



BURGRAFFEN

DES WESTFRANKENREICHS

AUTOREN – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILLUSTRATOR – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

GRAFISCHE GESTALTUNG & LAYOUT – SHEM PHILLIPS

ÜBERSETZUNG – FERDINAND KÖTHER

REDAKTION – LISETTE BLECKMANN, CARSTEN REUTER

COPYRIGHT 2020 SCHWERKRAFT-VERLAG UNTER LIZENZ VON GARPHILL GAMES

DEUTSCHE REGELN: COPYRIGHT 2020 CARSTEN REUTER

WWW.SCHWERKRAFT-VERLAG.DE

EINLEITUNG

Burggrafen des Westfrankenreichs spielt circa 980 n. Chr., zu einer Zeit, in der die Macht des Königs nachließ. Der einst so starke König setzte Frieden vor Wohlstand und begann, den Gegnern des Reichs Gold und Land anzubieten, wenn diese dafür ihre Waffen ruhen ließen. Aber Frieden ist eine unsichere Sache. Armut breitete sich aus, viele verloren den Glauben an ihn und sagten sich von der Krone los. Als Burggrafen mit der Gunst des Königs ist unsere Zukunft ebenfalls ungewiss. Wir müssen weise und entschlossen sein. Die Treue zur Krone muss aufrecht erhalten werden, aber gleichzeitig sollten wir uns das Wohlwollen der Bevölkerung sichern. Nur für den Fall ...

SPIELZIEL

Spielziel von **Burggrafen des Westfrankenreichs** ist es, am Spielende die meisten Siegpunkte (SP) zu haben. Die Spieler erhalten SP durch das Errichten von Gebäuden, Kopieren von Manuskripten, Arbeiter in der Burg und den Erwerb von Urkunden. Sie beginnen mit einigen Stadtbewohnern, sollten aber schnell weitere für sich gewinnen, um ihre Pläne voranzubringen. In jedem Spielzug reisen sie durch das Reich, um ihren Einfluss in der Gesellschaft zu vergrößern. Das Spiel endet, wenn das Reich in Armut verfällt oder Wohlstand genießt - oder vielleicht beides!

SPIELMATERIAL

4 Korruptionsmarker



80 Arbeiter
(20 je Spielerfarbe)

4 Tugendmarker



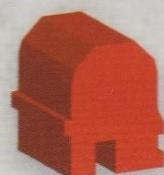
4 Burggrafen
(1 je Spielerfarbe)



~~50 Silber~~
40 Silber



12 Zunfthallen
(3 je Spielerfarbe)



12 Handelsposten
(3 je Spielerfarbe)



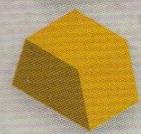
12 Werkstätten
(3 je Spielerfarbe)

SPIELMATERIAL

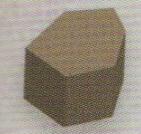
72 Ressourcen:



24 Tintenfässer



24 Gold



24 Stein



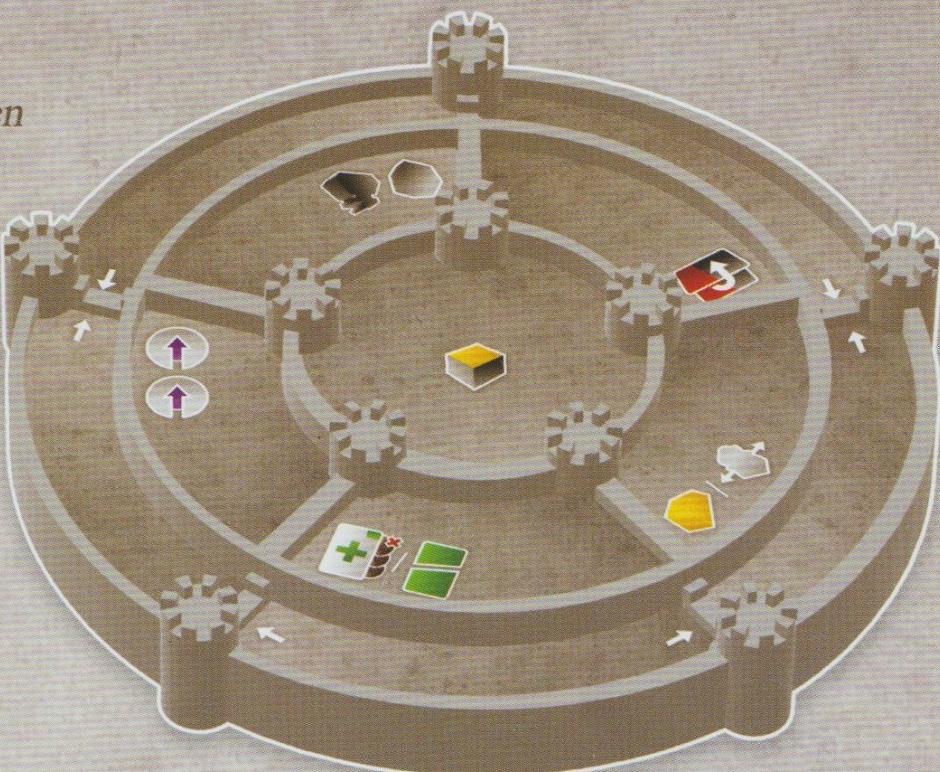
35 Manuskripte

1 Burg

Vor dem ersten Spiel werden die Pappteile ausgestanzt und wie rechts abgebildet zusammengesetzt.



1 Startspielermarker



4 Spielertableaus



5 Spielbrettteile

SPIELMATERIAL



68 Neutrale
Stadtbewohnerkarten
(Namen in Schwarz)



10 Helden-
Stadtbewohnerkarten
(Namen in Braun)



32 Start-
Stadtbewohnerkarten
(Namen in Spielerfarben)



4 Kleriker-
Bonuskarten



1 Burgherrenkarte



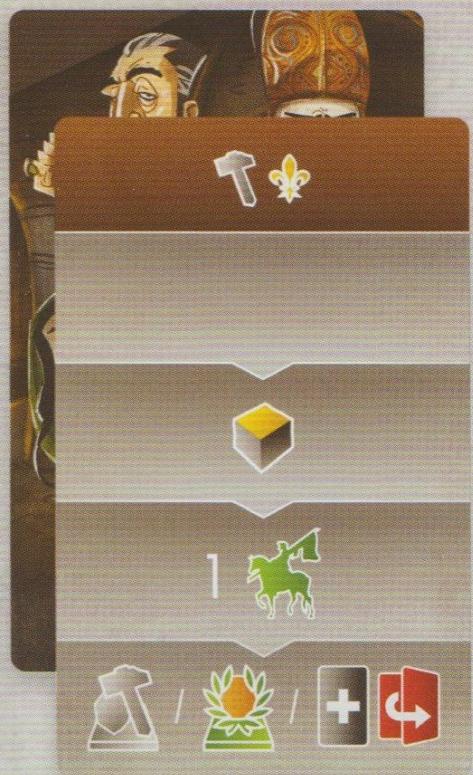
1 Armutskarte



1 Wohlstandskarte



10 Spielerkarten



8 Start-Plankarten
(Braune Kopfzeile)
für das Solospiel



8 Zukunfts-Plankarten
(Schwarze Kopfzeile)
für das Solospiel



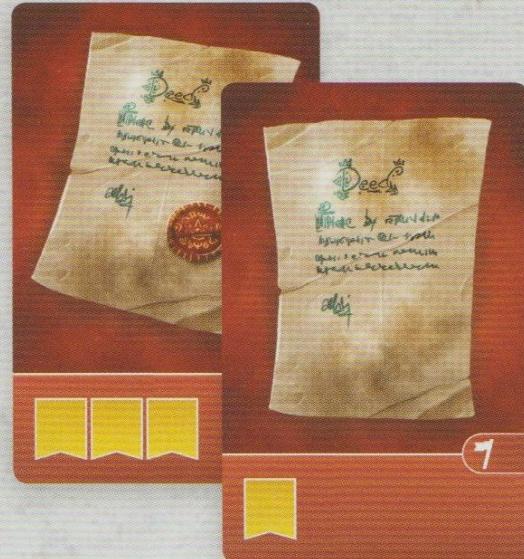
1 Gegner-Übersichtskarte
für das Solospiel



4 Multiplikatoren



30 Schultscheine
Vorderseite = Offen
(nicht umgedreht)
Rückseite = Beglichen
(umgedreht)



30 Urkunden
Vorderseite = Erworben
(nicht umgedreht)
Rückseite = Beglaubigt
(umgedreht)



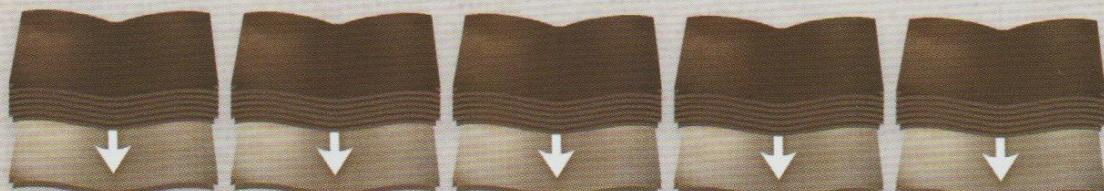
= 10 Silber und
5 Gold

Die folgenden Spielmaterialien gelten als unbegrenzt:
Schuldscheine, Urkunden, Tintenfässer, Stein, Gold und Silber. Ist von einem nicht genug im Vorrat, sollten die Spieler die Multiplikatoren verwenden.

SPIELAUFBAU

Burggrafen des Westfrankenreichs wird gemäß diesen Schritten aufgebaut:

1. Die 5 **Spielbrettteile** werden mit der für die Spieleranzahl passenden Seite nach oben ausgelegt (s. Zahl auf der Innenkante jedes Teils). Dann werden die Teile gemischt und zufällig so zusammengesetzt, dass die Innenkanten einen Kreis bilden (die roten Zahlen werden dabei ignoriert).
2. Die **Burg** wird in der Mitte des Spielbretts eingesetzt, sodass sie einrastet und die Teile zusammenhält. Die Ausrichtung der Burg ist dabei beliebig.
3. Alle **Neutralen Stadtbewohnerkarten** werden gemischt und in 5 etwa gleich große Stapel aufgeteilt. Je 1 Stapel wird offen auf die dafür vorgesehenen Plätze des Spielbretts gelegt.
4. Die 5 **Manuskripte** mit grauer Rückseite (die anderen sind schwarz) werden herausgesucht und verdeckt nebeneinander ausgelegt. Dann werden alle anderen Manuskripte gemischt und je 6 Stück verdeckt als Stapel auf die grauen, ausliegenden Manuskripte gelegt, sodass jeder Stapel 7 Manuskripte enthält. Je 1 Stapel wird umgedreht auf die dafür vorgesehenen Plätze des Spielbretts gelegt (alle jetzt sichtbaren, oben liegenden Manuskripte müssen eine graue Rückseite haben).

