

Regeln zu Lyssan

Ein Spiel von Sam Brown

An Ihre Majestät
die einzig wahre Thronfolgerin, ein Geschenk

In diesem Spiel findet Ihr gefährliche Söldner, gewiefte Spione, scheinheilige Geistliche, blutrünstige Ritter und Edelleute, deren Loyalität nicht weiter reicht als die Spitze des Schwertes Eurer Majestät. Es ist dem Land, welches Ihr regieren müsst, wenn Ihr die Thronfolge antretet, und es ist die Hoffnung eurer Mutter, der Regentin, dass dieses Spiel Euch auf diesen Tag vorbereitet. Versammelt Eure Mitspieler. Gebt dieser Puppe ein Schwert in die Hand, und der anderen eine päpstliche Mitra. Wählt eine eurer Mitspielerinnen, in die Rolle des gehassten Heiner zu schlüpfen, eine andere für die Rolle des Breimar, die beide Anspruch auf den Thron erheben. In wenigen Stunden werdet ihr das Schicksal Lyssans besiegelt haben. Wird das Reich unter Euch als alleinigen Regentin vereint, oder wird ein anderer den Thron an sich reißen, und das Land in Finsternis stürzen?

Übersicht

Seit zweihundert Jahren herrscht Krieg im Königreich von Lyssan, seit der letzte Regent gestürzt wurde. Es unter eurer Herrschaft wieder zu vereinen setzt voraus, dass Ihr über eure Rivalen triumphiert.

Sieg

Gewinnt Lyssan, indem Ihr die meisten Triumphe ergattert. Jeder Triumph verlangt nach einer anderen Strategie, und in jedem Spiel müssen andere Triumphe errungen werden, um das Schicksal des Landes zu bestimmen. Werdet Ihr durch Spionage oder militärische Macht gewinnen?

Niederlage

Sollte Eure Majestät je ihre letzte Festung verlieren, wird Sie vom Spiel ausgeschlossen. Sie muss ebenfalls auf Ihr Ansehen im Reich achten. Sollte Sie je Schande anhäufen, die Sie nicht mit Einfluss auslöschen kann, wird Sie ebenfalls ausgeschlossen.

Zeit

Sobald die Spieler mit Lyssan und seinen Regeln vertraut sind, könnt Ihr eine Eieruhr nutzen, um das Spiel zu beschleunigen. Da nichts einen Spielzug unterbrechen kann, ist es fair, jedem Spieler die gleiche Zeit für seinen Spielzug zu lassen. Züge mit einer Dauer von fünf Minuten stellen sicher, dass das Spiel zügig bleibt, und eine Gesamtspieldauer von unter drei

Stunden. Neulinge brauchen etwas länger, während sie das Spiel erlernen.

Drei Throne (Aufbau für drei und vier Spieler)

Legt den Spielplan aus, mischt jeden Kartenstapel und legt ihn auf seinen Platz auf dem Spielplan. Legt fünf Triumphkarten an den unteren Rand des Plans, vier davon verdeckt. Die übrigen Triumphe werden in diesem Spiel nicht benötigt und kommen unbesehen zurück in die Schachtel. Für längere Spiele können auch mehr als fünf Triumphkarten ausgelegt werden. Gebt jedem Spieler eine Münze, eine Fraktionsübersicht und die Plättchen der gleichen Fraktion. Im Dreispielerspiel werden sechs Triumphe ausgelegt. Die Inselprovinzen sind in diesem Fall nicht Teil des Spielplans.

Strippenzieher (Variante für zwei Spieler)

Strippenzieher ist identisch mit drei Throne, jedoch übernimmt jeder Spieler die Rolle von zwei Fraktionen. Jeder Spieler legt eine "Master"-Karte unter eine, und eine "Puppet"-Karte unter die andere Fraktion. Das Spiel wird dann normal gespielt, als wäre jede Fraktion von einem anderen Spieler kontrolliert. Sobald eine Siegbedingung erfüllt ist, deckt die Siegerfraktion die geheime Karte auf. Wenn es die "Master"-Karte ist, hat dieser Spieler gewonnen. Ist es aber die "Puppet"-Karte, so hat der Gegenspieler gewonnen!

