

# Anno 1452 – Kurzübersicht

© Juli 2000 Michael Andersch

## Spielaufbau:

- Jeder Spieler: 15 Geld, 5 Aktionskarten, Spielsteine seiner Farbe, Prestigeanzeiger auf "10"
- Spielreihenfolge auswürfeln & markieren
- Spieldauer festlegen, Zeitstein auf 1. Feld "Interregnum", Besitzkarten (offen) und Aktionskarten (verdeckt) auf dafür vorgesehene Felder legen, Königskarten bereitlegen
- in umgekehrter Spielerreihenfolge: je 1 Besitzstein in zwei benachbarte Gebiete, nicht in von anderen Spielern bereits besetzte Gebiete

## Ablauf einer Spielrunde:

Jede Spielrunde entspricht einem Zeitabschnitt (Interregnum, 1273, 1298, usw.) und besteht aus 1-3 Aktionsrunden (AR) und 1 Ergebnisrunde (ER).

### Aktionsrunde (AR):

Zeitstein ein Feld nach rechts, bei 2. und 3. AR zuvor Würfelprobe (2 bzw. 3 Würfel, AR findet nur statt, falls keine "6" gewürfelt)

In Spielerreihenfolge hat jeder Spieler eine der folgenden Aktionen:

- Besitzstein einsetzen (Maximum pro Gebiet gemäß Zahl im Wappen)
  - Kosten: 4 + Anzahl bereits in diesem Gebiet vorhandener Besitzsteine
  - Bei Mehrheit an Besitzsteinen in einem Gebiet erhält man die zugeh. Besitzkarte (Prestige + 1)
- Stadt gründen (Maximum pro Gebiet gemäß Mauerteilen über dem Wappen)
  - nur mit entspr. Karte und nur bei bereits vorhandenem Besitzstein
  - Kosten: 6
- Bürger einsetzen (Maximal 3 pro Besitzstein bzw. 6 pro Stadt; höchstens 3 Bürger pro AR einsetzbar)
  - Kosten: 3 pro Bürger
  - Können auf eigene Besitzsteine/Städte beliebig verteilt werden, Maximum (3/6) beachten!
- Angriff durchführen (Voraussetzung: mind. 1 Besitzstein in eigenem Vorrat)
  - Von eigenem Besitzstein/Stadt gegen fremden Besitzstein/Stadt in gleichem oder angrenzendem Gebiet (Ausnahme: König kann überall angreifen)
  - Angreifer: -1 Prestigepunkt
  - König beteiligt: Einsatz beliebig vieler Söldner (nach Kampf verloren)
  - Gleichzeitiges Würfeln von Angreifer und Verteidiger, Treffer gem. Übersichtstabelle, Kampf endet nur durch Niederlage einer Seite
  - Sieger: +1 Prestigepunkt, Verlierer: -1 Prestigepunkt
  - Sieg des Verteidigers: Besitzstein und ggf. Stadt des Angreifers sind verloren
  - Sieg des Angreifers: Besitzstein d. Verteidigers wird durch Besitzstein des Angreifers (aus Vorrat!) ersetzt, Stadt wird ggf. übernommen. Eingesetzter Besitzstein ist vermindert ("1")
  - Bei Mehrheit an Besitzsteinen in einem Gebiet erhält man die zugeh. Besitzkarte (Prestige + 1), der Verlierer dieser Karte erhält 1 Prestigepunkt abgezogen
- Heirat (nicht mehrere Damen gleichzeitig)
  - Nur mit entspr. Karte und bei Erfüllung aller Bedingungen (auch Nachteile!)
  - Ehe dauert bis zur nächsten ER (siehe auch dort)
- Titel annehmen
  - Nur mit entspr. Karte und bei Erfüllung aller Bedingungen
  - Prestige + 2
- Erbschaft
  - nur mit entspr. Karte, Besitzsteinmaximum des Gebiets beachten!
  - Bei Mehrheit an Besitzsteinen in einem Gebiet erhält man die zugeh. Besitzkarte (Prestige + 1)

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Michael Andersch  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

- Sonst. Aktionen
  - Entspr. Karte spielen, unter "AR" genannte Aktion durchführen
  - evtl. gezogene Sofortkarte sofort ausführen, aber insges. max. eine pro AR

Zusätzlich kann vom Spieler am Zug eine Reaktionskarte (rote Schrift) pro AR gespielt werden. Alle Gegenspieler dürfen bei einer Aktion des Spielers am Zug ebenfalls 1 Reaktionskarte spielen

### Ergebnisrunde (ER):

Zeitstein auf die nächste Jahreszahl setzen

Alle Spieler dürfen in der ER max. eine sonstige Aktionskarte spielen (unter "ER" genannte Aktion)

Folgende Phasen nacheinander durchführen, jeweils von allen Spielern (*kursiv gedruckte Phasen nicht mehr bei der letzten ER, d.h. wenn Zeitstein auf 1452 oder entspr. früher steht*)

- *Karten ergänzen (ggf. Sonderregel für Expertenspiel beachten)*
  - Abgabe bel. vieler Aktionskarten, max. 5 behalten, anschl. Ergänzen auf 5
  - gezogene Sofortkarte sofort spielen, allerdings max. eine pro ER
- Einnahmen kassieren (gem. Übersichtstabelle) und Vermindertplättchen entfernen
- *Handel & Absprachen (nur im Expertenspiel)*
- Prestigepunkte anpassen gem. nachfolgender Tabelle
  - bei Gleichstand: Alle Spieler betroffen
  - pro Prestigepunkt über 20 bzw. unter 0: 5 Geld kassieren bzw. bezahlen

	jeweils die meisten	jeweils die wenigsten
Besitzsteine, Bürger, Städte, Besitzkarten	+1 Prestigepunkt	-1 Prestigepunkt

- Ehen auflösen, ggf. nicht mehr gerechtfertigte Besitzkarten zurückgeben
- *Königswahl (nicht wenn Zeitstein vor 1273 steht)*
  - Spieler mit wenigsten Besitzsteinen wird König, bei Gleichstand Spieler mit mehr Prestige, bei erneutem Gleichstand Würfelentscheidung
  - König erhält: 3 Prestigepunkte, 3 zus. Aktionskarten, 12 Söldner
- *Spielreihenfolge festlegen*
  - König sucht sich Position aus, danach Gegenkönig (sofern im Spiel)
  - restliche Spieler gem. Reihenfolge auf Prestigetabelle

## Spielende / Sieger:

Wenn Zeitstein letztes Feld (1452 oder eher, je nach Spieldauer) erreicht hat und die letzte (verkürzte) ER durchgeführt wurde.

Gewinner ist Spieler mit den meisten Siegpunkten (siehe Übersichtstabelle)

## Übersichtstabelle:

	Kosten	Einnahmen	Treffer bei	Siegpunkte
Besitzstein	4-9	3	6 (3x)	1
verminderter Besitzstein	-	1 oder 2	6 (1x oder 2x)	1
Bürger	3	1	5-6	1 (pro 2 Bürger)
Söldner	-	-	4-6	-
Stadt	6 + Karte	1	(Abwehr bei) 1	1
Besitzkarte	-	1	-	1
Prestigepunkte	-	-	-	1
Geld	-	-	-	1 (pro 10 Geld)