



YOUNG NEWTON: LEIDGEPRÜFTES MITTELALTER von B. Kurochkin & K. Yegorov

CHOLERA IN DEPPENBRUCH

Das Mittelalter war eine arge Zeit. Egal ob man in Luderdorf, Knüppelheim oder Rotzenhof als Ritter oder Bauer durch finstere Schenken stolperte, das Leben war gefährlich. Stößt du mit einem Krug schalem Bier irrtümlich mit einem Inquisitor an landest du vielleicht auf dem Scheiterhaufen. Tust du es mit einem liederlichen Frauenzimmer, zieht dir vielleicht eine Krankheit den Holzpyjama an.

Das Mittelalter war also auch eine ungesunde Zeit. Seuchen wie Aussatz und die Beulenpest rafften immer wieder mehr oder weniger verdienstvolle Mitglieder der dörflichen Gesellschaft dahin. Je nach Art der Seuche trifft sie unterschiedliche Bevölkerungsschichten zuerst. Muss ein Bauer dran glauben und betrachtet die Radieschen von unten, dann sterben solidarisch alle anderen Dorfbauern auch. Als ersten trifft es aber immer – falls im Dorf verfügbar – den Säugling. Seuchen wandern von Dorf zu Dorf und werden von Runde zu Runde tödlicher. Nur der Pestdoktor kann eine Seuche bekämpfen. Der Aussätzige im Dorf fürchtet weder Tod noch Teufel noch eine Seuche. Er hat das Schlimmste bereits hinter sich!

HÖFLINGE, GEISTLICHE UND EINFACHE LEUTE

In jedem Spielzug nehmen wir zwei Karten. Eine vom verdeckten Stapel und die zweite wählt man aus drei offen liegenden aus. Beide muss man spielen. Dazu legt man sie in das eigene oder in ein fremdes Dorf. In jedem Fall wird die Sofort-Eigenschaft des Charakters ausgeführt. Der Inquisitor verbrennt eine beliebige Person in der Stadt, in die er gelegt wurde. Das liederliche Frauenzimmer lockt einen Mönch aus einem Nachbardorf an. Wozu wohl? Der Henker richtet einen Höfling hin und dieses Schauspiel lockt zwei einfache Leute aus den Nachbardörfern an. Man hat ja sonst keine Vergnügungen. So gilt es, brauchbare Personen im eigenen Dorf anzusiedeln und damit die Einwohnerzahl zu steigern und missgünstige Zeitgenossen in den gernerischen Dörfern zu platzieren.

DER BISCHOF BLÄST ZUM KREUZZUG

Neben den Zivilpersonen gibt es auch die Kreuzfahrer. Man erkennt sie an dem Schild mit den Kreuzzug-Punkten. Taucht ein Prediger in einer Stadt mit Kreuzfahrern auf, ziehen diese ins gelobte Land und bekommen Kreuzzug-Punkte entsprechend ihrer Fähigkeiten. Taucht ein Bischof auf, schickt er die Kreuzfahrer aller Dörfer in den heiligen Krieg. Wurde die Kriegskasse an alle teilnehmenden Kreuzfahrer aufgeteilt, bekommt das Dorf mit den eifrigsten Kriegern eine von drei Reliquien mit tollen sieben Siegpunkten. Kreuzzug lohnt sich!

MIT 10 MENSCHEN IST DAS DORF VOLL

Kann ein Dorf seinen zehnten Bewohner begrüßen endet das Spiel. Jeder Dorfbewohner bringt dann Punkte, oder kostet welche. So etwa der Pestdoktor, der zwar eine Seuche in meinem Dorf heilt und damit aus dem Spiel nimmt, aber seine Fähigkeit schlägt mit zwei Minuspunkten zu Buche. Herr Doktor ist daher immer dann, wenn aktuell keine Seuche umgeht, ein typischer Neuer in einem fremden Dorf. Speziell gegen Ende des Spiels zieht jeder Spieler gerne Klaus. Klaus schaut nicht gut aus und ist sehr schwächig, sein Image dürfte aber großartig sein. Er holt eine weibliche und eine männliche Person aus den beiden Nachbardörfern zu sich. Das kann den Sieg bedeuten!



FAZIT 7⁺¹
JÖRG DOMBERGER

Leidgeprüftes Mittelalter besticht durch Thema und Gestaltung. Die Mechanismen dahinter sind relativ einfach, die Möglichkeiten im persönlichen Spielzug sind durch verschiedenste Charakterfähigkeiten jedoch durchaus vielfältig. Zu Beginn wüten die Seuchen, später wächst das Dorf. Kreuzzüge würzen das Dorf(ab)leben. Zu ernst darf man das alles nicht nehmen, auch nicht den unwiderstehlichen Klaus. * Design

