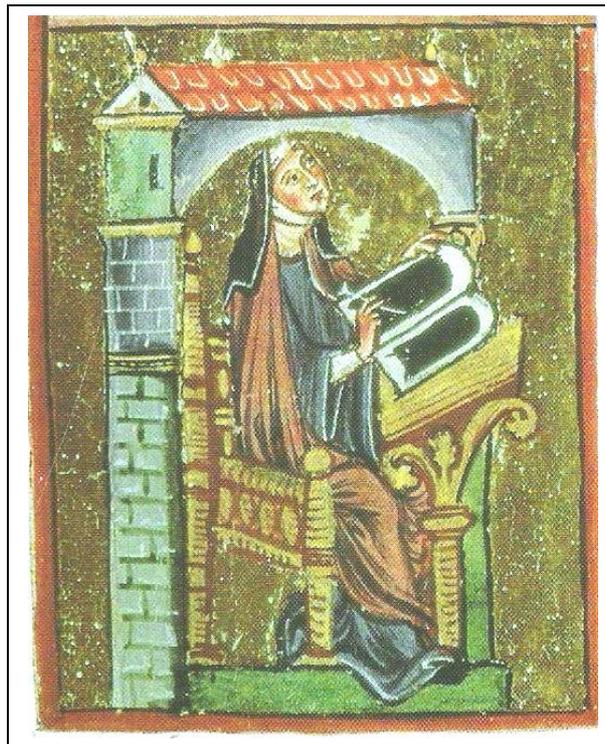
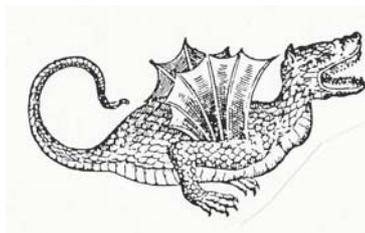


Helmut Eisele jr.



Das sagenhafte Spiel

(featuring Hildegard von Bingen)



„Der alte Drache erkannte, dass die Frau als Gebälerin die Wurzel des ganzen Menschengeschlechts war. Er fasste einen gewaltigen Hass gegen sie...“

Fin entsetzlicher Drache, ein Sendbote der Hölle, terrorisiert das **Heilige Reich!** Das Ungeheuer hält eine Jungfrau in der Kaiserstadt Aachen gefangen. Einer alten Überlieferung zufolge sei die vornehmste deutsche Adelsfamilie verpflichtet, mit großem Militäraufgebot nach Aachen zu ziehen, den Drachen zu töten und die Jungfrau zu befreien. Erst dann wird wieder Frieden sein im **Heiligen Reich**. Kommt dann auch der Messias zurück, wie eine – allerdings nicht ganz klare – Aussage der Überlieferung andeutet?

Das Problem ist: **wer** ist die vornehmste Adelsfamilie im **Heiligen Reich**? Es gibt zwei mächtige Dynastien – **Welfen** und **Staufer** – und **beide** beziehen die Aussage der Überlieferung auf sich. Völlig ausgeschlossen erscheint es, den Streit über die führende Rolle ruhen zu lassen, um der fürchterlichen Herausforderung gemeinsam zu begegnen. Denn in der Überlieferung heißt es nun einmal: **die** vornehmste Adelsfamilie solle diesen Kampf führen.

Auch die geistlichen Autoritäten sind sich uneins. Die einen favorisieren die **Welfen**, die anderen die **Staufer**. Da hat die heilige Äbtissin **Hildegard von Bingen** – die mächtige Männer schon häufig um Rat fragten, wenn sie nicht mehr weiter wussten – eine visionäre Eingebung, die das Problem vielleicht lösen könnte. Ihr sei im Traum ein Engel erschienen, der wörtlich gesagt habe: „*Nur wer einzig ist gegen das Böse, dem wird der Segen des Herrn zuteil!*“ *

Aber kann das die allgemeine Konfusion beenden? **Hildegard** ruft in einem flammenden Appell zur Einheit des Reiches auf. Aber ach! – dies führt nicht zum Ende der Streitigkeiten. Im Lager der **Welfen** wie der **Staufer** gibt es einflussreiche Stimmen, die **Hildegards** Visionen als „weibische Verrücktheit“ bezeichnen und zum sofortigen Kampf aufrufen. Zum Kampf gegen das Drachenmonster in Aachen – darin sind sich alle einig. Aber die Frage, wer in diesem Kampfe zur Führung legitimiert sei, bleibt ungeklärt. „Wir werden ja sehen, wer sich am besten schlägt“, heißt es bei **Welfen** wie bei **Staufern**. Und bei beiden Parteien verbirgt sich hinter dieser Äußerung die Vorstellung, dass derjenige, der den Drachen besiegt, das Recht habe, im **Heiligen Reich** zu herrschen bis der endgültig siegreiche Messias zurückkehrt. Kann es größeren Ruhm geben?

So scheint sich folgendes abzuzeichnen: **Welfen** wie **Staufer** fühlen sich verpflichtet, das **Heilige Reich** vom Bösen zu befreien. Beide sind zum Handeln bereit, aber beide sind gleichermaßen bestrebt, **zuerst** mit großer Streitmacht vor den Toren Aachens zu erscheinen und zum Drachenkampf anzutreten. Wer den lange währenden Zwist der beiden Parteien kennt, der weiß, dass es nicht nur zum Kampf gegen das Monster kommen wird. Der Anlass wird schnell gefunden sein, woraufhin **Welfen** und **Staufer** sich gegenseitig bekämpfen, um die lästige Konkurrenz entscheidend zu schwächen. Das alles kann dem Drachen in Aachen nur lieb sein: je mehr sich die potenziellen Angreifer gegenseitig schwächen und je länger sich der Beginn des Entscheidungskampfes verzögert, desto stärker kann er sich fühlen. Ein Sieg des Bösen aber wäre die größte denkbare Katastrophe des christlichen Abendlands. Wird es dazu kommen?

* Das Zitat ist so nicht belegt. Es entspricht aber der Denkweise Hildegards.

I - Spielziel

Das Spielziel ist erreicht, wenn eine Partei Aachen erobert und dadurch den Drachen besiegt hat. Es muss zu diesem Zweck mindestens einer der führenden Repräsentanten der **Welfen** bzw. **Staufer** dort ankommen, am Entscheidungskampf teilnehmen und diesen lebend überstehen. Scheiden alle **Welfen** oder **Staufer** im Verlaufe des Spiels aus, so ist das Spiel vorzeitig beendet (=Sieg des Bösen!!!)

*gemeint sind zu den Karten 1-3 gehörende Spielsteine (Staufer 1-3) bzw. zu den Karten 4-6 gehörende (Welfen 1-3).

II - Spielbeginn

■ Benötigt werden die Spielkarten 1-57 (Adlige und Kleriker). Die Parteien werden ausgewürfelt, wobei der Spieler mit der höchsten Würfelzahl die **Staufer** erhält, der andere die **Welfen**. Die Spieler erhalten die Spielkarten **1-3** (**Staufer**) bzw. **4-6** (**Welfen**) sowie die dazu gehörenden Spielsteine (Wappensteine), die jeweils auf einem der angegebenen Stammsitze der Partei eingesetzt werden (Stadt oder Burg auf dem Spielplan mit dem Wappen der Partei*). Die auf den Karten angegebenen weiteren Besitzungen brauchen nur dann mit einer Markierung (schwarz = welfisch, weiß = staufisch) versehen zu werden, wenn diese nicht durch das Parteiwappen der **Welfen** bzw. **Staufer** auf dem Spielplan zu erkennen sind.

*Friedrich Barbarossa (Nr.3) beginnt in Hohenstaufen (H6), Heinrich der Löwe (Nr.6) in Lüneburg (B6).

↓Spielkarte 1



Die „Brecher“: Auf der Spielkarte Nr.1 ist **Friedrich von Schwaben** dargestellt, der mächtigste Staufer (Stärke: **600**). Die Spielkarte Nr.4 zeigt den mächtigsten Welfen: **Heinrich der Stolz** (Stärke: **750**). Beide können in Kämpfen viel bewirken, gehen dabei aber auch Risiken ein.

Die Hoffnungsträger: Der Staufer **Friedrich Barbarossa** (Karten-Nr.3) und der Welfe **Heinrich der Löwe** (Karten-Nr.6) haben keine direkte militärische Stärke. Es kann aber sein, dass sie die letzten überlebenden Repräsentanten ihrer Parteien sein werden, die am Entscheidungskampf gegen den Drachen teilnehmen können.

↓Spielkarte 4



↑Stammsitz der Staufer



↑Stammsitz der Welfen

Spielsteine (links: staufischer Parteigänger, rechts: welfischer)→

■ Der Stapel der verbleibenden (d.h. noch neutralen) Adligen- und Klerikerkarten (Karten 7-57) wird gemischt und verdeckt abgelegt. Jeder Spieler hebt 2 Karten von diesem Stapel ab. Die darauf befindlichen Adligen oder Kleriker werden zu Parteigängern der Partei desjenigen Spielers, der diese Karten gezogen hat. Die auf den Karten angegebenen Besitzungen werden mit einer Markierung der betreffenden Partei belegt (schwarz = welfische Besetzung, weiß = staufische Besetzung). Der dazugehörige Spielstein (Wappenstein) wird auf einer (oder der) angegebenen Besetzung eingesetzt.

