

D

# Fredericus™

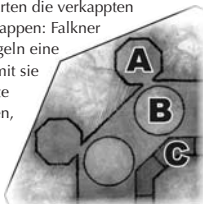
von Eligio Cazzato

ein Spiel für 2-4 Falkner des Kaisers Friedrich II – ab 8 Jahren

1246, Königreich Sizilien. Kaiser Friedrich II ist am Hof von Palermo mit Staatsangelegenheiten beschäftigt und schreibt gerade sein Lehrbuch über die Falkenjagd mit dem Titel „De arte venandi cum avibus“. Da überbringt ein Bote die Nachricht, dass Castel del Monte von unglaublichen Fabelwesen angegriffen wurde. Der Kaiser sendet die besten Falkner zu seiner Festung, um diese Wesen zu fangen, so dass er sie erforschen kann. Wem es gelingt, seine Beizvögel und die kaiserlichen Siegel am besten einzusetzen, wird von Friedrich II zum „Falkner des Kaisers“ ernannt!

## INHALT

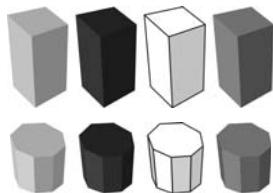
- Ein Spielplan mit der Darstellung von Castel del Monte (A: Turm – hier platzieren die Spieler ihre Wett-Chips, B: Wehgang – hier bewegen sich die Greifvögel der Spieler, C: Hof – hier warten die verkappten Greifvögel (Verkappen: Falkner ziehen ihren Vögeln eine Haube über, damit sie nicht durch Beute abgelenkt werden, wenn sie nicht jagen.)



- 4 Wett-Chips



- Spielsteine „Greifvögel“: je 1 Wanderfalke (großer Spielstein) und 1 Habicht (kleiner Spielstein) in jeder Spielerfarbe



- 118 Karten, davon:

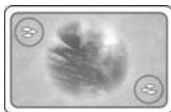
- 8 kaiserliche Siegel



- 24 Bäume



- 24 Himmel



- 4 Falkner



- 32 Fabelwesen (jeweils 4 Karten von 8 verschiedenen Fabelwesen)



- 24 Aufträge (3 für jedes Fabelwesen)



- 1 „Fredericus“



- 1 „Startspieler“-Karte



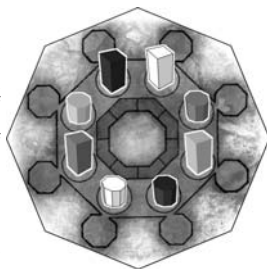
- diese Spielregeln.

## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen Greifvögeln die vom Kaiser verlangten Fabelwesen zu fangen.

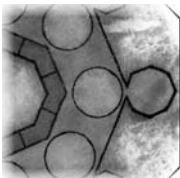
## VORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält den Wett-Chip, die beiden Beizvögel und die Karte mit dem Falkner in der entsprechenden Farbe. Die Falkner bleiben offen vor den Spielern liegen, so dass man erkennen kann, welcher Spieler welche Farbe hat. Beim Spiel zu zweit erhält jeder Spieler außerdem einen zweiten Wett-Chip. Die nicht benötigten Wett-Chips, Greifvögel und Falkner-Karten kommen zurück in die Schachtel. Jeder Spieler stellt seinen Habicht und seinen Wanderfalken auf zwei einander gegenüberliegende Felder des Wehrgangs (siehe Abbildung). Bei Spielbeginn darf auf jedem Feld nur ein Greifvogel stehen, im weiteren Spielverlauf dürfen mehrere Vögel des selben Spielers oder auch verschiedener Spieler auf dem selben Feld stehen. Der Besitzer des Spiels entscheidet wer anfängt. Dieser Spieler erhält die „Startspieler“-Karte. Er legt sie offen vor sich ab und behält sie bis zum Spielende. Die Aufträge werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt einen Auftrag. Er kann sich den Auftrag jederzeit ansehen, er sollte ihn aber vor den anderen Spielern geheim halten. Beim Spiel zu zweit werden zusätzlich 4 Aufträge offen ausgelegt – beim Spiel zu zweit 8 Aufträge. Nun werden verdeckt 4 Aufträge vom Stapel gezogen, zusammen mit der Karte „Fredericus“ gemischt und verdeckt unter den Stapel mit den übrigen Aufträgen gelegt. Diesen **Auftragsstapel** erhält der rechte Nachbar des Startspielers. Entsprechend der Spielerzahl wird von den übrigen Karten mit den kaiserlichen Siegeln, Bäumen, Himmel und Fabelwesen die folgende Anzahl Karten aussortiert und kommt zurück in die Schachtel:



- Bei 4 Spielern: Es wird mit allen Karten gespielt.
- Bei 3 Spielern: 2 kaiserliche Siegel, 3 Bäume, 3 Himmelskarten und 8 Fabelwesen (1 Karte von jedem Tier) werden aus dem Spiel genommen.
- Bei 2 Spielern: 4 kaiserliche Siegel, 6 Bäume, 6 Himmelskarten und 16 Fabelwesen (2 Karten von jedem Tier) werden aus dem Spiel genommen.

Die übrigen Karten werden gemischt. Neben jedem Turm wird eine Reihe mit 11 Karten offen ausgelegt (9 Karten bei drei Spielern, 7 Karten bei zwei Spielern), so dass die Karten dachziegelartig übereinander liegen.



So sind alle Karten gut erkennbar und nur die äußerste Karte ist vollständig sichtbar (siehe Abbildung). Jeder Spieler wählt einen Turm, von dem er glaubt, dass **gegnerische** Greifvögel dort Fabelwesen fangen werden, und legt seinen Wett-Chip darauf. Auf einem Turm dürfen mehrere Wett-Chips liegen.



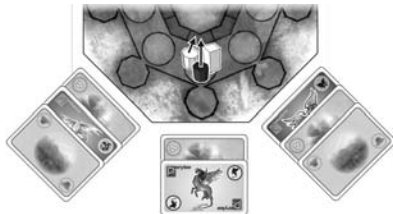
## SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er **4 Aktionen** durchführen. **Ausnahme:** In der ersten Runde führt der Startspieler 2 Aktionen durch und sein linker Nachbar führt 3 Aktionen durch. Folgende Aktionen sind möglich:

- **1 Karte** vom Ende einer Reihe an das Ende einer der beiden unmittelbaren benachbarten Reihen **verschieben**. Hinweis: Im gesamten Spielverlauf ist in jeder Reihe immer nur die äußerste Karte zugänglich. Durch das Verschieben einer Karte wird eine zuvor zugängliche Karte halb überdeckt und so unzugänglich. In der Reihe, von der die verschobene Karte weggenommen wurde, wird eine Karte zugänglich, die zuvor halb überdeckt war.
- **Einen eigenen Vogel** auf dem Wehrgang auf ein benachbartes Feld im Wehrgang **ziehen**. Auf demselben Feld des Wehrgangs dürfen mehrere Greifvögel stehen.
- **Gegnerische Greifvögel verkappen**. Der Spieler kann einen oder mehrere gegnerischen Greifvögel auf einem Feld des Wehrgangs verkappen, wenn die äußersten Karten der beiden unmittelbaren benachbarten Reihen **Bäume** zeigen. Unabhängig davon wie viele Vögel der Spieler auf dem Feld verkappt, zählt dies als 1 Aktion. Die verkappten Vögel setzt er in den Hof neben dem Feld. Ein verkappter Vogel kann weder gezogen werden, noch kann er Fabelwesen fangen. Die beiden Vögel eines Spielers dürfen niemals gleichzeitig verkappt sein. Befinden sich beide Vögel eines Mitspielers auf dem selben Feld, entscheidet der Spieler, der die Aktion Verkappen durchführt, welcher von beiden verkappt wird.

Die Aktionen können in einer beliebigen Reihenfolge durchgeführt werden. Die gleiche Aktion darf auch mehrfach gewählt werden. In seinem Zug hat der Spieler außerdem zwei Möglichkeiten mit Hilfe seiner beiden Greifvögel Fabelwesen zu fangen und zusätzliche Aufträge erhalten. Diese zählen nicht als Aktionen:

- A) Eines oder zwei Fabelwesen fangen.
- B) Eine Kartenreihe umkehren.

