

# ANNO 1452

## Spielmaterial

Der Spielplan zeigt

- ◆ eine Prestige-Tabelle [A],
- ◆ eine Zeittafel [B],
- ◆ eine Anzeige für die Spielreihenfolge [C],
- ◆ drei Felder für die Spielkarten [D],
- ◆ 16 Gebiete [E].

In jedem Gebiet ist ein Wappen [F] abgebildet; die Ziffer im Wappen legt fest, wie viele Besitzsteine hier höchstens liegen dürfen, die Anzahl der Mauern über dem Wappen, wie viele Städte gegründet werden können.

- 64 Besitzsteine (je 16 in 4 Farben);  
1 Besitzstein symbolisiert 3 Bauern
- 96 Bürgersteine (je 24 in 4 Farben)
- 12 Söldnerfiguren
- 9 Markierungssteine (je 2 in 4 Farben und  
1 schwarzer Zeitstein)
- 32 Stadtplättchen
- 24 „Vermindert“-Plättchen;  
(für Besitzsteine, die im Kampf Treffer erleiden)
- 120 Geldmünzen in Werten zu 1, 2, 5, 10, 20  
und 50
- 3 „Spielende“-Plättchen (aus technischen  
Gründen liegen 6 bei, 3 dienen nur als Ersatz)
- 6 Würfel
- 4 große Übersichtskarten
- 107 Spielkarten, davon:  
16 Besitzkarten (grüne Rückseite)  
89 Aktionskarten (blaue Rückseite)  
2 Königskarten (rote Rückseite)

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel trennen Sie bitte vorsichtig alle Plättchen aus den Stanzbögen.

1. Jeder Spieler erhält alle Spielsteine einer Farbe (Besitzsteine, Bürgersteine, Markierungssteine) sowie Geldmünzen im Gesamtwert von 15 und eine Übersichtskarte; einen seiner Markierungssteine legt er auf Feld „10“ der Prestige-Tabelle, sie zeigt die Prestige-Punkte, die jeder besitzt.
2. Der schwarze Zeitstein wird in der oberen Reihe der Zeittafel auf das Feld „Interregnum“ gesetzt.
3. Die Söldnerfiguren werden neben dem Spielplan bereitgelegt, ebenso die Stadtplättchen, die „Vermindert“-Plättchen, die Würfel und das Geld.

Die Spielkarten werden nach ihren Rückseiten sortiert:

- ◆ Die beiden Königskarten bleiben vorerst noch aus dem Spiel (bis 1273) und werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

