

Kalender 1198 und Spielphasen

Spielziel			Zugfolge		englische Subsidien für die Welfen (P)			Alpenpässe (J)	
					(Welfenspieler)	(Stauferspieler)		(Stauferspieler)	
A	B	C	Staufer	Welfen	2-4 nie mehr Subsidien "Z"	Ja (W)	Nein (X)	Offen	Gesperrt
o	o	o			5-7 diesmal keine Subsidien "YY"	"9" - "12"	"2" - "8"	"7" - "12"	"2" - "6"
IV 1197						O	O	O	O
I 1198						O	O	O	O
April 1198						O	O		
Mai 1198						O	O		
Juni 1198						O	O		
Juli 1198						O	O		
August 1198						O	O		
September 1198						O	O		
IV 1198						O	O	O	O

Zu Zusatzregel P Subsidien

2-4 = Z 5-7 = YY 8-12 = Y

Z endgültig keine Subsidien mehr

YY dieses Jahr nicht, nächstes Jahr darf wieder gewürfelt werden

Y Subsidienstein 300 Machtpunkte einem welfischen Spielstein zuordnen

Zu Zusatzregel F: Erweiterte Wahl- und Krönungsregel

Fehlt aus einem Stamm ein Wähler, so kann dieser durch zusätzliche fünf Wähler aus anderen deutschen Stämmen ersetzt werden. (Es müssen dann zusammen 12 Wähler am Wahlort sein). Auf diese Weise kann nur ein Wähler vertreten werden.

Zur Krönung müssen anwesend sein:

- der gewählte deutsche König
 - zwei Erzbischöfe
 - zwei Herzöge
 - zwei Herzöge/Markgrafen/Pfalzgrafen/Landgrafen
- (mindestens 7 Spielsteine)

Erzbischöfe können durch je zwei Bischöfe ersetzt werden, Herzöge durch je zwei Markgrafen/Pfalzgrafen/Landgrafen.

Spielphase Staufer

Spiele Schritte:

1. Ereignisse auswürfeln
2. Staufer-Spieler würfelt das Schicksal des Kreuzfahrerheeres aus
3. Ggf. Schicksal der Kreuzfahrer (beide Spieler)
4. (IV/97 sowie I und IV 1198) Sind die Alpenpässe passierbar?
5. Pilger der Stauferpartei / Schicksal der Staufer in Gefangenschaft
6. Bewegung und Aktion ggf. jedes einzelnen staufischen Wappensteines/Pulksteines
7. Zusammenstellung, Beitritt und Verlassen von Pulks
8. ggf. Wahl oder Krönung
9. Erklärung und Einsatz neuer Spielfiguren, Belehungen

Spielphase Welfen

Spiele Schritte:

1. Ereignisse auswürfeln
 2. Englische Subsidien für die Welfen?
 3. Pilger der Welfenpartei / Schicksal der Welfen in Gefangenschaft
 4. Bewegung und Aktion ggf. jedes einzelnen welfischen Wappensteines/Pulksteines
 5. Zusammenstellung, Beitritt und Verlassen von Pulks
 6. ggf. Wahl oder Krönung
- Erklärung und Einsatz neuer Spielfiguren, Belehungen
- Die Spielsteine können entweder zuerst bewegt werden und dann eine Aktion ausführen oder erst eine Aktion ausführen und anschließend bewegt werden.