



COPPERTWADDLE

ein mittelalterliches Spiel für 2 Bürger

von Tony Boydell (Surprised Stare Games)

Übersetzung Alan Paull, Überarbeitung der Übersetzung Henning Poehl
(Sphinx Spieleverlag)

1.) *Spielziel*

In diesem Spiel versuchen zwei Fürsten eine Machtstruktur aufzubauen, die aus Adligen und einfachen Gefolgsleuten, den Bauern, besteht. Eine Machtstruktur besteht aus einer Auslage von 8 Karten und wird **Reich** genannt.

Das Reich jedes Spielers besteht aus zwei Reihen zu je 4 Karten (siehe auch Abb.1).

Ziel des Spiels ist es, in die obere Reihe vier „*Adlige*“ und in die untere Reihe vier „*Bauern*“ auszulegen.

Sobald alle 8 Plätze des Reiches eines Spielers mit aufgedeckten Karten mit der Vorderseite nach oben belegt sind, ist das betreffende Reich vollständig, und das Spiel ist zu Ende.

Der Spieler, der als erstes sein Reich mit offen ausliegende („stolz“) Karten vervollständigt hat, gewinnt die Partie.



2.) Spielmaterial (55 Karten):

28 x Standeskarten: Jede Standeskarte hat einen Namen, eine Angabe, zu welchem Stand sie gehört (10 x *Adel* oder 18 x *Bauer*), und eine Stärke (Wert der roten Zahl [0 bis 9] unten auf der Karte). Manche *Standeskarten* haben zudem spezielle Fähigkeiten, die während des eigenen Zuges und/oder des gegnerischen Zuges verwendet werden können. Diese speziellen Fähigkeiten sind in Form von

kleinen Texten auf der Karte angegeben.

8 x Bekanntmachungen: Bekanntmachungen wirken sich positiv oder negativ auf die *Standeskarten* aus. Sie können auf jede beliebige offen ausliegende („stolze“) *Standeskarte* im Spiel gespielt werden.

19 x Gunst: Gunst-Karten können die Wirkung von *Standeskarten*, *Bekanntmachungen* und anderen *Gunst-Karten* beeinflussen. Die Effekte treten sofort ein und können bis zum Ende des Zuges des „Wächters“ anhalten.

3.) Spielvorbereitung

Der Kartenstapel wird gemischt und in die Mitte des Tisches gelegt.

Er bildet den Talon und wird im weiteren Spielverlauf **„Trompete“** genannt (*the Trumpet*). Jeder Spieler zieht nun 4 Handkarten.

4.) Spielverlauf

Der Spieler, der am Zug ist, ist der aktive Spieler und wird **„Wächter“** (*‘Guardian’*) genannt. Der andere Spieler ist der **„Herausforderer“** (*‘Challenger’*). Jeder Zug hat eine strenge Reihenfolge, die aus folgenden 5 Phasen besteht:

I. „Das Erfüllen der Pflichten (ENGAGEMENT)“ - alle verdeckt ausliegenden *Standeskarten* des Wächters werden nun so gedreht, dass sie offen (mit der Vorderseite nach oben) ausliegen. Danach zieht der Wächter eine Karte von der *Trompete*.

II. „Die Herausforderung (CHALLENGING)“ - der Herausforderer kann jetzt, wenn er möchte, seine *Gunst (Favour)* oder spezielle Fähigkeiten

seiner *Standeskarten* nutzen, bevor der Wächter seinen eigentlichen Zug durchführt. Er darf soviel Gunst und spezielle Fähigkeiten ausspielen wie er möchte. Er kann auch darauf verzichten, wenn er möchte.

III. "Zum Angriff (*EN GARDE*)" - dies ist der eigentliche Zug des Wächters. Der Wächter kann diese folgenden Aktionen machen:

Eine *Standeskarte* von der Hand ins Reich legen (beachte die speziellen Regeln für WINDE)

So viele "Bekanntmachungen" (*'DECLARATIONS'*) ausspielen, wie er möchte.

So viel Gunst (*'FAVOUR'*) ausspielen, wie er möchte.

Spezielle Fähigkeiten der im Reich ausliegenden *Standeskarten* einsetzen (dadurch werden die Karten umgedreht, so dass sie nun verdeckt ausliegen, d.h. mit der Vorderseite nach unten).

IV. Einen Raubzug durchführen (*ROBBING*) - Der Wächter kann nun versuchen, eine *Standeskarte* des Herausforderers zu verschleppen.

V. Überprüfung der Kartenhand (*RESPITE*) - Am Ende seines Zuges darf man maximal 4 Karten auf der Hand haben. Überschüssige Karten müssen abgeworfen werden.