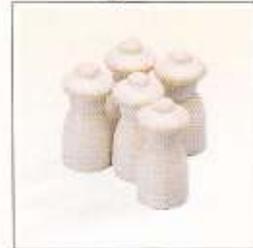
Besitzsteine



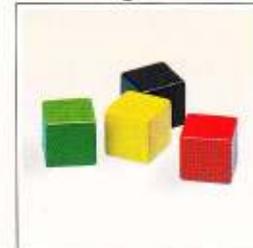
Bürgersteine



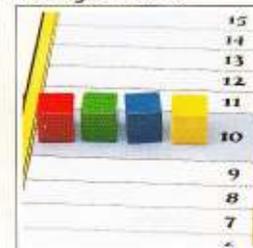
Söldnerfiguren



Markierungssteine



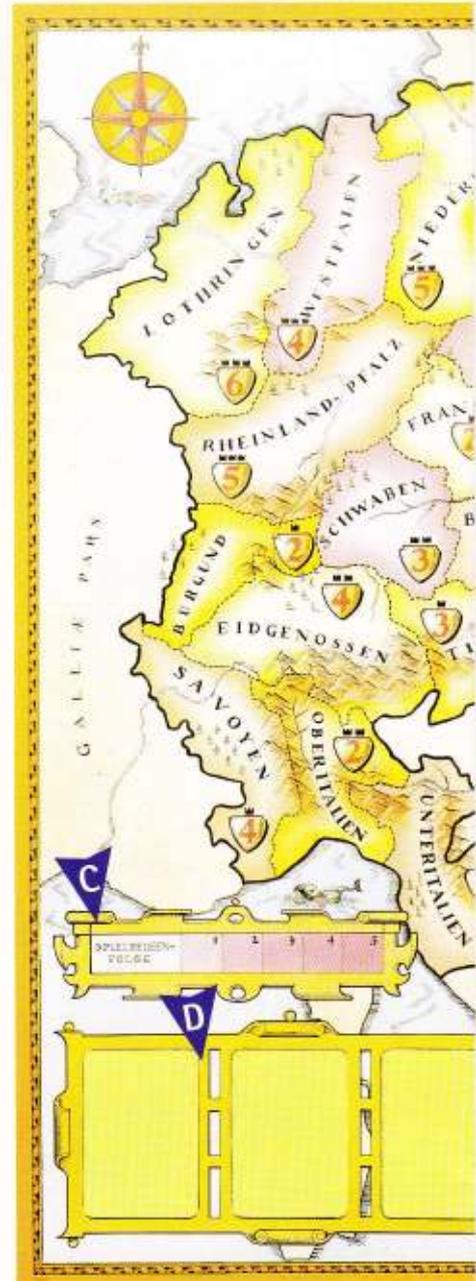
Startaufstellung  
Prestige-Tabelle



Startaufstellung  
Zeittafel



Ablagefelder  
der Spielka



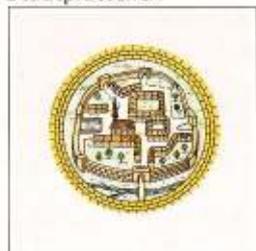
# Spielablauf im Überblick



Spielreihenfolge auswürfeln



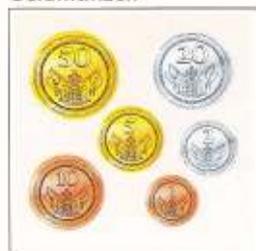
Stadtplättchen



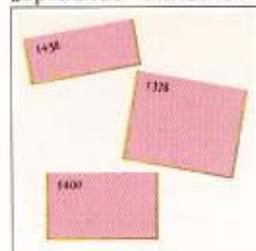
„Vermindert“-Plättchen



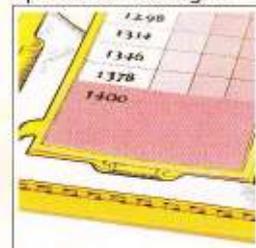
Geldmünzen



„Spielende“-Plättchen



Spieldauer festlegen



♦ Die Besitzkarten kommen als offener Stapel auf das rechte Kartenfeld (direkt neben die Zeittafel).

♦ Die Aktionskarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 5 Karten und nimmt sie auf die Hand. Sollten sich darunter Karten mit der Anweisung „Karte sofort aufdecken!“ befinden, gibt er diese zurück (sie werden wieder in den Stapel eingemischt) und erhält dafür neue vom Stapel. Der restliche Stapel wird verdeckt auf das linke Kartenfeld gelegt (das mittlere ist für den Ablagestapel vorgesehen).

- Die Spielreihenfolge für die erste Runde wird ausgewürfelt. Wer die höchste Zahl würfelt, stellt seinen zweiten Markierungsstein auf Feld 1 der Anzeige für die Spielreihenfolge auf dem Spielplan. Die anderen folgen auf den nächsten Feldern in der Reihenfolge ihrer Würfelzahl (vom Besten bis zum Schlechtesten). Bei Gleichstand würfeln die betroffenen Spieler noch einmal.

*Info: Feld 5 der „Spielreihenfolge“ ist für künftige Erweiterungen vorgesehen.*

- Setzen Sie in umgekehrter Spielreihenfolge in 2 benachbarte Gebiete jeweils einen Besitzstein, der Spieler auf Feld 4 der „Spielreihenfolge“ setzt also zuerst. Niemand darf in ein bereits besetztes Gebiet setzen (das gilt nur für die Startaufstellung)!