Auftakt

Wenn die Spielvorbereitungen abgeschlossen sind, teilt Ihr jedem Spieler einen zufälligen Zugreihenfolgemarkers aus, sowie vier Einflusskarten.

Platzierung

Jeder Spieler nimmt zwei Burgen, zwei Ritter, zwei Edelleute, einen Priester und einen Spion aus seinem Vorrat und platziert diese wie folgt:

- Die Spieler legen der Reihe nach je einen Marker in eine leere Provinz.
- Die erste Provinz, die ein Spieler wählt muss am Rand des Spielplans liegen und mindestens drei Provinzen von Markern anderer Spieler im Spiel zu Viert sein, oder vier Provinzen im Spiel zu Dritt.
- Alle nachfolgenden Marker müssen in Provinzen platziert werden, die an besetzte Provinzen angrenzen.
- Sollte ein Spieler keine leeren Provinzen mehr in angrenzendem Gebiet besetzen können, so darf sie dem Marker in die Provinz eines Rivalen legen. Dieser verliert alle Einflusskarten.
- Wenn eine Burg platziert wird, muss ein Spion mit in diese Provinz gelegt werden.

Beachte: Während des eigentlichen Spiels dürfen auch mehrere Marker in einer Provinz liegen.

Einfluss

Nun hat jeder Spieler (In Zugreihenfolge) die Möglichkeit, so viele Einflusskarten zu spielen, wie er möchte. Um eine Einflusskarte zu spielen, muss er deren Kosten, die am oberen linken Kartenrand angezeigt werden, zahlen. Gezahlt wird mit anderen Einflusskarten, die der Spieler auf der Hand hält. Diese werden verdeckt abgelegt. "Surprise"-Karten (Überraschungen) haben einen einmaligen Effekt. "Courtier"-Karten (Höflinge) werden vor dem Spieler ausgelegt, da diese dauerhafte Effekte haben.

Einige "Courtier"- und "Vassal"-Karten erlauben es Spielern, Allianzen mit mächtigen Verbündeten zu schließen. Sobald eine dieser Karten gespielt wurde, werden die entsprechenden Marker für den Verbündeten aus der Box genommen und einer davon in eine Provinz mit einer Burg gelegt.

Neuordnung

Intrigen am Hofe lenken Ihre Majestät von den Kriegsratssitzungen mit ihren Generälen ab. Sie kann entweder Einfluss oder taktische Vorteile erhalten, aber nicht beides. Wenn alle Spieler die Möglichkeit hatten, Einflusskarten zu spielen, wird die Zugreihenfolge neu bestimmt. Dies geschieht anhand der Anzahl der Einflusskarten, die jeder Spieler auf der Hand hält. Der Spieler mit den wenigsten Karten erhält den Startspielermarker, der mit den meisten Karten den letzten Platz in der Reihenfolge. Gleichstände werden nach dem Zufallsprinzip entschieden.

Beispiel: Karla hat eine Einflusskarte, Gregor hat vier behalten und Vasili hat ebenfalls noch eine Karte. Gregor kommt als dritter an die Reihe, da er die meisten Karten hat. Vasili und Karla mischen die Marker für den ersten und zweiten Platz und ziehen jeweils eine. Karla erhält den ersten und Vasili den zweiten Platz in der Zugreihenfolge.

Der Auftakt ist beendet! Lasst das Spiel beginnen!

Spielrunden

Jede Spielrunde simuliert ein Jahr in Lyssan. Jedes Jahr ist in vier Jahreszeiten unterteilt. Im Frühling werden Triumphe vergeben, im Sommer werden Steuern eingetrieben, Armeen angeheuert und befehligt, intrigiert, und Schmach vergangener Runden ausradiert. Im Herbst kommt jeder Spieler ein zweites Mal an die Reihe, aber anstelle Steuern einzutreiben, erhält er Einfluss. Im Winter wird die Spielerreihenfolge neu bestimmt. Spieler, die in der letzten Runde erst spät zum Zug kamen, haben nun die Chance aufzurücken. Viele der mächtigsten Taktiken basieren auf einem Vorrücken in der Spielerreihenfolge.