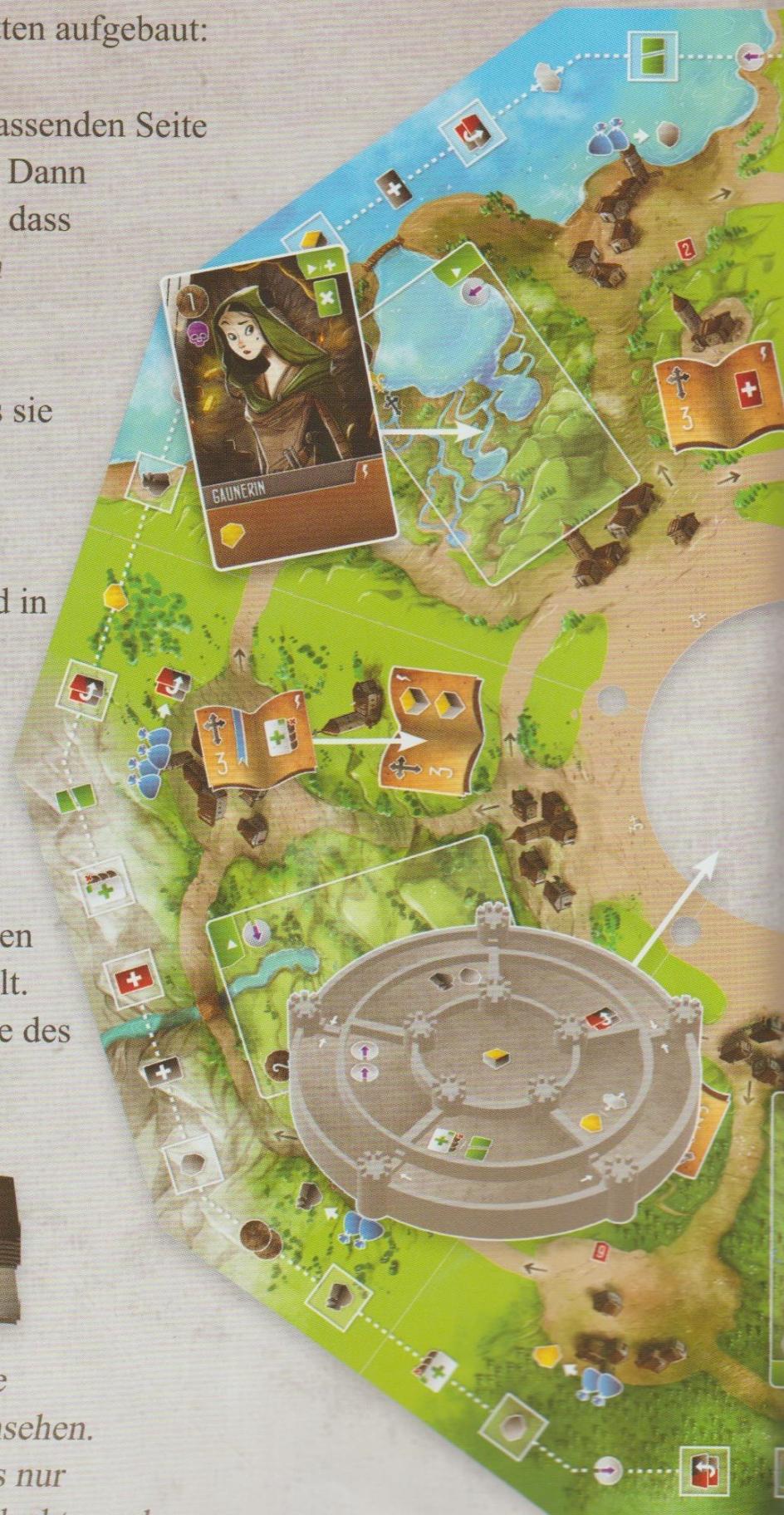


Hinweis: Obwohl alle Stadtbewohnerkarten und Manuskripte offen gestapelt sind, dürfen die Spieler die Stapel nicht durchsehen.

Alternativ können auch verdeckte Stapel gebildet und jeweils nur

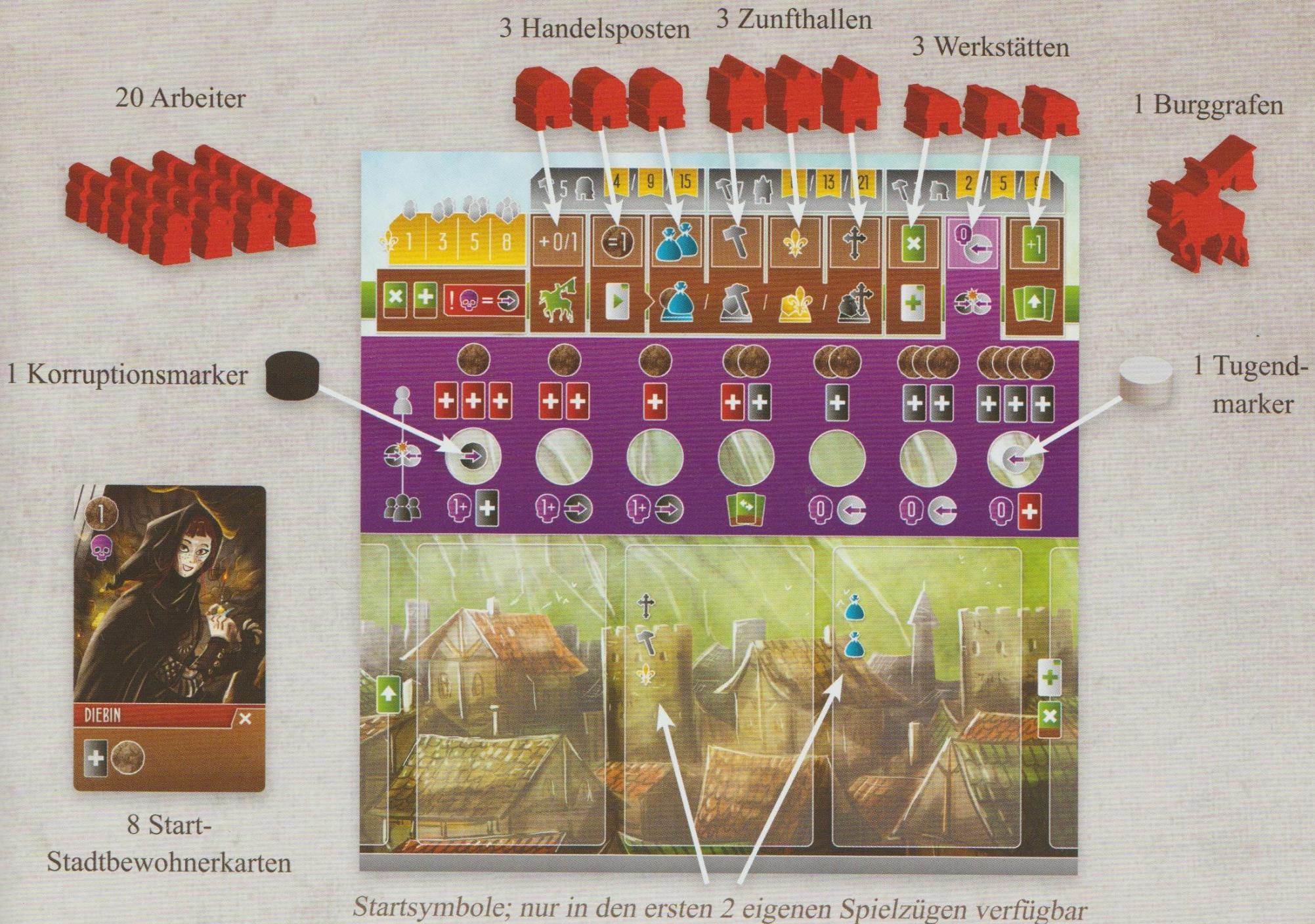
die oberste Karte bzw. das oberste Manuskript aufgedeckt werden.

Das erfordert allerdings mehr Verwaltungsaufwand während des Spiels.



5. Alles Silber, Gold, Stein, Tintenfässer und Multiplikatoren werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielbrett bereitgelegt. Die 4 Kleriker-Bonuskarten und die Burgherrenkarte werden ebenfalls bereithalten.

6. Jeder Spieler erhält 1 **Spielertableau** (mit der unten abgebildeten Seite nach oben) und folgendes Spielmaterial in seiner gewählten Spielerfarbe:



7. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Er erhält den **Startspielermarker** und behält ihn während des gesamten Spiels.

SPIELAUFBAU

8. Die **Spielerkarten** werden gemischt und so viele davon offen in einer Reihe ausgelegt wie die Spieleranzahl plus 1. Dann werden die **Helden-Stadtbewohnerkarten** gemischt und je 1 davon offen unter jede Spielerkarte gelegt, sodass Paare entstehen (*1 Helden-Stadtbewohnerkarte je Spielerkarte*). Die Abbildung zeigt ein Beispiel für 3 Spieler.



9. In umgekehrter Spielerreihenfolge (*mit dem Spieler rechts vom Startspieler beginnend und weiter gegen den Uhrzeigersinn*) wählt jeder Spieler 1 Paar und führt folgende Schritte aus:

- Er setzt seinen Burggrafen auf das Feld des Spielbretts mit der Nummer oben auf seiner Spielerkarte.
 - Er nimmt alle Ressourcen, Silber, Schuldscheine und Urkunden wie auf seiner Spielerkarte abgebildet.
 - Er führt die zusätzlichen Schritte unten auf seiner Spielerkarte aus (*Urkunden umdrehen, Tugend erhalten usw.*)
- Hinweis: Die Effekte der Spielerkarten 3, 5 und 6 können auf jedem beliebigem Spielbrettteil angewandt werden. Spielerkarte 8 muss auf dem Feld benutzt werden, auf dem der Burggraf des Spielers ist. Spielerkarte 9 kann benutzt werden, um 1 beliebige Karte des Spieler zu vernichten, bevor sie gemischt werden.*
- Er dreht seine Spielerkarte um und legt sie als Übersichtskarte links oberhalb seines Spielertableaus ab.
 - Er mischt seinen Helden-Stadtbewohner mit seinen 8 Start-Stadtbewohnern und den Neutralen Stadtbewohnern (*sofern er während des Spieldurchgangs welche erhalten hat*) und legt sie als verdeckten Nachziehstapel links neben sein Spielertableau. Jeder Spieler zieht die 3 obersten Karten von seinem Nachziehstapel als Start-Handkarten.

10. Auf die **Armutskarte** werden nach den Angaben auf der Karte entsprechend der Spieleranzahl **Schuldscheine** gelegt (Seite „offen“ nach oben). Alle übrigen Schuldscheine werden unter die Armutskarte gelegt. Auf die **Wohlstandskarte** werden nach den Angaben auf der Karte entsprechend der Spieleranzahl **Urkunden** gelegt (Seite „erworben“ nach oben). Alle übrigen Urkunden werden unter die Wohlstandskarte gelegt.



