



PRAGA

CAPVT s REGNI

Spielregeln

Herz des Imperiums

Das Spiel

Karl IV wurde zum böhmischen König und Herrscher des Heiligen Römischen Reiches gekrönt. Von seiner Burg in Prag aus überwacht er die Errichtung neuer Befestigungsanlagen, einer Brücke über die Moldau, einer Universität und eines Doms, der sich innerhalb der Mauern der Burg erhebt. Prag gehört bereits zu den größten Städten Europas. König Karl wird Prag zur Hauptstadt eines Imperiums machen!

Spielmaterial



Hauptspielplan



4 Spielertableaus



6 Aktionsplättchen



2 Aktionstableaus



8 große Plastiknieten
1 kleine Plastikniete

4 Punktescheiben,
1 pro Farbe



4 Königswegefiguren,
1 pro Farbe



11 Markierungswürfel
pro Farbe
2 Zugzähler-
Markierungswürfel



Hungermauer



Dom



3 alternative
Hungermauerplättchen



3 alternative
Domplättchen



3 Königswegplättchen



Karlsbrücke



12 Brückenplättchen, in
zwei Gruppen zu je 6



30 Aufwertungsplättchen,
11 Normal und 5 Spezial pro Ära



36 Gebäudeplättchen,
14 Normal und 4 Spezial pro Ära



36 Mauerplättchen,
14 Normal und 4 Spezial pro Ära



8 Produktionsplättchen



11 Marktplatz-
Plättchen



30 rote und blaue
Bonusplättchen



8 rote und blaue
Bonusplättchen mit Wert 3



2 Schnellübersichten



6 Goldfenster



12 Eier



4 Eier mit Wert 3



Zusammenbau



Setzt die Teile für den Spielplan gemäß der Anleitung auf dem beiliegenden Blatt mit diesem Symbol zusammen.

- Aktionskran, Spielertableaus und Karlsbrücke
- Hungermauer und Dom – Hinweis: Diese beiden 3D-Komponenten sind für das Spiel optional. Wer möchte, kann auch die entsprechenden, auf dem Spielplan zweidimensional aufgedruckten Gebäude nutzen.

Auf diesem Blatt wird auch erklärt, wie man das Spielmaterial wieder in der Spieldose verstauen kann.

Vorbereitung

1. Legt Fenster, Bonusplättchen und Eier gut erreichbar aus.

2. Setzt die Karlsbrücke über den Fluss. Hinweis: die von der Brücke gelieferten Boni sind doppelseitig gedruckt und dürfen in beliebiger Kombination liegen.

3. Sortiert die Brückenplättchen nach ihrer Ziffer (IV oder V). Mischt den Stapel IV und legt ihn verdeckt vor die Brücke.

4. Misch die V-Plättchen und teilt den Stapel in zwei Hälften. Legt einen Stapel aus 3 Plättchen wie gezeigt zur Karlsbrücke. Die anderen kommen zum Dom.

5. Verteilt die sortierten Produktionsplättchen offen auf dem Fluss. Ihre Reihenfolge ist egal.



6. Die Königswegplättchen und die alternativen Stufenplättchen (mit A und B gekennzeichnet) lasst ihr für die erste Partie in der Schachtel. Mit ihnen kann das Spiel für noch größere Abwechslung verändert werden, was auf Seite 17 erklärt wird.



7. Legt die Marktplatz-Plättchen nach Zufall auf Marktplatz-Hexfelder der passenden Marktstandfarbe. Überzählige Marktplatz-Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

Marktplatz-Hexfelder mit diesem Symbol werden nur im **Spiel zu viert** genutzt.

Marktplatz-Hexfelder mit diesem Symbol werden im **Spiel zu dritt und viert** genutzt, nicht zu zweit.

8. Sortiert die Technologieplättchen nach ihren Ziffern, mischt jeden Stapel separat und legt diese verdeckt neben den Spielplan.

9. Platziert die Hungermauer- und Dom-Stufenplättchen wie gezeigt.

10. Legt das blaue 5-Punkte-Plättchen neben das Ende des blauen Bereichs.

Vorbereitung des Aktionskrans

Die Vorbereitung ist spielerzahlabhängig.

Dreht das Rad des Aktionskrans, bis der weiße Pfeil auf das Symbol mit der Spieleranzahl zeigt. (Auf der großen Abbildung ist die Vorbereitung für 3 Spieler zu sehen. Hier im Kasten seht ihr die Vorbereitung für 4 Spieler.)

I.

Legt die 6 Aktionsplättchen auf die ersten 6 leeren Plätze, beginnend beim ersten roten Platz oben auf dem Aktionskran. Also kommt keines davon in den blauen Bereich; alle sind entweder in rot oder grün.

II.

Setzt einen Zugzähler-Markierungswürfel in die entsprechende Ausstanzung.

III.

Setzt den anderen Zugzähler auf das Feld des Gerüsts, das der Spieleranzahl entspricht. Beide Markierungswürfel werden die Züge zählen, wie auf **Seite 15** erklärt.

I.



Bereitet den Aktionskran wie oben gezeigt vor. In der ersten Partie solltet ihr die Plättchen in exakt der angezeigten Anordnung legen. In späteren Partien könnt ihr zufällige Auslagen ausprobieren.

