

APPENDIX
LEHRLINGSFÄHIGKEITEN
GEBÄUDEEFFEKTE
SOLOREGELN
VARIABLER SPIELAUFBAU

COPYRIGHT 2018 SCHWERKRAFT-VERLAG
UNTER LIZENZ VON GARPHILL GAMES
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: COPYRIGHT 2018 CARSTEN REUTER

LEHRLINGSFÄHIGKEITEN



Akolyth

Führst du die Arbeit an der Kathedrale fort, erhältst du zusätzlich die rechts auf dieser Karte angegebene Belohnung.



Bergmann

Wenn du als Aktion im Bergwerk entweder Lehm oder Gold erhältst, erhältst du zusätzlich 1 Lehm.



Betrügerin

Du bezahlst 1 Silber weniger als gefordert, wenn du eine Aktion des Schwarzmarkts ausführst.



Beutelschneider

Du erhältst 1 Gold, wenn du Steuern aus dem Steueramt stiehlst.



Diebin

Du verlierst 1 Tugend weniger, wenn du Steuern aus dem Steueramt stiehlst.



Händler

Du kannst als Aktion im Königlichen Lager die auf dieser Karte links angegebenen Ressourcen bezahlen, um die rechts angegebenen Ressourcen zu erhalten.



Holzfällerin

Wenn du als Aktion im Wald Holz erhältst, erhältst du zusätzlich 1 Holz.



Illusionist

Du verlierst keine Tugend bei den Aktionen des Schwarzmarkts.



Juwelier

Wenn du die Aktion der Silberschmiede ausführst, erhältst du zusätzlich 1 Silber.



Kauffrau

Du kannst als Aktion im Königlichen Lager das auf dieser Karte links angegebene Silber bezahlen, um die rechts angegebenen Ressourcen zu erhalten.



Knappe

Du erhältst während des Zurücksetzens des Schwarzmarkts die auf dieser Karte angegebene Ressource/Tugend, wenn du keine Arbeiter im Gefängnis hast.



Mäzenin

Du kannst als Aktion im Königlichen Lager auch die auf dieser Karte links angegebenen Ressourcen bezahlen, um die rechts angegebene Tugend zu erhalten.



Scharlatan

Wenn du eine Aktion des Schwarzmarkts ausführst, erhältst du zusätzlich die auf dieser Karte angegebenen Ressourcen.



Schuldeneintreiber

Wenn du einen Schuldschein begleichst, erhältst du zusätzlich die rechts auf dieser Karte angegebenen Ressourcen.



Steinmetz

Wenn du als Aktion im Steinbruch arbeitest, erhältst du zusätzlich 1 Stein.



Tagelöhner

Dieser Lehrling hat alle 3 Fertigkeiten. (Hinweis: Die 3 Fertigkeitssymbole dürfen auch alle beim Errichten desselben Gebäudes gezählt werden.)



Torwächterin

Du darfst jedes Mal 2 deiner Arbeiter aus dem Gefängnis entlassen, wenn der Schwarzmarkt zurückgesetzt wird.



Verschwörerin

Du bezahlst 1 Silber weniger (darf keine Steuer sein), wenn du Arbeiter gefangen nimmst.

Einen Lehrling anwerben



Der Schwarzmarkt und manche Effekte auf Gebäudekarten erlauben einem Spieler, einen beliebigen, offenliegenden Lehrling anzuwerben. Nur bei der Aktion der Werkstatt hängen die verfügbaren Lehrlinge von der insgesamt eingesetzten Anzahl der eigenen Arbeiter ab.

GEBAUDEEFFEKTE

↳ Ressourcen/Karten erhalten

Brunnen, Holzfällerlager, Lehmgrube, Manufaktur, Räuberhöhle, Schatzhaus, Schmiede, Wettstube, Zeichenstube
Diese Gebäude geben dem Spieler, der sie errichtet, sofort die auf der Karte angegebenen Ressourcen oder Karten.

