

Spielmaterial

❖ Spielplan

- Mönchsfeld
- Entwicklungsleiste
- Personenleisten
- Technikfeld
- Warenfelder
- Städte mit Land- und Wasserwegen

❖ Segensreiche Werke

❖ Spielertableau

- Aktionsfelder
- Marktfelder

❖ Komponenten

- Gefolgsleutebeutel
- Münzen
- Würfel
- Händlerfiguren
- Kontore
- Technikplättchen
- Stundenglaskarten
- Personenplättchen
- Bürgerplättchen
- Gefolgsleute
 - Bauer
 - Schiffer
 - Handwerker
 - Händler
- Warenplättchen
- Ortskarten
- Startspielerstein

Spiel Aufbau

❖ Spielplan

- Technikplättchen
- Stundenglaskarten
 - Ohne *Wallfahrt* mischen und verdeckt ablegen
 - *Wallfahrt* offen oben auf den Stapel
- Jeweils 1 Würfel von jedem Spieler auf das jeweils 1. Feld der Personen- und Entwicklungsleiste
- Neutrale Personenplättchen (ohne Markierung in Spielerfarbe) nach Berufsstand sortieren und auf die entsprechenden Gebäude der Leisten
- Bürgerplättchen auf die markierten Felder der Leisten
- 1 Bürgerplättchen neben den Spielplan
- Münzen neben den Spielplan
- Ortskarten nach I und II sortieren und neben den Spielplan
- Warenplättchen verdeckt mischen und aufgedeckt auf die Felder der Wege legen
 - Übrige Plättchen sortieren und offen auf den Warenmarkt
- Händlerfigur jeden Spielers nach Orléans

❖ Segensreiche Werke

- Bürgerplättchen auf die markierten Felder

❖ Spieler

- Gefolgsleutebeutel
- Spielertableau
 - 4 eigene Gefolgsleute (mit Markierung) auf die Marktfelder
- 5 Münzen
- 1 Würfel
- 10 Kontore

❖ 3 Spieler

- Je 2 Personenplättchen Bauer, Schiffer, Händler und Händler entfernen
- Je 3 Personenplättchen Ritter, Gelehrter und Mönch entfernen
- 6 Warenplättchen zufällig (verdeckt) entfernen
- Feld „4“ auf den (Warenplättchen-)Feldern bleiben frei

Besonderheiten

❖ Grundlagen: Erlaubt/Verboten

■ Wenn Plättchen ausgehen

- Personen, Technik und Waren sind im Spiel begrenzt, ggf. können Aktionen nicht ausgeführt werden
- Durch Ereignisse können sie wieder zur Verfügung stehen.
- Sollten Münzen (vorübergehend) ausgehen, entfallen (vorübergehend) die Auszahlungen.

■ Kontrolle der Gefolgsleute:

- Spieler dürfen jederzeit die eigenen Gefolgsleute im Beutel überprüfen
 - Nach einer Überprüfung mischt man mit der Hand kurz den Inhalt durch

■ Leere Wege

- Leere Land- und Wasserwege dürfen benutzt werden, man erhält dort natürlich keine Ware.

■ Markierte Gefolgsleute:

- Die **eigenen** Gefolgsleute bleiben **immer** beim Spieler (im Beutel oder auf dem Tableau) – auch bei *Pest* und *Folter*. Sie können weder zu *segensreichen Werken* entsendet werden noch kann man sie durch *Pest* verlieren oder bei *Folter* damit *Schulden* begleichen

■ Platzierte Personen

- Einmal platzierte Personen dürfen **nicht** umgesetzt werden.
- Platzierte Personen können aber (in Phase 3) zurück auf den Markt gestellt werden, wenn man entsprechend weniger Personen aus dem Beutel zieht.

■ Zahlungen

- Stets an bzw. aus der Stadtkasse

■ Zugreihenfolge

- Die meisten Phasen können gleichzeitig gespielt werden
- In *Phase 4 Planungsphase* erklärt jeder – sobald er fertig ist – seine Planung für beendet
- Im Zweifelsfall geschieht das der Reihe nach – beginnend beim Startspieler
- Bei Auszahlungen gilt die gleiche Reihenfolge.