*Spieltyp: Wenn Sie das erste Mal spielen, suchen Sie sich einfach 2 beliebige benachbarte Gebiete aus. Sie werden im Verlauf Ihrer ersten Partie die Vor- und Nachteile der einzelnen Gebiete kennenlernen und dann Ihre eigene Strategie für die Startaufstellung entwickeln.*

- Schließlich müssen Sie sich noch einigen, wie viele Runden Sie spielen. Das Spiel kann 9 Runden dauern (bis zum Beginn des Jahres 1452), aber auch schon eher beendet werden. Mit den „Spielende“-Plättchen decken Sie die nicht gespielten Jahre auf der Zeittafel ab.

*Beispiel: Wenn Sie 7 Runden spielen wollen, decken Sie die Jahreszahlen 1400, 1438 und 1452 ab; das Spiel endet dann zu Beginn des Jahres 1400.*

*Spieltyp: Ein Spiel über 6 Runden dauert nach den Basisregeln rund 60 Minuten, jede weitere Runde verlängert die Spieldauer um etwa 10 Minuten. Wenn Sie nicht bis 1452 spielen, können Sie manche Aktionskarten nur eingeschränkt einsetzen, doch sind alle Karten auch dann spielbar. Weniger als 6 Runden sollten Sie jedoch nicht spielen.*

## Spielablauf (Basisspiel für 3 und 4 Spieler)

### Spielziel:

Werden Sie der mächtigste Herrscher mit den meisten Besitzsteinen und -karten, Bürgern und Städten, dem höchsten Prestige und dem größten Reichtum!

### Eine Spielrunde besteht aus

- ◆ bis zu 3 Aktionsrunden (ob die 2. und 3. stattfinden, entscheidet eine "Würfelprobe"),
- ◆ einer Ergebnisrunde, in der der Spielstand ermittelt und die nächste Spielrunde vorbereitet wird.

### Aktionsrunde:

Jeder Spieler führt EINE der folgenden Aktionen durch. Gespielt wird in "Spielreihenfolge".

#### Besitzstein einsetzen

- ◆ Ein Besitzstein symbolisiert 3 Bauern, bringt in jeder Runde ein Einkommen von 3, bietet Platz für die Ansiedlung von 3 Bürgern und kann ein Stadtrecht erhalten.
- ◆ Kommt es zu Kämpfen, können Sie für den Besitzstein 3 Würfel werfen (ein Würfel trifft bei einer "6").
- ◆ Wer die meisten Besitzsteine in einem Gebiet hat, erhält die Besitzkarte. Allerdings ist die Zahl der Besitzsteine in jedem Gebiet begrenzt (siehe Zahl im Wappen).
- ◆ Der Einsatz eines Besitzsteins kostet Geld: 4 plus die Anzahl aller Besitzsteine, die bereits in dem Gebiet liegen.

#### Bürger ansiedeln

- ◆ Bürger werden bei einem Besitzstein angesiedelt. Bis zu 3 können Sie pro Aktion einsetzen, auch in verschiedenen Gebieten.
- ◆ Jeder Bürger erhöht Ihr Einkommen um 1 und bringt Ihnen bei einem Kampf einen zusätzlichen Würfel (er trifft bei "5" und "6").
- ◆ Die Ansiedlung eines Bürgers kostet 3.

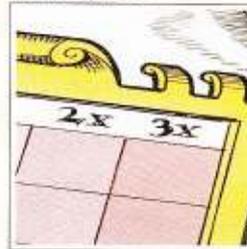
#### Angriff durchführen

- ◆ Von einem Besitzstein aus können Sie einen Angriff starten; angesiedelte Bürger gehören mit zur Angriffsgruppe.
- ◆ Gegner des Angriffs ist ein anderer Besitzstein (mit seinen Bürgern) im selben oder einem benachbarten Gebiet.
- ◆ Angreifer und Verteidiger würfeln für jede Einheit. Treffer führen zu Verlusten (siehe Übersichtskarte); Verteidiger in einer Stadt können Treffer abwehren.
- ◆ Zweck des Angriffs ist, seinen Besitz auszudehnen, die Mehrheitsverhältnisse zu den eigenen Gunsten zu ändern und dem Prestige des Gegners zu schaden.
- ◆ Der König darf überall angreifen (auch ohne Besitzstein) und hat zusätzlich eine Söldnertruppe zur Verfügung.