Achtung! Je nach Spieleranzahl ist die Anzahl Schuldscheine und Urkunden nicht immer gleich.

SCHULDSCHEINE UND URKUNDEN

Bevor der genaue Spielablauf folgt, sollten zuerst die Schulscheine und Urkunden genauer betrachtet werden. Beim Spieldurchgang werden Schulscheine auf und unter der Armutskarte gestapelt, während Urkunden auf und unter der Wohlstandskarte liegen. Im Laufe des Spiels erhalten die Spieler Schulscheine und Urkunden; sie nehmen dabei immer die oberste von einem dieser 2 Stapel.

Das Spielende wird ausgelöst, sobald entweder die Armutskarte oder die Wohlstandskarte sichtbar wird. Wird eine der Karten sichtbar, wird sie umgedreht und neben den Schulschein- bzw. Urkundenstapel gelegt, damit die Spieler weiter davon Karten ziehen können, sofern nötig. Sowohl Schulscheine als auch Urkunden sind nicht limitiert. In dem seltenen Fall, dass es keine mehr geben sollte, sollten die Multiplikatoren benutzt werden.



Im Laufe des Spiels haben die Spieler Gelegenheit, Schulscheine und Urkunden auf die andere Seite zu drehen.

= Einen Schulschein umdrehen

= Eine Urkunde umdrehen

= Einen Schulschein oder eine Urkunde umdrehen

Am Spielende verursacht jeder offene Schulschein den Verlust von 2 SP. Wird ein Schulschein umgedreht (*von offen auf beglichen*), erhält der Spieler sofort 1 beliebige Ressource. Am Spielende ist jede erworbene Urkunde 1 SP wert. Eine umgedrehte Urkunde (*von erworben auf beglaubigt*) ist stattdessen 3 SP wert.

Wird die Armut- oder Wohlstandskarte sichtbar, erhalten die Spieler mit den meisten umgedrehten Karten (*des angezeigten Typs*) zusätzliche SP. Dadurch halten sich beide Kartentypen in der Waage - wird der Schulscheinstapel langsam leer, erinnern sich die Spieler daran, dass die Spieler mit den meisten umgedrehten Urkunden mehr Punkte durch die Armutskarte erhalten. Also versuchen sie, mehr Urkunden zu erhalten, wodurch die Wohlstandskarte schneller sichtbar wird (siehe Seite 24).

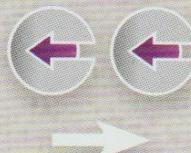
TUGEND, KORRUPTION & VERBRECHER

Ein anderes wichtiges Grundkonzept ist der Einfluss von Tugend und Korruption auf das Spiel. Die Spieler erhalten beides durch verschiedene Aktionen und Effekte. Dies ist außerdem der häufigste Weg, um Schuldscheine und Urkunden zu bekommen.



Jedes Mal, wenn ein Spieler Korruption → erhält, muss er seinen Korruptionsmarker auf seinem Spielertableau um 1 Feld nach rechts bewegen. Entsprechend muss er jedes Mal, wenn er Tugend ← erhält, seinen Tugendmarker auf seinem Spielertableau um 1 Feld nach links bewegen. Falls er einen der Marker nicht mehr weiter bewegen kann (weil er das gegenüberliegende Ende erreicht hat), werden weitere Bewegungen ignoriert. Erhält ein Spieler Korruption und Tugend zu gleicher Zeit, muss er seinen Korruptionsmarker zuerst bewegen.

Sobald Korruptionsmarker und Tugendmarker miteinander kollidieren, bleiben sie zusammen und werden ab dann zusammen bewegt.



Beispiel: Dieser Spieler hat gerade 2 Tugend erhalten. Mit der ersten Bewegung setzt er seinen Tugendmarker auf den Korruptionsmarker. Die zweite Bewegung des Tugendmarkers versetzt beide Marker um 1 Feld nach links.



Wie diese Kollision von Korruptions- und Tugendmarker genau abgewickelt werden, wird auf Seite 22 im Detail erklärt. Für den Moment genügt dieses Wissen zum Verständnis der Regeln beim ersten Lesen.



Verbrecher sind Joker! Das macht vielleicht beim ersten Lesen wenig Sinn, wird im Laufe der Regeln aber noch genauer erklärt. Für den Moment ist nur wichtig zu wissen, dass jedes Verbrechersymbol bei der Ausführung einer Hauptaktion als jedes andere Symbol gelten kann. Für andere Zwecke (wie z. B. Manuskripte werten) können sie nicht als andere Symbole benutzt werden.

STADTBEWOHNERKARTEN-ANATOMIE

Silberwert für Anwerben, Entlassen und Bewegung

Symbole



Sofortiger Effekt
wenn erstmals
angeworben oder
entlassen

Zeitpunkt der Kartenfähigkeit

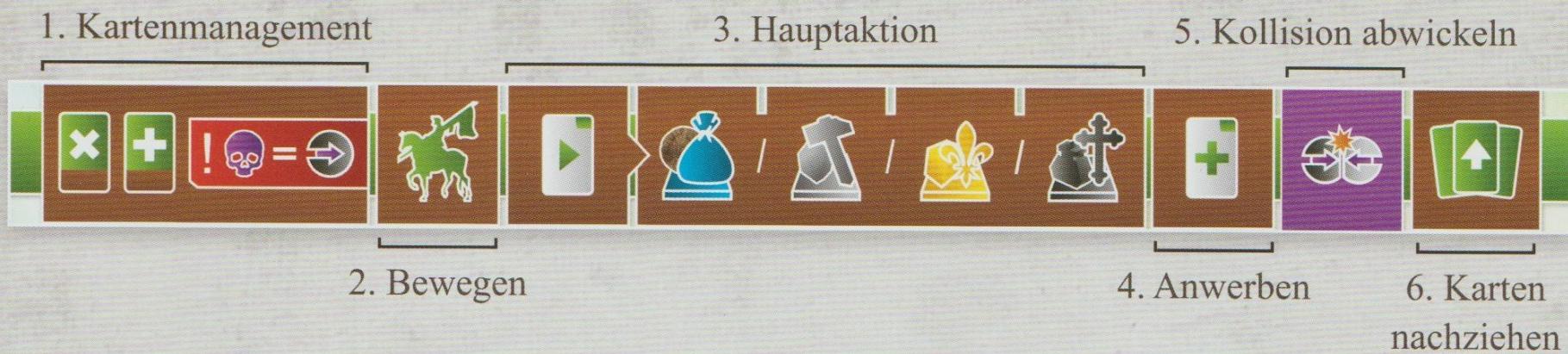
Auf der Rückseite dieses Regelhefts sind alle Symbole genau erklärt.

→ Dies bedeutet entweder Kosten, eine Aktion, Anforderung oder ein Ereignis auf der linken Seite und eine Belohnung oder einen anderen Effekt auf der rechten Seite. So erlaubt z. B. die Reisende dem Spieler, je 2 Händlersymbole als 1 Klerikersymbol zu benutzen, solange sie auf seinem Spielertableau ist.

SPIELABLAUF

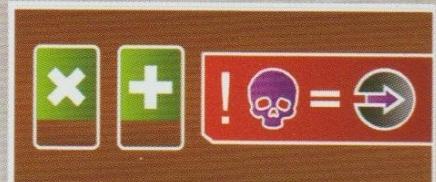
Burggrafen des Westfrankenreichs wird über eine unbestimmte Anzahl Spielrunden gespielt. In jeder Runde führt jeder Spieler 1 kompletten Spielzug aus (*beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn*). Alle Siegpunkte werden am Spielende berechnet.

In jedem Spielzug durchlaufen die Spieler mehrere Phasen, wobei das Hauptziel ist, den eigenen Burggrafen im Uhrzeigersinn über das Spielbrett zu bewegen, um 1 von 4 Hauptaktionen auszuführen, und möglicherweise neue Stadtbewohner anzuwerben. Die einzelnen Phasen jedes Spielzugs sind von links nach rechts auf dem Spielertableau abgebildet:



Phase 1: Kartenmanagement

In dieser Phase verwaltet der Spieler die sich verändernde Reihe mit Stadtbewohnerkarten auf seinem Spielertableau. Diese Karten verschaffen dem Spieler Symbole, die für die 4 Hauptaktionen nützlich sind. Wenn eine Karte erstmals in die Reihe eingefügt wird, bestimmt sie außerdem die Bewegung des Spielers in diesem Spielzug. Alle Karten haben entweder eine sofortige Fähigkeit , eine permanente Fähigkeit  oder eine Abwurf-Fähigkeit .



In dieser Phase muss der Spieler folgende Schritte ausführen:

1. Er schiebt alle Stadtbewohnerkarten auf seinem Spielertableau um 1 Platz nach rechts.

Wird dadurch eine Karte rechts vom Spielertableau heruntergeschoben, wird sie offen auf den Abwurfstapel rechts vom Spielertableau gelegt. Falls diese Karte eine Abwurf-Fähigkeit hat, wird diese jetzt ausgeführt. *Beispiel: Wird dieser Geselle vom Spielertableau heruntergeschoben, belohnt er den Spieler mit 1 kostenlosen Anwerbung und 1 Tugend.*



2. Er legt 1 Stadtbewohnerkarte aus seiner Hand auf den äußerst linken Platz seines Spielertableaus.

Falls dies ein Verbrecher ist, erhält der Spieler sofort 1 Korruption je Verbrechersymbol  auf seinem Spielertableau. Falls diese Karte eine sofortige Fähigkeit hat, wird diese jetzt ausgeführt. *Beispiel: Spielt der Spieler diese Antagonistin aus, erhält er sofort 2 Korruption plus 1 weitere Korruption je Verbrechersymbol, das bereits auf seinem Spielertableau ist. Außerdem erhält der Spieler durch ihre Fähigkeit sofort 1 Schulterschein.*



Es kann vorkommen, dass ein Spieler nur 3 Karten hat. Niemand darf jemals weniger als 3 Karten haben. In einem Spielzug mit insgesamt nur 3 Karten würde die rechte Karte heruntergeschoben, dann als neuer Nachziehstapel „gemischt“ und anschließend auf den linken Platz des Spielertableaus gelegt.

Hat ein Spieler zu Beginn seines Spielzugs keine Handkarten, muss er blind die oberste Karte von seinem Nachziehstapel auf sein Spielertableau spielen.

Phase 2: Bewegen

In dieser Phase bewegt der Spieler seinen Burggrafen im Uhrzeigersinn über die Spielbrettteile. Er muss seinen Burggrafen um so viele Felder bewegen, wie der Silberwert links oben auf seiner gerade ausgespielten Stadtbewohnerkarte angibt. Er darf nie weniger weit bewegen werden als dieser Wert, aber der Spieler kann Silber zahlen, um ihn zusätzliche Felder zu bewegen (1 Silber je zusätzliches Feld).



Beendet ein Burggraf seine Bewegung auf demselben Feld wie ein gegnerischer Burggraf, darf dieser gegnerische Spieler sofort die Karten auf seinem Spielertableau umordnen (siehe *Spielerkarten*).