❖ Entwicklungsleiste

- Auf der Entwicklungsleiste befinden sich *Entwicklungsstand-Felder*, *Bürgerplättchen* und *Münzfelder*.
- Jeder Spieler, der mit seinem Markierer ein *Münzfeld* erreicht oder überschreitet, erhält die entsprechende Anzahl Münzen ausgezahlt.
- Das *Bürgerplättchen* erhält nur derjenige, der das Feld **als Erster** erreicht oder überschreitet.
- Die *Entwicklungsstand-Felder* geben den jeweiligen Wert des Entwicklungsstandes an. Erreicht oder überschreitet man ein Feld *Entwicklungsstand*, steigt der Entwicklungsstand auf den genannten Wert
- Der Entwicklungsstand wirkt sich beim Ereignis *Einnahmen* aus (man erhält Münzen in Höhe des Entwicklungsstandes), auf den Ort *Hospital* sowie auf *Bürgerplättchen* und *Kontore*, die **am Ende des Spiels** so viel wert sind wie der erreichte Entwicklungsstand.

❖ Folter (Pleite)

- Immer wenn ein Spieler zu wenig Münzen hat
- Die fehlenden Münzen müssen durch Abgabe anderer Dinge in gleicher Anzahl (beliebig kombiniert) bezahlt werden
 - *Kontore* (gebaute oder ungebaute)
 - *Gefolgsleute* (werden blind aus dem Beutel gezogen, eigene Gefolgsleute kommen zurück in den Beutel, sie zählen nicht mit, es muss neu gezogen werden)
 - *Entwicklungsschritten* (durch Zurücksetzen auf der Entwicklungsleiste, **höchstens bis vor das nächsten** Münzfeld)
 - *Waren* (1 Plättchen pro Münze)
 - Ortskarten
 - *Technikplättchen*
 - Alle abgegebenen Dinge kommen gänzlich aus dem Spiel.

❖ Regelerweiterung

- Zu Beginn des Spiels (vor der ersten Runde) wählt jeder Spieler reihum – beginnend beim Startspieler – eine Ortskarte aus (aus Kategorie I oder II), die aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt wird.

Spielende und Abrechnung

- ❖ Das Spiel endet nach 18 Runden. Nun wird noch das letzte *Bürgerplättchen* vergeben an den Spieler, der die **meisten Kontore** gebaut hat.
 - Bei Gleichstand mehrerer Spieler wird das Plättchen nicht vergeben.
- ❖ Anschließend wird abgerechnet. Jeder addiert seine Punkte wie folgt:
 - **Münzen:** Jede Münze zählt 1 Punkt.
 - **Waren:** Die Warenplättchen haben folgende Wertigkeit:
 - **Brokat:** 5 Punkte
 - **Wolle:** 4 Punkte
 - **Wein:** 3 Punkte
 - **Käse:** 2 Punkte
 - **Getreide:** 1 Punkt
 - **Kontore + Bürgerplättchen:** Die Anzahl der eigenen Kontore und Bürgerplättchen wird addiert und anschließend mit dem Wert des Entwicklungsstandes multipliziert
- ❖ Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
 - Bei Gleichstand gewinnt, wer auf der Entwicklungsleiste weiter vorne steht.
- ❖ Sollte dies auch gleich sein, gibt es mehrere Sieger.

Spielablauf

❖ Allgemeines

- Der jüngste Spieler erhält den Startspielerstein
- 18 Runden zu je 7 Phasen

❖ Phase 1: Stundenglas

- Startspieler deckt oberste Stundenglaskarte auf. Ende **nach** der 18. Karte
- Ereignis gilt für die jeweilige Runde und wird in Phase 6 Ereignis abgehandelt

❖ Phase 2: Volkszählung

- Wer auf der Bauernleiste **alleine** am weitesten vorne [hinten] steht, erhält [zahlt] 1 Münze

❖ Phase 3: Gefolgsleute

- Jeder zieht so viele Plättchen aus seinem Gefolgsleutebeutel wie ihm lt. Ritterleiste erlaubt ist und Plätze auf seinem Markt **frei** sind und platziert sie auf dem Markt des eigenen Tableaus.