Für die folgenden Aktionen muss eine Karte ausgespielt werden!

*Spieltip: Viele Karten haben eine doppelte Funktion; Sie können immer nur eine Funktion nutzen, wenn Sie die Karte ausspielen. Schauen Sie sich gemeinsam vor Ihrem ersten Spiel die verschiedenen Arten der Aktionskarten an, damit Sie Einsatzmöglichkeiten und Auswirkungen der Karten kennenlernen. (Einige auf dieser Seite abgebildeten Karten haben so eine Doppel-Funktion.)*

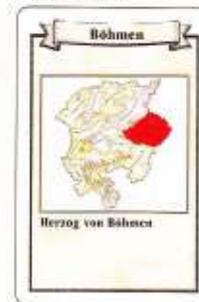
Würfelprobe



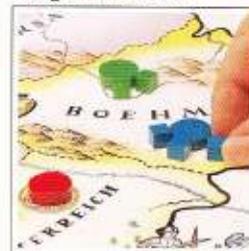
Besitzstein einsetzen



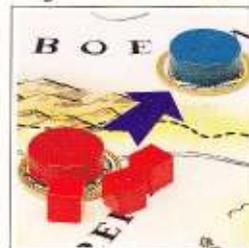
Besitzkarte



Bürger ansiedeln



Angriff durchführen



tkarte

**Stadtkarte oder Heiratskarte**

**Tirol**  
  
 rtrum

**Enterthalien**  
 W Herzog  
  
**Koststaxe**  
 O Bedingung: Diese Karte kann  
 1/2 bis 1/4 des Spielplans werden.  
 O Ergebnis: Der Spieler erhält  
 Geld (er bringt 1 und sein Preis  
 ist 1) und keine weitere von 2  
 hohe Bürger in beliebigen Gebieten  
 spielen ab.

**Heiratskarte**

**Lothringen**  
 W Löwe  
  
**Adelheid**  
 O Bedingung: Der Spieler muß König  
 sein.  
 O Ergebnis: Er erhält einen Besitzstein  
 in 1/2 des Spielplans und einen weiteren  
 hohen Bürger in beliebigen Gebieten  
 (nicht der Spieler die Stadtkarte von  
 Lothringen). Die Stadtkarte von  
 Lothringen ist nicht mehr  
 spielbar (siehe um 1).

Titelkarte

**Niedersachsen**  
 W Hagedorn  
  
**Herzog von Sachsen**  
 O Bedingung: Der Spieler muß die  
 Stadtkarte von Niedersachsen  
 besitzen.  
 O Ergebnis: Der Prestige des Spielers  
 steigt um 2. Wird die Bedingung nicht  
 mehr erfüllt, muß die Karte abgelegt  
 werden.

Erbschaftskarte

**Obersachsen**  
 W Erbschaft  
  
**Erbschaft**  
 O Bedingung: Keine  
 O Ergebnis: Der Spieler bekommt einen  
 Besitzstein in OBERSACHSEN.

Aktionskarte

**Sondersteuer**  
  
 Ah, Sie dürfen alle den (unheimlichen)  
 Ausschlag bekommen! Das heißt, sie  
 werden für jeden Besitzstein, den  
 Sie besitzen, 20 Goldstücke auf 10  
 werden. 100 Goldstücke auf 10 werden  
 200 Goldstücke auf 20 werden.  
 Wo Sie besitzen in dieser Runde für alle  
 Ihre Besitzsteine um 100 Goldstücke  
 (siehe die Karte für „Sondersteuer“).