Bei der Bewegung muss der Burggraf den von seinem aktuellen Feld ausgehenden Pfeilen folgen. Er kann sich nie rückwärts bewegen. Es ist aber möglich, dass er das gesamte Spielbrett umrundet und wieder auf dem Feld landet, von dem er gestartet ist. Das würde ihn allerdings eine Menge Silber kosten.

Beispiel: Von diesem Feld aus könnte der rote Spieler seinen Burggrafen über den äußeren Weg bewegen (auf 1) oder nach unten auf den inneren Weg (auf 2).

Von (1) aus kann er nur dem äußeren Weg auf das nächste Spielbrettteil folgen (3).

Von (2) aus kann er sich entweder nach oben auf (1) bewegen oder entlang des inneren Wegs auf das nächste Spielbrettteil (4).

Mit einem Bewegungswert von 2 (durch Ausspielen des Abts) könnte der rote Spieler seinen Burggrafen also zu einem der beiden linken Felder des nächsten Spielbrettteils bewegen (3 oder 4) oder auf den inneren Weg (2) und dann zurück auf den äußeren Weg (1), womit er sich de facto nur 1 Feld von seinem Ausgangsfeld entfernt hätte.



Phase 3: Hauptaktion

In dieser Phase führt der Spieler genau 1 von 4 möglichen Hauptaktionen aus. Unabhängig von der gewählten Aktion benutzt der Spieler eine Kombination aus Symbolen auf seinem Spielertableau (*nicht auf seinem Abwurfstapel*), zahlt Ressourcen oder benutzt Symbole von einem entlassenen Stadtbewohner, um die Kosten seiner Aktion aufzubringen.



Die 4 Hauptaktionen sind:



Handeln



Ein Gebäude errichten



Arbeiter einsetzen



Ein Manuskript kopieren

 Als Teil seiner Hauptaktion kann der Spieler den neben seinem Burggrafen liegenden Stadtbewohner entlassen, um noch mehr Symbole nutzen zu können.

Das kann er nur tun, falls diese Stadtbewohnerkarte zu seiner gewählten Hauptaktion passende Symbole hat (*nicht vergessen - Verbrechersymbole sind Joker*). Die Entlassungskosten einer Stadtbewohnerkarte entsprechen dem links oben auf der Karte angegebenen Silberwert. Je Spielzug kann ein Spieler maximal 1 Stadtbewohner entlassen. Um einen Stadtbewohner zu entlassen, muss der Spieler die Silberkosten zahlen und die Karte vollständig aus dem Spiel nehmen. Dafür erhält er vorübergehend die Symbole auf der linken Seite der Karte für seine Hauptaktion und ebenfalls den sofortigen Effekt rechts oben auf der Karte. Fähigkeiten unten auf der entlassenen Stadtbewohnerkarte sind wirkungslos.



Beispiel: Der Spieler zahlt 2 Silber, um diese Holzfällerin zu entlassen, und erhält dafür sofort 1 Tugend. Außerdem erhält er 1 Baumeistersymbol für seine Hauptaktion.



Die Hauptaktion **Handeln** kann nur gewählt und ausgeführt werden, wenn der eigene Burggraf auf dem äußeren Weg des Spielbretts ist. Um diese Aktion zu bezahlen, zählt der Spieler die Händler- und Verbrechersymbole auf seinem Spielertableau, kann Silber zahlen (1 Silber je zusätzliches Händlersymbol) und/oder den neben seinem Burggrafen liegenden Stadtbewohner entlassen (Silberkosten beachten), um dessen Symbole zu benutzen.

Was der Spieler dafür erhält, hängt vom Standort seines Burggrafen ab. Jedes Feld auf dem äußeren Weg zeigt ein Tauschgeschäft an. Der Spieler kann dieses so oft ausführen, wie er es möchte und sich leisten kann. Es gibt folgende Tauschgeschäfte:



1 Silber je Händlersymbol. Dafür Silber zu zahlen bringt keinen zusätzlichen Gewinn. Einen Stadtbewohner für mehr Händlersymbole und seinen sofortigen Effekt (rechts oben auf der Karte) zu entlassen, kann dennoch sinnvoll sein.



1 Tintenfass, 1 Gold oder 1 Stein je 2 Händlersymbole. Ein einzelnes Händlersymbol ist hier nutzlos.



1 Stadtbewohnerkarte je 3 Händlersymbole vernichten. Karten zu vernichten ist hilfreich, um das eigene Deck zu verfeinern. Eine vernichtete Karte wird vollständig aus dem Spiel genommen. Der Spieler erhält dafür so viel Silber aus dem allgemeinen Vorrat, wie der Silberwert der vernichteten Karte beträgt. Er kann Karten aus seiner Hand vernichten oder blind oben von seinem Nachziehstapel. Karten zu vernichten ist immer optional.



1 Schultschein oder 1 Urkunde je 4 Händlersymbole umdrehen. Wenn der Spieler mehrere Karten umdreht, kann er das in beliebiger Kombination tun.

*Beispiel: Der rote Spieler führt die Hauptaktion **Handeln** aus, um Gold zu erhalten. Er zählt zuerst alle Händlersymbole (4) auf seinem Spielertableau. Dann zahlt er 2 Silber, um insgesamt 6 Händlersymbole zu haben, wodurch er 3 Gold erhält. Durch die permanente Fähigkeit seines Händlers erhält er nach der Aktion außerdem 1 Silber.*



SPIELZUG



Die Hauptaktion **Ein Gebäude errichten** kann nur gewählt und ausgeführt werden, wenn der eigene Burggraf auf dem äußeren Weg des Spielbretts ist. Um diese Aktion zu bezahlen, zählt der Spieler die Baumeister- und Verbrechersymbole auf seinem Spielertableau, kann Stein zahlen (1 Stein je zusätzliches Baumeistersymbol) und/oder den neben seinem Burggrafen liegenden Stadtbewohner zu entlassen (*Silberkosten beachten*), um dessen Symbole zu benutzen.

Um ein Gebäude zu errichten, muss am aktuellen Standort des eigenen Burggrafen ein Bauplatz verfügbar (leer) sein. Die verschiedenen Bauplätze werden auf jedem Spielbrettteil durch einen Fluss getrennt. Vom linken Feld aus sind nur die Bauplätze links vom Fluss zugänglich, vom rechten Feld nur die rechts vom Fluss liegenden.

Gibt es einen verfügbaren Bauplatz, entscheidet der Spieler, welches Gebäude er errichten möchte. Er kann 1 beliebiges der auf seinem Spielertableau anfänglich 9 verfügbaren Gebäude wählen. Die Kosten dafür sind oben auf dem Spielertableau angegeben. Hat ein Spieler alle seine Gebäude errichtet, kann er diese Aktion nicht mehr wählen.

3 Werkstätten erfordern
3 Baumeistersymbole.

5 Handelsposten erfordern
5 Baumeistersymbole.

7 Zunfthallen erfordern
7 Baumeistersymbole.



Der Spieler erhält während der Wertung SP für errichtete Gebäude wie oben auf seinem Spielertableau angegeben. Je mehr Gebäude desselben Typs er errichtet, desto mehr SP bekommt er (z.B. 4/9/15 SP für 1/2/3 errichtete Handelsposten).

Nachdem er entschieden hat, welches Gebäude er errichten will, muss der Spieler die Kosten der Aktion zahlen (wie oben aufgeführt). Dann setzt er das Gebäude von seinem Spielertableau auf den gewählten Bauplatz und erhält sofort die dort angegebene Belohnung. Falls das neue Gebäude mit einem bereits vorhandenen Gebäude verbunden ist, erhalten beide Spieler an den Enden dieser Verbindung die auf der Verbindungsleitung angezeigte Belohnung. Falls dem Spieler beide Gebäude an den Enden der Verbindung gehören, erhält er die Belohnung nur 1 Mal.



Beispiel: Der rote Spieler hat beschlossen, 1 seiner Werkstätten zu errichten, wofür er 3 Baumeistersymbole benötigt. Er hat keins auf seinem Spielertableau, weshalb er 2 Stein zahlt und für 1 Silber den Maurer neben seinem Burggrafen entlässt, wodurch er insgesamt die 3 erforderlichen Baumeistersymbole erhält.

Zuerst muss er den sofortigen Umordnungseffekt des entlassenen Maurers anwenden, falls er davon profitieren möchte. Dann muss er entscheiden, wo er die Werkstatt errichtet. In diesem Fall gibt es nur 1 Möglichkeit, da alle anderen freien Bauplätze auf der anderen Flussseite sind. Für das Errichten seiner Werkstatt erhält er durch diesen Bauplatz sofort 1 Tintenfass als Belohnung. Außerdem hat er eine Verbindung zum Handelsposten vom blauen Spieler geschaffen, für die beide Spieler sofort je 2 Silber aus dem allgemeinen Vorrat erhalten.



5	4	9	15	7	6	13	21	3	2	5	9
+0/1	=1										

Einmal auf dem Spielbrett errichtet, wird durch jedes Gebäude eine permanente Fähigkeit für den Rest des Spiels freigeschaltet. Diese Fähigkeiten sind jeweils oberhalb der Phase abgebildet, in der sie relevant sind.

Der erste Handelsposten gibt dem Spieler die Möglichkeit, seinen Burggrafen kostenlos um 1 zusätzliches Feld zu bewegen, falls er das möchte. Der zweite Handelsposten reduziert die Kosten für die Entlassung eines Stadtbewohners auf nur 1 Silber. Der dritte Handelsposten und alle 3 Zunfthallen geben dem Spieler permanente Symbole auf seinem Spielertableau. Die erste Werkstatt gibt dem Spieler die Fähigkeit, jedes Mal 1 Karte abzuwerfen, wenn er einen Stadtbewohner anwirbt (egal auf welche Weise). Die zweite Werkstatt gibt dem Spieler 1 Tugend, falls er bei Kollisionen keine Verbrecher auf seinem Spielertableau hat (siehe Seite 22). Die dritte Werkstatt erhöht das Handkartenlimit des Spielers um 1 Karte.

SPIELZUG



Die Hauptaktion **Arbeiter einsetzen** kann nur gewählt und ausgeführt werden, wenn der eigene Burggraf auf dem inneren Weg des Spielbretts ist. Um diese Aktion zu bezahlen, zählt der Spieler die Adeligen- und Verbrechersymbole auf seinem Spielertableau, kann Gold zahlen (**1 Gold je zusätzliches Adeligensymbol**) und/oder den neben seinem Burggrafen liegenden Stadtbewohner zu entlassen (**Silberkosten beachten**), um dessen Symbole zu benutzen.

Für diese Aktion benutzt der Spieler 1/3/5 oder 8 Adeligensymbole, um 1/2/3 oder 4 Arbeiter einzusetzen. Dies ist links oben auf jedem Spielertableau abgebildet. Werden über die Hauptaktion Arbeiter eingesetzt, geschieht dies immer im ersten Ring der Burg, benachbart zum eigenen Burggrafen. Um diese Aktion zu nutzen, braucht der Spieler mindestens 1 Arbeiter in seinem persönlichen Vorrat.