❖ Phase 4: Planung

- Personen, die auf dem Markt stehen, können auf Aktionsfeldern der Orte eingesetzt werden.
- Personenplättchen dürfen auch auf dem Markt liegen gelassen werden, um sie in einer späteren Runde einzusetzen.
- Die Orte stehen für bestimmte Aktionen und jeder Ort erfordert die Mitwirkung keiner, einer oder mehrerer Personen.
- Personen müssen immer auf den für **sie** vorgesehenen Aktionsfeldern platziert werden. Sobald alle Aktionsfelder eines Ortes belegt sind, ist die Aktion aktiviert und kann in der Aktionsphase ausgeführt werden.
- An einem Ort müssen während der Planungsphase **nicht alle** Aktionsfelder komplett belegt werden, die entsprechenden Aktionen sind dann allerdings noch nicht aktiviert. Um sie zu aktivieren, kann man in einer späteren Runde die frei gebliebenen Aktionsfelder belegen.

❖ Phase 5: Aktionen

- Ausführung von Aktionen an allen aktivierten Orten (**alle** Aktionsfelder sind mit Gefolgsleuten oder Technik belegt)
- Beginnend mit dem Startspieler, führen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils immer 1 Aktion aus oder passen.
 - Wer passt, kann in der laufenden Runde **keine** weiteren Aktionen mehr ausführen.
- Die für eine Aktion eingesetzten Gefolgsleute kommen nach Ausführen der Aktion sofort zurück in den Gefolgsleutebeutel des Spielers.
 - **Technikplättchen** bleiben immer auf dem Aktionsfeld liegen.
- Die Reihenfolge, in der man Aktionen ausführt, ist beliebig. An aktivierten Orten muss die Aktion nicht zwingend ausgeführt werden.
- Man darf jederzeit passen, auch wenn man noch weitere Aktionen ausführen könnte. Die Aktionsphase geht so lange bis alle Spieler gepasst haben. Wer passt, beendet für sich die Aktionsphase und kann nicht mehr einsteigen.
- Nach **der** Aktionsphase bleiben alle Personen, mit denen keine Aktion ausgeführt wurde, an ihrem Platz liegen.
- Jeder Ort repräsentiert eine bestimmte Aktion (siehe *Spielertableau*).
- Weitere Orte mit Aktionen können im Laufe des Spiels erworben werden (siehe „*Ausbau der Stadt*“).

■ Bauernhaus

- Der Spieler nimmt sich ein Personenplättchen *Bauer* vom *Bauernhaus* auf dem Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel.
- Außerdem zieht der Spieler auf der Bauernleiste mit seinem Markierer ein Feld vor und erhält die auf diesem Feld gezeigte **Ware**.
- Darüber hinaus ist der Platz des Markiererswürfels auf der Leiste ausschlaggebend für **Phase 2 Volkszählung**.

■ Burg

- Der Spieler nimmt ein Plättchen *Ritter* vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel.
- Zudem rückt er auf der Ritterleiste 1 Feld vor.
 - Die Ritterleiste zeigt an, wie viele **Gefolgsleute** man in **Phase 3** aus dem Vorrat ziehen und auf dem Markt platzieren darf.
 - Durch das Anwerben von Rittern kann man diese Anzahl steigern.

- Erwirbt man den vierten Ritter, so steigt die Anzahl (7) nicht. Dort gibt es ein Bürgerplättchen für den Ersten, der das Feld erreicht.
- Erst beim 5. Ritter steigt wieder die Anzahl, dann auf 8.

■ Das Dorf

- Man kann unter den Aktionen *Schiffer*, *Handwerker* oder *Händler* wählen

□ Schiffer

- Der Spieler nimmt ein Plättchen *Schiffer* vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel.
- Außerdem zieht er auf der Schifferleiste vor und erhält soviel **Münzen** wie auf diesem Feld angezeigt wird. Beim letzten Feld gibt es für denjenigen, der es als **Erster** erreicht, ein Bürgerplättchen.