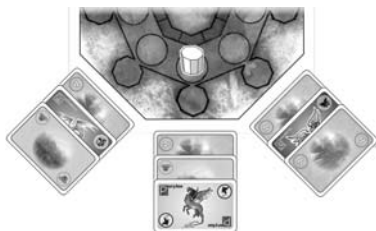
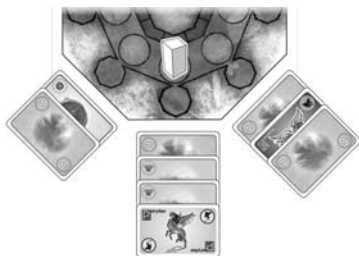


### A) Eines oder zwei Fabelwesen fangen

Der Spieler kann mit **jedem** seiner beiden Greifvögel jeweils höchstens **ein Fabelwesen** fangen:

- **Jagd mit dem hoch fliegenden Falken:** Der Falke (großer Spielstein) fängt ein Fabelwesen
  - wenn die äußerste Karte der Reihe, neben welcher der Falke steht, ein Fabelwesen ist **und**
  - wenn die äußersten Karten der **beiden benachbarten** Reihen **Himmel** zeigen.
- **Jagd mit dem tief fliegenden Habicht:** Der Habicht (kleiner Spielstein) fängt ein Fabelwesen
  - wenn die äußerste Karte der Reihe, neben welcher der Habicht steht, ein Fabelwesen ist **und**
  - wenn die äußerste Karte der einen benachbarten Reihe **Himmel** zeigt **und** die äußerste Karte der anderen benachbarten Reihe **Bäume** zeigt.

Der Spieler legt die gefangenen Fabelwesen offen vor sich aus. Liegen auf dem Turm, an dem der Spieler ein Fabelwesen fängt, ein oder mehrere gegnerische Wett-Chips, zieht jeder dieser Mitspieler eine Auftragskarte vom Stapel und erhält seinen Chip zurück. Dürfen mehrere Mitspieler Auftragskarten ziehen, kommen sie im Uhrzeigersinn an die Reihe, ausgehend von dem Spieler, dessen Greifvogel das Fabelwesen gefangen hat.



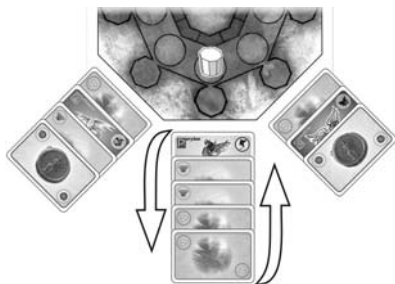
### B) Eine Kartenreihe umkehren

Der Spieler kann die Reihe umkehren, vor der **einer seiner Greifvögel** steht, wenn die äußersten Karten der **beiden benachbarten** Reihen jeweils ein **kaiserliches Siegel** zeigen. Der Spieler schiebt die Karten der Reihe zusammen und legt sie in umgekehrter Reihenfolge wieder aus: Die Karte, die zuvor die äußerste war, liegt als erste neben dem Turm, als zweite Karte kommt die zuvor vorletzte Karte und so weiter.

Anschließend muss der Spieler eines der beiden Siegel aus den Nachbarreihen aus dem Spiel nehmen.

Als Belohnung erhält der Spieler **1 Auftrag** und darf dann **2 zusätzliche Aktionen** ausführen.

Während eines Zuges darf der Spieler immer nur eine **einzige** Reihe umkehren.



### Ende des Spielzugs

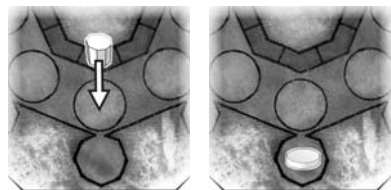
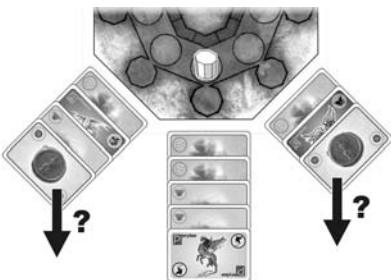
Am Ende seines Zuges darf der Spieler

- **seinen eigenen verkappten Greifvogel befreien** (wenn einer seiner Vögel verkappt ist). Er setzt den Vogel wieder auf das Feld des Wehgangs.
- **seinen Wett-Chip** auf einen Turm legen. Liegt sein Chip bereits auf einem Turm, darf er ihn auf einen anderen Turm legen. **Beim Spiel zu dritt oder zu viert** kann er den Chip auch in die Mitte des Spielbretts legen, wenn dort noch kein anderer Chip liegt. In der Mitte des Spielbretts darf immer nur ein einziger Chip liegen. Zu Beginn seines nächsten Zuges, nimmt der Spieler seinen Chip zurück und erhält einen **Auftrag**. Wenn zuvor ein beliebiger Mitspieler ein Fabelwesen fängt, erhält der Spieler seinen Chip sofort zurück und bekommt keinen Auftrag.

