vorrat abgegeben.

d) Es werden 3 Kulturkarten abgegeben.

e) Von einem Spieler dürfen insgesamt nur so viele Burgen gebaut werden, wie er Grafschaften hat.

Grundsätzlich dürfen Dörfer, Städte und Burgen nur da gegründet werden, wo sie nicht direkt an Dörfer, Städte, Burgen oder Kornfelder eines Gegenspielers grenzen.

Ein einmal gegründeter Ort kann nicht wieder aufgelöst werden. Es bestehen nur zwei Möglichkeiten einen solchen Ort zu verändern. Zum einen kann ein Dorf zu einer Stadt oder Burg *erweitert* werden, oder eine Stadt zu einer Burg. Dabei zählen dann die in einem Ort schon anwesenden Figuren beim Bau der Erweiterung mit. Zum anderen kann ein Ort durch einen gegnerischen Angriff zerstört werden.

Grafschaften und Earls:

Eine Grafschaft existiert dann, wenn mindestens 1 Dorf, 1 Stadt und drei Kornfelder ohne Lücken zu einem Verbund miteinander verknüpft sind. Ein Verbund repräsentiert dabei maximal eine Grafschaft, auch wenn in diesem Verbund 2 Dörfer, 2 Städte und 6 Kornfelder ohne Lücken miteinander verknüpft sind.

Solange solch eine Grafschaft *existiert*, erhält der sie besitzende Spieler einen Earl. Werden durch Konflikt die Voraussetzungen einer Grafschaft zerstört, so muß der dazugehörige Earl abgegeben werden.

Ein Earl hat bei einer Königswahl $\frac{1}{2}$ Stimme.

Lords:

Wird eine Burg gegründet, so erhält der Spieler einen Lord. Ein Lord hat 1 Stimme bei einer Königswahl. Wird eine Burg zerstört, so muß der dazugehörige Lord wieder abgegeben werden.

Anlegen eines Kornfeldes:

Pro Spielrunde kann ein Spieler maximal 1 Kornfeld anlegen. Hierzu muß auf dem entsprechenden Spielfeld eine eigene Figur stehen. Das Kornfeld wird angelegt, indem eine Kornfeldwabe auf das entsprechende Spielfeld gelegt wird.

Grundsätzlich dürfen Kornfelder nur da angelegt werden, wo sie nicht direkt an Dörfer, Städte, Burgen oder Kornfelder eines Gegenspielers grenzen.

Ein Kornfeld bleibt nur unter zwei Bedingungen erhalten: Entweder muß eine Figur darauf stehen bleiben. Sobald die Figur heruntergeht, ist das Kornfeld vom Spielplan zu entfernen. Die Kornfeldfigur darf also nicht ausgetauscht werden. Oder das Kornfeld grenzt direkt an ein Dorf oder eine Stadt (nicht Burg).

Kulturkartenerwerb:

Für je 2 Städte erhält der Spieler 1 Kulturkarte pro Spielrunde. Jeder Spieler darf maximal 6 Kulturkarten auf der Hand halten. Erst wenn er Kulturkarten zum Bau von Burgen verbraucht hat, kann er wieder neue Karten erhalten. Kulturkarten haben einen Wert von $\frac{1}{3}$ Stimmen bei Königswahlen.

Bevölkerungszuwachs:

Aus jedem Dorf und jeder Stadt kommt ein Bevölkerungszuwachs von 1er Figur, die auf ein jeweils dazugehöriges freies Feld gestellt wird. Hat ein Dorf oder eine Stadt kein direkt benachbartes freies Feld, so hat dieses Dorf oder diese Stadt keinen Zuwachs.

Dörfer und Städte, die im Verlauf von Konflikten soviel angrenzende Kornfelder verloren haben, daß die bei der Gründung erforderliche Anzahl nicht mehr vorhanden ist, haben keinen Bevölkerungszuwachs.

Burgen haben grundsätzlich keinen Bevölkerungszuwachs.

Königswahlen und Spielende:

Wenn alle Spieler zusammen insgesamt 6 Burgen errichtet haben, d.h. wenn mind. 6 Lords im Spiel sind, dann finden zum ersten Mal Königswahlen statt und zwar direkt im Anschluß an die Spielrunde, in der das Limit erreicht wurde.

König wird der Spieler, der die meisten Stimmen auf der Hand hält (Kultur $\frac{1}{3}$ Stimme, Earl $\frac{1}{2}$ Stimme, Lord 1 Stimme). Im Falle einer Pattsituation wird eine Spielrunde später die Wahl wiederholt.

Wer einmal König war, erhält mit der goldenen Krone für die nächste Wahl eine zusätzliche Stimme, die Königsstimme.

Von jetzt an wird alle 3 Spielrunden erneut gewählt. Die Runden sind nachzuhalten. Der Spieler dem es gelingt, 2 x hintereinander die Königswürde zu erlangen, hat das Spiel gewonnen.



Demand Spieleverlag Dortmund

Werder Straße 22

44143 Dortmund