Frühling: Triumphe

Die Spieler benötigen Triumphe um das Spiel zu gewinnen, und Triumphe werden im Frühling vergeben. Jeder Triumph, der einen aufgedeckten Triumph auf hinter sich liegen hat, kann vergeben werden. Auf jedem Triumph stehen die Bedingungen, ihn zu gewinnen: Der Spieler mit den meisten Spionen im Spiel, oder ausgespielte „Courtiers“ sind nur einige der

möglichen Bedingungen, einen Triumph zu erhalten. Bei Gleichstand erhält der Spieler mit den wenigsten Schulden („Debt“- Karten) den Triumph. Sollte immer noch ein Unentschieden vorliegen, so wird der Triumph erst im nächsten Frühling vergeben.

Einige Triumphe werden vergeben, sobald ein Spieler die entsprechenden Bedingungen erfüllt. Der Triumph „A Show of Force“ (Machtdemonstration) beispielsweise wird vergeben, sobald ein Spieler eine feindliche Burg zerstört hat.

Triumphe werden der Reihe nach, vom ersten bis zum letzten vergeben. Sobald ein Spieler genug Triumphe erhalten hat, um zu gewinnen, endet das Spiel, ohne dass weitere Triumphe vergeben werden.

Sobald alle Triumphe, die vergeben werden können, vergeben worden sind, wird ein neuer Triumph aufgedeckt. Wenn keine weiteren Triumphe aufgedeckt werden können, endet das Spiel.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die erforderliche Zahl an Triumpfen erhalten hat. Zwei Triumphe im Vierspielerpiel, drei bei drei Spielern. Unentschieden werden zugunsten des Spielers mit den wenigsten Schulden entschieden. Liegt immer noch ein Unentschieden vor, so geht der Sieg an den Spieler mit den meisten Einflusskarten auf der Hand.

Alternativ gewinnt der Spieler, der als letztes noch im Spiel ist.

Sommer und Herbst: Spielzüge

Die Spieler führen alle Aktionen im Sommer und Herbst aus: Karten ausspielen, Agenten bewegen und so weiter. Zuerst werden alle Einheiten in Bereitschaft versetzt und eventuell angehäuften Schande abgebüßt, und Steuern eingetrieben. Diese Schritte können gleichzeitig von allen Spielern durchgeführt werden, es sei denn, ein Spieler möchte erst die Schande-Entscheidungen eines Gegners vor ihm in der Zugreihenfolge beobachten, bevor er eigene Entscheidungen fällt.

1. Agenten in Bereitschaft versetzen

Dreht alle Agentenmarker, die mit der weißen „Erschöpft“- Seite nach oben liegen auf die schwarz umrandete „Bereit“- Seite, um zu zeigen, dass diese Einheiten im folgenden Zug eingesetzt werden können.

2. Schande abbüßen

Schande ist das Gegenteil von Einfluss, und gleicht der Bedrohung durch feindliche Armeen für die Pläne Ihrer Majestät, Lyssan zu vereinen. Schande wird normalerweise durch den Tod eigener Agenten angehäuften, oder indem man von der Kirche denunziert wird. Ein Spieler muss alle Schande aus dem letzten Zug ablegen, oder er wird vom Spiel ausgeschlossen.

Schande wird durch Marker angezeigt, die die Spieler auf Ihr Fraktionstableau legen. Entweder durch getötete Agentenmarker, oder durch spezielle Schandemarken von Schande aus anderen Quellen. Für jede Schande, die ein Spieler ablegt, muss er eine Einflusskarte ablegen. Kann oder will er das nicht, so darf er stattdessen einen „Courtier“ aus seiner Auslage abgeben. Abgebüßte Schande wird von der Fraktionsübersicht entfernt.

Spieler können auch Hilfe von außerhalb anfordern, um Schande abzubüßen. Dazu nehmen Sie eine „Debt“- Karte auf. Dies hat den Vorteil, dass so ersetzte Agenten sofort und ohne Kosten wieder auf den Spielplan kommen. Solche Kredite sind jedoch nicht umsonst: Zum einen entscheidet die Anzahl der „Debt“- Karten bei Pattsituationen in der Triumphvergabe, zum anderen werden „Debt“-Karten bei der Bestimmung der Zugreihenfolge berücksichtigt.

Selbst die Kreditwürdigkeit eines zukünftigen Kaisers hat Grenzen. Kein Spieler darf bewusst mehr als drei „Debt“- Karten aufnehmen. Sobald ein Spieler drei „Debt“- Karten hält, muss er eine oder mehrere ablegen, um neue „Debt“- Karten aufzunehmen.