↳ Arbeiter gefangen nehmen / Arbeiter entlassen

Festung, Kaserne, Versteck, Waffenkammer

Diese Gebäude erlauben dem Spieler, der sie errichtet, sofort die angegebene Aktion auszuführen, wie er es auf dem Marktplatz oder im Wachhaus würde. *Hinweis: Die Festung erlaubt, von dem gleichen oder 2 verschiedenen Orten Arbeiter gefangen zu nehmen.*

↳ Andere

Bibliothek

Errichtet ein Spieler dieses Gebäude, darf er sofort 1 Gebäudekarte seiner Wahl aus seiner Hand abwerfen, um 2 Gold zu erhalten.

Denkmal

Alle Spieler erhalten sofort 1 Tugend. (*Hinweis: Der Spieler, der das Denkmal errichtet, erhält insgesamt 2 Tugend.*)

Kirche

Errichtet ein Spieler dieses Gebäude, darf er sofort 1 seiner offenen Schuldscheine zerstören.

Palast

Errichtet ein Spieler dieses Gebäude, erhält er sofort 1 Gold für je 4 Tugend, die er zu diesem Zeitpunkt hat.

Schenke

Errichtet ein Spieler dieses Gebäude, wirbt er sofort kostenlos 1 beliebigen, offen ausliegenden Lehrling an.

Wachturm

Alle Spieler, die 3 oder mehr Arbeiter im Gefängnis haben, verlieren sofort 1 Tugend (*auch der Spieler, der den Wachturm errichtet hat*).

↳ Ressourcenmärkte

Holzmarkt, Schmuckmarkt, Steinmarkt, Töpfermarkt

Hat ein Spieler eines dieser Gebäude errichtet, erhält er am Spielende 2 zusätzliche SP, wenn er mehr von der angegebenen Ressource übrig hat als jeder andere Spieler (*bei Gleichstand erhält er keine SP*).

7 Arbeit an der Kathedrale

Kapelle, Kirchturm

Hat ein Spieler eines dieser Gebäude errichtet und mehr Arbeiten an der Kathedrale verrichtet als jeder andere Spieler, erhält er die angegebene Belohnung (*bei Gleichstand erhält er nichts*).

7 Tugendanstieg

Burg, Handelsposten, Observatorium, Wasserspeicher

Hat ein Spieler eines dieser Gebäude errichtet, erhält er (*vor der Wertung*) wie angegeben 1 Tugend je eigenen Gegenstand / je eigenes Set Ressourcen.

7 SP-Anstieg

Aquädukt, Geldverleiher, Leuchtturm, Wehrturm

Hat ein Spieler eines dieser Gebäude errichtet, erhält er wie angegeben 1 SP je errichtetes Gebäude, je bezahlten Schuldschein, je 4 Tugend bzw. je 3 gefangen genommene Arbeiter.

7 Ausbildungsbetriebe

Dachdeckerei, Schreinerei, Steinbildhauerei

Hat ein Spieler eines dieser Gebäude errichtet, erhält er 1 zusätzlichen SP für jeden seiner angeworbenen Lehrlinge mit der angegebenen Fertigkeit.

7 Sonstige

Springbrunnen

Hat ein Spieler dieses Gebäude errichtet, verliert er 1 SP weniger für jeden offenen Schuldschein.

Universität

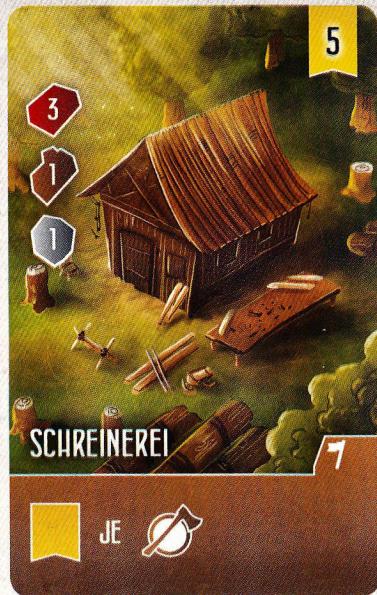
Hat ein Spieler dieses Gebäude errichtet, erhält er 2 zusätzliche SP, wenn er keine offenen Schuldscheine hat.

Verlies

Hat ein Spieler dieses Gebäude errichtet, verliert er 2 Tugend (*vor der Wertung, aber in beliebiger Reihenfolge zu anderen Tugendgewinnen und -verlusten*).

