

Der Strategie-Klassiker um Weiden, Waren und Würfel

SPIELIDEE

Mittelfrankreich, im 15. Jahrhundert. Als einflussreiche Fürsten setzen die Spieler alles daran, ihre Ländereien durch überlegten Handel und Wandel aufblühen zu lassen.

Zwei Würfel geben ihnen die Aktionsmöglichkeiten vor, doch die Entscheidungen treffen letztendlich sie. Ob Warenhandel oder Viehwirtschaft, ob Städtebau oder Wissensfortschritt, viele verschiedene Wege führen zu Wohlstand und Ansehen der Spieler!

Die zahlreichen Möglichkeiten, in diesem Aufbauspiel Siegpunkte zu erhalten, verlangen Runde für Runde planvolles Vorgehen und viel Voraussicht. Aufgrund der verschiedenen Fürstentümer bleibt die Herausforderung für die Spieler lange bestehen, da keine Partie wie die andere verläuft.

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELIDEE



Die Spieler schlüpfen in die Rolle burgundischer Fürsten des 15. Jahrhunderts

In insgesamt 5 Durchgängen à 5 Runden erwerben sie durch Warenhandel und Viehwirtschaft, Städtebau und Wissensfortschritt die spielentscheidenden Siegpunkte

Wer am Ende die meisten Punkte besitzt, ist Sieger

SPIELMATERIAL

Für das Basis-Spiel:

164 Sechseck-Plättchen:

- 7x 8 Gebäude (beige, 16x mit schwarzer Rückseite)
- 7x 4 Tiere (hellgrün, 8x mit schwarzer Rückseite)
- 26 Klöster (gelb, 6x mit schwarzer Rückseite)
- 16 Burgen (dunkelgrün, 2x mit schwarzer Rückseite)
- 12 Minen (grau, 2x mit schwarzer Rückseite)
- 26 Schiffe (blau, 6x mit schwarzer Rückseite)

42 Warenkärtchen (quadratisch, je 7 in 6 Farben)

24 Silbermünzen

26 Arbeiterchips

12 Bonuskärtchen (je 1 kl. und 1 gr. in 6 Farben)

4 Siegpunktescheiben (mit 100 bzw. 200, in den 4 Spielerfarben)

8 Spielsteine (je 2 in den 4 Spielerfarben)

9 Würfel (je 2 in den 4 Spielerfarben und 1 weißer)

1 Spielplan (doppelseitig)

16 Spielertableaus (je 4x Nr. 1 und Nr. 2, je 1x Nr. 3–10)

4 Übersichtstafeln

Für die Erweiterungen:

4 Sechseck-Plättchen

6 Spielertableaus (11a–11f): „Die Grenzposten“

9 Sechseck-Plättchen: „Die weißen Burgen“ (inkl. dem dazugehörigen Klosterplättchen Nr. 29)

5 Sechseck-Plättchen: „Die Gasthöfe“

12 Kärtchen: „Die Handelsstraßen“

2 x 4 Spielertableaus (12a & 12b): „Das Team-Spiel“

2 Spielertableaus (13a & 13b): „Das Solo-Spiel“

18 Plättchen: „Die Schilde“

*Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, die **fett** geschriebenen Texte im Randbalken nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.*

SPIELVORBEREITUNG

(Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst werden, indem sie gegen die Stanzrichtung heraus gedrückt werden.)

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet. Er zeigt auf der Vorderseite (für 4 Spieler):

„**Siegpunktetabelle**“

5 „**Durchgangsfelder**“ (A-E)

5 „**Rundenfelder**“

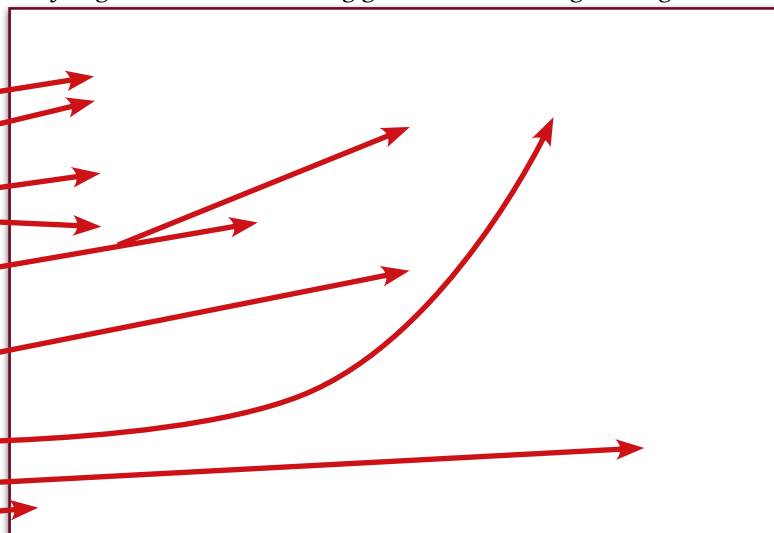
6 nummerierte „**Depots**“ (1-6) mit jeweils vier farbigen Ablagefeldern für Sechseck-Plättchen und einem großen Warenfeld

1 zentrales „**schwarzes Depot**“

1 „**Brücke**“ (= Reihenfolgeleiste)

6 **Ablagefelder** für die **Bonuskärtchen**

1 **Siegpunkteleiste** (0-100)



Auf der Rückseite ist der Spielplan für 2 und 3 Spieler abgebildet. Er unterscheidet sich lediglich durch die Anzahl der Sechseckfelder pro Depot inkl. des schwarzen Depots. *Siehe Seite 11 für mehr Details hierzu.*

Die 24 Silbermünzen und die 26 Arbeiterchips sowie der weiße Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die 164 sechseckigen Plättchen werden nach ihren sieben (Rückseiten)Farben getrennt sortiert und soweit möglich als *verdeckte* Vorräte neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die 42 Warenkärtchen (quadratisch) werden verdeckt gemischt. Dann werden daraus fünf verdeckte Stapel à **fünf Kärtchen** gebildet. Je ein Stapel wird, weiterhin verdeckt, auf den fünf Durchgangsfeldern A bis E auf dem Spielplan platziert. Die restlichen 17 Kärtchen bleiben zunächst verdeckt liegen.

Die 12 Bonuskärtchen werden auf den entsprechenden Feldern auf dem Spielplan platziert. Dabei werden die kleineren Kärtchen jeweils *unter* den größeren abgelegt.

Jeder Spieler erhält:

- ein Spielertableau mit der Nummer 1 (oder jeder mit der Nummer 2), das er mit dieser Seite nach oben vor sich ablegt; (zu den Tableaus mit den anderen Nummern siehe den entsprechenden Hinweis auf Seite 16).
- eine **Burg** (= dunkelgrünes Sechseck-Plättchen), die er auf das dunkelgrüne Mittelfeld seines 1er- bzw. 2er-Tableaus (mit der Würfelzahl 6) legt.
- drei zufällige Warenkärtchen von den restlichen 17 Kärtchen, die er offen auf den entsprechenden drei Lagerfeldern unten rechts auf seinem Tableau ablegt: Kärtchen derselben Warensorte (= Farbe) werden dabei aufeinander gestapelt, verschiedene Sorten nebeneinander ausgelegt. (Die restlichen Warenkärtchen werden nicht mehr benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.)
- 1 **Übersichtstafel**, die er mit der Vorderseite nach oben unterhalb seines Tableaus ablegt. Auf der Übersicht sieht man symbolhaft dargestellt, welchen Nutzen das Platzieren einzelner Plättchen hat.
- die 2 **Würfel** in der Farbe seiner Wahl.
- 1 **Spielstein** in derselben Farbe, den er auf das Feld 0/100 der Siegpunkteleiste stellt.
- 1 **Silbermünze**, die er auf das entsprechende Feld in der oberen rechten Ecke seines Tableaus legt.
- 1 **Siegpunktescheibe** (mit 100 bzw. 200), die er neben seinem Tableau ablegt.

Die 24 Silbermünzen, 26 Arbeiterchips, 164 verdeckten Sechseck-Plättchen (nach Farben sortiert) und den weißen Würfel neben dem Spielplan bereitlegen

5 x 5 verdeckte Warenkärtchen auf die Durchgangsfelder A-E legen

2 x 6 Bonuskärtchen auf die entsprechenden Felder unten links auf dem Spielplan legen

Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielertableau
- 1 „Start-Burg“
- 3 zufällige Warenkärtchen
- 2 gleichfarbige Würfel
- 1 Spielstein (Siegpunkte)
- 1 Spielstein (Reihenfolge)
- 1 Siegpunktescheibe
- 1 Silbermünze
- 1-4 Arbeiterchips (je nach Spieler-Reihenfolge)

Durch Würfeln wird ein Startspieler bestimmt. Dieser erhält einen Arbeiterchip, den er auf das entsprechende Feld in der oberen rechten Ecke seines Tableaus legt. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn erhält 2 Arbeiterchips, der dritte Spieler 3 und der vierte Spieler 4.