Hat er seine Arbeiter eingesetzt, muss der Spieler prüfen, ob er nun **3 oder mehr eigene Arbeiter** in diesem Abschnitt des ersten Rings hat. Ist dies der Fall, tut der Spieler Folgendes:

- Er bewegt 1 seiner Arbeiter aus diesem Abschnitt des ersten Rings in der Burg auf den zweiten Ring desselben Abschnitts.
- Er führt sofort den abgebildeten Effekt des zweiten Rings aus.
- Er bewegt je 1 der beiden verbliebenen Arbeiter aus dem Abschnitt des ersten Rings in den ersten Ring des im Uhrzeigersinn sowie gegen den Uhrzeigersinn benachbarten Abschnitts.



Im Beispiel oben zeigen die durchscheinend abgebildeten Arbeiter, wo die 3 Arbeiter eingesetzt wurden. Die nicht durchscheinenden Arbeiter zeigen, wohin die 3 Arbeiter bewegt wurden. Der Spieler erhält in diesem Beispiel den sofortigen Effekt, 1 Stadtbewohner entweder kostenlos anzuwerben oder zu vernichten.

Nachdem diese Bewegungen in der Burg abgeschlossen sind, muss der Spieler prüfen, ob er nun 3 oder mehr eigene Arbeiter im ersten Ring eines anderen Abschnitts hat. Das kann durch die Bewegung der Arbeiter im ersten Ring der Fall sein. In diesem Fall werden diese Arbeiter auf gleiche Weise bewegt wie gerade beschrieben. Hat ein Spieler in mehreren Abschnitten des ersten Rings 3 oder mehr eigene Arbeiter, führt er die Bewegungen der einzelnen Abschnitten in beliebiger Reihenfolge aus. Dabei muss er beachten, dass alle Effekte durch die Bewegung in den zweiten Ring sofort genutzt werden müssen.

Nachdem er alle Bewegungen des ersten Rings abgeschlossen hat, muss der Spieler den zweiten Ring prüfen. Auch hier gilt, dass der Spieler einen seiner Arbeiter nach innen in den dritten Ring bewegen muss, falls er 3 eigene Arbeiter in einem Abschnitt hat. Er erhält dann sofort wie abgebildet 1 beliebige Ressource. Anders als beim ersten Ring werden Arbeiter im zweiten Ring nie im oder gegen den Uhrzeigersinn in den benachbarten Abschnitt bewegt. So können sich die Spieler schnell eine „Leiter“ zum dritten Ring bauen, indem sie 2 Arbeiter im zweiten Ring eines Abschnitts stationieren.

Nachdem der Spieler alle seine Burgbewegungen abgeschlossen hat, muss er prüfen, ob nun **mehr als 3 Arbeiter** (unabhängig von der Farbe) in einem oder mehreren Abschnitten des ersten und zweiten Rings sind. Ist dies der Fall, muss er so viele Arbeiter von der Burg herunterstoßen, dass in keinem Abschnitt mehr als 3 Arbeiter verbleiben. Der Spieler entscheidet, welche Arbeiter er herunterstößt, und kann dabei auch seine eigenen wählen.

Von der Burg heruntergestoßene Arbeiter kommen zurück in den persönlichen Vorrat des Besitzers, der dafür sofort eine Belohnung erhält. Für einen vom ersten Ring heruntergestoßenen Arbeiter erhält der Spieler 2 Silber. Für einen vom zweiten Ring heruntergestoßenen Arbeiter erhält der Spieler 1 Tugend und 1 Ressource eigener Wahl. Vom dritten Ring können Arbeiter nicht heruntergestoßen werden (siehe Spielerkarten). Die Spielerkarten zeigen außerdem an, wie Arbeiter am Spielende gewertet werden. Jeder Arbeiter in der Burg ist so viele SP wert wie die Stufe des Rings, auf dem er sich befindet.



Der erste Spieler, der einen seiner Arbeiter in den dritten Ring der Burg bewegt, erhält sofort die **Burgherrenkarte** und legt sie neben sein Spielertableau. Sobald ein anderer Spieler mehr Arbeiter im dritten Ring hat als der aktuelle Burgherr, erhält er die Burgherrenkarte von diesem Spieler und legt sie neben sein eigenes Spielertableau. Wer am Spielende die Burgherrenkarte besitzt, erhält dafür 5 SP. Das Handkartenlimit des aktuellen Burgherrn ist außerdem um 1 erhöht, wenn er in Phase 6 Karten nachzieht. Verliert er die Burgherrenkarte, muss er aber nicht auf sein neues Handkartenlimit abwerfen; sein neues Handkartenlimit gilt, wenn er das nächste Mal Karten nachziehen muss.



Hinweis: Es ist möglich, dass ein Spieler mehr als 3 eigene Arbeiter in einem oder mehreren Ringabschnitten der Burg hat, wenn er selbst nicht am Zug ist (z. B. durch eine Verbindung oder einen anderen sofortigen Effekt). In diesem Fall führt erst der Aktive Spieler seine Burgbewegungen vollständig aus, dann der gegnerische Spieler. Hat dieser seine Burgbewegungen abgeschlossen, setzt der Aktive Spieler seinen Spielzug fort.

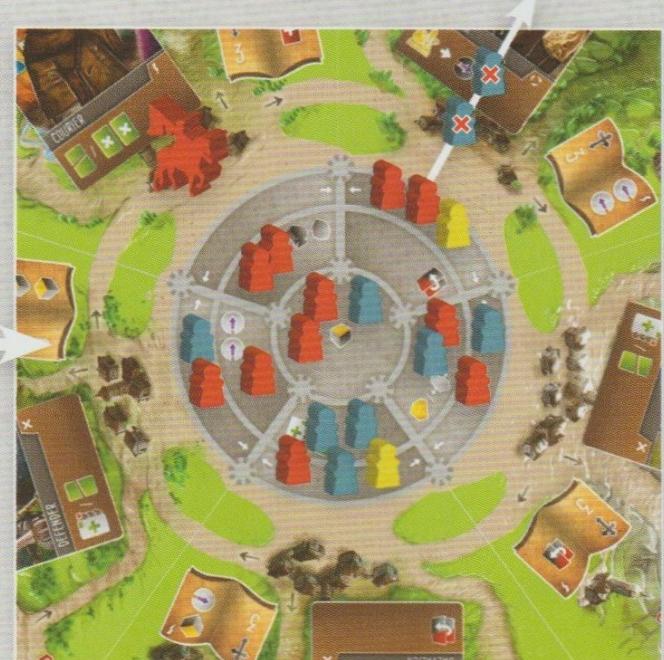
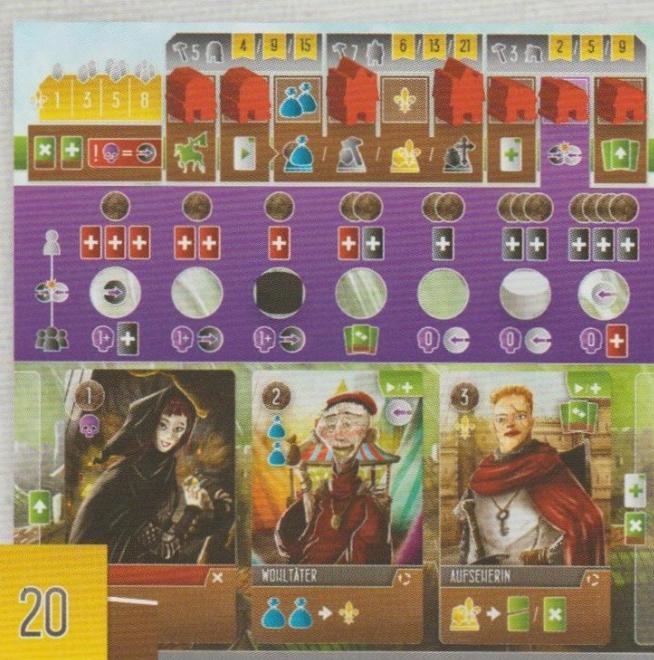
SPIELZUG

Beispiel: Der rote Spieler führt die Hauptaktion **Arbeiter einsetzen** aus. Er hat 5 Adeligsymbole auf seinem Spielertableau (1 durch seine Diebin, 1 durch seine Aufseherin, 1 durch seine Zunfthalle und 2 durch die Fähigkeit seines Wohltäters.) Außerdem zahlt er 3 Gold und hat damit insgesamt 8 Adeligsymbole. Er setzt 4 Arbeiter in den ersten Ring der Burg, benachbart zu seinem Burggrafen.

Er hat nun insgesamt 5 Arbeiter im ersten Ring dieses Abschnitts. Er bewegt 1 Arbeiter nach innen und erhält 1 Tintenfass und 1 Stein. Dann bewegt er je 1 Arbeiter im und gegen den Uhrzeigersinn. Dadurch hat er 3 Arbeiter im Abschnitt des ersten Rings links unten. Von dort bewegt er 1 Arbeiter nach innen und erhält 2 Tugend. Wie zuvor bewegt er je 1 Arbeiter in jede Richtung, was dazu führt, dass er wieder 3 Arbeiter im ersten Ring des zu seinem Burggrafen benachbarten Abschnitts hat. Er wiederholt die Bewegung und erhält erneut 1 Tintenfass und 1 Stein. Alle seine Bewegungen des ersten Rings sind nun abgeschlossen und er prüft den zweiten Ring.

Im zweiten Ring des Abschnitts links oben hat er nun 4 Arbeiter (im Tintenfass/Stein-Abschnitt). Er bewegt 1 Arbeiter in den dritten Ring und erhält 1 Ressource seiner Wahl. Da immer noch 3 seiner Arbeiter in diesem Abschnitt sind, bewegt er 1 weiteren in den dritten Ring und erhält erneut 1 Ressource seiner Wahl. Er hat nun die meisten Arbeiter im dritten Ring der Burg und erhält daher vom blauen Spieler die Burgherrenkarte.

Nachdem alle seine Burgbewegungen abgeschlossen sind, prüft er, ob es Abschnitte mit mehr als 3 Arbeitern gibt. Im Abschnitt rechts oben sind 5 Arbeiter. Der rote Spieler beschließt, die beiden Arbeiter vom blauen Spieler herunterzustoßen, wofür dieser je 2 Silber aus dem allgemeinen Vorrat erhält. Schließlich führt der rote Spieler die Fähigkeit seiner Aufseherin aus und beschließt, 1 Karte aus seiner Hand auf seinen Abwurfstapel zu legen.





Die Hauptaktion **Ein Manuskript kopieren** kann nur gewählt und ausgeführt werden, wenn der eigene Burggraf auf dem inneren Weg des Spielbretts ist. Um diese Aktion zu bezahlen, zählt der Spieler die Kleriker- und Verbrechersymbole auf seinem Spielertableau, kann Tintenfässer zahlen (1 Tintenfass je zusätzliches Klerikersymbol) und/oder den neben seinem Burggrafen liegenden Stadtbewohner zu entlassen (*Silberkosten beachten*), um dessen Symbole zu benutzen.