Reaktionskarte

**Verrat**  
  
 Die angegebene Stadt wird in dieser  
 Runde durch Verrat geschwächt - sie  
 verliert alle Besitzsteine von 10 (eine  
 „Jahresfrist“). Wenn bei „Jahre“ nur  
 noch ein „10“ steht, heißt das,  
 wenn die Karte 20 Jahre Spielplan ist.

Sofortkarte

**Sturm & Drang**  
 Karte sofort aufdecken!  
  
 Ah, ein weiterer „Mittelschiff“-An-  
 griff - er verliert auf jeden Fall alle 10  
 Aktionspunkte gespielt!  
 ER: Die Spieler können nicht folgen  
 um keinen 20 Goldstücke in jeder  
 Aktionsrunde aufdecken!

Königskarte

**Der König**  
  
**Privilegien:**  
 • +2 Prestige  
 • +1 Aktionsrunde  
 • 1/2 Spielplan  
 • Die nächste Runde in der  
 Spielreihenfolge wählen  
 • (Stand angeben)

### Stadtrecht verleihen

Mit einer Stadtkarte können Sie einem Besitzstein das Stadtrecht verleihen. Sie erhöhen damit Ihr regelmäßiges Einkommen, müssen die Aktion aber mit 6 bezahlen. Eine Stadt bietet 3 weiteren Bürgern Platz zum Ansiedeln und wehrt beim Kampf Treffer ab.

### Heirat ausrichten

Auf der Karte einer heiratswilligen Dame werden die Bedingungen für die Heirat genannt. Wenn Sie sie erfüllen, kommen Sie in den Genuß der Vorteile (aber nur, wenn Sie auch alle Nachteile in Kauf nehmen!).

### Titel annehmen

Ein Titel bringt Ihnen 2 zusätzliche Prestige-Punkte, wenn Sie die Bedingung auf der Titelkarte erfüllen.

### Erbschaft antreten

Mit einer Erbschaftskarte können Sie kostenlos einen Besitzstein auf dem Spielplan einsetzen.

### Sonstige Aktionen

Eine Reihe von Karten nennt im Titelbanner eine Aktion (statt eines Gebietes). Diese Karten können sowohl in den Aktionsrunden ("AR") als auch in der späteren Ergebnisrunde ("ER") gespielt werden - je nachdem haben sie unterschiedliche Auswirkungen.

### Reaktionskarten und Sofortkarten

Diese Karten werden zusätzlich oder außer der Reihe gespielt und gelten nicht als Aktion.

## Ergebnisrunde:

Spätestens nach der 3. Aktionsrunde wird der aktuelle Spielstand ausgewertet und die nächste Spielrunde vorbereitet

### 1. Karten ergänzen

Der Reihe nach ergänzen alle Spieler ihre Aktionskarten auf 5; zuvor können sie Karten abwerfen.

### 2. Einkommen

Ebenfalls der Reihe nach kassieren alle Spieler ihr Einkommen aus dem allgemeinen Geldvorrat.

### 3. Handel & Absprachen

Diese Phase findet nur im Expertenspiel statt.

### 4. Prestige-Punkte

Wer die meisten Besitzsteine, Bürger, Städte, Besitzkarten hat, erhält dafür jeweils 1 Prestige-Punkt, wer davon die wenigsten hat, verliert je 1 Prestige-Punkt.

### 5. Königswahl

Erstmals nach dem 2. Interregnum wird der Spieler mit den wenigsten Besitzsteinen auf dem Spielplan König und erhält Privilegien (siehe Königskarte).

### 6. Spielreihenfolge

Die „Spielreihenfolge“ wird für die nächste Runde festgelegt: Der König (sofern vorhanden) positioniert seinen Markierungsstein als erster, die anderen folgen in der Reihenfolge ihrer Prestige-Punkte.

*Im Regelheft werden alle Aktionen und die Phasen der Spielrunde detailliert erklärt. Außerdem finden Sie dort das „Ottokar“-Szenario für 2 und 3 Spieler und die Regeln für das Expertenspiel.*