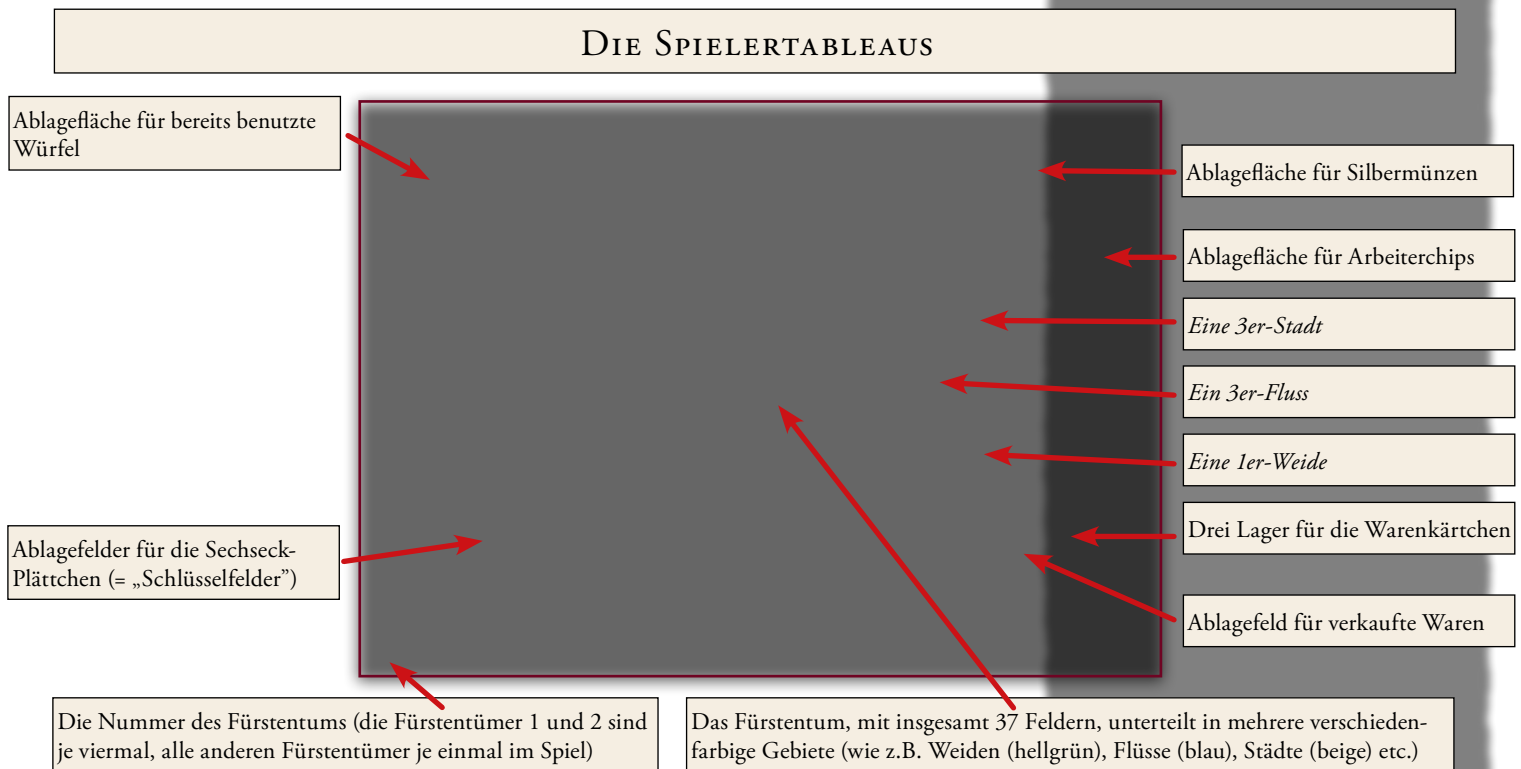
Seinen zweiten Spielstein stellt der Startspieler nun auf das erste Feld der Brücke oben rechts (= Zugreihenfolgeanzeige). Die anderen Spieler stellen ihren Stein reihum jeweils *darunter*.

Der Startspieler erhält den weißen Würfel.

Startspieler auslosen und anschließend reihum 1 bis 4 Arbeiterchips verteilen

Reihenfolge auf Brücke markieren

Startspieler erhält den weißen Würfel



SPIELVERLAUF

(für 4 Spieler)

Das Spiel läuft über fünf Durchgänge (A bis E). Jeder Durchgang besteht wiederum aus fünf Runden.

Vorbereitung jedes Durchgangs

Zu Beginn *jedes* Durchgangs werden folgende Vorbereitungen getroffen:

- *Alle* noch auf dem Spielplan ausliegenden Sechseck-Plättchen werden abgeräumt und zurück in die Schachtel gelegt (entfällt natürlich zu Beginn des ersten Durchgangs).
(Hinweis: Evtl. noch auf den quadratischen Warenfeldern der sechs Depots ausliegende Warenkärtchen bleiben liegen!)
- Auf die 6 x 4 sechseckigen Felder der Depots werden vom verdeckten Vorrat offen und gerade so, wie sie kommen, gleichfarbige Sechseck-Plättchen gelegt.
- Auf die acht Felder des schwarzen Depots werden zufällige acht Plättchen mit schwarzer Rückseite offen ausgelegt.
- Die fünf Warenkärtchen des aktuellen Durchgangs werden offen auf die fünf darunterliegenden quadratischen „Rundenfelder“ gelegt.



nicht vergessen!

SPIELVERLAUF

Zu Beginn jedes Durchgangs:

- **alle auf dem Spielplan ausliegenden Sechseck-Plättchen entfernen** (entfällt beim ersten Durchgang)
- **Warenkärtchen auf Warenfeldern der Depots bleiben liegen**
- **neue Sechseck-Plättchen vom Vorrat auslegen**
- **5 neue Warenkärtchen offen auf die Rundenfelder legen**

DIE FÜNF SPIELRUNDEN

Nach der Vorbereitung eines Durchgangs folgen fünf Spielrunden. Jede Runde läuft nach demselben Schema ab:

Zunächst wirft jeder Spieler seine beiden Würfel, der Startspieler zusätzlich auch den weißen. Danach platziert jeder Spieler seine Würfel so vor sich auf dem Tisch, dass alle Spieler sie sehen können.

Hinweis: Das gleichzeitige Würfeln ermöglicht den Spielern, die später an der Reihe sind, ihre Züge bereits voranzuplanen.

Der Startspieler der Runde beginnt. Zunächst legt er das oberste offene Warenkärtchen von den Rundenfeldern auf das quadratische Warenfeld des Depots, dessen Nummer der *weiße* Würfel zeigt. Damit ist der weiße Würfel für diese Runde „abgehandelt“; er steht also auch dem Startspieler nie für seinen eigentlichen Spielzug zur Verfügung (und kann auch nicht mittels Arbeiterchips verändert werden!).

Danach führt der Startspieler seinen Spielzug aus. Anschließend kommt der *auf der Brücke/Reihenfolgeleiste nächste Spieler* (je näher dem Stadtzentrum, desto früher; in einem Stapel von oben nach unten) mit seinem Zug an die Reihe usw. Hat jeder Spieler seinen Spielzug ausgeführt, folgt die nächste Runde usw.

Da pro Durchgang fünf Warenkärtchen auf den Rundenfeldern ausliegen und zu Beginn jeder Runde eines davon auf einem Warenfeld neben einem Depot platziert wird, ist stets erkennbar, in welcher Runde man sich gerade befindet und wie lange der laufende Durchgang (bzw. die gesamte Partie) noch andauert.

DER SPIELZUG EINES SPIELERS

... besteht darin, genau zwei Aktionen zu machen, eine pro Würfel. Einen benutzten Würfel legt man anschließend auf die Abbildung des Fürsten/der Fürstin oben links auf seinem Tableau.

Arbeiterchips: Diese können jederzeit benutzt werden (zurück in den allgemeinen Vorrat legen), um die Augenzahl eines eigenen Würfels um 1 nach oben oder nach unten zu verändern. Das Ändern von 1 auf 6 bzw. von 6 auf 1 ist dabei erlaubt und kostet ebenfalls einen Arbeiterchip. Es dürfen auch mehrere Chips zum Ändern eines Würfels benutzt werden.

Beispiel: Durch Abgabe von 2 Arbeiterchips kann Anna aus einer 2 eine 6 machen und z.B. anschließend ein Sechseck-Plättchen vom 6er-Depot nehmen.

DIE AKTIONEN

Für jede Aktion ist ein Würfel nötig. Die zwei Aktionen pro Spielzug können in beliebiger Kombination und Reihenfolge (auch zweimal dieselbe Aktion) ausgeführt werden.