■ Auf die Stadt Aachen wird ein Spielstein mit Frauenporträt gesetzt und darüber der Drachenstein.

Drachenstein am Einsatzort Aachen (F3)→



III - Bemerkungen zu Strategie und Taktik

Der in Aachen befindliche Drachen repräsentiert eine Stärke von **1000**, die es zu überwinden gilt.* Die Spieler müssen in jeder Runde die Stärke ihrer Partei analysieren (Angaben auf den eigenen Adligen- und Klerikerkarten), die von ihr beherrschten Orte kennen, die Entfernung der Spielsteine von Aachen und deren Bewegungsmöglichkeiten einschätzen. Auch die Lage der konkurrierenden Partei muss betrachtet werden, geht es doch darum, den Wettlauf nach Aachen zu gewinnen (und den Konkurrenten dabei zu behindern). Am Anfang wird es kaum so sein, dass eine der Parteien über eine hinreichende Stärke verfügt, die einen frühzeitigen Angriff auf den Drachen mit Aussicht auf Erfolg erlauben würde. Auch wird es kaum so sein, dass alle zum Kampf benötigten Kräfte in einer der ersten Runden bis vor Aachen bewegt werden können. Es kommt also während der Spielrunden darauf an, durch erfolgreiche Aktionen weitere eigene Parteigänger zu gewinnen, die Distanzen der eigenen Kräfte zu Aachen zu verringern, den Gegner zu schwächen. Dabei ist stets Vorsicht geboten, denn jeder Einsatz eines Welfen oder Staufers in einer Kampffraktion birgt Risiken in sich (Gefangennahme, Vertreibung, Tod).

* Um zusätzliche Dramatik in das Geschehen zu bringen, kann bei Spielbeginn vereinbart werden, dass die Stärke des Drachens sich ab der 8.Runde auf **1200** erhöht.



←Ausschnitt aus dem Spielplan

Welfische Strategie (I): Der Ausschnitt aus dem Spielplan zeigt (innerhalb der Kreise) die Stammsitze der **Welfen** in Sachsen und deren Distanz zum Drachen in Aachen. Der Fluss Aller kann bei Altencelle (C6; welfischer Stammsitz) problemlos überwunden werden. Dies geht auch via Verden (B5, bei Spielbeginn im Besitz des Welfen Heinrich der Stolze). Die Weser kann am bequemsten bei Corvey überquert werden (C5, bei Spielbeginn ebenfalls in Besitz des stolzen Heinrich). Eine welfische Strategie könnte also darin bestehen, mit starken Kräften (z.B. Pulk unter Führung Heinrichs des Stolzen, wenn zu diesem in Sachsen noch weitere welfische Parteigänger dazustoßen) möglichst zügig durch das Bewegungsfeld Sachsen/westlich der Weser zum Rhein zu gelangen. Dieser müsste nach Lage der Dinge dann via Duisburg (D3) überquert werden (Passage oder Angriff). Käme bis dahin aber z.B. der Erzbischof von Köln als welfischer Parteigänger ins Spiel, ginge es auch ganz einfach via Köln. Und schon steht man vor den Toren Aachens (wenn alles klappt, was bei diesem Spiel mit Sicherheit nicht der Fall ist).

Ausschnitt aus dem Spielplan!

Staufische Strategie: Der Ausschnitt aus dem Spielplan zeigt (in den Kreisen) die Stammsitze der **Staufer** in Schwaben bzw. Franken und deren Distanz zum Drachen in Aachen. Wenn Friedrich von Schwaben (stärkster Staufer) in Hagenau (H4) beginnt, kann er sich recht zügig zur Mosel fortbewegen, die er entweder durch Passagebitten (z.B. bei der Stadt Trier, G4) oder Angriff (mit größter Überlegenheit gegen die Burg Veldenz, G4) überqueren muss. Wird z.B. der Erzbischof von Trier frühzeitig Parteigänger der Staufer, so wäre die Überquerung des Flusses natürlich kein Problem. Jedenfalls könnte Friedrich im günstigsten Fall relativ schnell in das Feld bei Aachen gelangen. Der von Rothenburg (G6) beginnende Konrad III. müsste bei Worms (G5) um Passage zur Überquerung des Rheins bitten. Bei Gewährung hätte er dann einen ähnlichen Weg wie Friedrich von Schwaben Richtung Aachen zu gehen. Der 3. Staufer, Friedrich Barbarossa, kann eigenständig keine Militäration durchführen und ist ohne Schutz leicht angreifbar. Er sollte anfangs tunlichst auf seinem Einsatzort verbleiben, bis auch er – z.B. im Schutz eines Pulks – sicherer fortbewegt werden kann. (Das Gleiche gilt für den schwächsten Welfen, Heinrich der Löwe). Bei der Analyse der Bewegungsmöglichkeiten ist zudem zu bedenken, dass nur durch erfolgreiche (und dabei häufig riskante) Aktionen (Angriffe auf Burgen oder Städte, Feldschlachten) die Zahl der eigenen Parteigänger schnell erhöht werden kann.



Welfische Strategie (II): Im Kartenausschnitt (rot umkreist) zu sehen sind die südlich gelegenen **welfischen** Stammsitze Ravensburg (I6) und Weinsberg (G6). Von einem dieser Einsatzorte aus beginnt Welf VI. das Spiel. Vielleicht sollte er in Weinsberg beginnen, die Staufer nicht großartig provozieren und sich vorsichtig nach Norden bewegen, um in die Gebiete zu gelangen, wo die Welfen anfangs stärker sind. Durch Passagebitten könnte er bei Frankfurt (F5) über den Main gelangen, in der Hoffnung, dass ihm vorher nicht der von Rothenburg (G6) startende Staufer Konrad III. in die Quere kommt. **Fazit** (für beide Parteien): Aller Anfang ist schwer; und ein Leben ohne Risiko gab es in der damaligen Zeit sowieso nicht.

IV - Spielablauf

Eine Spielrunde verläuft in folgenden Schritten:

I – Zug der Stauferpartei

A: Pilger/Gefangene. Zunächst wird das weitere Schicksal der – falls vorhanden – auf Pilgerfahrt oder in gegnerischer Gefangenschaft befindlichen Spielsteine der am Zug befindlichen Partei ausgewürfelt (→**Entscheidungstabelle 2**). (Aus Gefangenschaft frei kommende oder von einer Pilgerfahrt zurückkehrende eigene Spielsteine können erst in der nächsten Runde wieder zum Einsatz kommen.)

B: Bewegung und/oder Aktion. Jeder Spielstein der am Zug befindlichen Partei (sofern er nicht vom Gegner gefangen genommen worden ist oder sich auf Pilgerfahrt befindet) kann bewegt werden und/oder eine Aktion durchführen.* Nach jeder Kampffraktion (→**Entscheidungstabelle 1**) wird das Schicksal aller Beteiligten (Angreifer und Verteidiger) ausgewürfelt (→**Entscheidungstabelle 2**).

* Pro eigenem Spielstein gilt: erst Bewegung, dann Aktion oder erst Aktion, dann Bewegung. Es können auch mehrere eigene Spielsteine zuerst bewegt werden, um dann gemeinsam eine Aktion durchzuführen und umgekehrt (gemeinsame Aktion, dann einzelne Bewegung). Jede **erfolgreiche** Aktion wird mit einer Karte aus dem Stapel der noch nicht im Spiel befindlichen Adligen/Kleriker belohnt (=neuer Parteigänger. Dieser darf erst ab der nächsten Runde bewegt werden und/oder Aktionen durchführen).

II – Zug der Welfenpartei (ebenfalls mit den Schritten A und B).

V - Bewegung

Spielsteine können auf freiem Feld oder auf Straßen bewegt werden.

■ **Bewegung auf freiem Gelände:** jeder Spielstein der am Zug befindlichen Partei kann pro Runde innerhalb des Bewegungsfeldes (*) bewegt werden, in dem er sich gerade befindet, und/oder sich um maximal 2 Bewegungsfelder weiterbewegen. ** Pulks (vgl. weiter unten) können sich pro Runde nur um maximal 1 Bewegungsfeld weiterbewegen.