Um ein Manuskript zu kopieren, muss der Spieler die Anzahl Klerikersymbole haben, die auf dem zu seinem Burggrafen benachbarten Manuskript angezeigt sind. Hat er genügend (*auf seinem Spielertableau, durch Tintenfässer und/oder einen entlassenen Stadtbewohner*), nimmt er das Manuskript und legt es neben sein Spielertableau. Hat es einen sofortigen Effekt , tritt er jetzt in Kraft. Je Spielzug darf der Spieler nur 1 Manuskript kopieren.

Der erste Spieler, der 3 Manuskripte mit gleicher Bänderfarbe kopiert hat, erhält sofort die entsprechende Kleriker-Bonuskarte (*am Spielende 3 SP wert*) und legt sie neben sein Spielertableau. Am Spielende erhalten die Spieler SP für jeden Satz aus Manuskripten mit verschiedenfarbigen Bändern sowie auf ihren Manuskripten abgebildete SP. Jeder Spieler kann mehrere Sätze haben.

Beispiel: Ein Satz Manuskripte mit drei verschiedenfarbigen Bändern gibt 9 SP.



Ist ein Manuskriptstapel auf dem Spielbrett leer, bleibt er leer. Jeder Platz zeigt ein aufgedrucktes Manuskript. Die Spieler können es nicht einsammeln, aber kopieren und seine sofortigen Effekte nutzen.

Beispiel: Um das Manuskript mit dem grauen Band zu kopieren, braucht der rote Spieler 6 Klerikersymbole. Er hat je 1 durch seinen Akolyth und seine Kleriker-Bonuskarte. Er zahlt 3 Tintenfässer und entlässt für 1 Silber den Halunken (wodurch er auch sofort seine Karten mischt) und legt das neue Manuskript neben sein Spielertableau. Es bringt ihm am Spielende 1 SP je Gebäude, das er errichtet hat, sowie SP, falls dieses Manuskript Teil eines Satzes ist.



SPIELZUG

Phase 4: Anwerben

Nachdem er seine Hauptaktion beendet hat, kann der Spieler den neben seinem Burggrafen auf dem Spielbrett liegenden Stadtbewohner anwerben. Die Anwerbungskosten entsprechen dem links oben auf der Stadtbewohnerkarte angegebenen Silberwert. In dieser Phase kann maximal 1 Stadtbewohner angeworben werden. Um einen Stadtbewohner anzuwerben, muss der Spieler die Silberkosten zahlen und die Karte dann auf seinen Abwurfstapel legen. Außerdem muss er sofort den rechts oben auf der Karte angezeigten Effekt ausführen. Ist ein Stapel auf dem Spielbrett leer, bleibt er leer. Jeder Platz zeigt einen aufgedruckten Stadtbewohner. Die Spieler können ihn nicht anwerben, aber entlassen und so seine sofortigen Effekte nutzen.



Phase 5: Kollision abwickeln

Falls sich zu diesem Zeitpunkt (*und nur zu diesem Zeitpunkt*) der Tugend- und Korruptionsmarker des Spielers auf demselben Feld des Spielertableaus befinden, wird jetzt die Kollision abgewickelt. Die folgenden Effekte werden in dieser Reihenfolge ausgeführt:



1. Jeder Spieler, der seine zweite Werkstatt gebaut und 0 Verbrecher auf seinem Spielertableau hat, erhält 1 Tugend.
2. Die Fähigkeiten aller Stadtbewohner auf Spielertableaus, die während einer Kollision aktiv werden, treten in Kraft.
3. Der Spieler selbst erhält die über dem Feld mit seinem Tugend- und Korruptionsmarker abgebildete Belohnung.
4. Alle gegnerischen Spieler erhalten (sofern möglich) die unter dem Feld mit dem Tugend- und Korruptionsmarker des Aktiven Spielers abgebildete Belohnung.

Nachdem alle Effekte abgewickelt wurden, setzt der Spieler seinen Tugend- und Korruptionsmarker jeweils auf das entsprechende Ende der Leiste auf seinem Spielertableau.

Beispiel: Der rote Spieler muss seine Kollision abwickeln. Obwohl er schon seine zweite Werkstatt gebaut hat erhält er keine Tugend, da auf seinem Spielertableau ein Verbrecher ist (auf der Diebin). Durch seinen Hausierer erhält er 1 Tintenfass und durch die Position seines Tugend- und Korruptionsmarkers 2 Schulscheine und 3 Silber. Alle anderen Spieler mit 0 Verbrechern auf ihrem Spielertableau erhalten 1 Tugend. Schließlich setzt der rote Spieler seinen Tugend- und Korruptionsmarker auf das jeweilige Ende der Leiste zurück.



Phase 6: Karten nachziehen

In dieser Phase zieht der Spieler Karten von seinem Nachziehstapel, bis er sein Handkartenlimit erreicht oder keine Karten mehr in seinem Nachziehstapel (oder Abwurfstapel) sind. Das Handkartenlimit beträgt anfänglich 3 Karten, kann aber im Laufe des Spiels erhöht werden. Hat der Spieler sein Handkartenlimit zu diesem Zeitpunkt bereits erreicht oder sogar überschritten, zieht er keine Karten nach.



Muss ein Spieler (zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels) Karten nachziehen und sein Nachziehstapel ist leer, mischt er seinen Abwurfstapel und benutzt diesen als neuen Nachziehstapel. Zu diesem Zeitpunkt muss er sein Spielertableau auf Verbrecher überprüfen. Hat er mindestens 1 Verbrechersymbol, erhält er 1 Korruption (nie mehr als 1). Hat er kein Verbrechersymbol, erhält er 1 Tugend (siehe Spielerkarten). Es kann passieren, dass bei diesem Mischvorgang sein Korruptions- und Tugendmarker kollidieren. Die Kollision wird erst abgewickelt, wenn dieser Spieler das nächste Mal Phase 5 seines Spielzugs ausführt (also in seinem nächsten Spielzug, falls der Spieler die Karten in Phase 6 mischt).

Sobald der Spieler seine Handkarten aufgefüllt hat, ist sein Spielzug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt seinen Spielzug mit Phase 1 und beendet ihn nach Phase 6 usw.

SPIELENDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald entweder die Armut- oder die Wohlstandskarte sichtbar wird. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt, danach folgt 1 letzte Spielrunde, sodass alle Spieler die gleiche Anzahl Spielzüge hatten (der Spieler rechts vom Startspieler hat immer den letzten Spielzug), dann folgt die Schlusswertung.

Es ist möglich, dass sowohl die Armut- als auch die Wohlstandskarte sichtbar sind. Das wird Geteiltes Königreich genannt und bedeutet, dass bei der Schlusswertung beide Karten aktiv sind.

Der Spieler mit den meisten SP ist der Sieger. Gleichstände werden wie folgt aufgelöst: die meisten Ressourcen + Silber. Herrscht dann noch Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Hinweis: Alle dauerhaften Fähigkeiten von Stadtbewohnerkarten auf Spielertableaus sind bei der Schlusswertung wirkungslos.

SCHLUSSWERTUNG

Jeder Spieler zählt seine SP für folgende Bereiche:



Errichtete Gebäude

Wie am oberen Rand des Spielertableaus angegeben.



Arbeiter in der Burg

SP je eigenen Arbeiter in Höhe der Stufe des Rings, auf dem er ist.



Kopierte Manuskripte

SP für Sätze von Manuskripten mit verschiedenfarbigen Bändern und für bestimmte Manuskripte.



Burgherrenkarte und Kleriker-Bonuskarten

SP wie auf jeder Karte angegeben.

 Offene Schulscheine
je -2 SP

 Erworben Urkunden
je 1 SP

 Beglaubigte Urkunden
je 3 SP



Armutskarte (falls sichtbar)

Die Spieler mit den meisten/zweitmeisten bzw. drittmeisten beglaubigten (*also umgedrehten*) Urkunden erhalten 12/8 bzw. 4 SP. Dafür muss ein Spieler mindestens 1 beglaubigte Urkunde besitzen. Bei einem Gleichstand teilen sich die Spieler die SP der entsprechenden Plätze so gleichmäßig wie möglich. *Beispiele: Falls 2 Spieler Gleichstand um den ersten Platz haben, erhalten sie je 10 SP ((12 + 8) / 2). Der drittplatzierte Spieler erhält 4 SP. Haben 3 Spieler Gleichstand für den zweiten Platz, erhalten sie je 4 SP ((8 + 4) / 3).*

Wohlstandskarte (falls sichtbar)

Die Wohlstandskarte wird im Prinzip wie die Armutskarte gewertet, mit dem Unterschied, dass sie SP für beglichene (*also umgedrehte*) Schulscheine gibt.

In Spielen mit weniger als 3 Spielern wird der mittlere Platz (8 SP) der Armut- bzw. Wohlstandskarte ignoriert.



WERTUNGSBEISPIEL

Der rote Spieler erhält insgesamt 109 SP in den folgenden Bereichen:

26 SP durch seine errichteten Gebäude ($4 + 13 + 9$)

19 SP durch seine Arbeiter im Burg

44 SP durch seine Manuskripte (26 durch seine 3 Sätze + 6 für errichtete Gebäude + 5 für Adeligsymbole + 4 für Verbrechersymbole + 3 für umgedrehte Schultscheine)

5 SP für die Burgherrenkarte

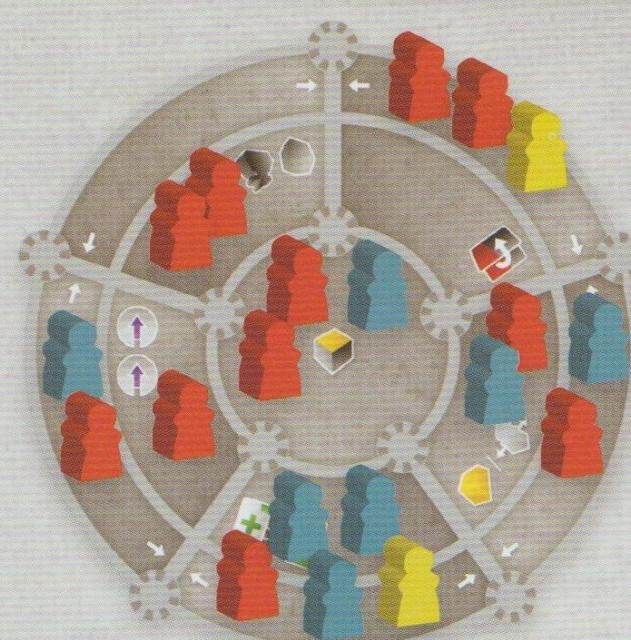
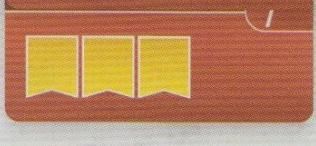
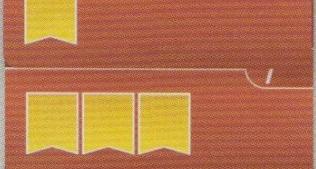
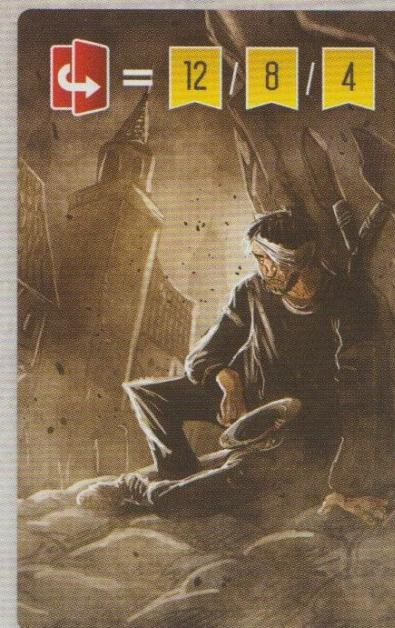
3 SP für seine Kleriker-Bonuskarte