ENDE DES ZUGS

5.) Spezielle Erläuterungen zum Zug

a) Zum Angriff (Ausspielen einer *Standeskarte*)

Der Spieler, der am Zug ist, wählt eine seiner *Standeskarten* von der Hand aus und legt sie in einen freien Platz seines Reiches (siehe Abb.1) aus. Es darf immer nur eine *Standeskarte* pro Zug ausgespielt werden.

Adlige dürfen nur in die obere Reihe des Adelstandes (*'Noble Rank'*) und Bauer nur in die untere Reihe des Bauernstandes (*'Peasant Rank'*) gelegt werden.



Adelsreihe

Väterchen Zeit **6 Adel**
Der Aussätzig **3 Adel**
Bader **1 Adel**
leerer Platz

Bauernreihe

Milz **9 Bauer**
Lektionarium **1 Bauer**
leerer Platz
leerer Platz

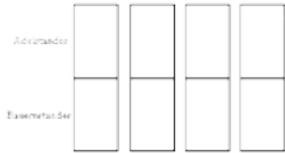


Abbildung 1: Auslage ('Reich') eines Spielers

Die Machtstruktur wird in ihrem jeweiligen Rang immer von links nach rechts aufgebaut.

Wenn im Spielverlauf ein leerer Platz in der Struktur entsteht, dann muss zuerst dieser leere Platz wieder mit einer *Standeskarte* aufgefüllt werden.



b) Spezielle Regeln für die Wind-Karten ('Nordwind', 'Südwind', 'Ostwind' und 'Westwind')

Für diese vier *Bauern-Standeskarten* gelten besondere Regeln.

Wind-Karten können niemals mit der Vorderseite nach unten (verdeckt) gedreht werden.

Wind-Karten können niemals Angriffsziel eines Raubes sein und können daher nicht geraubt werden.

Des Weiteren können sie auf drei verschiedene Arten und Weisen gespielt werden:

I. So wie andere ganz gewöhnliche *Bauern* können sie auf einen freien Platz des Bauernstandes in das Reich gelegt werden.

II. Anders als ganz gewöhnliche *Bauern* können **Winde** auch auf einen freien Platz des Bauernstandes in das Reich des Gegners gelegt werden.

III. Sie können auf einen beliebigen umgedrehten (verdeckten) Bauern im eigenen oder gegnerischen Reich gelegt werden. Dieser Bauer ist nun

blockiert und kann nicht mehr auf die Vorderseite gedreht werden, bis der Wind mittels einer Gunst von ihm entfernt wurde.

c) Einen Raubzug durchführen

Ein Raub darf nur einmal pro Zug von einem Wächter durchgeführt werden. Ein Spieler kann auch auf diese Aktion verzichten, wenn er möchte.

Der Raub einer Standeskarte wird wie folgt durchgeführt:

Als erstes überprüft man, ob die Voraussetzungen für einen Raub erfüllt werden:

Die Standeskarte, die geraubt werden soll, muss offen (mit der Vorderseite nach oben) in der Struktur des Gegners ausliegen. Offen ausliegende Karten werden **„stolz“** genannt. Karten, die mit der Vorderseite nach unten ausliegen, werden als „verdeckt“ bezeichnet. Verdeckte *Standeskarten* können nicht angegriffen werden.

Die angegriffene *Standeskarte* muss den gleichen Rang haben wie die angreifende *Standeskarte*,

d.h. Adlige können nur Adlige rauben und Bauern können nur Bauern rauben.

Die Gesamtstärke der angreifenden Karten muss größer sein als die der Verteidiger.

Im Reich des Angreifers muss gemäß ihrem Stand ein freier Platz für die Karte, die geraubt werden soll, vorhanden sein.

Wenn du die Voraussetzungen erfüllst, kannst du deinen Gegner angreifen, indem du ihm zeigst, mit welcher deiner *Standeskarten* du welche seiner *Standeskarten* angreifen möchtest.

Beginnend mit dem Wächter kann nun jeder Spieler entweder eine Gunst von der Hand spielen, oder die spezielle Fähigkeit einer offen ausliegenden (stolzen) *Standeskarte* anwenden.

Ein Spieler kann bei dieser Aktion auch passen. Sobald beide Spieler nacheinander passen, werden die Angriffs- und Verteidigungswerte berechnet.

Angriffs- und Verteidigungswert werden wie folgt berechnet (siehe auch Abb. 2):

Der Angriffswert ist die Summe der Stärken auf den angreifenden Karten;

Beispiel 1: Wenn du einen Adligen deines Gegners angreifen möchtest und du deinen



„Aussätzigen“ verwendest, ist dein augenblicklicher Angriffswert 10, da der „Aussätzige“ von den beiden Adligen, die an seiner Seite liegen, unterstützt wird.

