

Spielaufbau

- Jeder Spieler
 - 1 Sektoren-Marker (in einen der 5 Sektoren legen)
 - 5 Denare
 - 1 Einfluss-Marker (auf Feld 4 der Einfluss-Skala)
 - 4 Einwohner
 - 1 Personenkarte (verdeckt)
 - 20 Kuben
- Spielplan
 - Aktionskarten nach Farbe und Nummer sortieren, mischen und für jede Farbe: je eine verdeckte 1er Karte auf Feld 1, 2er Karte auf Feld 2, 3er Karte auf Feld 3; Restkarten in die Schachtel zurück
 - 3 Ereigniskarten-Stapel (verdeckt): Plünderung = 1. Ereignis. 6 rote, alle weißen und gelben Karten; restliche Karten in die Schachtel zurück
 - Startspieler auslösen (Startspielerkarte)
 - In 4 Runden (Runde 1 und 3 im Uhrzeigersinn, beim Startspieler beginnend, Runde 2 und 4 im Gegenuhrzeigersinn, beim letzten Spieler beginnend) je 1 Einwohner auf ein beliebiges Feld in eines der 3 Hauptgebäude setzen. Restliche freie Felder mit neutralen grauen Figuren auffüllen.
 - Münzen, Siegpunkte, Würfel und restliche Einwohner neben den Spielplan
- Geheimhaltung: Personenkarte und SP liegen verdeckt

Spielablauf (6 Runden)

- Phase 0: Aktionskarten aufdecken (nur in den Runden 1-3)
 - Aktionskarten jeder Farbe entsprechend der Runde aufdecken
- Phase 1: Einkommen und Löhne
 - 10 Denares für jeden Spieler
 - Pro Einwohner im Bischofssitz 1 und pro Einwohner im Grafenpalast 2 Denare zahlen (ggfs. aus eigenem Vorrat). Bei Geldmangel: **-2 SP**
- Phase 2: Vereinigung der Kräfte
 - Pro Einwohner im Rathaus mit einem gelben, pro Einwohner im Bischofssitz mit einem weißen und pro Einwohner im Grafenpalast mit einem roten Würfel würfeln und Würfel im eigenen Sektor ablegen
 - Startspieler würfelt für die grauen Einwohner entsprechend und legt die Würfel im neutralen Sektor ab
- Phase 3: Ereignisse
 - Oberste rote Ereigniskarte aufdecken und rechts neben bereits aufgedeckte Karten legen. Je nach Symbol dieser Karte eine weiße oder gelbe Ereigniskarte aufdecken und rechts daneben legen.
 - Beginnend mit der *Plünderung* werden alle aufliegenden Karten „abgearbeitet“:
 1. Militärische Ereignisse (schwarze Würfel)
 - Startspieler nimmt so viele schwarze Würfel wie abgebildet
 2. Nicht-militärische Ereignisse (*siehe Anhang*) abarbeiten
 - Ereignis werden von links nach rechts abgearbeitet. Falls jemand nicht alles bezahlen kann, **verliert er 2 SP**
 3. Schwarze Würfel werfen
 - Der höchste schwarze Würfel (und freiwillig beliebig weitere) muss mit eigenen Würfeln neutralisiert werden (Summe der Augenzahlen muss gleich oder größer sein, wobei rote Würfel doppelt zählen)
 - Im Uhrzeigersinn folgend (ggfs. mehrfach herum) muss jeder Spieler den jeweils höchsten schwarzen Würfel (und freiwillig beliebig weitere) mit seinen Würfeln neutralisieren, bis alle Würfel neutralisiert sind.
 - Für jeden neutralisierten Würfel erhält der Spieler 1 EP
 - Falls ein Spieler den Würfel nicht neutralisieren kann, **verliert er 2 SP**; der Würfel gilt trotzdem als neutralisiert.
 - Es dürfen Einflusspunkte benutzt werden: **siehe Einfluss**
- Phase 4: Aktionen
 - Reihum - beginnend beim Startspieler - kann 1 Aktionen durchgeführt oder es kann gepasst werden - solange bis entweder alle gepasst haben oder keine Würfel mehr zur Verfügung stehen.
 - Es können nur 1-3 gleichfarbige Würfel aus den Sektoren eingesetzt werden. Nach Gebrauch kommen diese in die Reserve zurück.
 - Eigene Würfel sind kostenlos, fremde Würfel müssen von den Spielern bzw. von der Bank (neutraler Spieler) gekauft werden: Für **insgesamt** n genutzte Würfel kostet jeder (fremde) Würfel 2n Denare.
 - Folgende Aktionen sind möglich:
 - **Aktionskarte aktivieren**
 - 1-3 Würfel in der erforderlichen Farbe nutzen
 - Falls der Spieler keinen Meister auf der Karte hat
 - Geldbetrag entrichten und Einwohner auf den nächsten freien