**Das gilt nicht für von der gegnerischen Partei gefangene oder sich auf Pilgerfahrt befindende Spielsteine.

Ausschnitt aus dem Spielplan↓



***Bewegungsfelder:** Das im linken Bildausschnitt dargestellte Feld (im Bereich G4/5 des Spielplans) wird begrenzt durch eine innerhalb eines Herzogtums verlaufende Grenzlinie (in diesem Fall die gestrichelte Linie), durch eine äußere Grenzlinie eines Herzogtums (hier die schraffierte Linie), durch einen Fluss als natürliches Hindernis. (Straßen sind keine Begrenzungen.) **Innerhalb** des hier dargestellten Bewegungsfeldes befinden sich die Burgen Stahleck im Norden und Trifels im Süden, die Stadt Mainz im Norden sowie die Städte Worms und Speyer im Osten. Die Burg Veldenz im Westen liegt bereits **außerhalb**, ebenso die Stadt Koblenz. Im Bildausschnitt rechts ist dargestellt, wie eine Bewegung über 2 Bewegungsfelder aussehen kann. Der Bischof von Straßburg (hier Parteigänger der Stauer) befindet sich im (quer gestreiften) Bewegungsfeld bei Straßburg (I4). Er kann sich über die Grenze des Herzogtums (schraffiert) in das Bewegungsfeld Ober-Lothringen östlich der Mosel (vertikal gestreift) und von dort über die innere Grenze des Herzogtums (gestrichelt) in das (quer gestreifte) nördlich angrenzende Bewegungsfeld bei der Stadt Trier bewegen (G3/4).

Ausschnitt aus dem Spielplan↓



Straßenverbindung: Alle auf der Straßenpassage Corvey (D5) bis Duisburg (D3) liegenden Städte werden in der dargestellten Spielsituation von der Stauerpartei kontrolliert (weiße Markierung). Es ist so für den Spielstein des Bischofs von Hildesheim (oben rechts als Parteigänger der Stauer) kein Problem, in der Bewegungsphase einer einzigen Runde auf der Straße bei Corvey die Weser zu überqueren, auf dieser Straße dann bis nach Duisburg zu gelangen und dort den Rhein zu überqueren. Schon befindet sich der Spielstein im Bewegungsfeld um Aachen. Man sieht, welchen Vorteil es haben kann, längere Straßenpassagen zu kontrollieren.



Ausschnitt aus dem Spielplan→

■ Die **Bewegung auf Straßen** ist (sowohl für einzelne Spielsteine als auch für Pulks) unbegrenzt, solange die Straße durch Burgen oder Städte führt, die von der eigenen Partei kontrolliert werden. Bei Ende der Bewegung hat der Spielstein die Straße zu verlassen (ein Versperren von Straßen durch Spielsteine ist nicht möglich).
 ■ Stößt der in der Bewegung (auf Straße oder freiem Feld) befindliche Spielstein auf eine neutrale Burg oder Stadt, so kann er um **Passage** bitten (oder die Festung angreifen). Die Bitte um Passage wird ausgewürfelt (1 Würfel), wobei eine gerade Würfelzahl bedeutet, dass die Passage gewährt wird, eine ungerade, dass die Passage nicht gewährt wird (es darf 1mal gewürfelt werden). Wird die Passage gewährt, kann die Bewegung fortgesetzt werden; andernfalls nicht. (Es ist nicht möglich, im direkten Anschluss an einen erfolglosen Passage-Wurf eine Kampffaktion durchzuführen). Vor Besetzungen der anderen Partei darf nicht um Passage gewürfelt werden.

■ Die Orte der Stadtgründungsmöglichkeiten haben keine Bedeutung (freier Durchmarsch).*

In diesem Spiel ohne Bedeutung↓

■ Flüsse können nur auf Brücken (via Stadt oder Burg) überquert werden.



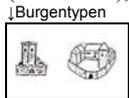
***Hinweis:** An Flüssen gelegene Stadtgründungsorte können (auch wenn sie im Verlauf einer Straße liegen) nicht zur Überquerung eines Flusses benutzt werden.

VI - Kampffaktionen

Sind ein oder mehrere Spielstein(e) der am Zug befindlichen Partei vor eine gegnerische oder neutrale Festung (Burg, Stadt) bewegt worden oder befinden sich in demselben Feld wie diese, kann ein Angriff auf diese Festung durchgeführt werden. Ebenso können Spielsteine der Gegenpartei in offener Feldschlacht attackiert werden.

Angriff auf Festung

■ Die Stärke der Angreifer und Verteidiger wird ermittelt, um festzustellen, ob a) der Angreifer schwächer als der Verteidiger ist (Verhältnis **50-99%**), b) Angreifer und Verteidiger gleichstark sind oder der Angreifer bis zu 1,5mal stärker als der Verteidiger ist (**100-150%**), c) der Angreifer bis zu 2mal dem Verteidiger überlegen ist (**151-200%**), d) bis zu 3mal (**201-300%**), oder e) mehr als 3mal (**301% und mehr**).



Die Stärke der Angreifer ergibt sich aus der Addition der auf den Karten der angreifenden Spielsteine befindlichen Werte (Zahl unten links). Eine angegriffene Burg verteidigt sich mit dem Wert **100*** plus den Werten etwaiger in der Burg befindlicher Spielsteine der gegnerischen Partei (Obergrenze der relevanten Verteidigungsstärke einer Burg: **250****). Eine angegriffene Stadt verteidigt sich mit dem Wert **200** plus den

Werten etwaiger in der Stadt befindlicher Spielsteine der gegnerischen Partei (Obergrenze der relevanten Verteidigungsstärke einer Stadt: **500****). Eine angegriffene Großstadt verteidigt sich mit dem Wert **300** plus den Werten etwaiger in der Stadt befindlicher Spielsteine der gegnerischen Partei (Obergrenze der relevanten Verteidigungsstärke einer Großstadt: **800****).

Hinweis: Über einen Fluss oder eine Brücke hinweg kann nicht angegriffen werden (z.B. kann die Stadt Köln nicht vom Ostufer des Rheins aus angegriffen werden).

■ Der Angreifer würfelt mit **2 Würfeln**. Die Würfelzahl ergibt den Buchstaben in der entsprechenden Zeile der →**Entscheidungstabelle 1**. Unter diesem Buchstaben ist dann das Ergebnis des Kampfes abzulesen.

Eroberte Festungen werden mit der Markierung der erobernden Partei belegt (schwarz: von der Welfenpartei eroberte Festung; weiß: von der Stauerpartei eroberte Festung).

■ Nach jeder erfolgreichen Kampffaktion hebt die am Zug befindliche Partei die oberste Karte vom Stapel der noch nicht im Spiel befindlichen (d.h. neutralen) Adligen- oder Klerikerkarten ab, belegt die dort angegebenen Besitzungen und setzt den dazu gehörenden Spielstein als ihren neuen Parteigänger auf einer solchen Besitzung ein (auf Besitzungen, die vom Gegner

↓Schwerter (13.Jhdt.)



↓Stadt↓

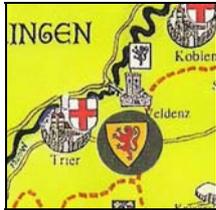


erobert worden sind, kann der Spielstein nicht gesetzt werden. Er muss notfalls auf freiem Feld neben einer auf der Karte angegebenen Besitzung platziert werden.) Hinzugewonnene Spielsteine können erst in der nächsten Runde bewegt werden und/oder Aktionen durchführen.

■ Für alle an Kämpfen Beteiligten – Angreifer wie Verteidiger – ist anschließend das Schicksal nach →**Entscheidungstabelle 2** auszuwürfeln.

* Im Hauptspiel von „Welfen und Staufer“ beträgt die Stärke einer Burg 150.

** Alles was an numerischer Stärke über diesen Wert hinausgeht, kommt nicht zur Anrechnung (egal, wie groß die Stärke der in der Festung befindlichen Spielsteine sonst wäre).



← Ausschnitt aus dem Bereich G4-5 des Spielplans

Angriff auf eine Burg: Der **Landgraf des Ober-Elsass** (Habsburger, Karten-Nr.29, hier Parteigänger der Welfen) befindet sich vor der Burg Veldenz (G4) und will auf dem Weg nach Aachen über die Mosel nach Nieder-Lothringen gelangen. Da die Zeit drängt, wird nicht um Passage gebeten. Stattdessen beabsichtigt der Landgraf, die Burg sofort anzugreifen und zu erobern. Laut Spielkarte verfügt er über eine Stärke von **150** (Zahl unten links); Veldenz verteidigt sich mit der Stärke **100**. Es besteht also ein Verhältnis des Angreifers zu dem Verteidiger von **150%**. Der Angreifer erwürfelt die Zahl **10**, woraus sich der Buchstabe **B** der Entscheidungstabelle 1 ergibt. Die Burg wurde erfolgreich erobert und kann mit einer Markierung versehen werden. Die Partei der Welfen erhält eine Karte vom Stapel der noch nicht im Spiel befindlichen Adligen/Kleriker. Auch beim Schicksalswurf war das Glück auf ihrer Seite: Würfelzahl **7** (=Buchstabe **F** der Entscheidungstabelle 2, d.h. Unversehrtheit des Angreifers).

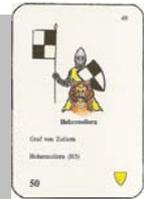
Offene Feldschlacht

Bei der offenen Feldschlacht geht es darum, Gegner, die sich auf freiem Feld befinden, gefangen zu nehmen oder zu vertreiben. Es wird auch hierbei das Kräfteverhältnis zwischen Angreifer und Verteidiger ermittelt, gewürfelt und unter dem sich aus der Würfelzahl ergebenden Buchstaben in der →**Entscheidungstabelle 1** das Ergebnis des Kampfes abgelesen. Anschließend ist das Schicksal aller an der Kampfaktion Beteiligten auszuwürfeln (→**Entscheidungstabelle 2**).



