

Miles Ratcliffe

MEDIEVALTM

M A S T E R Y



CHAOSTM
PUBLISHING LTD

EINLEITUNG

Medieval Mastery ist ein taktisches Brettspiel, basierend auf dem feudalen System des europäischen Mittelalters. In Frankreich, während einer Zeit des Umschwungs, schlüpfen die Spieler in die Rolle eines Provinzfürsten, während das Land im Nachfolgekrieg versinkt. Entsendet die tapfersten Ritter, um die umliegenden Ländereien zu erobern und den Thron besteigen zu können.

INHALT

126 KARTEN:

Die Karten bestehen aus 6 Spielerdecks und 18 *Artefakten*. Jedes Deck enthält identische *Konflikt*-, *Unterstützungs*- und *Ressourcen*karten.

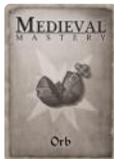


KONFLIKT: Diese Karten werden während eines *Kampfes* verdeckt gespielt. Die Karten erhöhen den *Kampfwert* um 2 bis 5 Punkte, bis auf die *Ambush*-karten, deren Wert durch einen Würfelwurf bestimmt wird.

RESSOURCEN: Diese Karten unterstützen die Spieler mit Boni während des Spiels; um mehr Verstärkungen zu erhalten, weitere Karten zu ziehen, die *Artefakte* anderer Spieler zu vernichten und um zusätzliche Vorstöße zu wagen. Zur richtigen Zeit ausgespielt, erhöhen diese Karten die Chancen auf den Spielsieg.



UNTERSTÜTZUNG: Diese Karten werden während eines *Kampfes* gespielt. Jede Karte erhöht den *Kampfwert* des Spielers um +1 oder +2. Die Spieler können dadurch versuchen, die Schlacht zu wenden und den Rivalen zu besiegen.



ARTEFAKTE: Es existieren drei *Artefakttypen* – *Kronen*, *Zepher* und *Reichsapfel* – die den Spieler durch einzigartige Eigenschaften unterstützen.



39 FELDER:

Es gibt drei verschiedene Arten von Spielfeldern, 6 *Festungen*, 3 *Seen* und 30 *Gebiete*. Diese Felder bilden die *Karte* des mittelalterlichen *Gebietes*.



FESTUNGEN: Jeder Spieler beginnt das Spiel mit Rittern in seiner *Festung*. Jeder neue Ritter, den ein Spieler erhält, startet auf dem *Festungsgebiet*. Nachdem ein Spieler einen *Kampf* verloren hat, flüchten alle überlebenden Ritter in die *Festung*.



SEEN: Spieler können *Seen* nicht erobern. Ein Spieler, der ein *Gebiet* benachbart zu einem *See* kontrolliert, kann einen Vorstoß in jedes andere an den *See* angrenzende *Gebiet* ausführen. Somit gelten alle an dem *See* gelegenen *Gebiete* als benachbart zueinander.



GEBIETE: Es gibt viele unterschiedliche *Gebiete* in dem Spiel. Diese reichen von tiefen, dunklen Wäldern und maroden Ruinen zu schneebedeckten Bergen und schwer bewaffneten Festungen. Die meisten *Gebiete* verfügen über Sonderfertigkeiten, die das Spiel beeinflussen. Alle *Gebiete* besitzen einen *Siegepunktewert* von 1, 2 oder 3.

60 WÜRFEL:

Es gibt 10 Würfel in jeder der sechs Farben. Diese bekommen die entsprechenden Spieler zu Spielbeginn. Jeder Punkt auf dem Würfel repräsentiert einen Ritter.

ANMERKUNG: Während des Spiels werden die Würfel hauptsächlich dazu benutzt, um die Truppenstärke auf den unterschiedlichen Gebieten anzuzeigen. Nur bei *Arena*- und *Ambush*-karten werden sie auch zum Würfeln benutzt.

SPIELAUFBAU

Vor dem Spiel werden folgende Aspekte vorbereitet:

1. Festungen wählen: Jeder Spieler wählt eine von sechs *Festungen*. Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler den entsprechenden Kartenstapel und die Würfel. Das 18-teilige Kartendeck ist bei jedem Spieler identisch, somit macht die gewählte Spielerfarbe keinen Unterschied.

2. Die Karte aufbauen: Die *Karte* wird je nach Spieleranzahl unterschiedlich aufgebaut (siehe Seite 4). Der Aufbau durch das Legen der Teile auf die je nach Spieleranzahl vorgegebene Position ist nicht schwer. Während die *Seen* feste Positionen besitzen, werden die restlichen *Gebiete* in drei Stapel entsprechend ihrem *Siegpunktwert* geteilt, gemischt und verdeckt platziert. Dabei wird in der Mitte des Spielfelds begonnen und die *Gebiete* wie angegeben platziert. Jeder Spieler legt seine *Festung* entsprechend der Vorgabe vor sich aus.

3. Artefakte verteilen: Nachdem das *Spielfeld* aufgebaut ist, werden die *Artefakte* nach *Kronen*, *Zepher* und *Reichsapfel* geteilt, gemischt und jedem Spieler ein *Artefakt* von jedem Typ ausgeteilt. Die Spieler legen ihre 3 *Artefakte* offen vor sich aus. Dies ist ein guter Zeitpunkt für neue Spieler, sich mit den eigenen und den *Artefakten* der anderen Spieler vertraut zu machen. Am einfachsten ist es, wenn die entsprechenden Spieler berichten, welche *Artefakte* und Sonderfertigkeiten sie haben. Dazu ist es hilfreich, die Schnellübersicht auf der Rückseite dieser Anleitung zur Hand zu haben.

4. Unbenutztes Spielmaterial: Alle Karten, Würfel und Spielfelder, die nicht benutzt werden, kommen zurück in die Spielbox.

5. Spielaufbau der Spielerzonen: Nachdem jeder Spieler seine Materialien bekommen hat, werden die Decks gemischt und verdeckt vor den Spielern abgelegt. Daneben sollte Platz für einen Ablagestapel gelassen werden. Jede Karte, die ein Spieler ausspielt, wird danach offen auf den eigenen Ablagestapel platziert. Die Würfel werden ebenfalls als *Reserven* zu dem jeweiligen Spieler gelegt.

6. Ritter platzieren: Jeder Punkt auf dem Würfel repräsentiert einen Ritter. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit sechs Rittern. Diese Ritter werden gleichmäßig zwischen der *Heimatfestung* und den umliegenden *Homelands* verteilt. Befindet sich zum Beispiel nur ein *Homelands* benachbart zur *Festung*, platziert der Spieler je drei Ritter auf der *Festung* und dem *Homelands*. Ist kein *Homelands* benachbart, werden alle sechs Ritter auf der *Festung* platziert. Maximal sind zwei benachbarte *Homelands* möglich.

7. Ziehe fünf Karten: Jeder Spieler zieht nun fünf Karten vom Nachziehstapel. Sollte ein Spieler seine *Authority*-Karte ziehen, wird diese sofort ausgespielt und zwei weitere Karten gezogen. Die Spieler sollten ihre Kartenhand jederzeit vor den anderen Spielern geheim halten.

8. Startspieler bestimmen: Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Dieser Spieler beginnt die erste Runde des Spieles. Die weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn, bis das Spiel endet.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler Gebiete mit 13 oder mehr Siegpunkten kontrolliert. Dieser Spieler wird dann zum Sieger ernannt.