-2 SP für seinen offenen Schultschein

4 SP für erworbene Urkunden

6 SP für beglaubigte Urkunden

4 SP unter der Annahme, dass nur die Armutskarte sichtbar ist und er die drittmeisten umgedrehten Urkunden hat.



REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL: SPIELAUFBAU

Der Spieldaten für den Spieler bleibt weitgehend unverändert. Der Spieldaten für den Gegner sieht wie folgt aus:

1. Der Spieler wählt 1 Spielertableau und dreht es auf die Gegnerseite. Links oben auf dem Gegnertableau ist zu sehen, worauf sich dieser Gegner strategisch konzentrieren wird (*Arbeiter einsetzen, Gebäude errichten usw.*). Für dieses Beispiel wurde der Kleriker-Gegner gewählt.
2. Wie beim normalen Spielertableau werden die 9 Gebäude darauf gesetzt (*die Positionen der Handelsposten und Zunfthallen sind hier umgekehrt*). Der Gegner erhält seine 20 Arbeiter, je 1 Tugend- und Korruptionsmarker, seinen Burggrafen und die Gegner-Übersichtskarte. Er erhält keine Stadtbewohnerkarten.
3. Der Spieler nimmt den Startspielermarker.
4. Der Spieler prüft den linken Kartenplatz des Gegnertableaus, um zu sehen, welche Plankarten in die Schachtel zurückgelegt werden. Dann mischt er Start-Plankarten (braune Kopfzeile) und Zukunfts-Plankarten (schwarze Kopfzeile) getrennt voneinander. Der Start-Plankartenstapel kommt verdeckt links neben das Gegnertableau. Die Zukunfts-Plankarten werden verdeckt beiseite gelegt, sodass sie nicht mit den Start-Plankarten verwechselt werden.
5. In Schritt 8 des normalen Spieldatenbaus legt der Spieler 1 Paar aus Spielerkarte/ Helden-Stadtbewohnerkarte weniger aus (2 Paare für ein normales Solospiel). Der Spieler wählt zuerst und setzt dann den gegnerischen Burggrafen auf das auf der nicht gewählten Spielerkarte angegebene Feld des Spielbretts. Die beiden nicht gewählten Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.



6. Der Gegner erhält alle seine Start-Spielelemente, die auf dem linken Kartenplatz seines Gegnertableaus angegeben sind. *Beispiel: Der Kleriker-Gegner beginnt das Spiel mit 1 Tintenfass, 1 Stein, 1 Urkunde, 1 Schuldschein und 1 Zunfthalle am Standort seines Burggrafen (er nutzt auch den sofortigen Effekt dieses Bauplatzes).*

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL: ALLGEMEINE REGELN

Die Regeln des Solospiele sind überwiegend identisch mit denen des normalen Spiels. Der Spielzug des Spielers ist genau wie üblich. Im Spielzug des Gegners werden 1 Plankarte von dessen Nachziehstapel aufgedeckt und einige Schritte ausgeführt. Das simuliert das Spiel gegen einen echten Gegner.

Es sind einige allgemeine Regeln zu befolgen, wenn Entscheidungen für den Gegner getroffen werden. Die meisten davon sind als Erinnerung auf der Gegner-Übersichtskarte aufgedruckt.



Der Burggraf des Gegners bewegt sich immer im Uhrzeigersinn nur auf dem äußeren Weg des Spielbretts.
Er benutzt nie den inneren Weg.



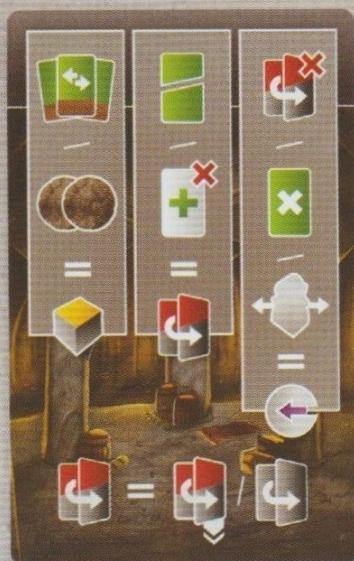
Sowohl der Gegner als auch der Spieler geben dem anderen die Fähigkeit, die eigenen Karten umzuordnen, wenn ein Burggraf seine Bewegung auf dem Feld des anderen beendet. Der Gegner erhält dann 1 Ressource seiner Wahl (siehe Gegner-Übersichtskarte).



Erhält der Gegner Ressourcen seiner Wahl, folgen die meisten Gegner der Vorgabe auf ihrem Gegnertableau (siehe Bereich mit grünem Hintergrund). Nur der Gegner mit dem Karten-Schwerpunkt behandelt alle Ressourcen so, als wären sie der gleiche Ressourcentyp.

Beispiel: Der Kleriker-Gegner sammelt bevorzugt Tintenfässer. Wenn er bereits 6 oder mehr Tintenfässer hat, sammelt er stattdessen Stein. Falls er mindestens 4 Stein hat, sammelt er Gold.

SOLOSPIEL: ALLGEMEINE REGELN



Die Gegner-Übersichtskarte zeigt an, was der Gegner tut, wenn bestimmte Effekte abgewickelt werden:

Spalte 1: Jedes Mal, wenn er seine Karten umordnen oder 2 Silber erhalten würde, erhält er stattdessen 1 Ressource seiner Wahl.

Spalte 2: Jedes Mal, wenn er eine Karte vernichten könnte oder sein Zukunfts-Plankartenstapel leer ist und er eine Karte ziehen müsste, dreht er stattdessen eine Karte um.

Spalte 3: Jedes Mal, wenn er eine Karte umdrehen könnte, aber keine Karte zum Umdrehen hat, erhält er 1 Tugend. Ebenso erhält er 1 Tugend, wenn er eine Karte abwerfen oder eine kostenlose Burgbewegung erhalten würde.



Kann der Gegner wählen, ob er einen Schultschein oder eine Urkunde umdreht, dreht er eine Karte der Art um, von der er bisher weniger umgedreht hat. Bei einem Gleichstand wählt er einen Schultschein. Kann er nur eine Art umdrehen, wählt er eine solche Karte.



Alle diese Symbole bewirken für den Gegner dasselbe: Er legt die oberste Karte von seinem Zukunfts-Plankartenstapel offen auf seinen Abwurfstapel.



Dieses Symbol bedeutet, dass der Gegner den Stadtbewohner entlässt, der neben dem derzeitigen Standort seines Burggrafen ausliegt. Die Karte wird aus dem Spiel genommen und der sofortige Effekt rechts oben auf der Karte wird angewandt. Anders als menschliche Spieler erhält der Gegner nicht die Symbole von diesen Karten, um seine Aktionen zu unterstützen.



Dieses Symbol ist die Schwerpunkt-Hauptaktion des Gegners. Wenn er diese Aktion ausführt, schaut der Spieler links oben auf dem Gegner-Spielertableau nach, welche Aktion dies ist.

Beispiel: Die Schwerpunkt-Aktion des Kleriker-Gegners ist Ein Manuskript kopieren.



Ist der Nachziehstapel des Gegners leer, wurde wahrscheinlich schon 1 Karte von seinem Spielertableau heruntergeschoben, sodass nur noch 2 Karten auf seinem Spielertableau sind, wenn seine Karten gemischt werden. Das ist beabsichtigt.

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL: HAUPTAKTIONEN



Wenn der Gegner **ein Gebäude errichtet**, nimmt er immer das äußerst linke Gebäude (*das er sich leisten kann*) von seinem Tableau und setzt es am aktuellen Standort seines Burggrafen auf den äußerst linken verfügbaren Bauplatz (*im Uhrzeigersinn*) des Spielbretts. Der Gegner wendet die Effekte von Bauplätzen und Verbindungen auf gleiche Weise an wie der Spieler. Er kann keine Flüsse überqueren, um Gebäude zu errichten.

Wenn er den Effekt nutzt, mit dem er sofort kostenlos ein Gebäude errichtet (z. B. durch ein Manuskript), versucht er zunächst, dies am aktuellen Standort seines Burggrafen auf dem äußerst linken verfügbaren Bauplatz (*im Uhrzeigersinn*) des Spielbretts zu tun. Ist dieser Bauplatz besetzt, geht er auf dem Spielbrett im Uhrzeigersinn weiter (und überquert dabei sogar Flüsse), bis er einen verfügbaren Bauplatz findet. Nur wenn alle Bauplätze besetzt sind, verzichtet er darauf.



Wenn der Gegner die Aktion **Arbeiter einsetzen** ausführt, kann er dies vom äußeren Weg aus tun. Er setzt seine Arbeiter einfach auf den ersten Ring des Spielbrettteils, auf dem sich sein Burggraf befindet.

Der Gegner will immer so viele Arbeiter einsetzen wie möglich und setzt nie nur 1 Arbeiter ein (*siehe Gegnertableau*). Hat er die Gelegenheit, Arbeiter herunterzustoßen, stößt er immer Arbeiter des Spielers herunter. Der Gegner kann die Burgherrenkarte erhalten und ihre 5 SP am Spielende, profitiert aber nicht vom erhöhten Handkartenlimit. Falls der Gegner mehrere Gruppen mit mindestens 3 eigenen Arbeitern im ersten Ring hat; führt er die Bewegungen im Uhrzeigersinn aus, von dem Spielbrettteil beginnend, in dem sein Burggraf ist. Hat er die Wahl aus Belohnungen des zweiten Rings, nimmt er immer die erste aufgeführte Belohnung.

Wenn er den Effekt nutzt, sofort kostenlos Arbeiter einzusetzen (z. B. durch ein Manuskript), setzt er die Arbeiter auf den ersten Ring des Spielbrettteils, auf dem sich gerade sein Burggraf befindet



Wenn der Gegner **ein Manuskript kopiert**, kann er dies vom äußeren Weg aus tun. Er kopiert immer das Manuskript des Spielbrettteils, auf dem sein Burggraf gerade ist. Er erhält gegebenenfalls eine Kleriker-Bonuskarte (genau wie der Spieler).