Spielkarte 13↑
Herzog von Böhmen
Stärke: 150

Ein ungleicher Kampf: Auf freiem Feld trifft der Herzog von Böhmen (Karten-Nr.13, Stärke: **150**) auf den zur anderen Partei gehörenden Grafen von Zollern (Karten-Nr.49, Stärke: **50**). Der Herzog geht mit 3-facher Überlegenheit (300%) auf den Grafen los. Der Spieler der am Zug befindlichen Partei erwürfelt eine **11**, was den Buchstaben **A** der Entscheidungstabelle ergibt (Sieg des Angreifers, Gefangennahme des Angegriffenen; die erfolgreiche Partei erhält vom Stapel der noch nicht im Spiel befindlichen Adligen/Kleriker einen neuen Parteigänger). Das Schicksal meint es mit beiden Beteiligten gut: Würfelergebnis **8** für den Angreifer, **10** für den Angegriffenen (beide bleiben unversehrt). Der Graf von Zollern wird Gefangener.



Spielkarte 49↑
Graf von Zollern
Stärke: 50

Gefangenschaft

■ Gerät ein Adliger oder Kleriker als Ergebnis eines Kampfes in Gefangenschaft, so belegt die erfolgreiche Partei diesen Spielstein mit einer ihrer eigenen Figuren (Bewacher), die sich in demselben Feld befinden muss, in der die Gefangennahme stattfand. Einem Bewacher können bis zu 2 Gefangene zugeordnet werden.

■ Bewacher können sich mit Gefangenen bewegen; sie können auch gewechselt werden (Übergabe der Bewachung an einen zuverlässigen anderen Spielstein*). Wird der Bewacher in einer Kampfaktion besiegt oder zum Rückzug gezwungen, so kommen der oder die Gefangenen frei (Spielstein kann in eine in der Nähe, d.h. im Feld der Befreiungsaktion, befindliche und von dessen Partei kontrollierte Festung gesetzt werden oder auf freiem Feld verbleiben).

■ Zu Beginn des Spielschritts **A** einer jeden Runde würfelt die am Zug befindliche Partei für jede ihrer Spielfiguren, die von der Gegenpartei gefangen gehalten werden, deren weiteres Schicksal aus (→**Entscheidungstabelle 2**).

* Im obigen Beispiel muss der Graf von Zollern nicht unbedingt vom Herzog von Böhmen bewacht werden. Es ist auch möglich, Gefangene in eine Festung der erfolgreichen Partei zu verbringen (Spielstein des Gefangenen dorthin setzen). Beim Aufenthalt eines Gefangenen in einer Festung ist keine persönliche Bewachung erforderlich.

Pilgerfahrt

Hätte der Herzog von Böhmen im obigen Beispiel beim Schicksalswurf als Ergebnis die Würfelzahl **5** bekommen, so hätte das bedeutet, dass er das Gelübde zur Pilgerfahrt ablegen muss. Der Spielstein wird sofort auf das Ausgangsfeld des Felds „Pilgerfahrt nach Santiago de Compostela“ (auf dem Spielplan unten links) gesetzt*. Zu Beginn der nächsten Runde würfelt der Spieler der am Zug befindlichen Partei dann für jeden seiner Pilger den Verlauf dieser Pilgerfahrt(en) aus (1 Würfel). Spielsteine, die von der Pilgerfahrt heimkehren, werden wieder auf einer eigenen Besitzung eingesetzt (falls diese vom Gegner erobert wurde, daneben in das entsprechende Feld).

* Der Gefangene eines zur Pilgerfahrt Aufbrechenden muss vorher an einen in demselben Feld befindlichen anderen Bewacher übergeben oder in eine Festung in diesem Feld verbracht werden, die von der Partei des zur Pilgerfahrt Aufbrechenden kontrolliert wird. Geht beides nicht, kommt der Gefangene sofort frei.



↑ Ausschnitt aus dem Pilgerfeld mit dem Spielstein des Grafen von Oldenburg auf Feld 10

Glück gehabt: Der Graf von Oldenburg (hier Parteigänger der Welfen) ist auf das Feld **10** des Pilgerfelds gekommen. Wäre er auf Feld 9 gelandet, wäre es ihm weniger gut ergangen.

VII - Pulkbildung

Pulkstein der Stauferpartei→



Um die militärische Schlagkraft zu erhöhen (im Angriff wie in der Verteidigung) können mehrere Spielsteine zu Pulks zusammengefasst werden. Eine solche Pulkbildung kann verhindern, dass einzelne Spielsteine isoliert angegriffen werden. Das kann insbesondere sinnvoll sein, um die führenden Repräsentanten der Welfen bzw. Staufer (von denen ja mindestens 1 Spielstein vor die Tore Aachens gelangen und am dortigen Kampfgeschehen teilnehmen muss) vor versuchter Gefangennahme zu bewahren.

■ Pulks können sich um maximal 1 Bewegungsfeld weiterbewegen. Sie sind insofern gegenüber einzelnen Spielsteinen (die sich bekanntlich um maximal 2 Bewegungsfelder weiterbewegen können) benachteiligt. Lediglich auf Straßen können sich Pulks genauso fortbewegen wie einzelne Spielsteine.

■ Um einen Pulk zu bilden, müssen sich die in Frage kommenden Spielsteine in demselben Bewegungsfeld befinden bzw. dorthin bewegt werden. Maximal 6 Spielsteine können zu einem Pulk zusammengefasst werden. Diese Spielsteine werden auf das Pulkfeld des Spielplans (unten rechts) gesetzt; an deren Stelle agiert dann der entsprechende Pulkstein auf dem Spielplan. Pro Partei können maximal 3 Pulks gebildet werden.

■ Die Pulkbildung oder der Zutritt einzelner Spielsteine zu einem Pulk findet am Beginn oder am Ende der Bewegungs-/Aktionsphase der am Zug befindlichen Partei statt. Der so gebildete Pulk kann ab der nächsten Runde bewegt werden und/oder Angriffe durchführen.

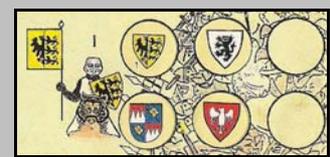
■ Auch die Auflösung eines Pulks oder der Austritt von Spielsteinen fällt in die Bewegungs-/Aktionsphase der Spielrunde. Bei Austritt wird der austretende Spielstein vom Pulkfeld genommen und in das Bewegungsfeld des Pulks gesetzt. Bei Auflösung wird der Pulkstein vom Spielplan entfernt; die einzelnen Spielsteine werden wieder in das Bewegungsfeld gesetzt, in dem sich der Pulkstein zuletzt befand. Fand die Pulkauflösung am Anfang der Bewegungs-/Aktionsphase statt, können die Spielsteine, die ihn verlassen haben, dann (noch in derselben Runde) normal einzeln bewegt und in Kampffaktionen eingesetzt werden. Dies gilt auch für austretende einzelne Spielsteine.

Ausschnitt aus dem Bereich F3 des Spielplans (Feld um Aachen)

Platzierung der Spielsteine des Stauferpuls auf dem Pulkfeld des Spielplans



Auf zum letzten Gefecht! (Wie sich die Entscheidungsschlacht anbahnen könnte). Vor den Toren Duisburgs (E3-4) steht ein mächtiger **Stauferpulk** (rot unterlegter Pulkstein mit Stauferwappen). Im Pulk befinden sich **Friedrich von Schwaben** (Karten-Nr. 1, Stärke: **600**), der **Herzog von Kärnten** (Nr. 15, Stärke: **100**), der **Bischof von Würzburg** (Nr. 32, Stärke: **100**) und der **Graf von Arnsberg** (Nr. 54, Stärke: **100**). Die Gesamtstärke des Pulks beträgt **900**. Passage via Duisburg über den Rhein wurde verweigert; deshalb beabsichtigt der Pulk, Duisburg in der nächsten Runde zu erobern, um dann ohne Zeitverlust in das Feld bei Aachen zu gelangen. Vor Aachen befindet sich bereits ein staufischer Parteigänger, der **Herzog von Brabant** (Stärke: **200**), der in dieser Runde keine Aktion mehr durchführen kann. Bei erfolgreicher Aktion des Pulks könnte die Stauferpartei in der nächsten Runde den Drachen in Aachen angreifen (Stärke des Drachens: **1000**; Stärke der Stauferpartei



– d.h. Pulk + Herzog: **1100**). In demselben Bewegungsfeld befinden sich aber auch 2 Parteigänger der **Welfen**: der **Markgraf von Österreich** (Babenberger; Stärke: **300**) und der **Bischof von Münster** (Stärke: **100**). Sie könnten, wenn die Welfenpartei in der Runde am Zug ist, ihrerseits – bevor der Stauferpulk in der nächsten Runde heranrücken kann – gemeinsam den Herzog von Brabant angreifen (Kräfteverhältnis: 400 gegen 200, also doppelte Überlegenheit). Gelingt den Parteigängern der Welfen beispielsweise die Gefangennahme des Herzogs, müsste dieser in der nächsten Runde erst wieder befreit werden. Was ist aber, wenn dann weitere starke Kräfte der Welfenpartei in das Bewegungsfeld bei Aachen gelangen und sich ihrerseits den Stauern entgegenstellen? Würde *nach* einer solchen Auseinandersetzung noch irgendjemand in der Lage sein, den Drachen zu bekämpfen?