Zockerbude

Hat ein Spieler dieses Gebäude errichtet, verliert er 1 zusätzlichen SP für jeden offenen Schuldschein (*also insgesamt 3 je Schuldschein*).



5

5

Einleitung

Trotz deiner Bemühungen, die Kathedrale zu vollenden, neigt sich die Geduld des Königs dem Ende entgegen. In seiner Enttäuschung beauftragt er die bekanntesten Architekten aus Byzanz, **Constantine** und **Helena**, um die Arbeit zu beenden. Dein Ruf steht auf dem Spiel. Das ist deine letzte Chance, dem König zu zeigen, was du Wert bist. Das Ziel des Solospiele ist, mehr SP zu sammeln als der Gegner.

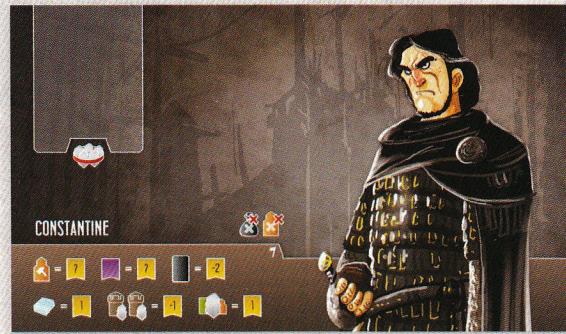
Spielmaterial



Ort, auf dem
der Arbeiter
eingesetzt wird

Aktionen, die
ausgeführt
werden

30 Plankarten
2 Übersichtskarten



1 doppelseitiges Gegnertableau

2 vs Bot

Die Spieler können den byzantinischen Gegner auch in einem normalen Spiel mit 2 Spielern nutzen (2 menschliche Spieler gegen Constantine oder Helena). Die genauen Regeln sind auf den Übersichtskarten.

Spielaufbau

Das Spiel wird wie gewohnt für ein Spiel zu zweit aufgebaut (5 Belohnungskarten), mit folgenden Änderungen:

1. Der Spieler startet mit 3 Silber und 7 Tugend.
2. Die 4 „Ressourcenmärkte“ werden aus dem Gebäudekartenstapel entfernt.
3. Die übrigen Gebäudekarten werden gemischt, der Spieler erhält davon 5: Er wählt 3, die er behalten will, und wirft die anderen 2 ab.
4. Das Gegnertableau wird mit der gewünschten Schwierigkeit nach oben bereitgelegt (*Constantine = Standard / Helena = Schwierig*).
5. 20 Arbeiter einer Farbe werden auf das Gegnertableau gestellt.
6. Ein Spielermarker des Gegners wird unter die Kathedrale platziert, der andere auf der Tugendleiste auf die „7“.
7. Der Gegner erhält weder Silber noch Gebäudekarten.
8. Die 20 Start-Plankarten (*braune Kopfzeile*) und die 10 Zukunfts-Plankarten (*schwarze Kopfzeile*) werden getrennt voneinander gemischt. Der Start-Plankartenstapel wird verdeckt neben das Gegnertableau gelegt. Die Zukunfts-Plankarten werden verdeckt beiseite gelegt. Diese werden nur gezogen, wenn das gefordert wird, und mischen sich dann im Laufe des Spiels unter die Start-Plankarten.

Spielablauf

Der Spieler führt seinen Spielzug immer vor dem Gegner aus. Sein Spielzug läuft genauso ab, wie im normalen Spiel. Für den Spielzug des Gegners wird die oberste Karte des Plankartenstapels aufgedeckt. Jede Plankarte zeigt an, auf welchem Ort 1 gegnerischer Arbeiter eingesetzt werden soll. Manche Orte haben für den Gegner abweichende Effekte, was auf den entsprechenden Plankarten beschrieben ist.

Es gibt ein paar Zusatzregeln, die während des Spiels zu beachten sind. Der Gegner:

- sammelt oder nutzt weder Silber, Lehm, Holz, Stein, Gold, Lehrlinge noch Gebäude.
- benötigt keine Ressourcen oder Gebäudekarten, um die Arbeit an der Kathedrale fortzuführen.
- kann unabhängig von seiner Tugend immer an der Kathedrale arbeiten und den Schwarzmarkt aufsuchen.
- sammelt Marmor, aber nur für die Endwertung.
- kann Arbeiter des Spielers (nicht die eigenen) gefangen nehmen und verkaufen (*1 Marmor für alle Arbeiter*).
- kann Schultscheine erhalten und zerstören.