3. Steuern erheben

Aus jeder Provinz, die ein Spieler kontrolliert, erhält er im Sommer Steuern. Eine Provinz zahlt entweder Gold, Einheiten oder Einfluss. Goldene Provinzen (Ackerland) geben eine Einheit, Grüne Provinzen (Wald) eine Einflusskarte und graue Provinzen (Gebirge) werfen Gold ab. Die Provinz mit rotem Hintergrund (Elbingen) kann jede Steuer generieren. Der Spieler, der Elbingen kontrolliert, wählt, welche Steuer generiert wird, bevor er die Einflusskarten aus seinem Steuereinkommen zieht.

Ein Spieler kontrolliert eine Provinz, wenn er der einzige mit Einheiten, die Provinzen einnehmen können, in der Provinz ist.

Ritter, Edelleute und Burgen kontrollieren die Provinz, in der sie sich befinden. Priester und Spione können in keinem Fall Provinzen kontrollieren. Die Bevölkerung einer Provinz hat keine bleibende Loyalität. Wenn Ihre Majestät keine Truppen in der Provinz hat, wird dessen Bevölkerung schnell vergessen, dass sie Steuern zu zahlen haben. Egal wie viele Treueschwüre sie ablegen, ihre Loyalität reicht nur so weit, wie das Schwert Ihrer Majestät. Wenn sich Ritter oder Adelige verschiedener Fraktionen in einer Provinz befinden, kann sie von keinem kontrolliert werden.

Im Herbst werden keine Steuern eingetrieben, stattdessen erhält jeder Spieler zwei Einflusskarten.

Sommer und Herbst: Befehle

Jeder Spieler nutzt nun seinen Zug, um seinen Einheiten Befehle zu geben. Befehle machen den Großteil von Lyssan aus, und entscheiden über das Schicksal des Landes. **Jeder Spieler kann in beliebiger Reihenfolge so viele Befehle geben wie er kann oder so wenige er**

möchte.

Es gibt sechs verschiedene Befehle:

- 1. Einen in Bereitschaft versetzten Agenten benutzen**
- 2. Einen neuen Agenten auf den Plan bringen (Oder den Bau einer Burg beginnen/beenden)**
- 3. Eine Einflusskarte spielen**
- 4. Eine Schuld zurückzahlen**
- 5. Mit der Bank tauschen: 2 Münzen für eine Hilfstruppe, oder zwei Hilfstruppen für eine Münze**
- 6. Jegliche Befehle, die durch Karten ermöglicht werden**

Agent nutzen

Jeder Spieler kann seine Agenten einmal im Sommer und einmal im Herbst nutzen. Sie werden zu Beginn dieser Jahreszeiten durch Drehen auf die schwarze Seite in Bereitschaft versetzt. Nachdem ein Agent alle seine Aktionen durchgeführt hat, wird er auf die weiße Seite gedreht, um seine Erschöpfung anzuzeigen. **Sollte ein Agent während eines Zuges nochmals in Bereitschaft versetzt werden, so kann er nochmals Aktionen ausführen.** Mögliche Aktionen werden im nächsten Regelabschnitt erläutert.

Neue Agenten anheuern

Neue Einheiten erscheinen erschöpft an einer der Burgen Ihrer Majestät. Neue Baustellen können nur in kontrollierten Provinzen eröffnet werden und können nicht in der selben Jahreszeit, in der sie gelegt wurden fertig gestellt werden. Baustellen, die in einer vergangenen Jahreszeit gelegt wurden, können unabhängig davon, ob die Provinz derzeit kontrolliert wird, fertiggestellt werden. Alle Einheiten kosten Geld, Hilfstruppen oder beides.

Ein **Ritter** kostet eine Münze und drei Hilfstruppen, ein **Priester** und **Edelmann** je eine Münze und eine Hilfstruppe, Die **Eröffnung einer Baustelle** kostet zwei Münzen, deren **Fertigstellung** zwei Hilfstruppen, und ein **Spion** zwei Münzen.