1

2

3

4 **Lege alle unbenutzten Felder, Karten und Würfel zurück in die Box.**

5

6 **Festung**
Homelands

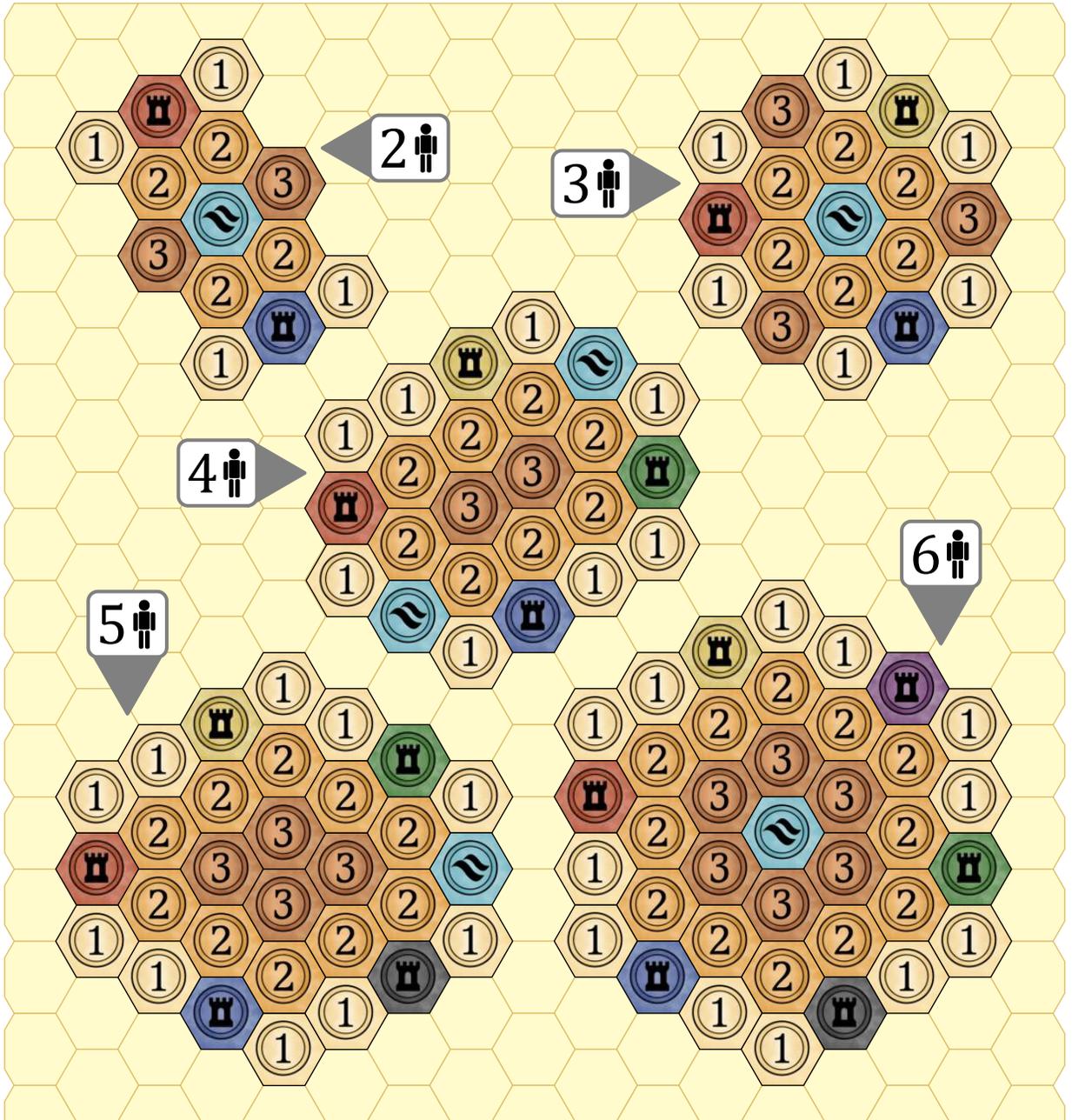
7 **5**

8 **1st** **?**

3

KARTEN

Jede Karte wird durch eine spezielle Anordnung von *Festungen*, *Seen* und *Gebieten*, abhängig von der Spieleranzahl, erstellt. Die Abbildung zeigt den Aufbau für zwei, drei, vier, fünf und sechs Spieler. Beim Aufbau der Karte werden die *Gebiete*, wie dargestellt, offen ausgelegt. Die *Gebiete* mit unterschiedlichen Siegpunkten werden zufällig gewählt, um die Herausforderungen mit jedem Spiel zu verändern.



ANMERKUNG: Es sind genug Teile vorhanden, um bis zu drei Spiele parallel zu spielen. Zum Beispiel können zwei 3-Spieler Spiele, ein 2-Spieler Spiel und ein 4-Spieler Spiel oder sogar drei 2-Spieler Spiele parallel gespielt werden.



Aufbau für #
SPIELER.

FESTUNG



GEBIETE mit dem Wert...



SEE



AUFBAUGRAFIK

2-SPIELER-AUFBAU



SPIELERZONE 1



DIE KARTE



SPIELERZONE 2

ARTEFAKTE

SPIELERZONE

GESPIELTE KARTEN



NACHZIEHSTAPEL

ABLAGESTAPEL

RESERVE



HAND

NAME

BILD



EIGENSCHAFTEN

SIEGPUNKTEWERT

Diese Grafik zeigt die Spielzone des **Nivernais**-Spielers während eines *Kampfes*. Nachdem *Konflikt*- und *Unterstützungskarten* gespielt wurden, hat der Spieler noch zwei verbleibende Handkarten.



IKONOGRAFIE

Die meisten Karten und *Gebiete* in **Medieval Mastery** besitzen spezielle Symbole, um ihre Eigenschaften anzuzeigen. Viele Symbole sind mehrfach zu finden, während andere speziell auf *Artefakten* oder *Gebieten* abgebildet sind. Diese Seiten listen alle Symbole im Spiel und die zugehörigen Regeln auf. Die Symbole selbst sind logisch aufgebaut und nach einigen Spielen werden die Spieler nicht länger nachschlagen müssen.

	Bei der Anwendung der Eigenschaft ist der AUSSPIELENDE Spieler der betroffene Spieler.		Bei der Anwendung der Eigenschaft ist der GEGNERISCHE Spieler der betroffene Spieler.
<i>Viele Artefakte</i>		<i>Brutality, Defiance, Influence</i>	
	Diese Eigenschaft darf nur EIN MAL pro Zug benutzt werden.		Wähle einen BELIEBIGEN SPIELER , auf den diese Eigenschaft angewendet werden soll.
<i>Alle Kronen</i>		<i>Corruption, Prosperity</i>	
	Die Fähigkeit kann nach einem <i>Kampf</i> benutzt werden, wenn dieser GEWONNEN wurde.		Die Fähigkeit kann nach einem <i>Kampf</i> benutzt werden, wenn dieser VERLOREN wurde.
<i>Brutality, Greed, Preparation</i>		<i>Cleansing, Devotion, Resurgence</i>	
	Die Fähigkeit kann vom ANGREIFENDEN Spieler angewendet werden, bevor <i>Konfliktkarten</i> gespielt werden.		Die Fähigkeit kann vom VERTEIDIGENDEN Spieler angewendet werden, bevor <i>Konfliktkarten</i> gespielt werden.
<i>Fear, Influence, Rage</i>		<i>Defiance, Loyalty, Vigour</i>	



BILD (points to the sceptre icon)

NAME (points to 'SCEPTRE OF DEFIANCE')

KARTENTYP (points to 'CONFLICT')

EIGENSCHAFT (points to the text description)

EIGENSCHAFT (points to the icons at the bottom: shield, red arrow, question mark)



WERT/EIGENSCHAFT (points to the number 4 in the top circle)