□ Handwerker

- Der Spieler nimmt ein Plättchen *Handwerker* vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel.
- Darüber hinaus rückt der Spieler auf der Handwerkerleiste vor und erhält ein **Technikplättchen**.
- Das Technikplättchen legt der Spieler zunächst neben sein Tableau. Er darf es erst einsetzen, nachdem er gepasst hat.
 - Das Technikplättchen darf auf ein beliebiges Aktionsfeld gelegt werden. Es ersetzt dort dauerhaft einen Gefolgsmann. Das Technikplättchen bleibt bis zum Ende des Spiels liegen und wandert nach Ausführen einer Aktion **nicht** in den Gefolgsleutebeutel.
 - Das **erste** Technikplättchen, das über die Handwerkerleiste erworben wird, darf nur verwendet werden, um einen **Bauern** zu ersetzen.
 - **Ab dem zweiten** Feld der Handwerkerleiste darf das Technikplättchen **alle** Personenplättchen, aber **keine** Mönche ersetzen.
 - Mönche dürfen nie durch Technik ersetzt werden.
 - An jedem Ort darf **nicht mehr** als 1 Technikplättchen eingesetzt werden.
 - An Orten mit nur einem Aktionsfeld dürfen Technikplättchen **nie** eingesetzt werden.
 - Technikplättchen dürfen, nachdem sie platziert wurden, nicht mehr umgesetzt werden.

□ Händler

- Der Spieler nimmt ein Plättchen „**Händler**“ vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel.
- Zusätzlich rückt der Spieler auf der Händlerleiste vor und darf seine Stadt mit einer **Ortskarte** ausbauen.
- **Ausbau der Stadt:** Der Spieler darf sich einen weiteren Ort aussuchen.
 - Es gibt 2 Kategorien von Orten, I und II. Rückt man auf der Händlerleiste erstmals vor, darf man seine Stadt ausschließlich mit einem Ort der Kategorie I ausbauen.
 - Bei jedem weiteren Vorrücken auf der Händlerleiste, darf man einen beliebigen Ort zum Ausbau der Stadt auswählen (sowohl I als auch II).
 - Den ausgewählten Ort legt man ans eigene Tableau an. Man kann nun die Aktion dieses Ortes bzw. das damit verbundene Privileg nutzen.
 - Jeder Spieler darf sich während des Spiels die Orte jederzeit ansehen, um sich darüber zu informieren.

■ Gildenhause

- Wer die Aktion Gildenhause ausführt, darf ein *Kontor* in der Stadt bauen, in der sich gerade die **eigene** Händlerfigur befindet, sofern sich dort noch kein (eigenes oder fremdes) Kontor befindet.
- In jeder Stadt darf nur jeweils ein Spieler **ein einziges** Kontor bauen.

- Ausnahme **ist Orléans:** Dort darf **jeder** Spieler **ein** Kontor bauen.

■ Kloster

- Der Spieler nimmt ein Plättchen *Mönch* vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel.
- Der Mönch bringt keinen zusätzlichen Bonus. Ein Mönch kann jedoch **jede andere Person ersetzen**.
 - Umgekehrt kann ein Mönch nie durch eine andere Person oder durch Technik ersetzt werden.

■ Rathaus

- Ins Rathaus können während der Planungsphase **1 oder 2 Personen** geschickt werden.
 - Es müssen **nicht** beide Felder besetzt sein, damit die Aktion ausgeführt werden kann.
- Wer die Aktion Rathaus ausführt, **entsendet** die dort befindlichen Personen (eine oder beide in einer Aktion), um sich an *segensreichen Werken* zu beteiligen.
 - Er legt das bzw. die Plättchen auf beliebige freie dafür vorgesehene Felder und erhält für jede entsendete Figur die jeweils angegebene Belohnung (1, 2 oder 3 Münzen – bei Kanalisation hat er die Wahl zwischen 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt).
 - Wird ein segensreiches Werk **abgeschlossen** (das letzte Feld mit einem Plättchen belegt), so erhält der Spieler, der das Werk komplettiert hat, zusätzlich das dort befindliche **Bürgerplättchen**.
 - Die für die segensreichen Werke erforderlichen Personen können **nicht** durch andere ersetzt werden. Hier müssen immer exakt die Personen platziert werden, die auf einem Feld angegeben sind.
 - Die entsendeten Personen bleiben bis zum Ende des Spiels auf dem Plan der segensreichen Werke liegen.
 - Die **eigenen** Gefolgsleute (Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler in Spielerfarbe) dürfen **nie** ins Rathaus gestellt werden.