Einflusskarten ausspielen

Im oberen rechten Eck jeder Einflusskarte werden deren Kosten angezeigt, die in verdeckt abgelegten Einflusskarten zu bezahlen ist. Dadurch können aus einer Hand voller Möglichkeiten nur wenige auch tatsächlich genutzt werden. Ein Beispiel: Ihre Majestät hat vier Karten auf der Hand und möchten eine Karte, die drei Einfluss kostet, ausspielen. Da sie drei Karten abwerfen muss, hat Sie danach keine einzige mehr auf der Hand.

Einige Einflusskarten sind „Surprises“ (Überraschungen), die nur einen einmaligen Effekt direkt nach dem Ausspielen haben. Andere sind „Courtiers“ (Höflinge), die dauerhafte Unterstützung bringen. „Courtiers“ werden nach dem ausspielen vor dem Spieler abgelegt und unterstützen ihn bis zum Spielende oder bis sie von einem anderen Spieler weggelockt

werden oder durch Schande verlorengehen.

„Vassal Courtiers“ sind Vertreter mächtiger Gruppen im Reich. Wenn Ihre Majestät diese an ihren Hof bringt, erhält Sie die Unterstützung derer Untergebenen. Jeder Vasall erlaubt es dem Spieler, die dazugehörigen Agentenmarker an sich zu nehmen, und einen der Agenten sofort und ohne Kosten auf den Spielplan zu bringen. Solange er den Vasallen besitzt, bleiben dessen Agenten die Agenten des Spielers. Sollte jedoch ein anderer Mitspieler in den Besitz des Vasallen gelangen, so gehören diese Agenten sofort ihm! Jedes mal, wenn ein Vasall den Besitzer wechselt, werden seine Agenten auf die erschöpfte Seite gedreht. Wenn der Vasall abgelegt werden muss, so werden alle zu ihm gehörende Agenten vom Spielplan entfernt.

Einflusskarten brechen regelmäßig die Regeln in diesem Werk. Sollte eine Einflusskarte den Spielregeln widersprechen, so ist sie vorrangig zu behandeln. Praktisch jede Regel kann durch Einflusskarten gebrochen werden.

Zwei Münzen für eine Hilfstruppe oder zwei Hilfstruppen für eine Münze tauschen

Da nicht verwendete Hilfstruppen am Ende jedes Zuges abgelegt werden müssen, ist dies in der Regel der einzige Weg, im Herbst Agenten anzuheuern oder Burgen zu bauen.

Eine Schuld begleichen

Auf der verdeckten Seite jeder „Debt“- Karte stehen die Bedingungen, diese Schuld zurückzuzahlen. Dies können Kosten sein, aber auch spezielle Bedingungen, die erfüllt werden müssen um die Schuld zu begleichen. **Schulden können nur solange zurückgezahlt werden, wie noch Triumphe ausliegen, die noch nicht aufgedeckt sind. Sobald alle Triumphe aufgedeckt sind, müssen die Spieler ihre „Debt“- Karten behalten.**

Neue Befehle

Manche Einfluss- oder „Debt“- Karten erlauben es den Spielern, neue Befehle zu erteilen. Beispielsweise kann eine „Debt“- Karte den Spieler auffordern, allen Mitspielern einen Einfluss zu geben, um die Schuld zu begleichen.

Befehle können nicht unterbrochen werden. Jeder Befehl muss komplett ausgeführt werden, bevor der nächste Befehl gegeben werden kann. Alle Befehle, auch die von Karten, werden im Zug des Spielers, der die Karte spielt, abgehandelt. Nichts kann den Spielzug eines anderen unterbrechen. Wenn eine Karte eine Aktion befiehlt, passiert diese sofort.

Ein Beispiel: Die Einflusskarte „Covert Operations“ erlaubt einem Spieler, eine Aktion mit einem Spion durchzuführen. Dieser wird dadurch nicht erschöpft, und kann auch schon erschöpft sein, wenn die Aktion durchgeführt wird. Die Aktion ist ein Bonus der Karte. Ein weiteres Beispiel: Ein Spieler mit drei „Debt“- Karten, zwei mit der Bedingung, dass sie

kostenfrei zurückgegeben werden können, sobald der Spieler drei „Debt“- Karten hält. Es ist nicht möglich, beide Karten im selben Zug abzulegen, da jeder Befehl komplett zu Ende gebracht werden muss, bevor der nächste gegeben werden kann. Dadurch hat der Spieler nur noch zwei „Debt“- Karten auf der Hand und erfüllt die Bedingung nicht mehr, um die zweite Karte abzulegen.