☛ Aktion „Sechseck-Plättchen vom Spielplan nehmen“

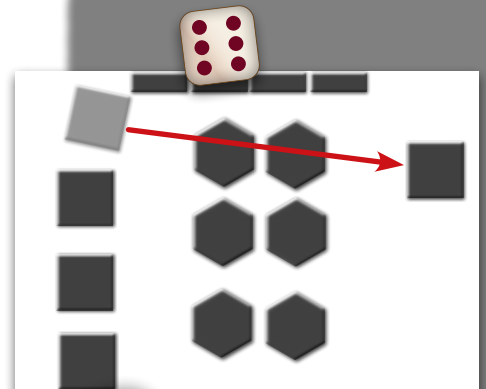
Die Augenzahl des benutzten Würfels gibt vor, von welchem der sechs nummerierten Depots der Spieler *ein* beliebiges

Sechseck-Plättchen nehmen darf. Das genommene Plättchen legt er auf ein *leeres* Schlüsselfeld unten links auf seinem Tableau (nie direkt in sein Fürstentum!). Hat er kein leeres Schlüsselfeld, muss er ein beliebiges dort liegendes Plättchen entfernen (aus dem Spiel nehmen), um das neue ablegen zu können (*sollte im Spiel eher vermieden werden*).

DIE FÜNF RUNDEN

Alle würfeln gleichzeitig

Startspieler platziert Warenkärtchen gemäß weißem Würfel



Beginnend mit dem Startspieler und dann entsprechend der Reihenfolgeleiste führen alle Spieler zwei Aktionen gemäß ihrer Würfel aus

Pro Arbeiterchip kann eine Würfelzahl um 1 nach oben oder unten verändert werden (auch von 1 auf 6 bzw. umgekehrt)

☛ Sechseck-Plättchen vom Spielplan nehmen

Würfel gibt entsprechendes Depot vor; Plättchen auf leerem Schlüsselfeld unten links auf dem Tableau ablegen



➤ Aktion „Sechseck-Plättchen im eigenen Fürstentum platzieren“

Die Zahl des Würfels gibt vor, auf welchem entsprechend nummerierten *leeren* Feld seines Fürstentums ein Spieler *eines* seiner Plättchen platzieren darf, das bereits unten links auf seinem Tableau liegt. Alle neuen Plättchen müssen stets direkt benachbart zu mindestens einem *bereits liegenden* Plättchen platziert werden. Die Farbe des Plättchens muss dabei *immer* der Farbe des belegten Feldes entsprechen.

Das erste Plättchen kann man also nur auf einem der sechs Felder um die „Start-Burg“ herum platzieren.

Je nachdem, welches Plättchen platziert wurde, geschieht *direkt anschließend* Folgendes:

Kloster (gelb): Es gibt im Basisspiel 26 verschiedene Kloster-Plättchen, deren verschiedene Funktionen auf den Seiten 9 bis 11 ausführlich erklärt werden.

Schiff (blau): Platziert ein Spieler ein Schiff in seinem Fürstentum, geschieht *umgehend* zweierlei:

1. Der Spieler nimmt sich von dem Warenfeld eines *beliebigen* Depots des Spielplans *alle* dort liegenden Warenkärtchen und legt sie in seinem Warenlager unten rechts auf seinem Tableau ab.

Wichtig: Das ausgewählte Depot ist vollkommen beliebig, also unabhängig von der gerade fürs Platzieren des Schiffes benutzten Würfelzahl!

Jeder Spieler darf in seinem Warenlager bis zu *drei* verschiedene Warensorten (= Farben) sammeln. Gleichfarbige Warenkärtchen werden dort stets *aufeinander* gestapelt, verschiedenfarbige nebeneinander. Kann ein Spieler aufgrund dieser Einschränkung nicht alle Kärtchen des ausgewählten Warenfeldes in seinem Lager unterbringen, lässt er die unbrauchbaren Warenkärtchen einfach im Depot liegen.

Beispiel: Carla hat ein Schiff platziert und nimmt sich anschließend vom abgebildeten Warenfeld Warenkärtchen: das türkisfarbene Kärtchen (sie legt es auf ihre andere türkisfarbene Ware) sowie ein weiteres (rosa oder braun), das sie auf die noch leere Lagerfläche legt.

2. Der Spieler rückt seinen Stein auf der Brücke um *ein* Feld weiter in Richtung Stadtzentrum. Sollte dieses Feld besetzt sein, setzt er seinen Stein *oben* auf den oder die anderen Steine. Wird er dadurch für die nächste Runde Startspieler, erhält er auch den weißen Würfel.

Burg (dunkelgrün): Platziert ein Spieler eine Burg in seinem Fürstentum, führt er *sofort anschließend* noch eine beliebige Aktion aus, gerade so, als ob er einen weiteren Würfel mit einer *beliebigen* Zahl zur Verfügung hätte. *Er könnte also beispielsweise sofort ein weiteres beliebiges Sechseck-Plättchen in seinem Fürstentum platzieren oder ein beliebiges Plättchen vom Plan nehmen oder ...*

Mine (grau): Diese Plättchen sind (wie auch einige Kloster-Plättchen) die einzigen, die keine *direkte* Auswirkung haben, sobald man sie platziert, sondern erst am Ende *jedes* Durchgangs: Für jede eigene Mine in seinem Fürstentum erhält ein Spieler dann *eine* Silbermünze vom Vorrat.

➤ Sechseck-Plättchen im eigenen Fürstentum platzieren

Würfel gibt entsprechendes leeres Feld vor;

Plättchen stets angrenzend und farblich passend platzieren

Klöster (gelb):
siehe Seiten 9–11

Schiffe (blau):

1.) Spieler nimmt *alle* Warenkärtchen von einem *beliebigen* Warenfeld und legt sie in sein Lager

2.) Spieler rückt auf der Brücke ein Feld in Richtung Stadtzentrum vor

Burgen (dunkelgrün):
Erlauben sofort eine weitere *beliebige* Aktion

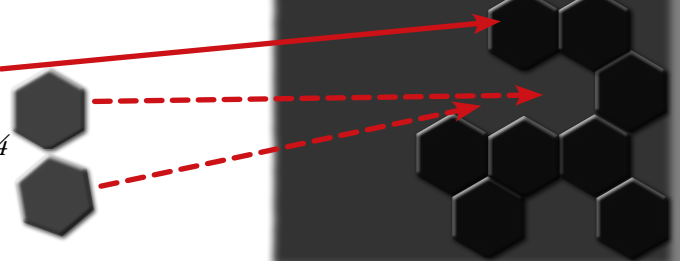
Minen (grau):
Bringen am Ende jedes Durchgangs je 1 Silbermünze

Tier (hellgrün): Platziert ein Spieler ein Tier-Plättchen in seinem Fürstentum, erhält er hierfür sofort Siegpunkte (Spielstein auf der Siegpunkteleiste entsprechend vorrücken). Auf jedem Plättchen sind zwei bis vier Tiere abgebildet, entsprechend erhält man dafür 2 bis 4 Siegpunkte.

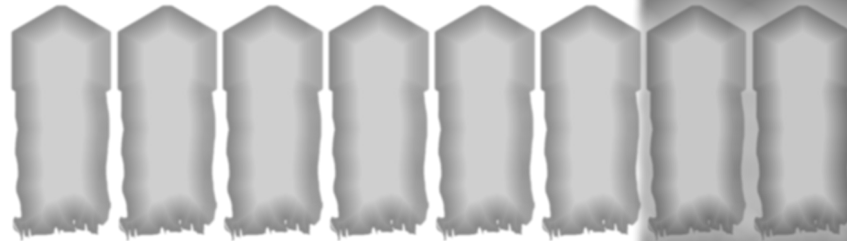
Hat ein Spieler zudem auf *derselben* Weide (= ein Gebiet *zusammenhängender* hellgrüner Felder) bereits Plättchen derselben Tierart liegen, erhält er *zusätzlich* zu den Siegpunkten des neuen Plättchens für alle bereits auf derselben Weide ausliegenden Plättchen *derselben* Tierart noch einmal deren Siegpunkte (*siehe Beispiel unten*).

Achtung: Dazu müssen die Tier-Plättchen nur auf derselben Weide liegen, nicht aber zwangsläufig angrenzend zum neuen Tier-Plättchen. Gleiche Tier-Plättchen auf *anderen* Weiden punkten hierdurch nicht.

Beispiel: Benno platziert das 4er-Kuhplättchen. Er erhält dafür $4 + 3 = 7$ Siegpunkte. Würde er später noch ein weiteres 4er-Kuhplättchen auf dieser Weide platzieren, bekäme er dafür $4 + 4 + 3 = 11$ Siegpunkte. Würde er ein 2er-Schafplättchen platzieren, bekäme er dafür $2 + 3 = 5$ Siegpunkte.



Gebäude (beige): Platziert ein Spieler ein Gebäude in seinem Fürstentum, nutzt er *sofort* den entsprechenden Vorteil des Gebäudes *einmal* (wie auf der Übersicht dargestellt).



Gebäude (beige):
Bringen verschiedene Nutzen

Achtung: Pro Stadt (= ein Gebiet *zusammenhängender* beigefarbener Felder) darf jede der acht Gebäudearten nur *maximal einmal* vorkommen. Je nach Fürstentum gibt es zwei bis sechs Städte verschiedener Größe (1 bis 8 Felder). *Das Fürstentum Nr. 1 besitzt beispielsweise vier Städte: je eine 1er- und 5er-Stadt und zwei 3er-Städte.*



nicht vergessen!

Keine gleichen Gebäude in einer Stadt!