Wenn er den Effekt nutzt, ein Manuskript kostenlos zu kopieren (z. B. durch ein anderes Manuskript), versucht er zunächst, das Manuskript des Spielbrettteils zu kopieren, auf dem sich sein Burggraf befindet. Falls er dieses Manuskript durch die Beschränkungen des Effekts nicht kopieren kann, geht er auf dem Spielbrett weiter im Uhrzeigersinn, bis er ein Manuskript findet, das er kopieren kann. Nur wenn er überhaupt kein Manuskript kopieren kann, verzichtet er darauf.

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL: SPIELZUG DES GEGNERS

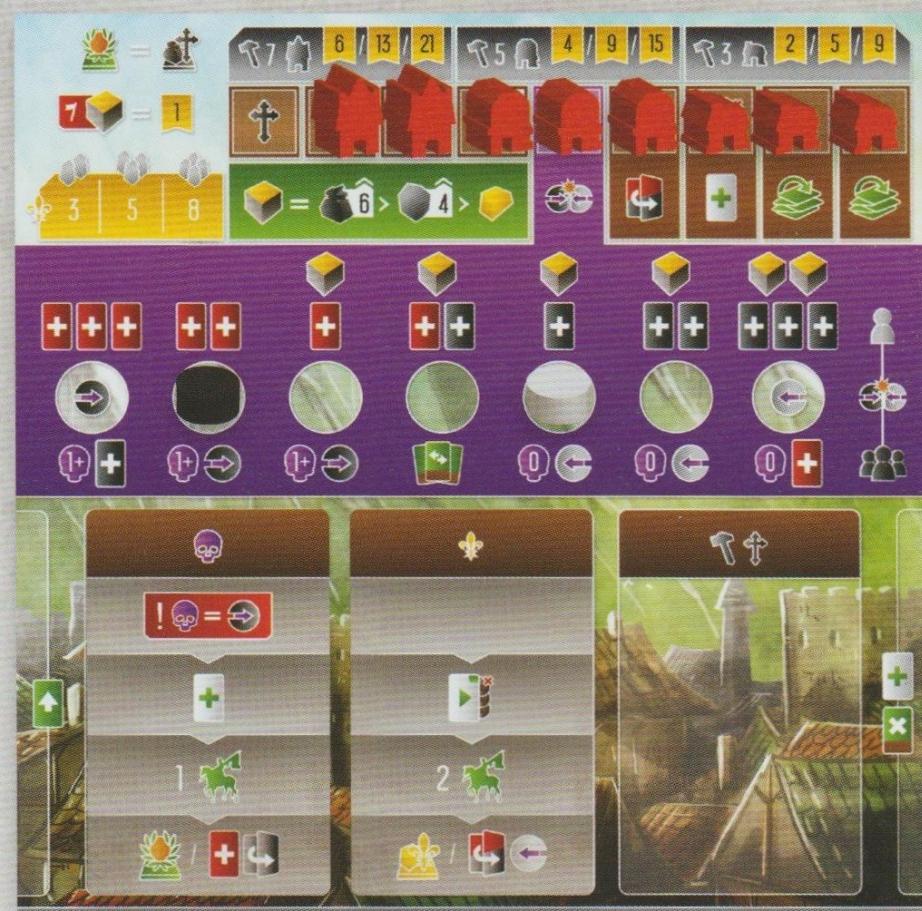
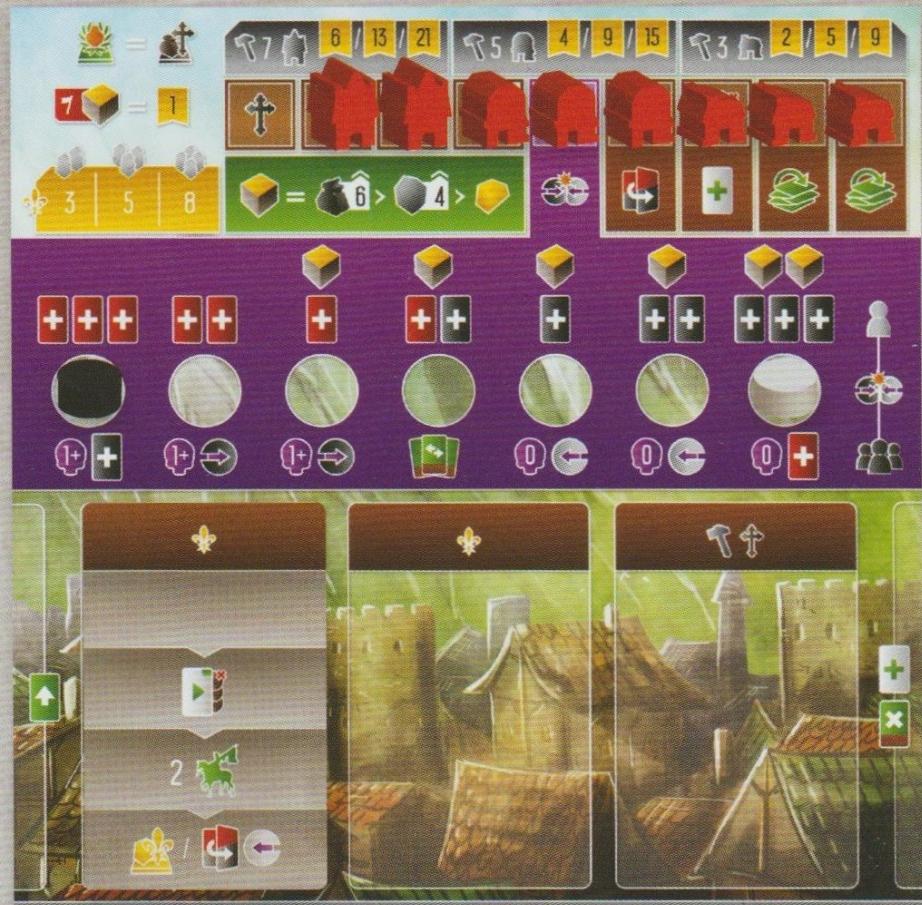
Zu Beginn des gegnerischen Spielzugs werden alle Karten auf dem Gegnertableau 1 Platz nach rechts geschoben (wie im normalen Spiel). Dann wird die oberste Karte vom Plan-karten-Nachziehstapel offen auf den linken Platz seines Tableaus gelegt und alle auf der Karte aufgelisteten Aktionen nacheinander von oben nach unten ausgeführt. Die Symbole auf dem oberen, farbigen Kartenrand sind keine Effekte, sondern helfen dem Gegner, seine Aktionen zu bezahlen.

Beispiel: In seinem ersten Spielzug entlässt der Gegner zunächst die oberste Stadtbewohnerkarte am Standort seines Burggrafen (für dieses Beispiel nehmen wir an, dass er dadurch 1 Tugend erhält). Als zweite Aktion bewegt er seinen Burggrafen auf dem äußeren Weg im Uhrzeigersinn 2 Felder weiter. Als dritte Aktion versucht er, Arbeiter einzusetzen. Da er nur 2 Adeligensymbole und kein Gold hat, dreht er stattdessen 1 Schultschein um und erhält 1 weitere Tugend (die zweite Aktionsmöglichkeit am unteren Kartenrand).

In seinem zweiten Spielzug spielt der Gegner eine Plankarte mit Verbrechersymbol. Dadurch erhält er 1 Korruption je eigenes Verbrechersymbol. Dann legt er die oberste Karte von seinem Zukunfts-Plankartenstapel offen auf seinen Abwurfstapel. Anschließend bewegt er seinen Burggrafen 1 Feld und versucht, seine Schwerpunkt-Hauptaktion auszuführen. Für den Kleriker in diesem Beispiel bedeutet das, ein Manuskript zu kopieren. Das Manuskript am Standort seines Burggrafen verlangt 3 Klerikersymbole, die er auf seinem Tableau hat



(unter Berücksichtigung des Verbrechersymbols und seiner bereits beim Spielaufbau gebauten Zunfthalle). Er legt das Manuskript neben sein Tableau und erhält durch den sofortigen Effekt 1 weitere Zukunfts-Plankarte.



REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL: SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet auf gewohnte Weise, wobei zu beachten ist, dass der Gegner immer den letzten Spielzug hat.

Der Gegner erhält auf gleiche Weise SP wie der Spieler selbst. Zusätzlich erhält er aber noch 1 SP je Ressource in seinem Besitz (siehe Gegnertableau).



Um das Spiel zu gewinnen, braucht der Spieler mehr SP als der Gegner. Als besondere Herausforderung kann der Spieler nacheinander gegen alle 4 verschiedenen Gegner antreten.

Um die Schwierigkeit eines Gegners zu erhöhen, kann der Spieler beim Spielaufbau 1, 2 oder 3 zufällige Zukunfts-Plankarten in den anfänglichen Plankarten-Nachziehstapel einmischen.



KURZÜBERSICHT DER SYMBOLE

Falls nicht anders angegeben,
sind alle Effekte zwingend



1 Tintenfass erhalten



1 Gold erhalten



1 Tintenfass, Gold oder Stein erhalten (*kein Silber*)



1 Schultschchein erhalten (*offen*)



1 Urkunde erhalten (*erworben*)



1 offenen Schultschchein umdrehen (*auf beglichen*)



1 erworbene Urkunde umdrehen (*auf beglaubigt*)



1 offenen Schultschchein oder
1 erworbene Urkunde umdrehen



1 sichtbares Manuskript mit Kosten 3 oder 4
kostenlos vom Spielbrett erhalten



Bezieht sich auf ein beliebiges/alle Gebäude



1 sichtbare Stadtbewohnerkarte
kostenlos vom Spielbrett anwerben



Bezieht sich auf den Zeitpunkt, wenn
irgendein Spieler eine Kollision abwickelt



1 Korruption erhalten



1 Tugend erhalten



Karten auf dem eigenen Spielertableau
beliebig umordnen (*immer optional*)



1 Karte aus der Hand oder vom
Nachziehstapel abwerfen. Falls der
Nachziehstapel leer ist, kann der Spieler
seinen Abwurfstapel mischen und davon
abwerfen (*immer optional*)



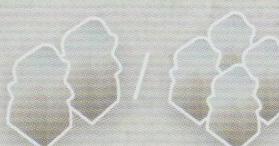
1 Karte aus der Hand oder vom Nachziehstapel
vernichten. Ist der Nachziehstapel leer, kann
der Spieler seinen Abwurfstapel mischen und
davon vernichten (*immer optional*). Vernichte-
te Karten kommen aus dem Spiel und der Spie-
ler erhält Silber in Höhe ihres Silberwerts



Den Abwurfstapel in den Nachziehstapel
einmischen. Um das tun zu können, muss
der Spieler mindestens 1 Karte in seinem
Abwurfstapel haben



Das angezeigte Gebäude kostenlos auf
einem beliebigen Bauplatz errichten



Die angezeigte Anzahl Arbeiter
kostenlos in einem beliebigen Abschnitt
des ersten Rings der Burg einsetzen



1 eigenen Arbeiter im ersten Ring der Burg
in einen benachbarten Abschnitt des ersten
Rings bewegen (*immer optional*)