VIII - Hildegard von Bingen

„Posaune Gottes“



Je intensiver die Auseinandersetzungen werden und je verwirrender die Lage ist, desto verzweifelter versuchen die Beteiligten, Unterstützung für ihre – und davon sind natürlich beide Parteien überzeugt – gerechte Sache zu bekommen. Längst vorbei ist die Zeit, da man glaubte, die visionären Mahnungen außergewöhnlicher Persönlichkeiten wie diejenigen der heiligen **Hildegard von Bingen** ignorieren zu können. Die Stimmen mehren sich, die meinen, gerade in zugespitzten Situationen sei deren Rat und Hilfe unverzichtbar, ja eröffne vielleicht einen Ausweg aus der von vielen schon so empfundenen Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung. Und **Hildegard** ermutigt die Zeitgenossen nicht aufzugeben: „*Mit Zuversicht ziehe der Mensch in den Kampf wider allen Schmutz des Teufels. In Gott wird er Sieger sein.*“*

Eine wahre „**Hildegard** -Euphorie“ bricht im **Heiligen Reich** aus. Sie sei es, die durch ihre übernatürlichen Kräfte die Zeichen göttlicher Vorsehung wahrnehmen und erklären könne. Außerdem – und das ist wohl die eher pragmatische Seite dieser Euphorie – könne **Hildegard** durch ihre charismatische Ausstrahlung die Kämpfenden anspornen und mit heilkundlichen Kenntnissen Verletzungen kurieren. Vieles wird ihr plötzlich zugetraut**: das Gerücht verbreitet sich wie ein Lauffeuer, **Hildegard** wisse die Rezeptur zu einer Art Zauberkraft, der die physischen Kräfte gigantisch steigern und nahezu unsterblich machen könne. Die ohnehin heillos zerstrittenen **Welfen** und **Staufer** verfallen in eine neue Art von Wettstreit, der darin besteht, „die gottgeweihte Jungfrau“*** (so die jetzige Formulierung) auf ihre Seite zu ziehen.****

* aus Hildegard von Bingen's Schrift „Wisse die Wege“

** Hildegard konnte „spekulativ-visionäre Weltanschauung mit realistischer Lebens-, Heil- und Naturkunde verbinden“ (R. Beyer). Der Legende nach hat sie zahlreiche „Wunderheilungen“ vollbracht. Für ihre Zeitgenossen war sie zudem eine qualifizierte Exorzistin.

*** Diese Anrede gebrauchte König Konrad III. in einem Brief an Hildegard.

**** Es ist nicht anzunehmen, dass Hildegard von Bingen bei den Konflikten der Welfen und Staufer zugunsten der einen oder anderen Seite eingegriffen hätte. Bekannt ist jedenfalls, dass sie mächtige Herrscher bisweilen hart kritisiert hat (so Friedrich Barbarossa in Bezug auf dessen Verhalten während des Schismas gegenüber dem nach Meinung Hildegards legitimen Papst Alexander III.). Dem Welfenherzog Welf VI. warf sie in einem Brief „unbeständigen Lebenswandel, Großsprecherei und den Rausch der Sündenlust“ vor.



Bis der Feind am Boden liegt: Mittelalterliche Vision vom Sieg über das Böse→

Einsetzen des Hildegardsteins auf dem Spielplan

Bei Beginn des Spieles wird der Spielstein Hildegard von Bingen (Spielstein mit Frauenporträt) im Feld G4-5* eingesetzt. In den ersten beiden Runden wird er von beiden Parteien ignoriert. Ab Runde 3 besteht die Möglichkeit, den Spielstein in das Geschehen einzubeziehen und zu versuchen, die vermeintlichen oder tatsächlichen Fähigkeiten der Visionärin für die eigene Sache zu nutzen. Dabei kommt es insbesondere darauf an, Hildegard dazu zu bewegen, ihren überparteilichen Standpunkt aufzugeben.



Spielstein†

* in der Nähe von Mainz. Hier gründete sie als Äbissin zwischen 1147 und 1150 das Kloster Rupertsberg.

Kontaktaufnahme und Hilfeersuchen

■ Ein Spielstein der am Zug befindlichen Partei muss zum Einsatzort des Spielsteins Hildegard von Bingen bewegt werden.
■ Dort angekommen kann er das Hilfeersuchen seiner Partei vortragen (=Aktion des betreffenden Spielsteins*). Ob dies erhört wird, hängt vom Würfelerggebnis ab (1 Würfel). Die Würfelzahl **6** bedeutet, dass Hildegard bereit ist, die Partei des um Hilfe Bittenden zu unterstützen.**

■ Ist dies der Fall, wird der Hildegardstein zunächst an seinem Einsatzort auf einen Belegstein in der Farbe der von ihr unterstützten Partei gesetzt (was bedeuten soll: Hildegard unterstützt diese Partei). Solange diese Konstellation besteht, kann die betreffende Partei die Hilfe in Anspruch nehmen.

* Bei Erfolg der Aktion erhält die erfolgreiche Partei eine Karte vom Stapel der noch nicht im Spiel befindlichen Adligen/Kleriker und setzt den betreffenden Spielstein auf einer auf der Karte angegebenen (und von der gegnerischen Partei nicht kontrollierten) Besetzung ein (wenn dies nicht möglich ist, auf freies Feld bei einer solchen Besetzung).

** Ein erfolgloser Wurf (Würfelzahlen <6) kann wiederholt werden, wenn das Versprechen gegeben wird, dass sich ein (nicht gefangener) Parteigänger der um Hilfe bittenden Partei sofort auf Pilgerfahrt begibt. Unter dieser Bedingung bedeuten dann die Würfelwerte **5** und **6**, dass Hildegard zur Unterstützung bereit ist. Die versprochene Pilgerfahrt des Parteigängers muss auf alle Fälle stattfinden (also auch bei Würfelwerten <5). Wenn versprochen wird, dass **2** (nicht gefangene) Parteigänger eine Pilgerfahrt antreten, bedeuten die Werte **4**, **5** und **6** beim Wiederholungswurf die Unterstützung Hildegards.

Konkrete Hilfe

Hat Hildegard ihre Bereitschaft zur Unterstützung einer bestimmten Partei bekundet, kann diese bei Aktionen in Anspruch genommen werden.

■ Dazu muss Hildegard von einem anderen Parteigänger (d.h. nicht von dem, der das Hilfeersuchen ausgesprochen hat) abgeholt werden. Der betreffende Spielstein muss sich zum Einsatzort des Hildegardsteins hinbewegen und diesen mit sich führen, wodurch die unterstützende Wirkung bei Aktionen eintreten kann. Der Hildegardstein kann auch von einem Pulk abgeholt werden oder von einem Abholer zu einem Pulk oder einem anderen Spielstein der eigenen Partei gebracht werden. Wenn der Hildegardstein einem Pulk zugeordnet wird, so wird er in das entsprechende Pulkfeld gesetzt (oder daneben, wenn dort alle Plätze schon besetzt sind). Der Hildegardstein kann auch von einem Abholer in eine Festung seiner Partei gebracht werden.

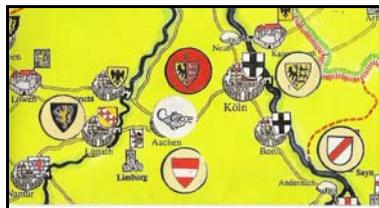
■ Bei Kämpfen kann die Anwesenheit des Hildegardsteins (bei einem einzelnen Spielstein oder im Pulk oder in einer Festung als Unterstützer der Verteidiger) direkte Auswirkungen auf das Ergebnis haben (→**Entscheidungstabellen 1A, 1B**). Sie kann auch Auswirkungen bei den im Anschluss an eine Kampffaktion durchzuführenden Schicksalswürfen haben (→**Entscheidungstabelle 2A**). Nimmt Hildegard an solchen Kampffaktionen unterstützend teil, so ist **zuerst*** ihr Schicksal auszuwürfeln (→**Entscheidungstabelle 2A**).

* Beim Tod Hildegards (Spielstein aus dem Spiel nehmen, keine Nachfolge) erlischt der Hildegard-Bonus mit sofortiger Wirkung.

■ Beim Kampf gegen den Drachen* kann die Visionärin besondere Wirkungen erzielen (→**Entscheidungstabelle 3A**).