DIE GEBÄUDE

Markt

Platziert ein Spieler einen Markt, darf er sich sofort ein Schiff- (blau) *oder* ein Tier-Plättchen (hellgrün) von einem beliebigen der sechs Depots nehmen (*nicht vom schwarzen Depot!*) und auf ein leeres Schlüsselfeld unten links auf seinem Tableau legen.

Markt

Spieler nimmt sich ein beliebiges Schiff- oder Tier-Plättchen vom Spielplan

Schreinerei

Platziert ein Spieler eine Schreinerei, darf er sich sofort ein beigefarbenes Gebäude-Plättchen von einem beliebigen der sechs Depots vom Spielplan nehmen (*nicht vom schwarzen Depot!*) und auf ein leeres Schlüsselfeld unten links auf seinem Tableau legen.

Schreinerei

Spieler nimmt sich ein beliebiges Gebäude-Plättchen vom Spielplan

Kirche

Platziert ein Spieler eine Kirche, darf er sich sofort ein Mine- (grau), Kloster- (gelb) *oder* Burg-Plättchen (dunkelgrün) von einem beliebigen der sechs Depots nehmen (*nicht vom schwarzen Depot!*) und auf ein leeres Schlüsselfeld unten links auf seinem Tableau legen.

Kirche

Spieler nimmt sich ein beliebiges Mine-, Kloster- oder Burg-Plättchen vom Spielplan

Warenhaus

Platziert ein Spieler ein Warenhaus in seinem Fürstentum, darf er sofort (ohne dafür einen Würfel benutzen zu müssen!) eine *beliebige* Warensorte aus seinem Lager verkaufen, genau so, als ob er die Aktion „Waren verkaufen“ (wird auf der nächsten Seite erklärt) ausführen würde.

Wohnhaus

Platziert ein Spieler ein Wohnhaus, nimmt er sich sofort vier Arbeiterchips vom allgemeinen Vorrat und legt sie auf sein Vorratsfeld.

Übrigens, wer genauer hinschaut, kann schon an den Gebäuden selbst erkennen, was sie im Spiel bringen. So zeigt beispielsweise die Kirche die drei Farben Grau, Gelb und Dunkelgrün, die Bank zwei silberne Turmdächer und die Burg einen Würfel ...

Bank

Platziert ein Spieler eine Bank, nimmt er sich sofort zwei Silbermünzen vom allgemeinen Vorrat und legt sie auf sein Vorratsfeld.

Rathaus

Platziert ein Spieler ein Rathaus, darf er sofort ein *beliebiges* weiteres Sechseck-Plättchen egal welcher Art (mit all seinen Auswirkungen!) von einem seiner drei Schlüsselfelder in seinem Fürstentum platzieren.

Wachturm

Platziert ein Spieler einen Wachturm, rückt er sofort seinen Spielstein auf der Siegpunkteleiste um 4 Felder weiter.

Grundsätzlich gilt für das Platzieren *aller* Gebäude:

- Ihr Zusatznutzen wird durch das Platzieren „aktiviert“, eine Würfelzahl (= Aktion) wird dafür nicht mehr benötigt!
- Kann ein Spieler beim Platzieren eines Gebäudes den entsprechenden Vorteil nicht nutzen (*weil beispielsweise beim Bau eines Marktes in den sechs Depots kein hellgrünes oder blaues Plättchen mehr ausliegt*), darf er dieses Gebäude trotzdem platzieren (der Vorteil verfällt aber in diesem Fall).
- Es ist nicht vorgesehen, dass Arbeiterchips oder Silbermünzen ausgehen. Sollte dieser seltene Fall eintreten, bitte durch geeignetes Material ersetzen.

Weitere Regeln zum Platzieren von Sechseck-Plättchen:

- Wenn ein Spieler ein Sechseck-Plättchen vom Spielplan nimmt, muss er es stets erst auf einem Schlüsselfeld unten links auf seinem Tableau ablegen. Dies gilt auch, wenn er es mit seiner zweiten Aktion direkt anschließend in seinem Fürstentum platziert.
- Im Fürstentum platzierte Sechseck-Plättchen können nicht mehr umplatziert und auch nicht mehr entfernt werden.

Warenhaus

Spieler verkauft eine beliebige Warensorte

Wohnhaus

Spieler nimmt sich 4 Arbeiterchips

Bank

Spieler nimmt sich 2 Silbermünzen

Rathaus

Spieler platziert ein beliebiges weiteres Sechseck-Plättchen

Wachturm

Spieler rückt um 4 Siegpunkte vor

Die Zusatznutzen der Gebäude benötigen nie eine Würfelzahl

Nie Plättchen direkt vom Spielplan ins Fürstentum legen

Im Fürstentum platzierte Plättchen verbleiben dort bis zum Spielende

• Sobald ein komplettes Farbgebiet – welcher Größe auch immer – *vollständig* mit Plättchen belegt ist, gilt dieses Gebiet als abgeschlossen und es gibt dafür zweierlei Siegpunkte:

1. Seiner Größe entsprechend (1 bis 8 Felder) bringt das abgeschlossene Gebiet zwischen 1 und 36 Siegpunkte ein, die sofort auf der Siegpunkteleiste vorge-rückt werden.

2. Zusätzlich bringt das Gebiet – je nach Durchgang – 10 bis 2 Siegpunkte ein: Das leere Durchgangsfeld A–E oben links auf dem Spielplan, das dem aktu-ellen Durchgang entspricht, gibt an, wie viele Siegpunkte jedes abgeschlos-sene Gebiet (unabhängig von seiner Größe!) zusätzlich einbringt: zwischen 10 im ersten (A) und 2 Siegpunkten im letzten Durchgang (E).

• Belegt ein Spieler als Erster das *letzte* Feld einer Farbe in seinem *gesamten Fürstentum* mit einem Plättchen (*er platziert beispielsweise das dritte Mine-oder das sechste Tier-Plättchen*), nimmt er sich das gleichfarbige *große Bonus-kärtchen* vom Spielplan, für das er sofort entsprechend der Spielerzahl 5 Siegpunkte (bei 2 Spielern), 6 (bei 3 Spielern) oder 7 Siegpunkte (bei 4 Spielern) erhält.

Wer als Zweiter eine Farbe komplett abschließt, erhält das *kleine Bonuskärtchen* und die entsprechenden 2 bis 4 Siegpunkte. Dritt- und Viertplatzierte gehen hierbei leer aus.

Übrigens: Sobald ein Spieler mit seinem Stein auf der Siegpunkteleiste das große Wappenfeld wieder erreicht bzw. überschreitet, legt er seine Sieg-punktescheibe mit der 100 nach oben auf diesem Wappenfeld ab. Sobald er 200 Siegpunkte erreicht, dreht er die Scheibe auf die andere Seite.

Ein komplettiertes Farbgebiet bringt zweifache Siegpunkte ein:

1.) Entsprechend der Größe (1–8 Felder): 1 bis 36 Siegpunkte

2.) Entsprechend des Durchgangs (A–E): 10 bis 2 Siegpunkte

Wer als Erster alle Felder einer Farbe belegt hat, erhält das große Bonuskärtchen: 5–7 SP

Zweiter erhält das kleine Bonus-kärtchen: 2–4 SP

➡ Aktion „Warenverkauf“



Eine weitere Aktionsmöglichkeit für die Benutzung eines Würfels ist der Verkauf einer kompletten *Warensorte* aus dem eigenen Lager. Die Würfelzahl gibt an, welche Sorte (= Farbe) verkauft werden kann: *Alle* entsprechenden Warenkärtchen im Lager werden *mit der Rückseite nach oben* auf das dafür vorgesehene Stapelfeld im eigenen Lager gelegt. Dafür erhält der Spieler:

- genau *eine* Silbermünze vom Vorrat, gleichgültig, wie viele Kärtchen er gerade verkauft (= umgedreht) hat sowie
- *pro Warenkärtchen* 2, 3 oder 4 Siegpunkte (je nachdem, ob 2, 3 oder 4 Spieler teilnehmen).

Hinweis: Ein Spieler muss beim Warenverkauf immer alle Kärtchen einer Sorte verkaufen, auch wenn er selbst lieber welche zurückbehielte.

➡ Warenverkauf

Würfelzahl gibt Warensorte vor; *alle* Kärtchen dieser Sorte verkau-fen (= umdrehen)

+ 1 Silbermünze pro Verkauf

+ 2–4 SP pro Kärtchen

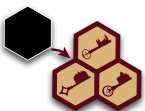


➡ Aktion „Arbeiterchips nehmen“

Als weitere Aktion kann ein Spieler eine *beliebige* Würfelzahl benutzen, um sich *zwei* Arbeiterchips vom allgemeinen Vorrat zu nehmen. Die Würfelzahl ist dabei ohne Bedeutung.

➡ Arbeiterchips nehmen

Egal, welche Würfelzahl benutzt wird, Spieler nimmt sich 2 Arbeiterchips vom Vorrat



Das zentrale „schwarze Depot“

Jeder Spieler kann *einmal* in seinem Spielzug *zusätzlich* zu seinen zwei Würfelaktionen beim schwarzen Depot im Zentrum des Spielplans *ein* beliebiges dort ausliegendes Sechseck-Plättchen *kaufen*. Dies kann er zu einem *beliebigen* Zeitpunkt seines Zuges tun, also vor, zwischen, *während* oder nach den beiden Würfelaktionen.