NAME (points to 'AUDACIOUS CHARGE')

KARTENTYP (points to 'CONFLICT')

WERT/EIGENSCHAFT (points to the large number 4 in the center)

WERT/EIGENSCHAFT (points to the number 4 in the bottom circle)

IKONOGRAFIE

	Zu Beginn des <i>Kampfes</i> addiert der ANGREIFENDE Spieler +1 zu seinem <i>Kampfwert</i> .		Zu Beginn des <i>Kampfes</i> addiert der VERTEIDIGENDE Spieler +1 zu seinem <i>Kampfwert</i> .
Grasslands		Fort, City, Fortress	
	Dieses <i>Gebiet</i> hat KEINE <i>Kapazität</i> von 6 Rittern, stattdessen beträgt die <i>Kapazität</i> #, wie angegeben.		Bei einem <i>Kampf</i> um dieses Territorium dürfen die beteiligten Spieler KEINE <i>Unterstützungskarten</i> spielen.
Cave, Battlefield		Mountains	
	Der betroffene Spieler PLATZIERT 1 zusätzlichen Ritter in seiner <i>Festung</i> . <i>Gebietseigenschaften</i> werden bei der <i>Eroberung</i> angewendet.		Der betroffene Spieler VERLIERT 1 Ritter auf diesem <i>Gebiet</i> . <i>Gebietseigenschaften</i> werden bei der <i>Eroberung</i> angewendet.
Devotion Village, City, Shrine		Brutality Marshlands	
	Der betroffene Spieler ZIEHT so lange Karten von seinem Nachziehstapel, bis er 6 HANDKARTEN besitzt.		Der betroffene Spieler DARF eine beliebige Handkarte abwerfen. <i>Gebietseigenschaften</i> werden bei der <i>Eroberung</i> angewendet.
Greed, Resurgence		Fury, Cleansing, Preparation Ruins, Abbey, Fortress	
+1	Der betroffene Spieler ADDIERT +1 auf seinen <i>Kampfwert</i> .		Der betroffene Spieler wirft EINE ZUFÄLLIGE Handkarte ab.
Rage, Loyalty		Defiance, Influence	
	Zerstöre EIN BELIEBIGES Artefakt des betroffenen Spielers.		Der betroffene Spieler MISCHT EINE KARTE aus dem Ablagestapel zurück in den Nachziehkartenstapel.
Corruption		Order	
	SIEH Dir die obersten 4 Karten des Nachziehstapels des betroffenen Spielers an und lege diese in beliebiger Reihenfolge zurück.		SCHAUE Dir die oberste Karte des Nachziehstapels an. WÄHLE: Lege diese Karte zurück auf den Stapel oder wirf sie ab.
Insight		Prosperity	
	Der betroffene Spieler DARF den KAMPF ausführen, als hätte er die GLEICHE Anzahl an Rittern wie der <i>Gegner</i> . Die Würfel werden nicht angepasst, Spieler dürfen KEINE neuen Ritter in dem umstrittenen <i>Gebiet</i> rekrutieren.		
Fear, Vigour			
	Die Ritter zu SPIELBEGINN werden gleichmäßig zwischen den <i>Homelands</i> und der <i>Festung</i> aufgeteilt.		Der betroffene Spieler VERTEILT seine Ritter nochmals um. Dies zählt NICHT als <i>Vormarsch</i> .
Homelands		Vitality	
	Zu Beginn des <i>Kampfes</i> werfen die beteiligten Spieler je EINEN WÜRFEL . Der Spieler mit der NIEDRIGEREN Augenzahl verliert einen Ritter in der <i>Arena</i> , bei einem Gleichstand verlieren BEIDE Spieler einen Ritter. Sollte danach ein Spieler keinen Ritter mehr in der <i>Arena</i> besitzen, ist der <i>Kampf</i> BEENDET .		
Arena			

ANMERKUNG: Immer, wenn ein Spieler ein Gebiet erobert, zählt dieser als betroffener Spieler.

DER SPIELZUG

1. RITTER PLATZIEREN



Zu Beginn eines Spielzuges platziert der Spieler **drei** Ritter auf seiner *Festung*. Dabei wird der Würfel auf der *Festung* entsprechend angepasst. Bei Bedarf wird ein zweiter Würfel aus der *Reserve* auf der *Festung* platziert. Im seltenen Fall, wenn kein Würfel mehr in der *Reserve* liegt, verfallen die Ritter.

Festungen haben eine unbegrenzte *Aufnahmefähigkeit* an Rittern. Eine *Spielerfestung* kann **nie** von anderen Spielern *erobert* werden, daher gibt es auch **keinen** Grund, Ritter zur Verteidigung dort zu belassen.

RUNDENÜBERSICHT

1. Drei Ritter platzieren
2. *Ressourcenkarten* ausspielen
3. *Kronen* benutzen
4. Ritter *umverteilen*
5. Einen *Vormarsch* machen
6. *Kämpfen*
7. *Ressourcenkarten* ausspielen
8. *Kronen* benutzen
9. *Artefakte* erneuern

2. & 7. RESSOURCENKARTEN AUSSPIELEN

Jedes Spielerdeck enthält vier *Ressourcenkarten*, **Call to Arms**, **Authority**, **Tactical Advance** und **Fracture**. Sobald ein Spieler eine *Ressourcenkarte* spielen möchte, zeigt er diese den anderen Mitspielern, führt den Effekt aus und legt die Karte danach auf den Ablagestapel.

	AUTHORITY: Spiele diese Karte sofort, nachdem alle Karten gezogen wurden, um zwei weitere Karten zu ziehen.		FRACTURE: Spiele diese Karte jederzeit*, um den Effekt eines <i>Artefakts</i> aufzuheben und dieses zu <i>zerstören</i> .
	CALL TO ARMS: Spiele diese Karte während des eigenen Zuges, um zwei zusätzliche Ritter in der eigenen <i>Festung</i> zu rekrutieren.	<p>*Die Fracture-Karte kann nur während des eigenen Zuges oder bei der Benutzung eines <i>Artefaktes</i> gespielt werden. Während der <i>Umverteilung</i> oder bei einem <i>Vormarsch</i> kann die Karte nicht benutzt werden. Sie kann eingesetzt werden:</p> <ul style="list-style-type: none">• Vor oder nach der <i>Umverteilung</i> und des <i>Vormarsches</i> der Ritter.• Sobald ein Spieler den Einsatz der Krone ankündigt. Beginnend mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler nun die Chance, den Einsatz der Fracture-Karte anzukündigen und auszuspielen.• Direkt bevor die Eigenschaften von <i>Reichsapfel</i> und <i>Zepher</i> im <i>Kampf</i> angewendet werden. Beginnend mit dem angreifenden Spieler hat jeder Spieler im Uhrzeigersinn die Möglichkeit, eine Fracture-Karte auszuspielen. <p>Nachdem alle Spieler die Chance erhalten hatten, das <i>Artefakt</i> zu <i>zerstören</i>, werden die Effekte angewandt und das Spiel fortgeführt.</p>	
	TACTICAL ADVANCE: Spiele diese Karte während des eigenen Zuges, um die Ritter umzuverteilen und einen erneuten <i>Vormarsch</i> auszuführen.		
<p>Die Call to Arms und Tactical Advance können nur vor oder nach der <i>Umverteilung</i> der Ritter und des <i>Vormarsches</i> ausgespielt werden. Sie können nicht während der <i>Umverteilung</i>, des <i>Vormarsches</i> oder eines <i>Kampfes</i> gespielt werden.</p>			

Anmerkung: Sobald ein *Artefakt* zerstört wurde, wird es auf die Rückseite gedreht. Es kann nicht mehr eingesetzt werden, bis es wieder hergestellt wurde (siehe Seite 13).