*Tatsächlich tauchte das Bildnis des Drachens in ihren Visionen auf: „Als der alte Drache sah, dass er seinen Platz verloren hatte..., da schärfte er seinen Zorn gegen die Frau, denn er erkannte, dass sie als Gebälerin die Wurzel des ganzen Menschengeschlechts war. Er fasste einen gewaltigen Hass gegen sie...“ (aus Hildegards Schrift „Vom Werk Gottes“). Wir liegen also nicht so falsch, wenn wir Hildegard eine besondere Rolle und Motivation in unserem Drachenkampfszenario zuweisen.

Die Zusammensetzung des



Welfenpulks:

Frauenpower im Entscheidungskampf: Vor Aachen angekommen ist gerade ein mächtiger Pulk der am Zug befindlichen Partei (**Welfen**), der sich zusammensetzt aus:

Welf VI. (Karten-Nr.5, Stärke: **250**), dem **Herzog von Zähringen** (Karten-Nr.17, Stärke: **350**), dem **Markgrafen von Turin** (Karten-Nr.56, Stärke: **200**), dem **Wittelsbacher** (Pfalzgraf von Bayern, Karten-Nr.19, Stärke: **200**), dem **Erzbischof von Trier** (Karten-Nr.9, Stärke: **150**) sowie der Äbtissin **Hildegard von Bingen**. Die Gesamtstärke des Pulks beträgt **1150**; sie ist hinreichend, um mit



Überlegenheit einen Angriff auf den Drachen (Stärke: noch **1000**) riskieren zu können (die Zeit drängt!). Nicht zu vergessen: Der Hildegard-Bonus, der sich im Entscheidungskampf besonders auswirken kann. Welche Chancen haben die **Staufer**, dieses Vorhaben noch zu stören? Östlich des Rheins steht der mächtigste Staufer **Friedrich von Schwaben** (Karten-Nr.1, Stärke: **600**), vor Lüttich der zur Stauferpartei gehörende **Herzog von Brabant** (Karten-Nr.16, Stärke: **200**). Bereits vor den Toren Aachens angekommen ist der **Babenberger** (Markgraf von Österreich, staufischer Parteigänger, Karten-Nr.23, Stärke: **300**). Etwas abseits befindet sich noch der ebenfalls zur Stauferpartei gehörende **Bischof von Straßburg** (Karten-Nr.35, Stärke: **100**). Die Gesamtstärke all dieser Angehörigen der Stauferpartei betrüge **1200**. Sie wären von daher sogar stärker als der Welfenpulk (wenn man von dessen Hildegard-Bonus einmal absieht). Das Problem der Staufer ist aber, alle Kräfte in das Feld um Aachen hinein zu bekommen. Dies könnte erst geschehen, nachdem der Angriff des Welfenpulks auf den Drachen stattgefunden hat. Hätte dieser Angriff keinen Erfolg*, müsste im dann stattfindenden Zug der Stauferpartei a) Friedrich von Schwaben die Stadt Köln oder die Burg Kaiserswerth um Passage bitten (möglicherweise Zeitverlust) oder Kaiserswerth angreifen und erobern (Risiko), um auf diesem Weg in das Feld um Aachen zu kommen, b) der Herzog von Brabant Lüttich, c) der Bischof von Straßburg über Köln (Passage) oder das von Friedrich eroberte Kaiserswerth nach Aachen gelangen. Je nachdem, wie die Lage der Welfen nach einem erfolglosen Angriff auf den Drachen wäre, könnten dann die Staufer entweder versuchen, die Welfen weiter zu schwächen, die Gunst der Hildegard von Bingen zu erlangen (oder zumindest dafür sorgen, dass sie nicht mehr die Welfen unterstützt) oder aber (da die Zeit drängt) mit allen Kräften den Drachen angreifen (1200 gegen 1000; aber kein Hildegard-Bonus bei den Angreifern). So dramatisch kann sich der Entscheidungskampf gestalten – und selbst aus diesem Szenarium kann das Drachenmonster unbeschadet hervorgehen. Dann nämlich, wenn es einmal wieder dazu kommt, dass Welfen und Staufer mehr gegeneinander als gegen das Böse kämpfen.

* Erfolg = Sieg der Welfen im Spiel (Bedingung: Welf VI. überlebt den Kampf)

„Abwerben“

Solange sich der Hildegard-Stein an seinem Einsatzort befindet (also noch nicht abgeholt worden ist), kann die andere Partei ihrerseits versuchen, in ihrem Spielzug die erhoffte Unterstützung zu bekommen (=Aktion des „Abwerbers“, * der sich am Einsatzort befinden oder dorthin bewegt werden muss).

■ Falls Hildegard zu dem Zeitpunkt neutral ist, gelten dieselben Bedingungen wie oben beschrieben. Falls Hildegard zu dem Zeitpunkt die Unterstützung der gegnerischen Partei signalisiert (durch den Belegstein), bedeutet das Würfelergebnis **6** (1 Würfel), dass Hildegard zur Unterstützung der gerade um Hilfe ersuchenden Partei übergeht (den anderen Belegstein unterschieben). Würfelergebnis **5** bedeutet, dass Hildegard wieder neutral wird (Belegstein entfernen). Ein erfolgloser Wurf (Würfelzahlen <**5**) kann wiederholt werden unter der Bedingung, dass ein (freier) Spielstein der würfelnden Partei hernach auf Pilgerfahrt geschickt wird (diese ist in jedem Fall sofort anzutreten).

■ Wenn es gelungen ist, Hildegard umzustimmen, kann sie von einem anderen Spielstein der jetzt von ihr unterstützten Partei abgeholt werden und wie oben beschrieben an Aktionen teilnehmen.

* Bei Erfolg der Abwerbeaktion (=Hildegard unterstützt künftig die Partei des Abwerbers) erhält die abwerbende Partei eine Karte vom Stapel der noch nicht im Spiel befindlichen Adligen/Kleriker und setzt den betreffenden Spielstein auf einer auf der Karte angegebenen (und von der gegnerischen Partei nicht kontrollierten) Besetzung ein (wenn dies nicht möglich ist, auf freies Feld bei einer solchen Besetzung).

Gewaltanwendung

In Zeiten wie diesen werden moralische Werte oft ignoriert. Soll eine Partei neidvoll zusehen, wie sich die unglaublichen Wirkungen der Visionärin zugunsten der gegnerischen Partei entfalten? Ein solches Verhalten ist wohl schwer durchzuhalten. Es kann also dazu kommen, dass die nicht unterstützte Partei versucht, Hildegard gefangen zu nehmen. Dazu muss sie den Spielstein oder den Pulk oder die Festung, bei dem oder in der sich der Hildegardstein gerade befindet, angreifen, um – entsprechend dem in der →**Entscheidungstabelle 1B** abzulesenden Ergebnis der Aktion – zu versuchen, eine Gefangennahme herbeizuführen.

Bei erfolgter Gefangennahme muss Hildegard im Anschluss an die Aktion befragt werden*, ob sie bereit ist, die Partei, bei der sie gefangen ist, zu unterstützen.

■ Bejaht sie dies (Würfelergebnis **6***), ist sie fortan nicht als deren Gefangene zu betrachten sondern als „normale“ Unterstützerin (den Hildegardstein einem in demselben Bewegungsfeld befindlichen Spielstein oder Pulk oder einer dort befindlichen Besetzung der erfolgreichen Partei zuzuordnen).

■ Verneint sie dies (Würfelergebnisse **4*** oder **5***), so gilt sie fortan wieder als neutral (der Spielstein wird wieder an den ursprünglichen Einsatzort im Feld bei Mainz gesetzt).

■ Würfelergebnisse <**4*** bedeuten: Hildegard weigert sich – unter den entwürdigenden Bedingungen der Gefangenschaft – beharrlich, ihren bisherigen Standpunkt zu ändern. Die Partei, der die Gefangennahme gelungen war, kommt zu der Einschätzung, dass die Aktion besser unterblieben wäre. Der Hildegardstein wird wieder einem (von der anderen Partei zu bestimmenden) in der Nähe** befindlichen Spielstein oder Pulk (oder einer in der Nähe befindlichen Besetzung) der anderen Partei zugeordnet. Sie unterstützt diese Partei weiterhin.

Es kann bei der Aktion also nur im günstigsten Fall eine Unterstützung für die Gewalt anwendende Partei erzielt werden.

Immerhin kann die Aktion aber auch dazu führen, dass die bisherige unterstützende Wirkung für die Gegenpartei aufgehoben wird (so dass eben für eine gewisse Zeit niemand etwas davon hat).

* Wenn **vor** der Befragung versprochen wird, einen eigenen (freien) Spielstein auf Pilgerfahrt zu schicken (ist in jedem Falle anzutreten), können sich folgende Würfelresultate ergeben: **6** oder **5** = Hildegard wird Unterstützerin der befragenden Partei; **4** oder **3** = Hildegard wird neutral; **2** oder **1** = Hildegard unterstützt weiterhin die andere Partei.

** „In der Nähe“ bedeutet: im Feld der Gefangennahme; wenn dies nicht möglich ist in dem nächsten Bewegungsfeld, in dem sich ein Spielstein oder Pulk der anderen Partei oder eine von dieser Partei kontrollierte Festung befindet.