Sollte der Plankartenstapel aufgebraucht sein und der Gegner muss eine Plankarte ziehen, wird der Abwurfstapel (*mitsamt eventuell abgeworfenen Zukunfts-Plankarten*) gemischt und bildet den neuen Plankartenstapel. Beginnt der Gegner seinen Spielzug ohne Arbeiter, wird keine Plankarte aufgedeckt. Stattdessen werden alle seine Arbeiter zurück auf sein Tableau gestellt (*nicht von der Zunftthalle und dem Schwarzmarkt, jedoch die aus dem Gefängnis und vom Tableau des Spielers*) und dann wird der Abwurfstapel (*Start- und Zukunftsplankarten*) in den Stapel gemischt.

Spielende

Die Bedingungen, die das Spielende auslösen, sind die gleichen wie im Spiel mit 2 Personen (*12 Arbeiter in der Zunftthalle*). Auch im Solospiel haben Spieler und Gegner jeweils 1 finalen Spielzug vor der Endwertung, nachdem der letzte Arbeiter auf die Zunftthalle gelegt wurde.

Endwertung

Die SP des Spielers werden wie gewohnt ermittelt. Der Gegner erhält SP wie folgt:



Kathedrale (? SP)



Tugend (? SP)



Marmor (je 1 SP)



Arbeiter in der Zunftthalle

Constantine (je 1 SP)

Helena (je 3 SP)



offene Schultscheine
(je -2 SP)



Arbeiter im Gefängnis
(-1 SP je 2 Arbeiter)



VARIABLER SPIELAUFBAU

Für ein abwechslungsreicheres Spiel können alle Spieler Seite 2 ihrer Spielertableaus verwenden (zufällig verteilt oder ausgewählt). So erhält jeder Spieler eine einzigartige Fähigkeit im Spiel. Seite 2 gibt außerdem vor, mit wie viel Silber, Tugend und anderen Gegenständen ein Spieler beginnt. Der Spieler mit der meisten Tugend wird der Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Beispiel: Frederick beginnt das Spiel mit 0 Arbeitern im Gefängnis, 4 Silber, 7 Tugend und 1 Stein 1. Er muss außerdem keine Gebäudekarte abwerfen, wenn er die Arbeit an der Kathedrale fortführt 2.



Hinweis: Anders als beim regulären Spielaufbau erhalten die Spieler kein zusätzliches Silber entsprechend ihrer Startreihenfolge.



Ada

Startet mit 0 Arbeitern im Gefängnis, 0 Silber, 11 Tugend, 1 Gold und 1 zusätzlichen Gebäudekarte (wird nach der ersten Verteilung gezogen). Sie darf außerdem während des gesamten Spiels je Aktion 1 Steuer ignorieren.



Caroline

Startet mit 8 Arbeitern im Gefängnis, 10 Silber, 3 Tugend, 1 offenen Schultschein und 1 Marmor. Sie erhält außerdem jedes Mal 1 Gebäudekarte, wenn sie eine Aktion auf dem Schwarzmarkt ausführt.



Frederick

Startet mit 0 Arbeitern im Gefängnis, 4 Silber, 7 Tugend, 1 Stein. Er muss außerdem keine Gebäudekarte abwerfen, wenn er die Arbeit an der Kathedrale fortführt.



Rudolf

Startet mit 0 Arbeitern im Gefängnis, 3 Silber, 9 Tugend, 1 Holz. Er bezahlt außerdem 1 Silber weniger (keine Steuer), wenn er Lehrlinge in der Werkstatt anwirbt, und darf bis zu 6 Lehrlinge anwerben.



Therese

Startet mit 4 Arbeitern im Gefängnis, 5 Silber, 5 Tugend und 1 zusätzlichen Gebäudekarte (wird nach der ersten Verteilung gezogen). Sie behandelt Marmor und Gold in jeglicher Hinsicht als dieselbe Ressource.