3. & 8. KRONEN BENUTZEN

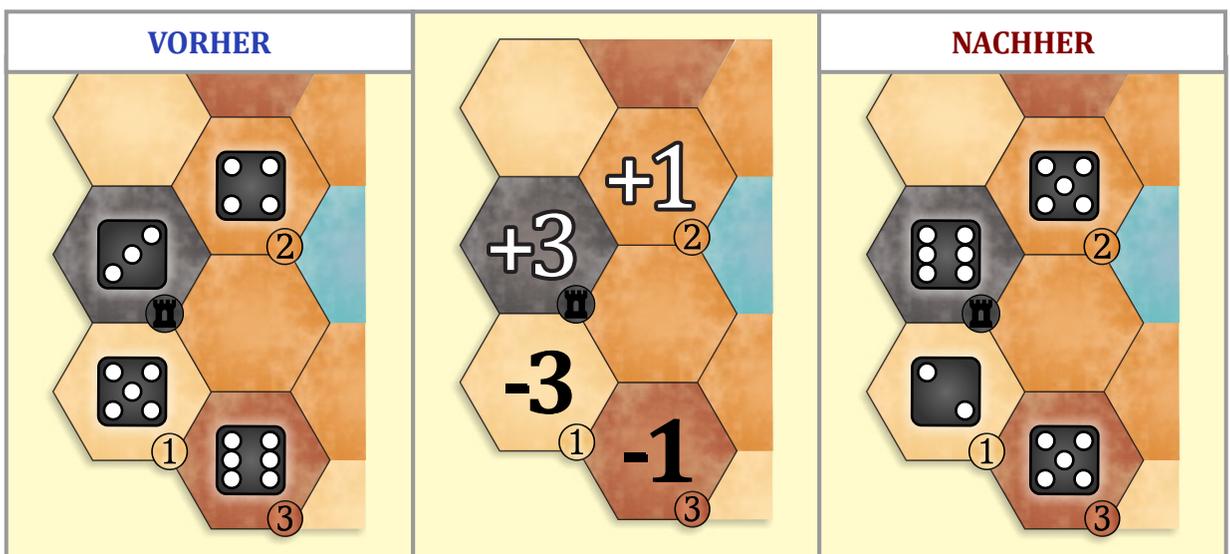
Spieler dürfen ihre *Kroneneigenschaften* **nur ein Mal** pro Spielrunde benutzen. Sie können die Eigenschaft **nicht** bei der *Umverteilung*, während eines *Vormarsches* oder in einem *Kampf* einsetzen. Daher ist der Einsatz der *Kronen* meistens am effektivsten vor der *Umverteilung*. Die **Crown of Vitality** ist eine Ausnahme und am besten direkt vor dem Ende des Spielzuges einzusetzen. Spieler sind nicht verpflichtet, die Krone in der Runde zu benutzen.

ANMERKUNG: Sollte ein Spieler weniger als vier Karten im Nachziehstapel haben, wenn er die **Crown of Insight** benutzt, mischt der Spieler zuerst seinen Ablagestapel und legt diesen unter die verbliebenen Karten. Danach schaut der Spieler sich die obersten vier Karten seines Nachziehstapels an und legt diese in beliebiger Reihenfolge zurück.

4. RITTER UMVERTEILEN

Die *Umverteilung* ist die Bewegung von Rittern zwischen der *Festung* und den kontrollierten *Gebieten* des Spielers. Es darf **nur ein Mal** pro Zug *umverteilt* werden und dies **nur** vor dem *Vormarsch*. Mit einer *Tactical Advance*-Karte kann ein Spieler zwei Mal *umverteilen* und einen *Vormarsch* ausführen. Dies erlaubt den Spielern, sich auf den *Vormarsch* vorzubereiten, indem Ritter in die *Festung* geschickt oder *Gebiete* verstärkt werden, um weniger verwundbar gegenüber Angriffen zu sein. Ein Spieler beendet die *Umverteilung* immer mit der gleichen Anzahl an Rittern, die zu Beginn vorhanden waren.

Um Ritter umzuverteilen, wird die entsprechende Anzahl auf der *Festung* oder eigenen *Gebieten* gesenkt und die entsprechende Anzahl auf einem anderen eigenen *Gebiet* erhöht. Ein Spieler führt einen *Vormarsch* nur mit den Rittern in seiner *Festung* aus. Alle *Gebiete* haben eine *Kapazität* von sechs Rittern, wenn keine Regel etwas anderes vorgibt. Jedes kontrollierte *Gebiet* muss mindestens einen Ritter beherbergen. Ein eigenes *Gebiet* kann **niemals** mehr Ritter als möglich oder gar keinen Ritter enthalten. Wenn möglich, sollte die Anzahl durch einen einzigen Würfel pro *Gebiet* angezeigt werden.



In diesem Beispiel hat der Spieler drei Ritter von dem *Gebiet* mit dem Wert von einem *Siegpunkt* entfernt und einen weiteren Ritter von dem *Drei-Siegpunkte-Gebiet*. Drei dieser Ritter werden in der *Festung* platziert, sodass sich dort sechs Ritter befinden, und der letzte Ritter wurde in das *Gebiet* mit 2 *Siegpunkten* verschoben, um darin fünf Ritter zu versammeln.

— DAS FEUDALSYSTEM —

Das *Feudalsystem* war im *Mittelalter* die vorherrschende *Gesellschaftsform* vom 9. bis in das 17. *Jahrhundert*. Der *Feudalismus* strukturierte die *Gesellschaft* in ein *Rechts- und Militärsystem*, basierend auf einem *Tausch* von *Ländereien* gegen vereinbarte *Leistungen*.

Die *Struktur* kann wie eine *Pyramide* mit dem *König* an der *Spitze* beschrieben werden. Der *König* verlieh *Land* an die *Adligen*, die ihm die *Treue* schworen und unterstützten; *militärisch* und durch *persönliche Hilfen*.

Der *König* vergab für die *Anerkennung* seiner *Position* oft *Ländereien* an *treue Untergebene*. Die *Adligen* waren dadurch ebenfalls wieder in der *Lage*, das *Land* an *Vasallen* zu *vergeben*.



VERSORGUNGSWEGE

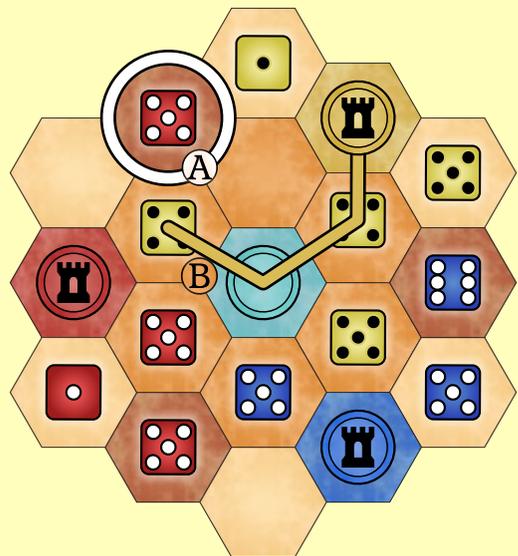
Ein von einem Spieler kontrolliertes *Gebiet* hat **nur** dann einen *Versorgungsweg*, wenn es entweder direkt zur *Festung* benachbart ist oder eine ununterbrochene Route durch eigene *Gebiete* von der *Festung* aus gezogen werden kann. *Seen* sind immer allen Spielern zugehörig, sodass ein *Versorgungsweg* auch durch ein *Seengebiet* erfolgen kann.