- Platz auf der Karte stellen. Einwohner muss entweder aus der persönlichen Reserve kommen, für 2 EP erworben werden oder von irgendeinem Bereich des Spielplans stammen
- 2 Meister **eines** Spieler auf **einer** Karte sind nicht erlaubt
- Falls alle Plätze besetzt sind, kann ein Meister auf die Karte gestellt werden, er bringt aber bei Spielende keine SP ein
- frei gewordenen Plätze können durch **neue** Meister belegt werden
- Karte mit sofortiger Wirkung: Häufigkeit = Würfelsumme dividiert durch Quotient (abgerundet) multipliziert mit dem Effekt
- Karte zur beliebigen Verwendung (Eieruhr-Symbol): Anzahl Kuben entsprechend Würfelsumme dividiert durch Quotient (abgerundet) auf die Karte stellen. Jeder Kubus kann später für eine Aktion verwendet werden, aber nur **1 Kubus auf einmal**. Kubus kann **nicht** gegen schwarze Würfel in der Ereignisphase eingesetzt werden

○ Kathedrale bauen

- 1-3 weiße Würfel; pro Würfel 1 Kubus auf das entsprechende Feld; höhere Level erst nachdem das entsprechende Feld auf dem darunterliegenden Level besetzt ist

○ Gegen Ereignisse ankämpfen

- 1-3 Würfel in der von der Karte bestimmten Farbe
- Anzahl zu platzierender Kuben (auf den Standarten) = Würfelsumme dividiert durch Quotient (abgerundet). Pro Kubus erhält man 1 EP
- Falls alle Standarten abgedeckt (Ereignis abgewendet), erhält der Spieler mit den meisten Kuben die höheren SP bzw. alle SP falls er alleine vertreten ist. Bei Gleichheit mehrerer Spieler werden alle SP addiert und aufgeteilt (abgerundet) und es werden keine SP für die zweitmeisten Kuben verteilt. Für die zweitmeisten Kuben erhält man die niedrigeren SP. Bei Gleichheit werden diese Punkte wieder aufgeteilt. Alle Kuben gehen zurück an die Spieler. Der Spieler mit den meisten Kuben erhält die Karte. Bei Gleichheit entscheidet der zuerst gelegte Kubus. Gewinnt der neutrale Spieler, wird die Karte abgelegt.
- Die *Plünderungskarte* wird analog abgerechnet, die Karte bleibt aber liegen, keiner erhält sie.

○ Einwohner platzieren

- 1 Würfel, um 1 Einwohner im Gebäude der entsprechenden Farbe zu platzieren. Einwohner muss entweder aus der persönlichen Reserve kommen, für 2 EP erworben werden oder von irgendeinem Bereich des Spielplans stammen.
- Der Augenzahl entsprechend wird der Einwohner auf das jeweilige Feld bzw. auf das erste in Frage kommende Feld gelegt. Einwohner werden nach rechts versetzt (und der letzte hinausgeworfen) bzw. gleich hinausgeworfen.
- Hinausgeworfene Einwohner werden auf die Gebäude und am Ende der Runde in den persönlichen Vorrat zurückgelegt.
- Ein Einwohner darf **nicht** hinausgeworfen werden, falls ein Einwohner in **dieser** Farbe bereits auf dem Gebäude liegt

○ Landwirtschaft betreiben

- 1-3 gelbe Würfel: Augensumme dividiert durch 2 (abgerundet) in Denaren

○ Passen

- Obwohl noch (irgendwo) Würfel zur Verfügung stehen: 2 Denare
- Jedes weitere Mal: Keine Aktion mehr möglich, aber 1 Denar

● Phase 5: Rundenende

- Keine Würfel mehr oder alle haben gepasst
- Einwohner **auf den Gebäuden** zurück in den Vorrat, nicht gebrauchte Würfel in den Vorrat
- Startspielerkarte nach links

Einfluss

- Vor Verteidigung gegen Feinde (schwarze Würfel) oder vor Aktionen können beliebig viele der folgenden Möglichkeiten genutzt werden:
 - Für 1 EP 1 Würfel im **eigenen** Sektor neu würfeln
 - Für 2 EP 1 Einwohner aus der Reserve in den eigenen Vorrat
 - Für 4 EP 1-3 Würfel **verschiedener** Farbe im **eigenen** Sektor umdrehen

Spielende (Siegpunkte)

- SP während des Spiels
- 1 SP für jede Ereigniskarte, auf der man vertreten ist
- SP für Einwohner auf SP-Feldern der Aktionskarten
- Jeder erhält SP für erfüllten Bedingungen auf **allen** Persönlichkeitskarten
- **-2 SP** pro Level der Kathedrale, auf der er nicht vertreten ist.