Dazu legt er zwei Silbermünzen in den allgemeinen Vorrat zurück und anschlie-ßend das damit gekaufte Sechseck-Plättchen, wie alle anderen Plättchen vom Spielplan auch, auf ein leeres Schlüsselfeld unten links auf seinem Tableau.

Einmal pro Spielzug darf jeder Spieler für 2 Silbermünzen ein beliebiges Plättchen aus dem schwarzen Depot erwerben

Ende eines Durchgangs

Ein Durchgang endet nach fünf Runden. Spieler mit im Fürstentum platzierten Minen erhalten *nun* entsprechend viele neue Silbermünzen. Ebenso kommt vielleicht das ein oder andere platzierte Kloster-Plättchen zum Tragen. Dann beginnt der nächste Durchgang (*siehe Seite 3*).

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem der fünfte Durchgang vollständig durchgespielt wurde. Es folgt die Schlusswertung, in der jeder Spieler noch Siegpunkte für sein Restmaterial erhält:

- für jedes nicht verkaufte eigene Warenkärtchen: 1 Siegpunkt
- für jede eigene Silbermünze: 1 Siegpunkt
- für jeweils zwei eigene Arbeiterchips: 1 Siegpunkt
- für jedes entsprechende Kloster-Plättchen (*siehe Seite 9 bis 11*)
(Achtung: Kloster-Plättchen auf den Schlüsselfeldern werden nicht berücksichtigt!)

Wer nun auf der Siegpunkteleiste am weitesten vorne steht, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, dessen Fürstentum mehr *leere* Felder zeigt. Ist auch diese Anzahl gleich, ist hiervon derjenige Sieger, der in der Zugreihenfolge *später* kommt.

DIE KLOSTER-PLÄTTCHEN

Im Basisspiel befinden sich 26 verschiedene gelbe Plättchen. Viele wirken direkt nach dem Platzieren im Fürstentum, indem sie bestehende Regeln verändern. Andere wiederum wirken erst am Ende bei der Schlusswertung.

- 1) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann die Grundregel missachten, dass nur ein Gebäude jeder Art pro Stadt zulässig ist. Er darf ab dann also *ohne jede weitere Einschränkung* beliebig viele gleiche Gebäude in seinen Städten errichten.
- 2) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, erhält ab dann am Ende jedes Durchgangs pro eigener bereits im Fürstentum platzierter Mine zusätzlich zu der einen Silbermünze auch noch einen Arbeiterchip vom allgemeinen Vorrat.
- 3) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, erhält ab dann beim Verkauf von Waren (entweder durch die Würfelaktion oder durch das Platzieren eines Warenhauses) eine zusätzliche Silbermünze, also gesamt 2.
- 4) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, erhält ab dann beim Verkauf von Waren (entweder durch die Würfelaktion oder durch das Platzieren eines Warenhauses) zusätzlich zu der einen Silbermünze auch noch einen Arbeiterchip vom allgemeinen Vorrat.
- 5) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann immer, wenn er ein Schiff-Plättchen platziert, alle passenden Warenkärtchen nicht nur von einem Warenfeld, sondern von zwei *benachbarten* Warenfeldern abräumen und in sein Lager legen.
- 6) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann nicht nur vom schwarzen Depot kaufen, sondern auch von den anderen sechs Depots (also von allen sieben). Aber auch für diesen Spieler gilt weiterhin, dass er insgesamt nur *ein* Plättchen pro Runde erwerben darf. Zudem darf der Spieler dabei Silbermünzen durch Arbeiterplättchen ersetzen, *also z.B. ein Plättchen vom Depot 3 mit einem Silber und einem Arbeiter oder auch mit zwei Arbeitern kaufen.*

Nach 5 Runden endet ein Durchgang: alle Spieler mit Minen erhalten neue Silbermünzen

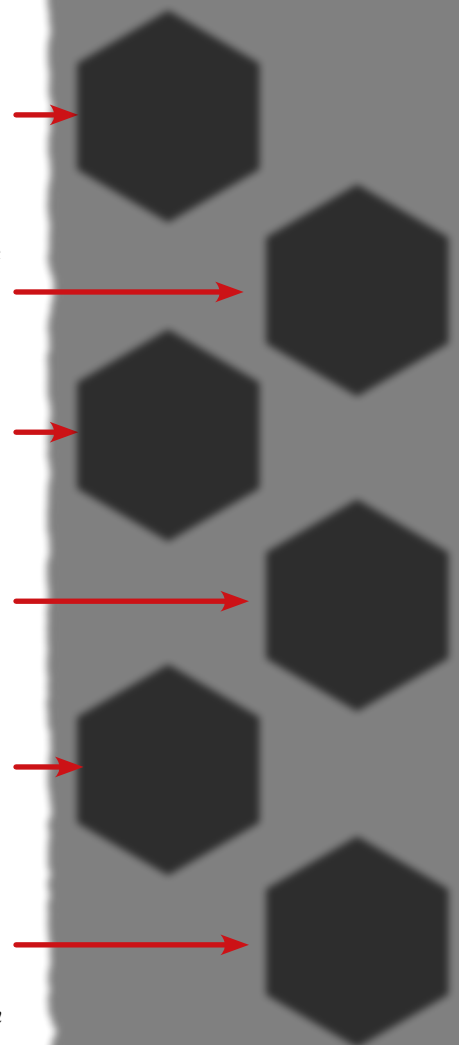
SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem 5. Durchgang (= 25 Runden / 50 Würfelaktionen)

- restl. Warenkärtchen: je 1 SP
- pro Silbermünze: 1 SP
- pro 2 Arbeiterchips: 1 SP
- gelbe Plättchen: x SP

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt

Die Kloster-Plättchen



7) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, erhält ab dann für *jedes* eigene Tier-Plättchen (also nicht für jedes einzelne Tier!), das beim Platzieren von neuen Tier-Plättchen punktet, 1 Siegpunkt mehr.

Beispiel: Benno legt ein 3er-Schaf auf die Weide, auf der bereits ein 4er-Schaf liegt: Er erhält $(3 + 1) + (4 + 1) = 9$ Siegpunkte. Würde er hier z.B. noch ein 2er-Schwein hinzulegen, brächte dieses 3 Siegpunkte ein.

8) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann pro Arbeiterchip, den er abgibt, eine Würfelzahl um bis zu 2 erhöhen bzw. senken.

Beispiel: Um aus einer 3 eine 6 zu machen, braucht Carla nun nur noch 2 Arbeiterchips.

9) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann beim Platzieren von *allen* seinen Gebäuden die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob er einen Arbeiterchip dafür ausgabe).

10) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann beim Platzieren von *allen* seinen Tieren und Schiffen die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob er einen Arbeiterchip dafür ausgabe).

11) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann beim Platzieren von *allen* seinen Burgen, Minen und Klöstern die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob er einen Arbeiterchip dafür ausgabe).

12) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann beim Nehmen aller neuen Sechseck-Plättchen vom Spielplan die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob er einen Arbeiterchip dafür ausgabe).

13) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, erhält ab dann immer zu den zwei Arbeiterchips noch eine Silbermünze vom allgemeinen Vorrat dazu, wenn er einen Würfel für die Aktion „Arbeiterchips nehmen“ benutzt.
Hinweis: Beim Platzieren eines Wohnhauses nützt dieses und das nächste Plättchen nichts.

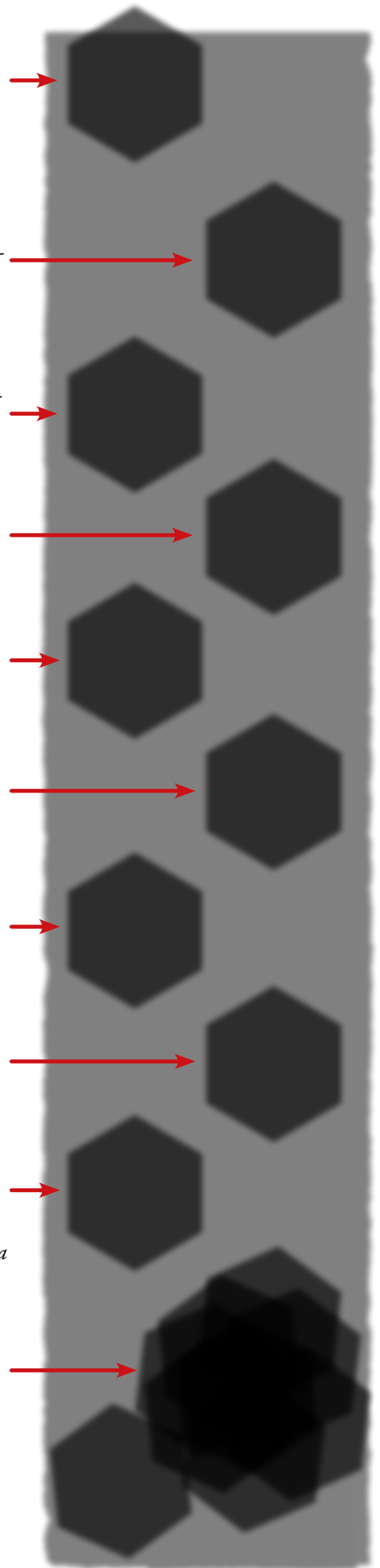
14) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf sich ab dann immer vier (statt der üblichen zwei) Arbeiterchips nehmen, wenn er einen Würfel für die Aktion „Arbeiterchips nehmen“ benutzt.

15) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert hat, erhält am Spielende für jede Warensorte, von der er mindestens ein Kärtchen verkauft hat, 2 Siegpunkte. Nicht verkaufte Warenkärtchen werden nicht beachtet.
Hinweis: Man darf sich seine verkauften Warenkärtchen jederzeit anschauen.

Beispiel: Dario hat folgende Warenkärtchen verkauft: 4x Rot, je 3x Lila und Rosa und 1x Orange. Er erhält $4 \text{ Sorten} \times 2 \text{ Siegpunkte} = 8 \text{ SP}$.

16–23 + 29) Wer ein solches Plättchen in seinem Fürstentum platziert hat, erhält am Spielende 4 Siegpunkte für jedes entsprechende Gebäude, das in seinem Fürstentum platziert ist.

Beispiel: Benno hat am Spielende u.a. die gelben Plättchen Nr. 17 (Wachtürme) und Nr. 22 (Banken) in seinem Fürstentum platziert, genau wie 2 Wachtürme und 4 Banken: Benno erhält dafür $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ Siegpunkte.



24) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert hat, erhält am Spielende 4 Siegpunkte für jede Tierart, die in seinem Fürstentum platziert ist.

Beispiel: Anna hat am Spielende 3 Schaf- und je 1 Kuh- und Ziegen-Plättchen in ihrem Fürstentum platziert: sie erhält 3 Arten x 4 Siegpunkte = 12 SP.

25) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert hat, erhält am Spielende 1 Siegpunkt für jedes verkaufte eigene Warenkärtchen. Die nicht verkauften Warenkärtchen werden nicht beachtet.

Besäße Dario auch dieses Plättchen, würde er hierfür 11 Siegpunkte erhalten (siehe Beispiel zu Plättchen Nr. 15).

26) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert hat, erhält am Spielende 3 Siegpunkte für jedes eigene Bonuskärtchen, egal ob groß oder klein.

DAS SPIEL ZU ZWEIT UND ZU DRITT

Für das Spiel zu zweit bzw. zu dritt wird die Rückseite des Spielplans benutzt. Bei zwei Spielern werden nur die inneren 12 Sechseckfelder sowie die vier unbeschrifteten Felder des schwarzen Depots benutzt.

Bei drei Spielern kommen noch die mit einer „3“ beschrifteten 8 Felder hinzu.

DIE ERWEITERUNGEN

4 weitere Sechseck-Plättchen: Sie werden in die passenden Vorräte (schwarz und gelb) eingemischt.

Brücke (Kloster/gelb, Nr. 27)

Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, befindet sich ab dann mit seinem Stein in einem Stapel auf der Brücke *immer* oben. Dies gilt sowohl aktiv als auch passiv (also auch dann, wenn ein anderer Stein später ankommt und eigentlich obenauf säße, bleibt dieser in dem Fall darunter).

Arbeiterchips (Kloster/gelb, Nr. 28)

Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann auch Arbeiterchips vom allgemeinen Vorrat *kaufen*. Jeweils 2 Chips kosten 1 Silbermünze.

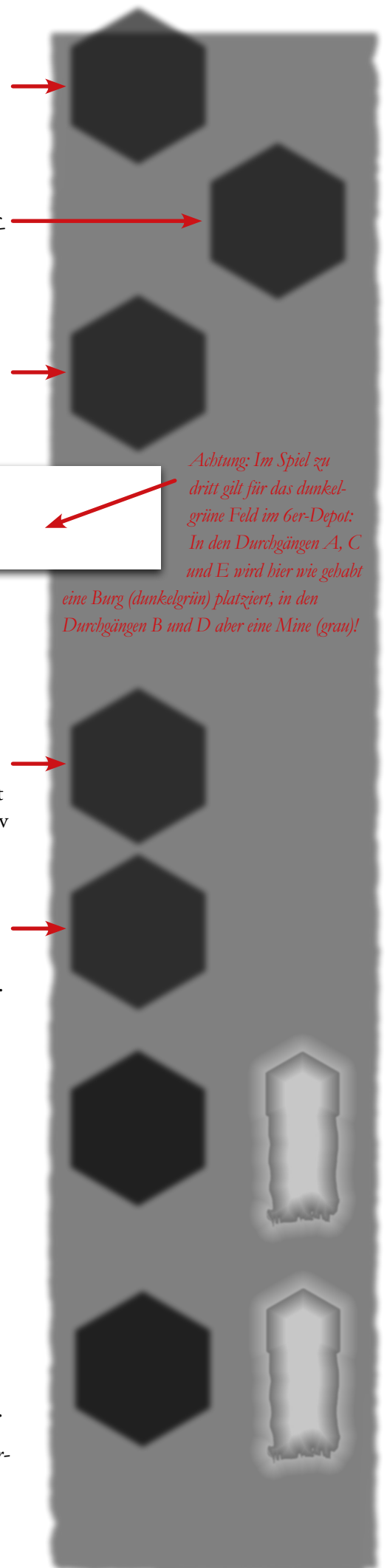
Kran (Gebäude/schwarz)

Wer den Kran in seinem Fürstentum platziert, darf dafür nun die Funktion eines beliebigen Gebäudes (beige) nutzen. *Er könnte beispielsweise eine Warensorte verkaufen (Warenhaus) oder sich zwei Silbermünzen nehmen (Bank) oder ein Burg-Plättchen vom Spielplan nehmen (Kirche) oder ...* Am Spielende kann der Kran bei den entsprechenden Kloster-Plättchen (16-23 + 29) zudem als ein Gebäude freier Wahl gewertet werden. Dies kann auch ein *anderes* sein als das beim Platzieren gewählte.

Gänse (Tier/schwarz)

Wer die Gänse in seinem Fürstentum platziert, erhält dafür 2 Siegpunkte und für eine weitere *beliebige* bereits auf dieser Weide ausliegende *Tierart* die entsprechenden Siegpunkte. Werden später weitere Tierplättchen auf diese Weide gelegt, werden die Gänse immer wieder mit 2 Siegpunkten hinzugezählt. Am Spielende zählen die Gänse zudem als *weitere* Tierart für das Klosterplättchen 24.

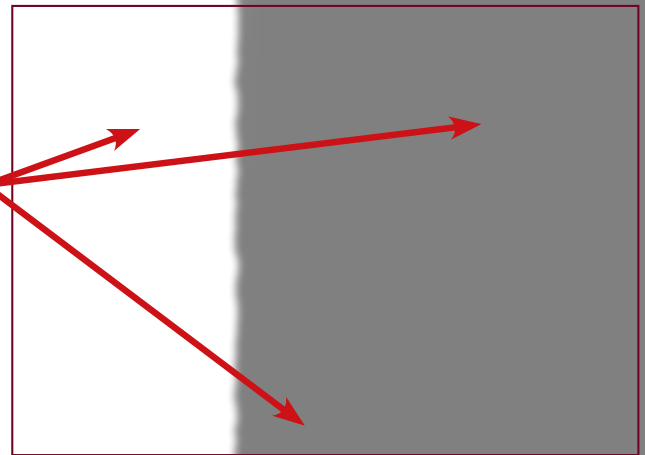
Beispiel: Carla legt das Gänse-Plättchen auf eine Weide, in der zudem auch ein 2er- und ein 3er-Kuh-Plättchen liegen. Hierfür erhält Carla 2 + 2 + 3 = 7 Siegpunkte. Später legt sie noch ein 4er-Schwein in dieselbe Weide; hierfür erhält sie 4 + 2 = 6 Siegpunkte.



Achtung: Im Spiel zu dritt gilt für das dunkelgrüne Feld im 6er-Depot: In den Durchgängen A, C und E wird hier wie gehabt eine Burg (dunkelgrün) platziert, in den Durchgängen B und D aber eine Mine (grau)!

„Die Grenzposten“ (Tableaus Nr. 11a–11f)

Sollten diese Pläne benutzt werden, erhält *jeder* Spieler einen solchen 11er-Plan. Sie bieten die folgende Besonderheit: Sobald ein Spieler auf seinem Spielplan mit passenden Plättchen eine wie auch immer geartete *durchgehende* Verbindung zwischen zwei Grenzposten gelegt hat, erhält er hierfür die dem aktuellen Durchgang entsprechenden Siegpunkte, also 10, 8, 6, 4 oder 2. Schließt der Spieler anschließend noch - irgendwie - den dritten Grenzposten an, erhält er erneut die Siegpunkte des laufenden Durchgangs, zudem aber auch noch den üblichen "Farbbonus", also 5, 6 oder 7 Siegpunkte (bei 2, 3 oder 4 Spielern). Der Zweitplatzierte erhält dementsprechend noch 2, 3 oder 4 Siegpunkte.