Besitzt ein *Gebiet* keinen *Versorgungsweg*, können **keine** Ritter zur Verstärkung dort platziert werden. Ebenfalls können die dort befindlichen Ritter **nicht umverteilt** werden. Auch kann kein *Vormarsch* in ein dazu benachbartes *Gebiet* ausgeführt werden, außer das *Gebiet* ist zu einem eigenen *Gebiet* mit *Versorgungslinie* benachbart.



In diesem Beispiel kann der rote Spieler eine ununterbrochene Route von A über B zur *Festung* ziehen. Daher hat *Gebiet A* einen *Versorgungsweg*.

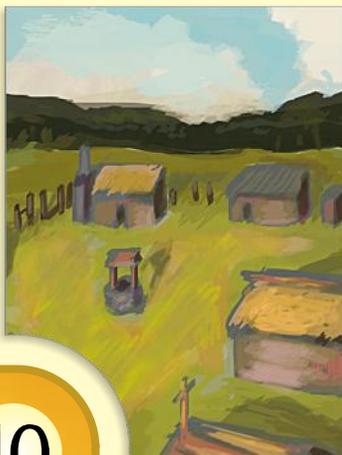
In diesem Beispiel besitzen alle kontrollierten *Gebiete* aller Spieler *Versorgungswege*.



In diesem Beispiel hat der gelbe Spieler einen *Vormarsch* in *Gebiet B* durchgeführt und dieses erobert. *Gebiet A* besitzt nun keinen *Versorgungsweg* mehr.

Der gelbe Spieler besitzt einen *Versorgungsweg* zu *Gebiet B*, da diese auch über *Seen* führen dürfen.

— DAS FEUDALSYSTEM —



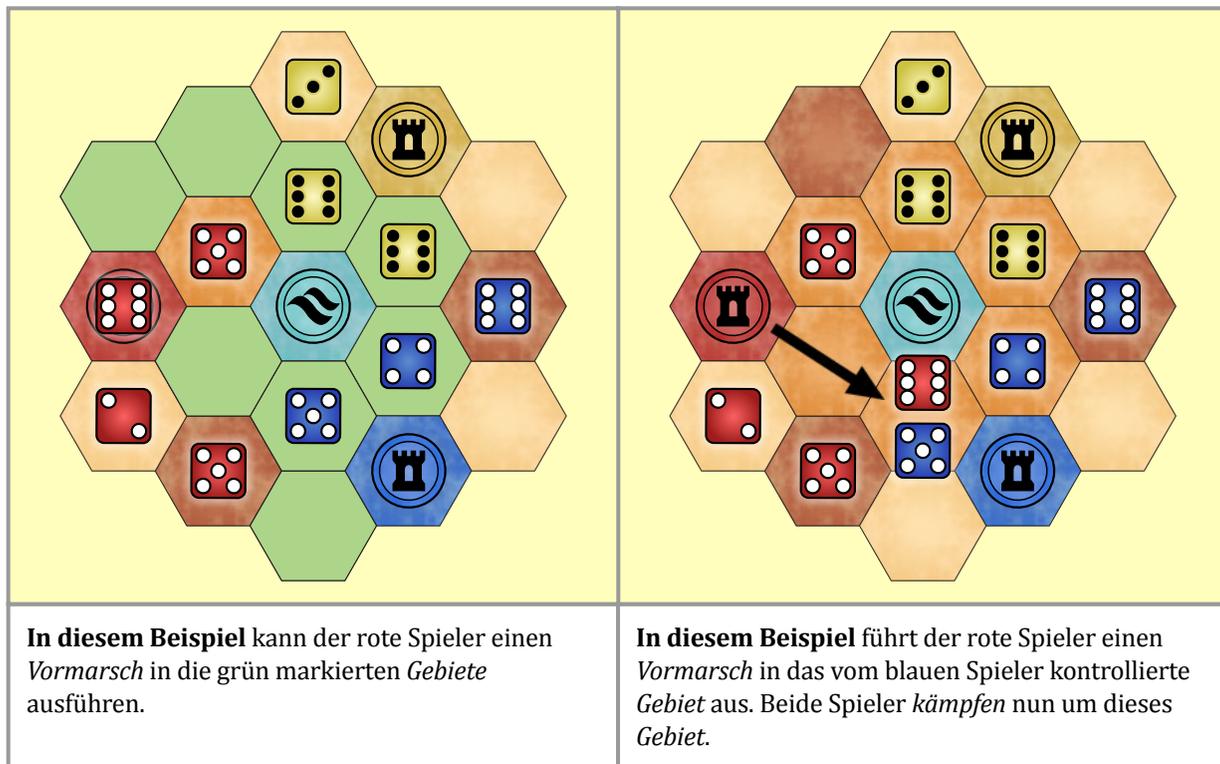
Das Feudalsystem basiert auf Herrschern, Vasallen und Lehen. Die Adligen hatten das Recht, ihr Land, das *Lehen*, an niedrigere Adlige weiter zu vergeben, die dadurch zu Vasallen wurden.

Bevor ein Adliger ein *Lehen* vergeben konnte, musste er diese Person erst in einer Zeremonie zu seinem Vasallen machen. Diese bestand aus zwei Teilen: dem Akt der Huldigung des Vasallen und dem Treueschwur, der den Vertrag zwischen Herrn und Vasall besiegelte.

Nach dieser Zeremonie besaßen beide Parteien gegenseitige Verpflichtungen. Im Austausch für die Benutzung des *Lehens* und den Schutz durch den Lehnsherrn erklärte sich der Vasall dazu bereit, einen Teil des Ertrages abzugeben und für den Lehnsherrn in den Krieg zu ziehen. Zusätzlich hatte der Vasall noch andere Verpflichtungen, zum Beispiel den Herrn am Hofe zu beraten oder dort eine bestimmte Position einzunehmen.

5. EINEN VORMARSCH AUSFÜHREN

Ein *Vormarsch* ist eine Aktion, bei der Ritter in *Gebiete* marschieren, die nicht von dem betreffenden Spieler kontrolliert werden. Ein Spieler darf pro Runde **nur** einen *Vormarsch* ausführen, außer die **Tactical Advance**-Karte wird ausgespielt. Ein *Vormarsch* wird durchgeführt, indem der Spieler eine beliebige Anzahl Ritter aus seiner *Festung* in ein unkontrolliertes *Gebiet* benachbart zu der *Festung* oder eigener *Gebiete* verlegt. Es dürfen nur so viele Spieler in das *Gebiet* verlegt werden, wie es *Aufnahmevermögen* besitzt. Kontrolliert ein Spieler ein *Gebiet* an einem *See*, gelten alle an dem *See* liegenden *Gebiete* als benachbart und können somit Ziel eines *Vormarsches* werden.



Sobald ein Spieler einen *Vormarsch* in ein **unkontrolliertes** *Gebiet* ausführt, *erobert* der Spieler dieses *Gebiet* und die entsprechenden Fertigkeiten werden angewandt. Macht ein Spieler einen *Vormarsch* in das *Gebiet* eines anderen Spielers, wird um dieses *Gebiet* **gekämpft**. **Kein** Spieler ist verpflichtet, in seinem Zug einen *Vormarsch* auszuführen.

6. KÄMPFEN

Sobald ein Spieler einen *Vormarsch* auf das *Gebiet* eines anderen Spielers beginnt, startet ein *Kampf*. Der Spieler, der den Angriff startet, ist der **angreifende Spieler**, der andere der **verteidigende Spieler**. Nur die beiden Gegner sind am *Kampf* beteiligt. Das *Gebiet* wird am Ende des *Kampfes* einem Spieler zugeordnet.