Sobald ein Spieler seinen Zug beenden möchte, legt er alle noch verbliebenen Hilfstruppen zurück in den Vorrat, und der nächste Spieler beginnt seinen Zug. Sobald der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, wird der Jahreszeitenmarker umgedreht, und die nächste Jahreszeit beginnt.

Winter – Neue Spielerreihenfolge

In jedem Winter wird eine neue Spielerreihenfolge festgelegt. Der neue erste Spieler wird der Spieler, der die wenigsten Einflusskarten hält. Je mehr Zeit Ihre Majestät mit Intrigen am Hofe verbringt, desto weniger Zeit hat Sie mit Ihren Generälen. Zu dieser Zeit belasten auch Schulden den Spieler, da diese mit zu den Einflusskarten zählen, wenn die Spielerreihenfolge bestimmt wird. Sollten zwei Spieler gleich viele Karten auf der Hand haben, so behalten sie ihren relativen Platz in der Zugreihenfolge. Der Spieler, der in der letzten Runde zuerst an der Reihe war, ist auch in dieser Runde zuerst am Zug. Die Marker mit der Zugreihenfolge werden jetzt ausgetauscht, um die neue Reihenfolge zu zeigen.

Es gibt viele Vorteile, den ersten Zug machen zu dürfen, aber auch das Vorrücken in der Spielerreihenfolge um nur einen Platz darf nicht unterschätzt werden. Diese Taktik kann dem Gegenspieler viel Sand ins Getriebe schütten, wenn lange zurechtgelegte Pläne scheitern, vielleicht ganze Armeen ausgelöscht, Burgen zerstört oder „Courtiers“ vom Hof gelockt werden.

Nach der Winterphase geht das Spiel mit dem nächsten Frühling weiter.

Agenten und Burgen

Alle Spieler haben Zugriff auf vier verschiedene Agenten: Ritter, Edelleute, Priester und Spione. Jeder hat zusätzlich noch Burgen im Spiel (Wenn nicht, hat der Spieler das Spiel verloren.) Jeder Einheitentyp ist für andere Zwecke nützlich. **Agenten können nur in der Provinz handeln, in der sie sich befinden. Auf benachbarte Provinzen haben Ihre Handlungen keinen Einfluss.**

Ritter

Ritter haben in jedem Zug zwei Aktionen zur Verfügung, bevor sie erschöpft sind:

- Sie können sich in eine angrenzende Provinz bewegen. Nur eine der beiden Aktionen eines Ritters darf hierfür verwendet werden.
- Einen gegnerischen Ritter oder Edelmann töten. Der getötete Agent wird ein Schandemarker für den Spieler, der ihn kontrolliert hat. Er wird auf das Spielertableau

gelegt um dies anzuzeigen.

- Eine feindliche Burg zerstören. Dies ist eine Doppelaktion: Sie benötigt beide Aktionspunkte des Ritters, um Erfolg zu haben.

Edelleute

Edelleute haben in jedem Zug zwei Aktionen zur Verfügung, bevor sie erschöpft sind:

- Sie können sich in eine angrenzende Provinz bewegen. Nur eine der beiden Aktionen eines Edelmanns darf hierfür verwendet werden.
- Einen gegnerischen Edelmann töten. Der getötete Agent wird ein Schandemarker für den Spieler, der ihn kontrolliert hat. Er wird auf das Spielertableau gelegt um dies anzuzeigen.
- Einen Priester in Bereitschaft versetzen.
- Eine feindliche Burg zerstören oder Ritter töten. Dies sind Doppelaktionen: Sie benötigt beide Aktionspunkte des Edelmanns, um Erfolg zu haben.

Burgen

- Angeheuerte Agenten erscheinen hier in erschöpftem Zustand.
- Ritter und Edelleute in der selben Provinz wie eine eigene Burg können nicht getötet werden.
- Burgen sind keine Agenten. Sie können keine Aktionen durchführen und nicht mit Schulden wieder gebaut werden.

