

Spielmaterial

❖ Landschaftsspielplan

- 6 Städtetafeln
- 6 Städte- bzw. Hussitenkarten
- 18 Steuermarken

❖ Lagerhallenplan

- 6 Lagerhallentafeln
- 37 Holzwürfel in 4 Farben

❖ Spielmaterial

- 5 Wagentafeln
- 5 Pferdegespanntafeln
- 30 Ständekarten
- 35 Knappenkarten
- 5 Pöppel
- 10 Zählsteine

Spielvorbereitung

❖ Aufbau

- Landschaftsspielplan in die Tischmitte
- 6 Städtetafeln zufällig an die Seiten anlegen
 - Zahl oben mit **weißem** Hintergrund
- Lagerhallenplan daneben legen
- Personen vor **grauem** Hintergrund aus den Ständekarten aussortieren und offen bereit legen
- Restliche Ständekarten nach Anzahl der abgebildeten Personen sortieren (4 Stapel mit je 6 Karten), mischen und verdeckt auf die Felder des Lagerhallenplans legen
- Lagerhallentafeln mit einer „I“ rechts unten mischen und 2 Stapel mit je 3 Tafeln auf den Lagerhallenplan legen
- Steuermarken mischen und verdeckt neben den Landschaftsspielplan legen
- Restliche Knappenkarten sowie Warenwürfel bereit legen.

❖ Spieler

- 1 Pöppel
- 2 Zählsteine
 - 1 Stein auf Feld 10 der Zählleiste
 - 1 Stein in zufälliger Reihenfolge – von **rechts nach links** – auf die Felder in der Mitte des Landschaftsspielplans
- 3 Knappen (geheim halten)
- 1 Wagenkarte

Spielablauf

❖ 6 Spielrunden zu 6 Phasen

- **Vorbereitungsphase:** Ständekarten aufdecken, belagerte Städte auslösen und Steuermarken platzieren
- **Städteauswahl:** Festlegung in welchen Städten Steuern eingezogen werden sollen
- **Reihenfolge festlegen:** Zählsteine nach der Zahl der Knappen umsordieren
- **Steuereinnahmen:** Entscheidung über Form der Einnahmen
- **Platzieren der Waren:** Je nach erhaltenen Pferden werden die Lagerhallen gefüllt und entsprechende Gunstpunkte und Boni genommen
- **Aufräumen:** Steuermarken und gefüllte Lagerhallen entfernen

❖ 1. Vorbereitungsphase

- Oberste Karten der 4 Stände auf dem Lagerhallenplan aufdecken
- Aus den 6 Städten n ziehen ($n=6 - \# \text{Spieler}$) und mit der (roten) Hussitenseite auf die entsprechenden Städte legen (Belagerung)
- In das mittlere Feld jeder (nicht belagerten) Stadt eine Steuermarke legen
 - Ggfs. bereits verwendete neu mischen

❖ 2. Städteauswahl

- In der Reihenfolge der Steine auf den Knappenfeldern des Landschaftsspielplans – von **links nach rechts** – wählt jeder eine nicht belagerte Stadt zum Steuereintreiben

- Spieler wählt eine Stadt und stellt seinen Pöppel auf ein Feld der Knappenleiste dieser Stadt
 - In der 1. Runde wird eine beliebige Stadt ausgesucht, in den folgenden Runden (in denen der Pöppel vor einer Stadt steht), kann ggfs. schon die erste gewählte Stadt „**Wegegeld**“ kosten.
 - Stadt ist unbesetzt \Rightarrow Pöppel auf Feld „0“
 - Stadt ist besetzt \Rightarrow Spieler bietet Knappen (auf seinen Karten) und stellt seinen Pöppel auf ein dem Gebot entsprechendes (höheres) Feld
 - Gegner akzeptiert Gebot \Rightarrow Er erhält die gebotenen Knappen, muss aber mit seinem Pöppel in eine andere Stadt ziehen
 - **Jedes Wegeteil zur anderen Stadt „kostet“ 1 Knappen an die Bank (maximal also 3 Knappen)**
 - Gegner akzeptiert nicht \Rightarrow Er überbietet das Gebot und setzt seinen Pöppel auf ein Feld mit einem entsprechend höheren Wert
 - ... usw. bis ein Gebot akzeptiert wird bzw. das Maximum (12 Knappen) erreicht wurde. Der „Verlierer“ erhält die Knappen und zieht mit seinem Pöppel wieder, wobei in der neuen Stadt analog verfahren wird.
 - Falls die gebotenen Knappen oder das „Wegegeld“ nicht bezahlt werden können, dürfen „Knappen vom König gekauft werden“ (aus der Bank). Gekaufte Knappen kosten jeweils 2 Gunstpunkte – allerdings dürfen die Gunstpunkte nicht < 0 werden.
 - Sollte ein Spieler nicht genügend Knappen besitzen und kann diese auch nicht vom König fordern (zu wenig Gunstpunkte), werden die **Wegegebühren** (ausnahmsweise) erlassen.
 - Es steht also in jeder nicht belagerten Stadt genau ein Pöppel