■ Schiff

- Diese Aktion erlaubt das Reisen mit der Händlerfigur über einen **Wasserweg**.
- Man zieht dazu von der Stadt, in der sich der eigene Händler gerade befindet, über einen Wasserweg (blaue Verbindungslinie) zur nächsten Stadt.
- Liegt auf dem Weg eine Ware, so darf man sich diese nehmen.
 - Liegen dort mehrere Waren, darf man sich **eine** aussuchen.
- Das gewonnene Warenplättchen legt der Spieler neben seinem Tableau ab.

■ Skriptorium

- Wer die Aktion Skriptorium wählt, erhält 1 **Entwicklungspunkt** und zieht mit seinem Markierer auf der Entwicklungsleiste 1 Feld vorwärts.

■ Universität

- Der Spieler nimmt ein Plättchen *Gelehrter* vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel.
- Er rückt auf der Gelehrtenleiste vor und erhält als Bonus die auf dem Feld angezeigte Anzahl **Entwicklungspunkte**.
 - Pro Entwicklungspunkt darf der Spieler mit seinem Markierer auf der Entwicklungsleiste ein Feld vorziehen.

■ Wagen

- Analog zu **Schiff**, es darf aber nur über Landwege (braue Linie) gezogen werden.

❖ Phase 6: Ereignis

- Das auf der Stundenglaskarte genannte Ereignis wird abgehandelt.

❖ Phase 7: Wechsel

- Der Startspieler gibt den Startspielerstein an seinen linken Nachbarn weiter.

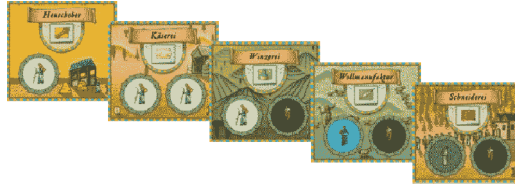
Ereignisse [jeweils 3×]

 <p style="text-align: center;"><i>Einnahmen</i></p>	 <p style="text-align: center;"><i>Ernte</i></p>	 <p style="text-align: center;"><i>Handelstag</i></p>	 <p style="text-align: center;"><i>Pest</i></p>	 <p style="text-align: center;"><i>Steuern</i></p>	 <p style="text-align: center;"><i>Wallfahrt</i></p>
<p>Jeder Spieler erhält so viele Münzen wie es seinem aktuellen Entwicklungsstand entspricht.</p>	<p>Jeder Spieler gibt 1 Nahrungsmittel (Getreide, Käse oder Wein) ab. Wer kein Nahrungsmittel abgeben kann, zahlt 5 Münzen Strafe. Die abgegebenen Nahrungsmittel kommen zurück auf den Warenmarkt. Kann ein Spieler nicht zahlen, erwartet ihn <i>Folter</i>.</p>	<p>Beim Handelstag erhalten die Spieler für jedes eigene verbaute Kontor 1 Münze.</p>	<p>Bei der Pest verliert jeder Spieler 1 Person. Dazu wird ein Personenplättchen blind aus dem Gefolgsleutbeutel gezogen. Die Person wird zurück auf den Spielplan gelegt (das heißt, sie steht wieder zur Verfügung). Der Spieler, der die Person verliert, stellt seinen Markierer auf der Leiste nicht zurück. Die eigenen Gefolgsleute (Markierung in Spielerfarbe) kann man nie verlieren. Wird solch ein Plättchen gezogen, hat der Spieler Glück gehabt und verliert keine Person durch die Pest.</p>	<p>Die Spieler zählen ihre gesammelten Waren. Es müssen pro 3 Waren 1 Münze Steuern bezahlt werden. Kann ein Spieler nicht zahlen, erwartet ihn <i>Folter</i>.</p>	<p>Wird Wallfahrt aufgedeckt, ist das Anwerben von Mönchen in der aktuellen Runde nicht möglich. Wallfahrt wirkt sich immer auf Phase 5 Aktionen aus. Alle anderen Ereignisse werden erst in Phase 6 Ereignis abgehandelt.</p>