Beide Spieler beginnen den *Kampf* mit einem *Kampfwert* in Höhe der beteiligten Ritter auf diesem *Gebiet*. Hat zum Beispiel ein Spieler vier Ritter auf diesem *Gebiet*, beträgt der *Kampfwert* vier. Jeder Spieler verfügt über seinen eigenen *Kampfwert*.

Während des *Kampfes* erhöhen die Spieler diesen Wert durch *Gebietseffekte* und *Artefakten*, einer *Konfliktkarte* sowie eine beliebige Anzahl *Unterstützungskarten*. Der Spieler mit dem höchsten *Kampfwert* gewinnt den *Kampf*.

KAMPFREIHEFOLGE

1. Wende *Gebietseigenschaften* an
2. Ziehe auf fünf Handkarten auf
3. Wende *Zeptereigenschaften* an
4. Spiele *Konfliktkarten*
5. Spiele *Unterstützungskarten*
6. *Kampfergebnis*
7. Wende *Reichsapfeleigenschaften* an
8. Ritter verlieren und *Rückzug*
9. Wende *Gebietseigenschaften* an

KAMPFREIHENFOLGE

1. Wende *Gebietseigenschaften* an: Falls das *Gebiet* Eigenschaften besitzt, die den *Kampf* beeinflussen, kommen diese zur Anwendung.

2. Ziehe auf fünf Handkarten auf: Beide Spieler ziehen Karten von ihrem Nachziehstapel, bis sie fünf Handkarten besitzen. Sollte ein Spieler die **Authority**-Karte ziehen, wird diese nach dem Aufziehen sofort ausgespielt und zwei neue Karten gezogen. Kann ein Spieler keine Karten mehr nachziehen, wird der Ablagestapel neu gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

3. Wende *Zeptereigenschaften* an: Beginnend mit dem angreifenden Spieler - und danach im Uhrzeigersinn - hat jeder Spieler (auch die nicht am *Kampf* beteiligten) die Möglichkeit, eine **Fracture**-Karte auf eines der *Zepter* der am *Kampf* beteiligten Spieler zu spielen. Nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, die *Zepter* zu zerstören, werden die *Zeptereigenschaften* der nicht zerstörten *Zepter* angewendet.

4. Spiele *Konfliktkarten*: Beide am *Kampf* beteiligten Spieler wählen eine *Konfliktkarte* aus ihrer Hand aus und legen diese verdeckt vor sich auf den Tisch. Hat ein Spieler keine *Konfliktkarte* auf der Hand, führt dieser den *Kampf* mit einem *Konfliktkartenwert* von 0 weiter. Nachdem beide Spieler ihre *Konfliktkarten* ausgespielt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt. Jeder Spieler addiert diesen Wert zu seinem *Kampfwert*. *Konfliktkarten* bleiben bis zum Ende des *Kampfes* als Referenz liegen.

5. Spiele *Unterstützungskarten*: Beginnend mit dem Spieler mit dem niedrigsten *Kampfwert* dürfen nacheinander *Unterstützungskarten* ausgespielt werden. Dies geschieht so lange, bis sich beide Spieler entscheiden, keine weiteren *Unterstützungskarten* mehr auszuspielen oder keine Handkarten mehr besitzen. Die Werte der *Unterstützungskarten* werden zu dem *Kampfwert* addiert. *Unterstützungskarten* bleiben bis zum Ende des *Kampfes* als Referenz liegen.

6. *Kampfergebnis*: Die *Kampfwerte* beider Spieler werden verglichen. Der Spieler mit dem höchsten *Kampfwert* gewinnt den *Kampf* mit der Differenz der beiden *Kampfwerte*. Bei einem **Gleichstand** gewinnt der verteidigende Spieler, dies wird wie eine Differenz von eins gewertet.

7. Wende *Reichsapfeleigenschaften* an: Beginnend mit dem angreifenden Spieler - und danach im Uhrzeigersinn - hat jeder Spieler (auch die nicht am *Kampf* beteiligten) die Möglichkeit, eine **Fracture**-Karte auf einen der *Reichsapfel* der am *Kampf* beteiligten Spieler zu spielen. Nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, die *Reichsapfel* zu zerstören, werden die *Reichsapfeleigenschaften* der nicht zerstörten *Reichsapfel* angewendet.

8. Ritter verlieren und *Rückzug*: Der besiegte Spieler verliert nun am *Kampf* beteiligte Ritter in Höhe der Differenz der beiden *Kampfwerte*. Der Rest zieht sich in die eigene *Festung* zurück. Ein Spieler kann **nur** am *Kampf* beteiligte Ritter verlieren, selbst wenn die Differenz höher als die Anzahl der beteiligten Ritter war.

9. Wende *Gebietseigenschaften* an: Gewinnt der angreifende Spieler, *erobert* er das *Gebiet* und die *Gebietseigenschaften* werden **ausgeführt**. Gewinnt der Verteidiger, bleibt das *Gebiet* unter seiner Kontrolle und wird **nicht** neu *erobert*, daher werden **keine** *Gebietseigenschaften* ausgeführt. Alle gespielten *Konflikt*- und *Unterstützungskarten* werden auf den Ablagestapel gelegt und der angreifende Spieler setzt seinen Spielzug fort.

-
-
-
-
-
- $11 - 11 = 1$
-
- $4 - 1 = \dots$
-

ANMERKUNG: Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers, dass die Effekte **der Zepter, Reichsapfel und Gebiete** immer angewendet werden. Sollte ein Effekt übersehen worden sein, darf der Spielzug **zu diesem Punkt** zurückgesetzt werden, sollte das noch möglich sein.

KAMPFBEISPIEL

Der **Angreifer** bewegt sechs Ritter in die **City**, der **Verteidiger** besitzt dort fünf Ritter.

1) Zu Beginn wird die **City**-eigenschaft angewendet, die dem **Verteidiger** +1 gibt. [A:6, V:6]

ANGREIFENDE SPIELER

KAMPFWERT = 14



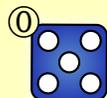





RITTER SCEPTRE OF RAGE KONFLIKT UNTERSTÜTZUNG

VERTEIDIGENDE SPIELER

KAMPFWERT = 12







RITTER CITY KONFLIKT UNTERSTÜTZUNG

SCEPTRE OF RAGE



CITY



SCEPTRE OF DEFIANCE



ORB OF BRUTALITY



ORB OF PREPARATION

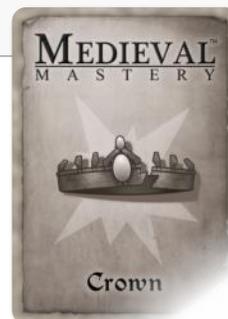


2) Karten ziehen. 3) Der **Angreifer** spielt eine **Fracture**-Karte, um das **Zepter** des **Verteidigers** zu zerstören. Die Eigenschaft des **Sceptre of Rage** des **Angreifers** erhöht den Angriffswert um +1. [A:7, V:6]. 4) Beide Spieler spielen verdeckt eine **Konfliktkarte** aus, der **Angreifer** deckt eine 5 auf, während der **Verteidiger** nur eine 3 aufdeckt. [A:12, V:9]. 5) Durch den niedrigeren **Kampfwert** spielt der **Verteidiger** zuerst zwei **Unterstützungskarten** aus, eine +1 und eine +2. [A:12, V:12]. Als Reaktion darauf spielt der **Angreifer** eine +2 **Unterstützungskarte** aus. [A:14, V:12]. 6) Da keine weiteren **Unterstützungskarten** gespielt werden, gewinnt der **Angreifer** mit einer Differenz von 2. 7) Kein weiterer Spieler spielt eine **Fracture**-Karte, also wird die Eigenschaft des **Orb of Brutality** des **Angreifers** angewandt, der **Verteidiger** verliert einen Ritter in der Stadt. Das **Orb of Preparation** des **Verteidigers** wird in diesem **Kampf** nicht angewendet. 8) Der **Verteidiger** verliert 2 Ritter in der **City** und die verbliebenen 2 Ritter kehren in die **Festung** zurück. 9) Der **Angreifer** erobert die Stadt und wendet die Eigenschaft der **City** an, 1 zusätzlichen Ritter in der **Festung** zu rekrutieren.