Die weißen Burgen

Diese Plättchen werden zu Spielbeginn in ihre jeweiligen Stapel (6x Gebäude, 1x Klöster und 2x schwarzes Depot) eingemischt. Wer eine „weiße Burg“ in seinem Fürstentum platziert, führt sofort anschließend eine *beliebige* Aktion mit der Zahl des weißen Würfels aus. Dabei ist der Einsatz von Arbeiterchips erlaubt, ohne dass aber der weiße Würfel dadurch verändert werden würde.

Die Gasthöfe

Pro Durchgang wird *ein* Gasthof neben dem schwarzen Depot ausgelegt. Sollten dort noch Gasthöfe aus vorherigen Durchgängen ausliegen (da sie im Gegensatz zu anderen Sechseck-Plättchen *nicht* nach Durchgangsende abgeräumt werden), wird der neue einfach obenauf gelegt. Ein Gasthof kann gemäß den entsprechenden Regeln anstelle eines anderen Sechseck-Plättchens für zwei Silbermünzen vom schwarzen Depot gekauft und dann auf ein leeres Schlüsselfeld unten links auf dem eigenen Tableau gelegt werden.

Ein Gasthof kann auf *jedem* beliebigen freien Feld des eigenen Fürstentums platziert werden, entsprechend der benutzten Würfelzahl. Pro Gebiet ist aber *maximal ein* Gasthof erlaubt! Der Gasthof hat beim Platzieren selbst keine Funktion, er dient lediglich der Vervollständigung eines Gebietes.

Die Handelsstraßen

Je nach Spielerzahl (2, 3 oder 4) erhält jeder Spieler zufällige 5, 4 oder 3 Handelsstraßen-Kärtchen (mit somit 15, 12 oder 9 Ablagefeldern) und legt sie, gerade so, wie sie kommen, oberhalb seines Tableaus nebeneinander offen aus.

Immer, wenn ein Spieler eine Warensorte verkauft (nach wie vor muss man stets *alle* Plättchen davon verkaufen),

legt er das bzw. die entsprechenden Warenkärtchen nicht auf das dafür vorgesehene Ablagefeld, sondern stattdessen – *einzel*n und von links nach rechts auffüllend – auf die Felder seiner Handelsstraße. Stimmt dabei die Farbe eines Feldes mit der Farbe des Warenkärtchen darauf überein, erhält der Spieler umgehend den entsprechenden Bonus. Sollte ein Spieler irgendwann alle Felder seiner Handelsstraße mit Waren belegt haben, legt er seine weiteren verkauften Waren wieder wie gewohnt auf sein Ablagefeld. Für die Kloster-Plättchen 15 und 25 zählen die Waren auf der Handelsstraße natürlich weiterhin mit!



Achtung: Die Größe eines Gebietes erhöht sich durch einen Gasthof darin um 1, aber nie über 8 hinaus!

Beispiel: Ein 4er-Gebiet wird mit einem Gasthof darin zu einem 5er-Gebiet und wirft dementsprechend bei Vervollständigung statt 10 Siegpunkten 15 ab.

TEAMSPIEL

SPIELVORBEREITUNG

Es werden zwei Teams à zwei Spieler gebildet, die idealerweise *nebeneinander* sitzen sollten. Alle Regeln aus dem Basisspiel gelten weiterhin, mit folgenden Änderungen:

Hier ändert sich der Passus „Jeder Spieler erhält ...“ der Originalregel zu Folgendem:

Jedes Team erhält:

- **ein Doppeltableau**, zusammengesetzt aus den zwei entsprechenden Hälften (12a1 + 12a2). *(Mit etwas Erfahrung können beide Teams in späteren Partien auch jeweils mit dem Doppelplan auf der Rückseite (12b1 + 12b2) spielen.)*



- **eine Burg**, die auf das zentrale dunkelgrüne 1er-Feld gelegt wird. *(Bei 12b kann sich jedes Team für die dunkelgrüne 1 oder 6 entscheiden.)*

- **drei zufällige Warenkärtchen**, die auf die entsprechenden *gemeinsamen* Lagerfelder gelegt werden. Kärtchen gleicher Farbe werden dabei wie gehabt aufeinander gestapelt.

- **drei Arbeiterchips** (für Team A) bzw. **fünf Arbeiterchips** (für Team B) sowie jeweils **zwei Silbermünzen**, die auf den Tableaus abgelegt werden.

Weiterhin gilt, dass *jeder* Spieler die **zwei Würfel** einer Farbe sowie die entsprechenden **Marker** (Siegpunkte und Zugreihenfolge) erhält und platziert, hier spielen also auch weiterhin alle Spieler getrennt. Die Reihenfolgemarken werden entsprechend der Startreihenfolge als Stapel auf dem ersten Brückenfeld platziert. Die erste Runde wird abwechselnd gespielt (A1, B1, A2, B2), danach entsprechend der Reihenfolge auf der Brücke.

SPIELVERLAUF

Es wird entsprechend der Originalregeln gespielt, mit dem einzigen Unterschied, dass die Spieler nur zwei eigene Schlüsselfelder für ihre Sechseck-Plättchen haben, dafür aber auch zwei *gemeinsame* (Mitte unten).

Natürlich gilt, dass sich jedes Teammitglied jederzeit in seinem Zug von allen gemeinsamen Dingen (= Arbeiterchips, Silbermünzen, zwei gemeinsame Schlüsselfelder und drei Waren) bedienen kann. Von den zwei Sechseck-Plättchen oder den Würfeln des Teampartners darf man sich allerdings nie bedienen. Die Sechseck-Plättchen dürfen auch nicht mehr umgelegt werden, wenn sie einmal auf einem Schlüsselfeld platziert wurden.

Hinweise:

- *Natürlich können die Teammitglieder auf beiden Hälften des Doppeltableaus agieren, also der linke Spieler auch rechts und der rechte auch links.*

- *Da ein einzelner Spieler nun auch mehr als 6 Schiffe platzieren kann, gilt in dem Fall Folgendes: Befindet sich sein Anzeigstein auf dem letzten Feld der Brücke, legt der Spieler bei jedem weiteren platzierten Schiff seinen Stein immer wieder oben auf den Stapel, falls vorhanden.*

SCHLUSSWERTUNG

Es werden die Siegpunkte beider Teammitglieder addiert. Es gewinnt das Team mit der größeren Summe. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit mehr leeren Feldern in seinem Doppelfürstentum.

(Unser besonderer Dank gilt Matthias Nagy von „Frosted Games“ für die Entwicklung und Bereitstellung dieser Idee.)

SOLOSPIEL

Alle Regeln des Basisspiels bleiben bestehen, mit folgenden Ausnahmen und Ergänzungen:

SPIELVORBEREITUNG

Nimm dir eine Start-Burg und lege sie auf ein beliebiges Burgfeld deines Spielertableaus (*13A für Einsteiger, 13B für Fortgeschrittene*). Nimm dir eine Silbermünze, zwei Arbeiterchips und drei zufällige Warenkärtchen, die du neben das Tableau legst. Die Einschränkung, dass du während des Spiels nur maximal drei verschiedene Warensorten sammeln darfst, entfällt. Nimm dir zudem die beiden Spielsteine und Würfel einer Farbe wie auch den weißen Würfel. Platziere einen deiner Spielsteine als „Zählstein“ auf dem großen Wappen der Siegpunkteleiste (Feld 0/100) und den anderen als „Siegpunktemarker“ auf Feld 50 dieser Leiste. Alles Weitere (Plättchen-Auslage, Warenwertigkeit, ...) ist wie im Spiel für 2 Spieler, was auch bedeutet, dass du mit der *Rückseite* des Spielplans (12 + 4 Felder) spielst.

SPIELVERLAUF

Würfle mit allen drei Würfeln zu Beginn jedes deiner 25 Spielzüge:

- Lege zunächst wie gehabt das nächste Warenkärtchen in das vom *weißen Würfel* bestimmte Depot.
- Entferne dann aus diesem Depot ein Sechseck-Plättchen (aus dem Spiel), und zwar *immer* von oben nach unten (Depots 2, 3, 5 und 6) bzw. von links nach rechts (Depots 1 und 4). Sollte das betroffene Depot leer sein, geh zum im Uhrzeigersinn nächsten Depot über und entferne dort ein Plättchen usw. Führe nun deine zwei Würfelaktionen aus, mit den üblichen Effekten und Siegpunkteausschüttungen etc., aber folgenden Einschränkungen und Änderungen:
- Das Ausbreiten in andere Regionen ist nur über die Flüsse möglich.
- Platzierst du ein Schiff, nimm dir stets *alle* Warenkärtchen aus einem beliebigen Depot, entferne dann aber sofort *alle* anderen Warenkärtchen aus allen anderen Depots (aus dem Spiel). Außerdem darfst du jetzt (*und nur jetzt!*), wenn du möchtest, 5 beliebige deiner Warenkärtchen abgeben (aus dem Spiel) und dir dafür ein beliebiges Plättchen aus dem schwarzen Depot nehmen. Dieses legst du mit der Rückseite nach oben (= schwarze Seite) auf eines deiner drei Schlüsselfelder. Ein solches „schwarzes Plättchen“ darfst du, den Grundregeln folgend, auf *jedem* Farbfeld deines Tableaus platzieren. Es hat dabei aber *keine weitere Funktion* (!), dient also ausschließlich dem Füllen eines Gebietes (☛ Siegpunkte, Farbbonus, Spielsieg). *So bringt also beispielsweise eine „schwarze Mine“ zu Durchgangsende kein Silber ein. Ein „schwarzes Schiff“ bringt weder Waren ein noch das Recht, 5 Waren in ein „schwarzes Plättchen“ zu tauschen ...*
- Rechne Kloster-Plättchen, die eigentlich erst Siegpunkte am Spielende einbrächten, *sofort* nach dem Platzieren (*und nur dann!*) ab. (*Platzierst du das Kloster-Plättchen Nr. 26, rücke 3 Siegpunkte pro Farbe vor, die du bis dahin bereits vervollständigt hast.*)
- Platzierst du das letzte Plättchen einer Farbe, bekommst du als Farbbonus kein Kärtchen und damit *keine* Siegpunkte, sondern darfst stattdessen ein beliebiges Plättchen aus dem schwarzen Depot, den Grundregeln folgend, *direkt auf deinem Tableau* (!) platzieren, mit all seinen Auswirkungen. Komplettierst du dadurch eine weitere Farbe, darfst du ein weiteres Plättchen aus dem schwarzen Depot (sofern vorhanden) direkt platzieren usw.
- Immer, wenn du Siegpunkte erhältst (identisch zum Basisspiel), rückst du deinen Zählstein entsprechend vor. Zudem darfst du jetzt weitere Siegpunkte dazu *kaufen*. Jeder Siegpunkt kostet dich eine Silbermünze. Erreicht der Zählstein den Siegpunktemarker, stell den Zählstein umgehend zurück auf das große Wappen (übrige Siegpunkte verfallen) und den Siegpunktemarker um 5 Felder nach unten (*also z.B. von 50 auf 45, beim nächsten Mal dann auf 40 usw.*). Für das Zurücksetzen deines Zählsteins darfst du nun eine weitere beliebige Würfelaktion machen (also gerade so, als ob du eine Burg platziert hättest).

Hinweis: Die Reihenfolge, in der du einzelne (Teil)Aktionen machst, ist dir völlig freigestellt.

SPIELENDE

Du gewinnst das Spiel, wenn du innerhalb der 25 Züge alle 37 Felder auf dem Tableau belegt hast.

** Ist dir das Spiel zu schwer, platziere zu Beginn den Siegpunktemarker auf weniger als 50 Siegpunkten: 49, 48 ... 45 (deutlich leichter!). Ist es dir zu leicht, mach es gerade umgekehrt: 51, 52 ... 55 (deutlich schwerer!). Die Reduzierung um jeweils 5 Felder nach Auslösung bleibt weiterhin bestehen.*

DIE SCHILDE

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, mit folgenden Ausnahmen und Ergänzungen:

SPIELVORBEREITUNG

Die 18 Schilde werden verdeckt gemischt, dann werden je nach Spielerzahl zufällige Schilde *offen* auf die Warenfelder der sechs Depots des Spielplans gelegt:

2 Spieler:

1 Schild pro Depot

3 Spieler:

je 1 Schild in das Depot 1, 3 und 5;

je 2 Schilde in das Depot 2, 4 und 6

4 Spieler:

2 Schilde pro Depot

Die restlichen Schilde werden zurück in die Schachtel gelegt, sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt. Dies bedeutet auch, dass aufgenommene Schilde nicht ersetzt werden!

SPIELVERLAUF

Würfelt ein Spieler einen Pasch*, darf er sich anstelle der zwei möglichen Aktionen *einen* Schild aus dem entsprechenden Depot nehmen. Diesen Schild muss er auf eines seiner Burg-Plättchen legen, das noch keinen anderen Schild trägt. Er darf aber auch einen ausliegenden Schild entfernen (aus dem Spiel!) und den neuen dafür platzieren. Ab diesem Moment gilt die Funktion (s.u.) des Schildes für diesen Spieler.

** Natürlich darf ein Spieler auch durch Abgabe von Arbeiterchips einen Pasch kreieren, indem er z.B. zwei Chips abgibt und so aus einer 3 und einer 5 einen 5er-Pasch macht.*

Achtung! Am Ende jedes Durchgangs, noch *bevor* ein Spieler seine Minenausschüttung erhält, muss er Tribut für alle seine Schilde zahlen; jeder Schild kostet eine Silbermünze. Kann oder will der Spieler dies nicht bezahlen, entfernt er den oder die entsprechenden Schilde (aus dem Spiel!).



Grundsätzlich gilt: Die Schilde wirken nie in Kombination mit den Klosterplättchen. Sie haben folgende Funktionen:

- 1) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, zählt beim Platzieren von Tier-Plättchen jedes Weidefeld bezüglich der Tierart (nicht aber bezüglich irgendwelcher Gebietspunkte!) für ihn, als ob er nur eine einzige Weide hätte, unabhängig davon, ob die Felder aneinander grenzen oder nicht. Dementsprechend punkten die einzelnen Tiere natürlich viel mehr. *Dieser Schild bringt am Spielende 12 zusätzliche Siegpunkte ein.*
- 2) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, erhält er immer, wenn seine Mitspieler Arbeiterchips, wodurch auch immer, erhalten, ebenfalls jeweils *einen* Arbeiterchip aus dem Vorrat. (+ 12 SP am Spielende.)
- 3) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, darf er seine Schilde am Durchgangsende auch mit Arbeiterchips statt mit Silbermünzen bezahlen. Er darf dabei beliebig mischen. (+ 12 SP am Spielende.)
- 4) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, hat er eine unbegrenzte Menge an Schlüsselfeldern für seine Sechseck-Plättchen, und nicht nur drei wie sonst. (+ 12 SP am Spielende.)
- 5) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, darf er sich, wenn er ein Schiff platziert, zusätzlich *alle* Warenkärtchen einer beliebigen Sorte aus *allen sechs* Warenlagern nehmen. (+ 12 SP am Spielende.)
- 6) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, kann er zu einem beliebigen Zeitpunkt einen Mitspieler benennen: Ab jetzt darf er dessen Kloster-Plättchen mit benutzen, als ob er sie selbst ausliegen hätte. Dies gilt auch für Kloster-Plättchen, die erst am Ende Siegpunkte einbringen (natürlich auch nur, sofern er den Schild dann noch besitzt!). (+ 12 SP am Spielende.)
- 7) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, erhält er für jedes seiner Bonuskärtchen die doppelte Punktzahl. (+ 8 SP am Spielende.)
- 8) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, erhält er die doppelte Ausschüttung seiner Minen. (+ 8 SP am Spielende.)
- 9) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, erhält er pro verkauftem Warenkärtchen ein Silber, statt wie bisher nur pro Sorte. (+ 8 SP am Spielende.)

10) Liegt dieser Schild noch am Spielende bei einem Spieler aus, erhält er für jedes seiner Kloster-Plättchen, das dann Siegpunkte einbringt, die doppelte Punktzahl. Die Kombination mit Schild 6 ist nicht erlaubt. (+ 8 SP am Spielende.)

11) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, darf er nach dem Platzieren einer Burg als deren Zusatzaktion einen Schild nehmen. (+ 8 SP am Spielende.)

12) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, erhält er für jedes verkaufte Warenkärtchen die doppelte Punktzahl. (+ 8 SP am Spielende.)

13) Liegt dieser Schild noch am Spielende bei einem Spieler aus, erhält er für all seine Schilde (inkl. diesem) die doppelte Punktzahl (also 24, 16 oder 8). (+ 4 SP am Spielende.)

14) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, darf er am Ende jedes Durchgangs, direkt nachdem alle Spieler ihre zwei Aktionen ausgeführt haben, ein Plättchen von einem beliebigen der sechs Depots nehmen (sofern dort noch welche liegen) und es passend *direkt* in seinem Fürstentum, mit all seinen Auswirkungen, platzieren. (+ 4 SP am Spielende.)

15) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, darf er sich am Ende jedes Durchgangs, direkt nachdem alle Spieler ihre zwei Aktionen ausgeführt haben, ein Plättchen vom schwarzen Depot nehmen (sofern dort noch welche liegen) und es passend *direkt* in seinem Fürstentum, mit all seinen Auswirkungen, platzieren. (+ 4 SP am Spielende.)

16) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, darf er in jeder Runde einen seiner Würfel, wenn er an die Reihe kommt, auf eine beliebige Zahl drehen und nutzen. (+ 4 SP am Spielende.)

17) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, erhält er, wenn er Gebiete komplettiert, immer den Bonus für ein um 1 größeres Gebiet (max. Größe trotzdem: 8 Felder) (*aus einem 3er-Gebiet (6 SP) wird beispielsweise ein 4er-Gebiet (10 SP)*). (+ 4 SP am Spielende.)

18) Solange dieser Schild bei einem Spieler ausliegt, muss er in seinem Fürstentum nicht mehr angrenzend platzieren, sondern darf dies auf *beliebigen* ansonsten passenden Feldern tun. (+ 4 SP am Spielende.)