Weder das Befreien des Vogels noch das Legen des Wett-Chips zählt als Aktion.

### Ende einer Runde

Wenn der Spieler, der den **Auftragsstapel** verwaltet, seinen Zug beendet hat, deckt er die oberste Karte vom Stapel auf und nimmt sie aus dem Spiel.



## SPIELEND UND SIEG

Sobald ein Spieler

- sein **achtes Fabelwesen** fängt – sie brauchen nicht alle verschieden zu sein – **oder**

- **Fredericus** zieht

gibt er dies bekannt. Von jetzt an erhält kein Spieler mehr weitere Aufträge. Das Spiel endet, wenn der Spieler, der den Auftragsstapel verwaltet, seinen Zug beendet hat. So kommen alle Spieler gleich oft an die Reihe. Deckt der Spieler, der den Auftragsstapel verwaltet, am Ende der Runde Fredericus auf, endet das Spiel sofort.

Nun zählt jeder Spieler seine Punkte:

- **1 Punkt** für jedes Fabelwesen

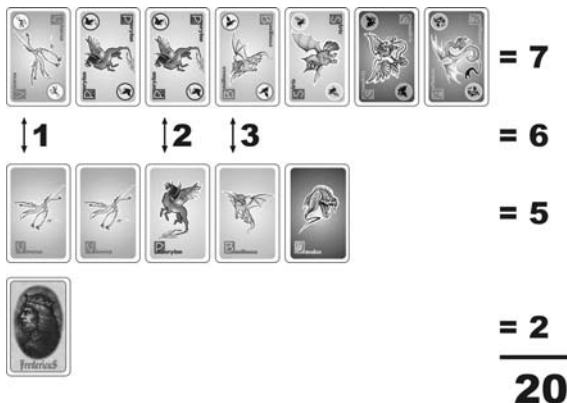
- **1 Punkt** für jeden Auftrag

- **2 Punkte** für Fredericus

- **Punkte** für jedes passende Paar Fabelwesen-Auftrag: **1 Punkt** für das erste Paar, **2 Punkte** für das zweite Paar, **3 Punkte** für dritte Paar und so weiter.

Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der als letzter am Zug war.

Beispiel:



### Variante für ein kürzeres Spiel

Sind die innersten 3 Karten einer Reihe **3 Baumkarten** oder **3 Himmelskarten** und einer der Vögel des Spielers, der gerade am Zug ist, steht auf dem zu der Reihe gehörigen Feld des Wehgangs, darf der Spieler diese 3 Karten an das äußerste Ende der Reihe legen. Er darf dies in jedem Zug nur einmal machen. Dies zählt nicht als Aktion.

# Fredericus™

**Autor:** Eligio Cazzato

**Realisation:** Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli

**Grafik:** Stefano De Fazi

**Design:** Stefano De Fazi

**Editing der Spielregeln:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

**Übersetzung:** Ulrike Sengfelder, Ulrich Bauer



©2005 daVinci Editrice S.r.l.  
Via T. Tittoni, 3  
I-06131 - Perugia - Italy  
Alle Rechte vorbehalten.



Vertrieb in Deutschland:  
ABACUSSPIELE  
Verlags GmbH & Co. KG,  
63303 Dreieich.

Wir bedanken uns bei Roberta Barletta, Silvano Sorrentino, Dario Iacoponi; bei Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Salvatore Perna, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge:  
[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com) - [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)

Friedrich II von Schwaben, Römischer Kaiser, normannischer Herrscher des Königreichs beider Sizilien, ist eine der wichtigsten Persönlichkeiten der italienischen Geschichte. Im Verlauf seiner Herrschaft – Ende des 12. und Mitte des 13. Jahrhunderts – organisierte er einen Kreuzzug und gründete die erste kirchenunabhängige Universität. Er brachte den Frieden nach Sizilien und schrieb ein grundlegendes Lehrbuch über die Falknerei. Er bekämpfte seinen Sohn Heinrich, König von Deutschland, und ließ im heutigen Apulien die Festung Castel del Monte errichten, reich an geheimnisvollen Symbolen und heute auf den italienischen 1-Cent-Münzen abgebildet. Mehr Informationen über Friedrich II auf der Internetseite [www.stupormundi.it](http://www.stupormundi.it)