9. ARTEFAKTE REPARIEREN

Am Ende seines Zuges **repariert** der Spieler alle **Artefakte**, die **zerstört** wurden, indem diese wieder umgedreht werden. **Zerstörte Artefakte** anderer Spieler werden **nicht repariert**.

Nachdem alle **Artefakte repariert** wurden, endet der Spielzug. Eigenschaften von **reparierten Kronen** können nicht mehr angewendet werden.



SPIELZIEL

Alle **Gebiete** haben eine **Siegpunktzahl** von 1, 2 oder 3. Jedes kontrollierte **Gebiet** erhöht die **Siegpunkte** des Spielers um diesen Wert. Das Ziel des Spiels ist es, 13 **Siegpunkte** oder mehr zu erlangen.

Ein Spieler besitzt ein **Gebiet** so lange, wie sich seine eigenen Ritter darauf befinden. Sobald ein Spieler **Gebiete** im Wert von 13 oder mehr Siegpunkten besitzt, endet das Spiel sofort und der Spieler gewinnt das Spiel.

ANMERKUNG: Ein kontrolliertes **Gebiet** bringt auch dann noch **Siegpunkte**, wenn es keinen **Versorgungsweg** besitzt.



OPTIONALE REGELN

GEFOLGSCHAFT ...für Teamspieler und sichere Siege!

Nur bei vier und sechs Spielern: Diese Regel erlaubt es, gleich große Teams aus zwei oder drei Spielern zu bilden.

Zweierteams: Bei zwei oder drei Zweierteams sitzen sich die Spieler eines Teams gegenüber. Sobald ein Team zusammen 20 oder mehr *Siegpunkte* erreicht, gewinnen beide Spieler das Spiel.

Dreierteams: Bei sechs Spielern mit zwei Dreierteams wechselt sich die Sitzreihenfolge ab. Somit sitzt jeder Spieler zwischen zwei Spielern des *gegnerischen* Teams. Sobald ein Team zusammen 30 oder mehr *Siegpunkte* erreicht, gewinnen die Spieler das Spiel.

Diese Regel ist nicht mit der "Festung erobern" Regel kombinierbar. Spieler dürfen **nicht** in das von einem Teammitglied kontrollierte *Gebiet* eindringen. Zusätzlich hat während eines *Kampfes* jeder Spieler aus dem gleichen Team wie die im *Kampf* beteiligten Spieler die Möglichkeit, *Unterstützungskarten* für den Spieler zu spielen. Die Spieler spielen die Karten im Uhrzeigersinn aus, bis alle Spieler passen.

FESTUNG EROBERN ...für Spieler, die Festungen angreifen wollen!

Die Spieler können einen *Vormarsch* in die *Festung* eines anderen Spielers ausführen. Dabei wird jeder *Kampf* so gewertet, als ob der verteidigende Spieler **8** Ritter in seinem Schloss hat, ungeachtet der tatsächlichen Anzahl darin. Spieler können **maximal** mit **6** Rittern eine *Festung* angreifen. Sobald ein Spieler die *Festung* eines anderen Spielers *erobert* hat, gewinnt dieser das Spiel. Das Spiel kann ebenfalls durch die normalen Siegbedingungen gewonnen werden.

HALSABSCHNEIDER ...für ein brutaleres Spiel!

Sobald die *Versorgungswege* zu einem *Gebiet* abgeschnitten sind, werden alle Ritter darauf entfernt. Diese Ritter ziehen sich **nicht** zurück und kommen **nicht** in die *Festung*.

SCHARMÜTZEL ...für ein schnelles Spiel!

Das Spiel wird schon mit 11 statt 13 *Siegpunkten* gewonnen. Alle *Homelands* haben jedoch einen *Siegpunktwert* von 0.

TOTSCHLAG ...für mehr Chaos und Würfelwerfen!

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 6 zusätzlichen Rittern in der *Festung*. Sobald ein Spieler einen *Kampf* gewinnt und bevor die *Reichsapfelfähigkeiten* angewandt werden, wirft der Spieler einen Würfel für jeden Ritter, der das *Gebiet* besetzt. Für jede gewürfelte **1** verliert der Spieler **einen** Ritter. Sollte sich danach **kein** Ritter mehr auf dem *Gebiet* befinden, verliert der Spieler sofort den *Kampf*. Der zuvor besiegte Spieler zieht sich **nicht** zurück und *erobert* das *Gebiet* oder erhält die Kontrolle darüber zurück. Bleibt **kein** Ritter auf dem *Gebiet* zurück, endet der *Kampf*.

IMPRESSUM

Spielentwickler: Miles Ratcliffe

Entwicklung: David Inker, Miles Ratcliffe

Editoren: David Inker, Miles Ratcliffe

Übersetzt von: Alexander Lauck

Grafikdesigner: Miles Ratcliffe

Titelbild: Miguel Coimbra

Logo und Grafik: Gary Simpson

Bei Fragen oder Anregungen schreibe uns an:
info@chaospublishing.com

Korrektoren: Jonathan Baker, Patrick Brennan, Michal Dzewonski, Nate Kurth, Victoria Osborne, Angelika Ratcliffe

Spieltester: Dave Berry, Lewis Clarke, Martin Farrell, Luke Gibbons, Eileen Gillmore, James Hamilton, Brian Hoare, James Legate-Bags, Jo Nicholson, Donald Oddy, Andy Ogden, John Parr, Martin Preston, Angelika Ratcliffe, Mark Ratcliffe, James Tottle, Chris Walkley

Besonderen Dank: Eine begrenzte Auflage von *Medieval Mastery* wurde im Juni 2011 produziert. Nach dem großen Erfolg der Erstauflage starteten wir die zweite Auflage, um das Spiel einem größeren Publikum zur Verfügung zu stellen. Dies ist das Ergebnis davon und wir danken allen Käufern der ersten Auflage für ihre *Unterstützung*. Wir danken ebenfalls der BoardGameGeek-Community für die Kritiken sowie den indiegogo-Unterstützern für ihren Enthusiasmus.

WEITERE ÜBERSETZUNGEN UNTER:
<http://www.chaospublishing.com>

© 2012 Chaos Publishing Limited

SCHLÜSSELWÖRTER

Abwerfen: Eine Karte auf den Ablagestapel legen.

Ansehen: Eine Karte nehmen und anschauen, ohne sie anderen Spielern zu zeigen.

Benachbart: Ein *Gebiet* ist benachbart zu einem anderen, sobald sich die Kanten berühren.

Erobern: Die Kontrolle über ein *Gebiet* durch einen *Vormarsch* oder *Kampf* als angreifender Spieler erhalten.

Gegner: Während eines *Kampfes* ist der Angreifer der *Gegner* des Verteidigers und umgekehrt.

Hand: Die Karten in der Hand, verborgen vor den Mitspielern.

Kampf: Ein Kampf findet statt, wenn ein *Vormarsch* in ein von einem anderen Spieler kontrolliertes *Gebiet* stattfindet.

