John du Bois

# AVIGNON

## Krieg der Heiligen

Ein Spiel für 2 Personen ab 10 Jahren

*Wir schreiben das Jahr 1378. Dein rechtmäßiger Anspruch auf das Papsttum wurde von einem dahergelaufenen Taugenichts infrage gestellt, doch du wirst alles tun, um diesen Anspruch zurückzuerlangen. Gewinne mehr Einfluss in der christlichen Gemeinschaft, um deine Legitimität zu beweisen und deinen Thron zu sichern!*

## Spielmaterial

25 Karten, davon:

12 Personenkarten in 6 Fraktionen,

5 Landkarten,

1 Referenzkarte (für das Grundspiel),

6 Personenkarten aus 3 Fraktionen (für die Erweiterung ✝),

1 Übersichtskarte

## Spielaufbau

1. Legt die 5 Landkarten in folgender Reihenfolge zwischen die Spieler: **Avignon, Nizza, Genua, Florenz, Rom.**
2. Mischt dann die 12 Personenkarten. Zieht 5 davon und legt sie offen in eine Reihe an die **Genua-Karte** an.
3. Die übrigen Personenkarten legt ihr als **verdeckten Nachziehstapel** beiseite. Lasst Platz für einen Ablagestapel.
4. Einer von euch spielt in dieser Partie **Rom**, der andere **Avignon** (abhängig davon, welche der beiden Karten auf eurer Tischseite liegt). Der Rom-Spieler beginnt.

## Spielablauf

Ihr führt **abwechselnd** eure Züge durch, bis einer von euch 3 Personenkarten in seiner Kirchengemeinde hat oder eine andere Bedingung auf einer Personenkarte erfüllt.

## Spielzug

Dein Zug besteht immer aus genau **2** der folgenden 4 **Aktionen**. Eine Aktion darf dabei niemals doppelt gewählt werden.

> **Die Selbstlosigkeits-Regel**: Der Spieler, der in dieser Partie Startspieler ist, hat in seinem ersten Zug nur 1 Aktion zur Verfügung.

### A) Anflehen

**Ziehe** 1 Personenkarte um 1 Landkarte **heran**.

> **Heranziehen:** Wenn ein Spieler dazu aufgefordert wird, eine Personenkarte heranzuziehen, dann bewegt er sie um 1 Landkarte **zu sich**.

### B) Züchtigen

**Schiebe** 1 Personenkarte um 1 Landkarte.

> **Schieben:** Wenn ein Spieler dazu aufgefordert wird, eine Personenkarte zu schieben, dann bewegt er sie um 1 Landkarte **zum Gegner**.

### C) Exkommunizieren

Wähle 1 Personenkarte aus der Auslage und wirf sie ab. Ziehe dann 1 neue Personenkarte und lege sie an die Stelle, an der die abgeworfene Personenkarte lag. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht? Dann mische den Ablagestapel und bilde einen neuen Nachziehstapel.

### D) Bittschrift

Nutze die einzigartige **Bittschrift**-Fähigkeit einer Personenkarte in der Auslage.

> **Die Samariter-Regel**: Spieler dürfen am Ende ihres Zuges nicht den gesamten gegnerischen Zug zurückgesetzt haben. Der gegnerische Zug darf aber z.T. rückgängig gemacht werden.

# Die Kirchengemeinde

Wenn eine Aktion dazu führt, dass eine Personenkarte über die Avignon- oder Rom-Karte hinausbewegt werden würde, wird sie stattdessen offen vor den entsprechenden Spieler gelegt. Sie gehört ab diesem Zeitpunkt zur **Kirchengemeinde** dieses Spielers.

Der Spieler zieht dann eine **neue Personenkarte** und legt sie in dieselbe Spalte wie die entfernte Personenkarte und auf eine Höhe mit der **Genua-Karte** (wie bei Spielbeginn). *Ist der Nachziehstapel aufgebraucht?* Dann mische den Ablagestapel und bilde einen neuen Nachziehstapel.

Personenkarten, die zur Kirchengemeinde eines Spielers gehören, sind nicht von Effekten zukünftiger Aktionen betroffen. Beide Spieler dürfen sich jederzeit sowohl ihre als auch die gegnerischen Personenkarten in den Kirchengemeinden anschauen.

# Spielende

Das Spiel endet, sobald…

A) … einer von euch **3 Personenkarten** in seiner Kirchengemeinde hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

**ODER**

B) … einer von euch eine **Siegbedingung** auf einer Personenkarte erfüllt hat.

**Siegbedingungen:** Auf Personenkarten mit Siegbedingungen (z.B. dem Adligen) gibt es immer 2 verschiedene Siegbedingungen - deine und die gegnerische .

*Erfüllst du deine Siegbedingung auf einer Personenkarten deiner Kirchengemeinde?* Du gewinnst das Spiel!

Aber Vorsicht: *Wird eine gegnerische Siegbedingung auf einer Personenkarte deiner Kirchengemeinde erfüllt?* Dein Gegner gewinnt das Spiel. Du verlierst.

Alle mit *Du* gekennzeichneten Siegbedingungen können nur durch dich erfüllt werden. Alle mit *Gegner* gekennzeichneten Siegbedingungen können nur durch deinen Gegner erfüllt werden.

*Am Beispiel des Adligen:* ***Du*** *(der Spieler mit einem Adligen in seiner Kirchengemeinde) gewinnst , wenn du eine Personenkarte der Fraktion Adliger (z.B. den Adligen) in deiner Kirchengemeinde hast und dein* Gegner *eine Personenkarte der Fraktion Ritter in seiner Kirchengemeinde hat. Dein* ***Gegner*** *gewinnt , wenn* du *eine Personenkarte der Fraktion Adliger und eine der Fraktion Bauer in deiner Kirchengemeinde hast.*

*Hätten beide Spieler gleichzeitig gewonnen?* Dann gewinnt der Spieler, der den letzten Zug gemacht hat.

## † ABLASS – Teil 1 †

Erweiterung

**Ihr benötigt:** 12 Personenkarten der 6 Fraktionen (Grundspiel) sowie die 6 Personenkarten dieser Erweiterung, davon: 2 Prediger, 2 Gildenmeister, 2 Priester

Mit der Erweiterung hast du die Möglichkeit, die Personenkarten für deine nächste Partie selbst zusammenzustellen. Dazu kombinierst du die Personenkarten des Grundspiels mit denen der Erweiterung. Suche dir 1 Personenkarte aus jeder Fraktion aus und nutze auch die zweite Personenkarte dieser Art. Bilde so einen Nachziehstapel mit 12 Personenkarten, den du in dieser Partie verwendest.

Die Regeln der Erweiterung sind identisch zu den Regeln des Grundspiels.

# Erklärungen zu den Personenkarten

**Ritter**: Personenkarte Ritter

**Fraktion Ritter**: Personenkarte der Fraktion Ritter (gemeint ist dabei immer nur 1 Personenkarte der Fraktion, nicht die gesamte Fraktion)

**# andere**: Der in Klammern geschriebene Text ergibt die Anzahl an Personenkarten, die du schieben oder heranziehen darfst.


# Impressum

**Autor**: John du Bois
**Illustrationen**: Fabrice Weiss
**Grafik dt. Version**: atelier198
**Redaktion**: Josephine Witter, Matthias Nagy, Benjamin Schönheiter
**Realisation**: Matthias Nagy



© 2021 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



www.FROSTEDGAMES.de @FrostedGames