Empfohlene Literatur zu Hildegard von Bingen

- „Hildegard von Bingen – „Nun höre und lerne, damit du errötest““ (Briefwechsel) Freiburg im Breisgau 1997
- Termolen Rosel „Hildegard von Bingen, Biographie“ Augsburg 1989
- Beyer Rolf „Die andere Offenbarung“ Wiesbaden 1996

Entscheidungstabellen

Das zum Ablesen des Ergebnisses einer Aktion notwendige prozentuale Verhältnis von Angreifer und Verteidiger kann sehr schnell mit Hilfe der weiter unten folgenden „Tabellen zur Ermittlung des Verhältnisses Angreifer -Verteidiger“ bestimmt werden (durch Farbzurordnung; siehe dortiges Beispiel).

Entscheidungstabelle 1 (Angriff auf Burg oder Stadt; offene Feldschlacht)

Angreifer/Verteidiger	WÜRFELERGEBNIS										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
50-99%	E	E	E	E	E	D	D	D	C	C	B
100-150%	E	E	E	D	D	C	C	C	B	B	B
151-200%	E	D	D	C	C	C	B	B	B	B	A
201-300%	D	D	C	C	B	B	B	B	B	A	A
>300%	D	C	C	B	B	B	B	B	A	A	A

Entscheidungstabelle 1A

(Kampfaktionen mit Hildegard-Bonus bei den Angreifenden)**



Angreifer/Verteidiger	WÜRFELERGEBNIS										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
50-99%	E	E	E	D	D	D	C	C	C	B	B
100-150%	E	D	D	D	C	C	C	B	B	B	B
151-200%	E	D	C	C	C	B	B	B	B	A	A
201-300%	D	C	C	B	B	B	B	B	A	A	A
>300%	D	C	B	B	B	B	A	A	A	A	A

**Der Bonus gilt, egal ob der Hildegardstein sich bei einem angreifenden Pulk oder bei einem einzelnen angreifenden Spielstein befindet.

Entscheidungstabelle 1B

(Kampfaktionen mit Hildegard-Bonus bei den Verteidigern)**



Angreifer/Verteidiger	WÜRFELERGEBNIS										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
50-99%	E	E	E	E	E	E	E	D	D	C	B
100-150%	E	E	E	E	D	D	C	C	C	B	B
151-200%	E	E	D	D	C	C	C	B	B	B	A
201-300%	D	D	D	C	C	C	B	B	B	A	A
>300%	D	D	C	C	B	B	B	B	B	A	A

** Der Bonus gilt auch, wenn sich der Hildegardstein alleine in einer angegriffenen Festung befindet.

A – Angreifer siegt. Alle Spielsteine des Verteidigers geraten in Gefangenschaft*. Eine angegriffene Burg oder Stadt wurde erobert (mit der Markierung der Partei des Eroberers belegen).

Hinweis: Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2 bzw. 2A

*Eine Gefangenschaft Hildegards wird – **nach** deren Schicksalswurf nach Tabelle 2A – wie in der Regel oben beschrieben abgewickelt.

B – Angreifer siegt und zwingt Verteidiger zum Rückzug (jeden Spielstein des Verteidigers auf von der Partei des Verteidigers kontrollierte eigene Besetzung setzen, wenn nicht vorhanden auf das freie Feld bei einem auf der Spielkarte angegebenen Ort*). Eine angegriffene Burg oder Stadt wurde erobert (mit der Markierung des Eroberers belegen).

Hinweis: Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2 bzw. 2A

* Den Hildegardstein (falls dieser zu den Verteidigern gehört) zurück auf dessen Ursprungsort bei Mainz setzen.

C – Es kommt zu keiner Entscheidung.

Hinweis: Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2 bzw. 2A

D – Verteidiger siegt und vertreibt Angreifer (jeden Spielstein des Angreifers auf von der Partei des Angreifers kontrollierte eigene Besetzung setzen, wenn nicht vorhanden auf das freie Feld bei einem auf der Karte angegebenen Ort*).

Hinweis: Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2 bzw. 2A

* Den Hildegardstein (falls dieser zu den Angreifern gehört) zurück auf dessen Ursprungsort bei Mainz setzen.

E – Verteidiger siegt. Alle Spielsteine des Angreifers geraten in Gefangenschaft.* Ist der Sieger (Burg oder Stadt) neutral, muss die unterlegene Partei des Angreifers eine Spielkarte und den dazugehörigen Spielstein oder 2 Festungen abgeben.

Hinweis: Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2 bzw. 2A

* Eine Gefangenschaft Hildegards wird – **nach** deren Schicksalswurf nach Tabelle 2A – wie in der Regel oben beschrieben abgewickelt.

Entscheidungstabelle 2

Ereignis	WÜRFELERGEBNIS										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Schicksal	I	I	H	H	G	F	F	F	F	F	F
Nachfolge	O	N	M	M	L	K	K	K	J	J	J
Gefangener	S	S	R	R	Q	Q	Q	Q	Q	Q	P

Entscheidungstabelle 2A (Hildegard-Bonus bei Schicksalswurf)*



Ereignis	WÜRFELERGEBNIS										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Schicksal	I	H	G	F	F	F	F	F	F	F	F

*Der Bonus gilt bei Zuordnung des Hildegardsteins zu einem Pulk für jeden Spielstein des Pulks. Ansonsten gilt der Bonus nur für den Spielstein, dem der Hildegardstein zugeordnet war. Auch wenn mehrere Spielsteine eine gemeinsame Aktion durchführen, ohne dass sie zu einem Pulk zusammengefasst worden sind, gilt der Bonus nur für diejenigen an der Aktion beteiligten Spielstein, dem der Hildegardstein zugeordnet war. Befinden sich mehrere Spielsteine in einer angegriffenen Festung, in der sich auch der Hildegardstein befindet, so gilt der Bonus für jeden dieser Spielsteine (wie beim Pulk). Die Entscheidungstabelle 2A gilt auch für alle Schicksalswürfe für den Hildegardstein.

Schicksal

F – Der Adlige/Kleriker bleibt unverseht.

G – Der Adlige/Kleriker ist angeschlagen und muss sich auf eine seiner Besitzungen zurückziehen. Wenn das nicht geht, wird dessen Spielstein neben eine auf seiner Karte angegebene Besitzung gesetzt.*

* Den Hildegardstein auf dessen Ursprungsort bei Mainz setzen.

Für bei der Aktion in Gefangenschaft Geratene gilt G=I.

H – In Todesgefahr hat der Adlige/Kleriker das Gelübde abgelegt, unverzüglich eine Pilgerfahrt nach Santiago de Compostela anzutreten (Spielstein in das Pilgerfeld setzen)*

* Auch der Hildegardstein muss bei diesem Würfelresultat pilgern. Nach überstandener Pilgerfahrt ist Hildegard wieder neutral (den Spielstein auf den Einsatzort im Feld bei Mainz setzen).

Für bei der Aktion in Gefangenschaft Geratene gilt H=I

I – Der Adlige/Kleriker stirbt (Nachfolge auswürfeln!). War der Verstorbene Welfe oder Staufer (Spielkarten 1-6), so werden Spielstein und Karte ganz aus dem Spiel genommen (kein Nachfolger; Markierungen bleiben liegen).*

* Beim Tod Hildegards den Spielstein aus dem Spiel nehmen (keine Nachfolge).

Nachfolger*

(Ein Nachfolger greift stets von einer seiner Besitzungen aus in das Spiel ein. Wenn das nicht geht, den Spielstein in das freie Feld bei einer eigenen Besitzung platzieren.)

J – Der Nachfolger folgt der Partei seines Vorgängers.

K – Der Nachfolger folgt der Partei seines Vorgängers, die verliert aber an Besitz (seine Partei verliert eine Stadt; Markierung entfernen).

L – Der Nachfolger folgt der Partei, die sämtliche auf seiner Karte angegebenen Burgen und Städte kontrolliert. Kontrollieren beide Parteien Teile des Besitzes, wird der Adlige/Kleriker neutral (Spielstein aus dem aktuellen Spielgeschehen herausnehmen, Spielkarte zum Stapel „Neutrale“).

M – Der Nachfolger wird neutral (Spielstein vom Brett nehmen, Belegsteine von allen auf seiner Karte angegebenen Orten entfernen, Spielkarte unter den Stapel „Neutrale“ mischen).

N – Die Familie ist ausgestorben (kein Nachfolger). Spielstein und Karte werden ganz aus dem Spiel genommen. (Markierungen auf angegebenen Orten bleiben liegen.)

O – Der Nachfolger folgt der Gegenpartei (Markierungen der ehemaligen Partei, die auf auf der Karte angegebenen Orten liegen, entfernen).

* gilt nicht für die Spielsteine der Karten 1-6 und den Hildegardstein

Gefangenschaft*

P – Eine geschickt eingefädelte Befreiungsaktion gelingt. Der Gefangene kann entfliehen. Sein Spielstein wird auf eine seiner Besitzungen oder in das Feld bei einer eigenen Besitzung gesetzt.

Q – Die Gefangenschaft dauert fort.

R – Heimtückische Ermordung des Gefangenen (Nachfolge auswürfeln!)