Kampfergebnis: Ein Teil des Kampfes, bei dem der Gewinner ermittelt wird, indem die Kampfwerte miteinander verglichen werden.

Kampfwert: Die Anzahl an Rittern in dem *Gebiet*, *Artefakt-* und *Gebietseigenschaften*, der Wert der *Konfliktkarte* sowie alle *Unterstützungskarten* ergeben den *Kampfwert*.

Kapazität: Die maximale Anzahl an Rittern auf einem *Gebiet*.

Kontrolle: Ein Spieler kontrolliert ein *Gebiet*, solange sich eigene Ritter darauf befinden.

Reparieren: Ein *zerstörtes Artefakt* wieder auf die richtige Seite drehen.

Ritter: Jeder Punkt auf dem Würfel repräsentiert einen Ritter.

Rückzug: Ritter nach einem *Kampf* zurück in die eigene *Festung* bewegen.

Spielen: Den Effekt einer Karte ausführen und diese Karte abwerfen.

Umverteilen: Ritter zwischen der *Festung* und den kontrollierten *Gebieten* bewegen.

Verneinen: Den Effekt einer Eigenschaft aufhalten.

Versorgungsweg: Ein kontrolliertes *Gebiet* besitzt einen *Versorgungsweg*, wenn es über eigene *Gebiete* mit der *Festung* verbunden ist.

Vormarsch: Die Bewegung von Rittern in ein *Gebiet*, das nicht unter der eigenen Kontrolle steht.

Zerstören: Eine *Artefaktkarte* umdrehen, damit die Eigenschaft nicht benutzt werden kann.

Ziehen: Karten vom Nachziehstapel nehmen, ohne sie anderen Spielern zu zeigen.

INDEX

Artefakte reparieren.....	13	Halsabschneider.....	14	Scharmützel.....	14
Aufbau der Felder.....	5	Ikografie	6-7	Schlüsselwörter	15
Aufbau der Karten.....	6	Impressum	14	Schnellübersicht	16
Aufbaugrafik	5	Inhalt	2	Spielaufbau	3
Authority.....	8	Kampfbeispiel.....	13	Spielziel	13
Call to Arms.....	8	Kämpfen.....	11	Tactical Advance.....	8
<i>Das Feudalsystem</i>	9-10	Kampfreihenfolge.....	12	Totschlag.....	14
Der Spielzug	8	Karten	4	Versorgungswege.....	10
Einen Vormarsch ausführen.....	11	Kronen benutzen.....	8		
Einleitung	2	Optionale Regeln	14		
Festung erobern.....	14	Ressourcenkarten Ausspielen.....	8		
Fracture.....	8	Ritter platzieren.....	8		
Gefolgschaft.....	14	Ritter umverteilen.....	9		

SCHNELLÜBERSICHT

	Bei der Anwendung der Eigenschaft ist der AUSSPIELENDE Spieler der betroffene Spieler.		Diese Eigenschaft darf nur EIN MAL pro Zug benutzt werden.	
	Bei der Anwendung der Eigenschaft ist der GEGENERISCHE Spieler der betroffene Spieler.		Die Fähigkeit kann nach einem <i>Kampf</i> benutzt werden, wenn dieser GEWONNEN wurde.	
	Wähle einen BELIEBIGEN SPIELER , auf den diese Eigenschaft angewendet werden soll.		Die Fähigkeit kann nach einem <i>Kampf</i> benutzt werden, wenn dieser VERLOREN wurde.	
	Bei einem <i>Kampf</i> um dieses Territorium dürfen die beteiligten Spieler KEINE Unterstützungskarten spielen.		Die Fähigkeit kann vom ANGREIFENDEN Spieler angewendet werden, bevor <i>Konfliktkarten</i> gespielt werden.	 Dieses <i>Gebiet</i> hat, stattdessen beträgt die KAPAZITÄT # , wie angegeben.
	Der betroffene Spieler ZIEHT so lange Karten von seinem Nachziehstapel, bis er 6 HANDKARTEN besitzt.		Die Fähigkeit kann vom VERTEIDIGENDEN Spieler angewendet werden, bevor <i>Konfliktkarten</i> gespielt werden.	
	Der betroffene Spieler DARF eine beliebige Handkarte abwerfen.		Zu Beginn des <i>Kampfes</i> addiert der ANGREIFENDE Spieler +1 zu seinem <i>Kampfwert</i> .	 Der betroffene Spieler PLATZIERT 1 zusätzlichen Ritter in seiner <i>Festung</i> .
	Der betroffene Spieler wirft EINE ZUFÄLLIGE Handkarte ab.		Zu Beginn des <i>Kampfes</i> addiert der VERTEIDIGENDE Spieler +1 zu seinem <i>Kampfwert</i> .	 Der betroffene Spieler VERLIERT 1 Ritter auf diesem <i>Gebiet</i> .
+1	Der betroffene Spieler ADDIERT +1 auf seinen <i>Kampfwert</i> .		Zerstöre EIN BELIEBIGES Artefakt des betroffenen Spielers.	 Der betroffene Spieler VERTEILT seine Ritter nochmals um.
	SIEH Dir die obersten 4 Karten des Nachziehstapels des betroffenen Spielers an und lege diese in beliebiger Reihenfolge zurück.		Der betroffene Spieler MISCHT EINE KARTE aus dem Ablagestapel zurück in den Nachziehstapel.	
	SCHAU Dir die oberste Karte des Nachziehstapels an. WÄHLE: Lege diese Karte zurück auf den Stapel oder wirf sie ab.		Die Ritter zu SPIELBEGINN werden gleichmäßig zwischen den Homelands und der <i>Festung</i> aufgeteilt.	
	Der betroffene Spieler DARF den KAMPF ausführen, als hätte er die GLEICHE Anzahl an Rittern wie der <i>Gegner</i> . Die Würfel werden nicht angepasst, Spieler dürfen KEINE neuen Ritter in dem umstrittenen <i>Gebiet</i> rekrutieren.			
SPIELAUFBAU		 Zu Beginn des <i>Kampfes</i> werfen die beteiligten Spieler je EINEN WÜRFEL . Der Spieler mit der NIEDRIGEREN Augenzahl verliert einen Ritter in der <i>arena</i> , bei einem Gleichstand verlieren BEIDE Spieler einen Ritter. Sollte danach ein Spieler keinen Ritter mehr in der <i>arena</i> besitzen, ist der <i>Kampf</i> BEENDET .		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Festungen wählen 2. Die Karte aufbauen 3. Artefakte verteilen 4. Unbenutztes Spielmaterial 5. Spielaufbau der Spielerzonen 6. Ritter platzieren 7. Ziehe fünf Karten 8. Startspieler bestimmen 13 SIEGPUNKTE ZU GEWINNEN		RUNDENÜBERSICHT		KAMPFREIHENFOLGE
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Drei Ritter platzieren 2. Ressourcenkarten ausspielen 3. Kronen benutzen 4. Ritter <i>umverteilen</i> 5. Einen <i>Vormarsch</i> machen 6. <i>Kämpfen</i> 7. Ressourcenkarten ausspielen 8. Kronen benutzen 9. Artefakte erneuern 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Wende <i>Gebietseigenschaften</i> an 2. Ziehe auf fünf Handkarten auf 3. Wende <i>Zeptereigenschaften</i> an 4. Spiele <i>Konfliktkarten</i> 5. Spiele <i>Unterstützungskarten</i> 6. <i>Kampfergebnis</i> 7. Wende <i>Reichsapfeleigenschaften</i> an 8. Ritter verlieren und <i>Rückzug</i> 9. Wende <i>Gebietseigenschaften</i> an