Baustellen

- Für einen Preis von zwei Münzen kann in jede Provinz, die ein Spieler kontrolliert, eine Baustelle platziert werden.
- Sie kann für einen Preis von zwei Hilfstruppen in eine Burg umgewandelt werden. Dies kann nicht in der selben Jahreszeit, in der die Baustelle auf den Spielplan gelegt wurde, passieren.
- Einen Priester in Bereitschaft versetzen.
- Aktionen, die Burgen zerstören, zerstören auch Baustellen. Zerstörte Baustellen werden zu Schande für Ihren Besitzer.
- Baustellen sind keine Agenten. Sie können keine Aktionen durchführen und nicht mit Schulden wieder gebaut werden.
- Baustellen haben keinen weiteren Effekt auf das Spiel. Sie beschützen keine Einheiten, hier können keine Agenten angeheuert werden und sie sind kein Ziel für Spione.

Priester

Priester haben in jedem Zug eine Aktion zur Verfügung, bevor sie erschöpft sind:

- Sie können sich in eine angrenzende Provinz bewegen. Dies kann mit der Diplomatischen Aktion verbunden werden.
- Diplomatie: Dem Besitzer der Provinz in der sie sich befinden eine Einflusskarte aus der eigenen Hand schenken und danach eine neue Einflusskarte vom Stapel ziehen. Im Zweispieler Spiel entfällt das Nachziehen einer neuen Karte.
- Den Gegner, in dessen Provinz sie sich aufhalten denunzieren: Dieser Spieler erhält einen Schandemarker.
- Einen Spion in Bereitschaft versetzen.

Spione

Spione haben in jedem Zug eine Aktion zur Verfügung, bevor sie erschöpft sind:

- Sie können sich in eine angrenzende Provinz bewegen. Dies kann mit der Diplomatischen Aktion verbunden werden.
- Einen Gegnerischen Spion oder Priester töten. Der getötete Agent wird ein Schandemarker für den Spieler, der ihn kontrolliert hat. Er wird auf das Spielertableau gelegt um dies anzuzeigen.
- In einer Provinz mit einer feindlichen Burg kann ein „Courtier“ vom Hof des Besitzers der Burg gelockt werden.
 - Nimm den „Courtier“ von seinem Besitzer und lege ihn vor dir aus.
 - Du hast nun den Vorteil, den dieser Höfling mit sich bringt. Der Gegenspieler verliert diesen Vorteil.
 - War der gestohlene „Courtier“ ein Vasall, nimm die ungenutzten Truppen des Vasalls an dich und drehe alle Einheiten des Vasallen auf dem Spielplan auf die weiße Seite, um deren Erschöpfung anzuzeigen. Diese Agenten werden nun von dir kontrolliert.
 - Nach dieser Aktion stirbt der Spion. Er kommt zurück in de Vorrat; er wird nicht zu Schande für seinen Besitzer.
 - Triumphe sind keine „Courtiers“ und können nicht mit dieser Aktion gestohlen werden.

Spielausschluss

Ein Spieler wird vom Spiel ausgeschlossen, sobald er seine letzte Burg verliert oder Schande nicht abbüßen kann.

Sobald ein Spieler ausgeschlossen wird, werden alle seine Agenten und Burgen vom Spielplan genommen, und alle Einfluss- und Schuldenkarten abgelegt. Triumphe werden an die Mitspieler im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem linken, verteilt.

Lylssan wurde erschaffen von

Sam Brown – Design und Geschäftsführung

Marek Madej und Thomasz Jedruszeck – Kartendesign
Allan Amato – graphisches Design, Photographie
Malady Charlolina – Markerdesign
Joyce Martin – Regellayout
Kimberly Kane, Tony Swatton, Roxy Contin, Urorin Vex und Jim Kalin – Modelle

Danksagung

an alle Alphatester, die sich an die frühesten Formen dieses Spiels gewagt haben.

An alle, die gewissenhaft Betafeedback gegeben haben.

An alle Lords und Ladies von Lyssan, die Kickstarter Backer, ohne die dieses Spiel nicht entstanden wäre.

Und dir für das Spielen dieses Spiels.

Weitere Informationen auf www.lyssan.com



Regeln zu Lyssan von Stefan Schönweiß steht unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

Beruhrt auf einem Inhalt unter www.lyssan.com.