❖ 3. Reihenfolge festlegen

- In der Reihenfolge der Knappenhöchstgebote (höchstes Feld auf den Knappenleisten der Städte) werden die Zählsteine von **rechts nach links** auf die Knappenfelder in der Mitte des Landschaftsspielplans gesetzt
 - Bei Gleichstand entscheidet die höhere Zahl der Stadt

❖ 4. Steuereinnahmen

- In der Reihenfolge der Steine auf den Knappenfeldern des Landschaftsspielplans – von **rechts nach links** – entscheidet sich jeder für die Steuereinnahmen in seiner Stadt
 - Die Steuermarke wird beliebig gedreht. Die Pfeile und die Symbole in der Mitte bestimmen die Einnahmen von Knappen, Waren und Ständekarten (Geistliche, Adlige oder Bürger). Die Pferdesymbole legen die Anzahl Pferde für den Warentransport in der nächsten Phase fest.
 - Stände- und Knappenkarten stets verdeckt auf der Hand halten

❖ 5. Platzieren der Waren

- Spieler mit den meisten Pferdesymbolen erhält die Tafel mit dem Fünfergespann und legt diese vor seinen Wagen. Die anderen Spieler erhalten – in der Reihenfolge ihrer

Pferdesymbol-Anzahlen – das Vierer-, Dreier-, Zweier- bzw. Einer-Gespann.

- Bei Gleichstand entscheidet die höhere Zahl der Stadt

- In der **Reihenfolge der Gespanne** werden die beiden Lagerhallen auf dem Lagerhallenplan mit Waren gefüllt.

- Auswahl einer **neuen** Reihe einer Lagerhalle (königliche Lagerhalle mit Kronen- oder Ständelagerhalle mit Personen-Symbol)

- Die abgebildeten Warenwürfel **müssen** mit **allen** vorhandenen Waren besetzt werden, die angegebenen Gunstpunkte werden auf der Zählleiste addiert.

- Falls nicht alle Felder der Reihe gefüllt worden sind, geht diese Pflicht an den jeweils nächsten im **Uhrzeigersinn** sitzenden Spieler über, bis die Reihe vollständig gefüllt ist.

- Ist die Reihe gefüllt, erhält der Spieler, der die Reihe **gewählt** hatte einen Bonus – auch wenn er selber keine Ware gelegt hat.

- Entweder Gunstpunkte in der königlichen Lagerhalle oder **maximale** Anzahl der Stände in der Ständelagerhalle (jeweils linkes Feld der Reihe)

- **Eine** Ständekarte wählen, die maximal so viele Personen zeigt, wie der Maximalwert angibt.

- Falls noch Waren übrig sind werden erneut neue Reihen – in der Reihenfolge der Gespanne – gewählt

- Falls alle Reihen der Warenkarten besetzt sind, verfallen die übrig gebliebenen Waren (zurück an die Bank)

❖ 6. Aufräumen

- Hussitenkarten zurück zu den Ständekarten
- Steuermarken auf den Ablagestapel
- Pöppel auf den Weg vor die Städte setzen
- (Übrig gebliebene) aufgedeckte Ständekarten aus dem Lagerhallenplan zurück in die Schachtel
- Pferdegespanne der Spieler zurücklegen
- Waren auf den Lagerhallen zurück in die Bank
- Oberste Lagerhallentafeln auf den Ablagestapel
 - In der 3. Runde alle Tafeln neu mischen und diesmal mit der „II“ rechts unten nach oben legen

Spielende und Siegpunkte

❖ Wertung der Ständekarten

- Spieler mit den meisten, zweitmeisten, ... Geistlichen erhält 9, 6, ... (*siehe Tabelle in der linken oberen Ecke des Lagerhallenplan*) Gunstpunkte

- Bei Gleichheit entscheidet die Anzahl Knappen auf der Hand. Ist auch diese gleich, teilen sich die Spieler die Punkte für den nächsten Platz/die nächsten Plätze

- Die Adligen und Bürger werden analog gewertet

❖ Höchste Gunstpunktezahlgewinnt

- Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl Knappen auf der Hand und dann