Beispiel 2: Wenn du einen Bauern deines Gegners angreifen möchtest, und du deinen ausliegenden Bauern „Milz“ verwendest, ist dein augenblicklicher Angriffswert 9, da die „Milz“ von ihrer Nachbarkarte, dem „Lektionarium“, unterstützt wird.

Der Verteidigungswert ergibt sich aus der Stärke der verteidigenden Karten:

Ist die angegriffene Karte ein Bauer, dann wird die Stärke des betroffenen Bauern und die der Bauern, die an seinen Seiten liegen, addiert.

Beispiel: Das „Lektionarium“ hat einen Verteidigungswert von 9 (seine Stärke und die Stärke der „Milz“). In diesem Beispiel hätte auch die „Milz“ einen Verteidigungswert von 9

Ist die angegriffene Karte ein Adliger, dann wird die Stärke der angrenzenden Adligen und des angrenzenden Bauern (ein Bauer unterstützt einen Adligen immer nur bei der Verteidigung) zu dem Verteidigungswert des Adligen hinzu addiert.

Beispiel: Der „Aussätzige“ hat einen Verteidigungswert von 11 (seine Stärke von 3 plus insgesamt 7 von den beiden angrenzenden Adligen und plus 1 vom „Lektionarium“, der Bauer, der unter ihm liegt).

Wenn der Raub gelingt (Stärke des Angreifers ist größer als des Verteidigers), wird die angegriffene *Standeskarte* in das Reich des Angreifers eingefügt. Die geraubte *Standeskarte* wird dazu verdeckt (*covered*) auf den ersten freien Platz (von links aus gesehen) ihres Ranges gelegt. Nun werden noch alle Karten des Wächters, die an dem Angriff beteiligt waren, umgedreht, so dass ihre Vorderseite nach unten zeigt.

Adeslrang

Väterchen Zeit **6** *Adel*

Der Aussätzige **3** *Adel*

Bader **1** *Adel*

leerer Platz

Bauernrang

Milz **8** *Bauer*

Lektionarium **1** *Bauer*

leerer Platz

leerer Platz



Abbildung 2: Berechnung der Angriffs- und Verteidigungswerte

6.) Spielende

Sobald alle 8 Plätze des Reiches eines Spielers mit aufgedeckten Karten mit der Vorderseite nach oben belegt sind, ist das betreffende Reich vollständig, und das Spiel ist zu Ende.

Der Spieler, der als erstes sein Reich mit offen ausliegende („stolz“) Karten vervollständigt hat, gewinnt die Partie.

Das Spiel endet auch, wenn die **Trompete** (der Talon) leer ist und keine Karte mehr nachgezogen werden kann. Ein solches Spiel gilt als unentschieden und es gibt keinen Gewinner.

7.) Den Coppertwaddle gewinnen

Es werden drei Partien gespielt.

Nach jeder Partie werden die Punkte des Siegers aufgeschrieben.

Die Punkte ergeben sich aus der Gesamtstärke seines Reiches. Die Gesamtstärke eines Reiches setzt sich aus der Summe der Stärke der ausliegenden *Standeskarten* und den Bekanntmachungen, die sie beeinflussen, zusammen.

Bei einer unentschiedenen Partie gibt es keinen Sieger und es werden keine Punkte aufgeschrieben.

Am Ende der drei Partien wird der Sieger wie folgt ermittelt:

Für jedes gewonnene Spiel erhält man 1 Siegpunkt.

Für jedes unentschiedene Spiel erhält man 1 Siegpunkt. Der Spieler,

der den höchsten Punktestand während der Spiele erzielt hat, erhält 1 Siegpunkt.

Der Spieler, der den höchsten Punktestand insgesamt (Summe der gewonnenen Spiele) erzielt hat, erhält 1 Siegpunkt.

Beispiel:

Spieler A gewinnt zwei Spiele mit 20 Stärkepunkten und 23 Stärkepunkten.

Spieler B gewinnt ein Spiel mit 48 Stärkepunkten.

Spieler A erzielt 2 Siegpunkte (einen für jeden Sieg)

Spieler B erzielt 3 Siegpunkte (einen für einen Sieg, einen für den höchsten Punktestand von 48, und noch einen für den höchsten Punktestand insgesamt (48)).

Obwohl Spieler B zwei von drei Spielen verloren hat, gewinnt er das Spiel mit einem Verhältnis von 3 zu 2.