S – Der Gefangene ist den Schmeicheleien der Gegenpartei erlegen und tritt zu ihr über. Markierungen auf Orten, die auf seiner Karte angegeben sind, bleiben unverändert. Der Spielstein der Gegenpartei wird dorthin gesetzt, wo der andere Spielstein sich zuletzt befand.

* gilt nicht für den Hildegardstein

**Entscheidungstabelle 3 (Drachenkampf)**

Angreifer/Verteidige r	WÜRFELERGEBNIS										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
50-99%	D	D	D	D	D	C	C	C	B	B	A
100-150%	D	D	D	D	C	C	C	C	B	B	A
151-200%	D	D	D	C	C	C	C	B	B	A	A
201-300%	D	C	C	C	B	B	B	B	A	A	A
>300%	D	C	C	B	B	B	B	A	A	A	A

A – Angreifer siegt.**Hinweis:* Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur (mit Ausnahme des Drachens) auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2

* Sieg gleichbedeutend mit Sieg der angreifenden Partei im Spiel nur dann, wenn mindestens einer der führenden Repräsentanten der Welfen- bzw. Stauferpartei (Karten 1-6) am Drachenkampf beteiligt war und diesen überlebt hat. Ist dies nicht der Fall (Buchstabe **I** beim „Schicksalswurf“, d.h. Tod des Betroffenen und dessen gänzlichliches Ausscheiden aus dem Spielgeschehen), kann die angreifende Partei eine Karte vom Stapel „Neutrale Adlige“ ziehen und so einen weiteren Parteigänger hinzugewinnen. Das Spiel wird so fortgesetzt, als habe der Drache überlebt und halte die Prinzessin weiterhin gefangen. War seine Stärke zum Zeitpunkt des Angriffs bereits auf **1200** angewachsen (wenn bei Spielbeginn diese Option vereinbart war), so gilt für ihn ab jetzt wiederum die Ausgangsstärke von **1000** (würde nach weiteren 8 Spielrunden erneut auf 1200 steigen).

B – Es kommt zu keiner Entscheidung.*Hinweis:* Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2**C** – Der Drachen siegt (der Angriff ist abgeschlagen, die Angreifer müssen sich zurückziehen**).*Hinweis:* Vor dem Rückzug ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2**D** – Der Drachen siegt und zwingt den Angreifer zum Totalrückzug.****Hinweis:* Vor dem Totalrückzug ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2

** Dabei jeden Spielstein des Angreifers auf eine in einem angrenzenden Bewegungsfeld befindliche und von der eigenen Partei kontrollierte Festung setzen bzw. – wenn nicht möglich – auf das freie Feld in dem Bewegungsfeld. Angreifende Pulks gelten als aufgelöst (Pulkstein vom Spielbrett nehmen, Spielsteine wieder auf den Spielplan setzen).

*** Dabei jeden Spielstein des Angreifers auf eine von der eigenen Partei kontrollierte und auf der Spielkarte angegebene eigene Besetzung setzen bzw. – wenn nicht möglich – auf das freie Feld bei einer auf der Karte angegebenen Besetzung. Angreifende Pulks gelten als aufgelöst.

**Entscheidungstabelle 3A
(Drachenkampf mit Hildegard-Bonus)***

Angreifer/Verteidige r	WÜRFELERGEBNIS										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
50-99%	D	D	D	D	C	C	B	B	B	A	A
100-150%	D	D	D	C	C	B	B	B	A	A	A
151-200%	D	D	C	C	B	B	B	B	A	A	A
201-300%	D	C	B	B	B	B	A	A	A	A	A
>300%	C	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A

* Der Bonus gilt bei Zuordnung des Hildegardsteins zu einem Pulk oder bei Zuordnung des Hildegardsteins zu einem einzelnen am Drachenkampf teilnehmenden Spielstein.

A – Angreifer siegt.***Hinweis:* Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur (mit Ausnahme des Drachens) auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2 bzw. 2A

** Sieg gleichbedeutend mit Sieg der angreifenden Partei im Spiel nur dann, wenn mindestens einer der führenden Repräsentanten der Welfen- bzw. Stauferpartei (Karten 1-6) am Drachenkampf beteiligt war und diesen überlebt hat. Ist dies nicht der Fall (Buchstabe **I** beim „Schicksalswurf“, d.h. Tod des Betroffenen und dessen gänzlichliches Ausscheiden aus dem Spielgeschehen), kann die angreifende Partei eine Karte vom Stapel „Neutrale Adlige“ ziehen und so einen weiteren Parteigänger hinzugewinnen. Das Spiel wird so fortgesetzt, als habe der Drache überlebt und halte die Prinzessin weiterhin gefangen. War seine Stärke zum Zeitpunkt des Angriffs bereits auf **1200** angewachsen (wenn bei Spielbeginn diese Option vereinbart war), so gilt für ihn ab jetzt wiederum die Ausgangsstärke von **1000** (würde nach weiteren 8 Spielrunden erneut auf 1200 steigen).

B – Es kommt zu keiner Entscheidung.*Hinweis:* Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2 bzw. 2A**C** – Der Drachen siegt (der Angriff ist abgeschlagen, die Angreifer müssen sich zurückziehen).****Hinweis:* Vor dem Rückzug ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2 bzw. 2A**D** – Der Drachen siegt und zwingt den Angreifer zum Totalrückzug.*****Hinweis:* Vor dem Totalrückzug ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. →Entscheidungstabelle 2 bzw. 2A

*** Dabei jeden Spielstein des Angreifers auf eine in einem angrenzenden Bewegungsfeld befindliche und von der eigenen Partei kontrollierte Festung setzen bzw. – wenn nicht möglich – auf das freie Feld in dem Bewegungsfeld. Angreifende Pulks gelten als aufgelöst (Pulkstein vom Spielbrett nehmen).

**** Dabei jeden Spielstein des Angreifers auf eine von der eigenen Partei kontrollierte und auf der Spielkarte angegebene eigene Besetzung setzen bzw. – wenn nicht möglich – auf das freie Feld bei einer auf der Karte angegebenen Besetzung. Angreifende Pulks gelten als aufgelöst. Der Hildegardstein wird wieder auf seinen Ursprungsort (bei Mainz) gesetzt und gilt wieder als neutral.

Siegerermittlung

Sieger ist diejenige Partei, die es geschafft hat, den Drachen zu besiegen, unter der Bedingung, dass an dem Entscheidungskampf mindestens einer ihrer führenden Repräsentanten teilgenommen und diesen Kampf lebend (Buchstaben F-H des Schicksalswurfs) überstanden hat.

Tabellen zur Ermittlung* des Verhältnisses Angreifer - Verteidiger

VERHÄLTNIS ANGREIFER/VERTEIDIGER BEI 50 – 800 ANGREIFERN

A/V*	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850
50																	
100																	
150																	
200																	
250																	
300																	
350																	
400																	
450																	→900
500																	→1000
550																	→1100
600																	→1200
650																	→1300
700																	→1400
750																	→1500
800																	→1600

VERHÄLTNIS ANGREIFER/VERTEIDIGER BEI 850-1850 ANGREIFERN UND BIS ZU 1050 VERTEIDIGERN

A/V*	<300	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000	1050
850																	
900																	
950																	
1000																	
1050																	
1100																	
1150																	
1200																	
1250																	
1300																	
1350																	
1400																	
1450																	
1500																	
1550																	
1600																	
1650																	
1700																	
1750																	
1800																	
1850																	

VERHÄLTNIS ANGREIFER/VERTEIDIGER BEI 850-1850 ANGREIFERN UND 1100 UND MEHR VERTEIDIGERN

A/V*	1100	1150	1200	1250	1300	1350	1400	1450	1500	1550	1600	1650	1700	1750	1800	1850	1900
850																	
900																	
950																	
1000																	→2000
1050																	→2100
1100																	→2200
1150																	→2300
1200																	→2400
1250																	→2500
1300																	→2600
1350																	→2700
1400																	→2800
1450																	→2900
1500																	→3000
1550																	→3100
1600																	→3200
1650																	→3300
1700																	→3400
1750																	→3500
1800																	→3600
1850																	→3700

*Erklärung

Stärke der Angreifer (A): rote Zahlenwerte (Spalte ganz links)

Stärke der Verteidiger (V): blaue Zahlenwerte (oberste Zeile)

Die Farbe in der Tabelle verweist auf die Farbe, mit der in der Entscheidungstabelle der prozentuale Wert des Verhältnisses Angreifer/Verteidiger unterlegt ist. In dieser Zeile der Entscheidungstabelle kann das Ergebnis der Aktion abgelesen werden.

Bsp.: Kampfaktion von 650 Angreifern gegen 250 Verteidiger. Man findet dafür oben in der 1. Tabelle die Farbe Orange: . Diese Farbe verweist auf die entsprechende Zeile in Entscheidungstabelle 1 (Verhältnis der Angreifer zu den Verteidigern im Bereich 201-300%). Gewürfelt wurde der Wert 11. Das ergibt für das Resultat der Aktion den Buchstaben A (=Angreifer siegt).