Ortskarten

Heuschöber, Käserei, Winzerei, Wollmanufaktur und Schneiderei

Man erhält die jeweils abgebildete Ware vom Warenmarkt.
Ist die entsprechende Ware auf dem Warenmarkt nicht mehr erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.



<p>Die Apotheke kann durch jedes beliebige Personen-Plättchen aktiviert werden. Der Spieler zahlt dann bis zu 3 Münzen (1, 2 oder 3) und darf pro Münze 1 Feld auf der Entwicklungsleiste vorrücken.</p>	<p>Der Spieler zieht 3 Personen aus seinem Beutel und sucht 2 davon aus, die er sofort auf Aktionsfeldern platziert. (Das Badehaus darf dabei nicht erneut belegt werden.) Die 3. Person wandert anschließend zusammen mit der Person, die die Aktion ausgelöst hat, in den Gefolgsleutebeutel. Kann der Spieler von den gezogenen Personen nicht 2 auf Aktionsfelder legen, so wird nur eine bzw. keine Person platziert und die restlichen wandern zurück in den Gefolgsleutebeutel.</p>	<p>Die Bibliothek bringt 2 Entwicklungspunkte.</p>	<p>Die Brauerei bringt 2 Münzen ein.</p>	<p>Beim Hospital erhält der Spieler so viele Münzen ausgezahlt wie es seinem aktuellen Entwicklungsstand entspricht.</p>
<p>Die Kämmerei bringt 1 Münze für jedes eigene gebaute Kontor.</p>	<p>Wer den Kräutergarten besitzt kann Handwerker, Händler oder Bauern durch Schiffer ersetzen.</p>	<p>Das Laboratorium bringt 1 Technikplättchen, das auf ein beliebiges Aktionsfeld (außer für Mönche) gelegt werden darf. Es müssen die Regeln für Technik beachtet werden. Das Technikplättchen darf auch auf einem Feld des Laboratoriums platziert werden.</p>	<p>Ziehe mit dem Pferdewagen über Land zur nächsten Stadt und sammle eine Ware ein, falls vorhanden.</p>	<p>In den Pulverturm dürfen 1 oder 2 beliebige Personenplättchen während der Phase 3 Gefolgsleute gelegt werden (erweitert den Markt um 2 Ablagefelder). Diese Personen dürfen entweder während der Planungsphase auf Aktionsfelder gesetzt werden (bei 2 Personen beide oder nur eine) oder während der Aktionsphase direkt vom Pulverturm aus zu den segensreichen Werken entsendet werden (bei 2 Personen dürfen beide in einer Aktion entsendet werden). Die eigenen Gefolgsleute (in Spielerfarbe) dürfen nicht zu den segensreichen Werken entsendet werden.</p>
<p>Der Ratskeller bringt 4 Münzen.</p>	<p>Die Reederei bringt 1 Entwicklungspunkt.</p>	<p>Die Sakristei schützt vor den Auswirkungen eines Ereignisses. Der Spieler kann sich damit vor unangenehmen Ereignissen wie z.B. vor Ernte, Steuern oder Pest der laufenden Runde schützen. Der Mönch, der die Sakristei aktiviert, wird in der Phase Ereignis zurück in den Gefolgsleutebeutel gelegt (anstatt die Auswirkung des Ereignisses zu befolgen).</p>	<p>Wer die Schule besitzt, kann alle Personen außer Mönche durch Gelehrte ersetzen.</p>	<p>Die Windmühle bringt 2 Münzen sowie 1 Entwicklungspunkt.</p>