Nutzt **Seite A** aller 6 Aktionsplättchen. Ein weniger symmetrischer Aufbau ergibt sich durch **Seite B**. Mischt A- und B-Seiten jedoch niemals. In der gesamten Partie bleiben die Seiten der Aktionsplättchen unverändert.

II.

Sortiert die Sechseckplättchen nach Typ (Gebäude, Mauer oder Aufwertung), nach Seltenheit (Spezial oder Normal) und nach Ära (I oder II). Legt die Stapel für Ära II beiseite. Mischt die Stapel für Ära I verdeckt und legt sie wie gezeigt neben den Spielplan. Deckt von jedem Typ Sechseckplättchen je 1 Spezial- und 3 Normal-Plättchen auf. Legt diese wie gezeigt in den 3 Reihen auf dem Spielplan aus.

III.

Im Spiel zu zweit oder zu dritt: Bestimmte Hexfelder in der Stadt sind markiert, was anzeigen soll, dass sie vor Spielbeginn mit Gebäuden besetzt werden. Legt auf solche Hexfelder normale Gebäude der Ära I, die ihr oben vom Stapel zieht.



Vorbereitung pro Spieler

Wählt eure Farbe. Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und die Spielsteine seiner Farbe, sowie ein Aktionstableau.

Vorbereitung Spielertableau

- 1.** Benutze 4 Markierungswürfel, um deinen Status auf den 4 Leisten anzuseigen. Die Würfel beginnen wie im Bild angezeigt.
- 2.** Platziere 3 Markierungswürfel auf den Boni neben den Rädern deiner beiden Förderkräne.
- 3.** Stelle die Räder deiner Förderkräne auf 2, was bedeutet, dass du mit 2 Gold und 2 Stein beginnst.
- 4.** Nimm dir ein Aktionstableau und lege es zu deinem Spielertableau.



- 5.** Diese Spielsteine dienen als deine Markierungen auf dem Hauptspielplan. Platziere je 1 Markierungswürfel unten rechts auf der Hungermauer und unten links auf dem Dom. Setze deine Spielfigur beim Königsweg neben den Spielplan. Die Scheibe ist dein Punkteanzeiger.



Spielablauf

Wer zuletzt in Prag war, wird Startspieler. (Ihr könnt diesen Spieler auch nach Zufall bestimmen.) Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

In deinem Zug machst du das Folgende:

- 1. Wähle 1 Aktionsplättchen vom Aktionskran.**
- 2. Führe 1 Aktion aus und möglicherweise 1 Zusatzaktion.**
- 3. Beende deinen Zug, indem du den Aktionskran drehst und das Aktionsplättchen zurücklegst.**

Der Aktionskran misst die Züge der Spieler. Nach der Hälfte des Spiels werden die Gebäude-, Mauer- und Aufwertungsplättchen durch Plättchen der Ära II ersetzt. Das Spiel endet, sobald jeder Spieler 16 Züge hatte. Diese Zeitnahmemechanismen werden später noch genau erklärt.

Aktionsplättchen wählen

Kosten und Boni für die Produktion

Dein Aktionstableau zeigt dir deine 6 möglichen Aktionen. Du beginnst deinen Zug, indem du deine gewünschte Aktion wählst. Danach wählst du ein Plättchen vom Aktionskran, das deine gewählte Aktion zeigt.

Jedes Aktionsplättchen zeigt 2 Aktionen, eine innerhalb des Rads, eine außerhalb. Innen oder außen spielt keine Rolle. Du wählst einfach deine Aktion und beachtest die andere nicht.

Das Plättchen erlaubt dir, 1 dieser beiden Aktionen auszuführen.

Bonus vom Aktionskran-Rad

Dein gewähltes Aktionsplättchen verleiht dir einen Bonus. Erklärt werden diese auf Seite 19. Üblicherweise nimmst du dir den Bonus sofort, du darfst damit aber auch noch bis zu einem späteren Zeitpunkt deines Zugs warten.



Wenn du das Plättchen nimmst, hast du die Möglichkeit, 1 Ei zu kaufen. Wenn du Gold hast, kannst du es sofort kaufen. Hast du jedoch kein Gold, ist es erlaubt, das Plättchen zu nutzen, um eine Aktion auszuführen, die dir Gold einbringt, das du sofort zum Kauf eines Eis verwenden darfst.



Diese Plättchen haben Kosten, die in Gold bezahlt werden müssen.

Jedes Plättchen bietet dir einen Bonus vom Rad.

Wenn ein Plättchen den blauen Bereich erreicht, liefert es Bonuspunkte.

Aktionsplättchen, die erst kürzlich gewählt wurden, liegen im roten Bereich des Aktionskrans. Wenn du eins dieser Plättchen wählst, musst du sofort die auf dem Spielplan angegebenen Kosten zahlen. Kannst du sie nicht zahlen, darfst du das Plättchen nicht nehmen.

Plättchen in den grünen Bereichen werden ohne Zusatzboni oder Strafen genommen. (Du erhältst jedoch weiterhin den auf dem Rad angezeigten Bonus.)

Plättchen, die seit einer Weile nicht mehr gewählt wurden, enden im blauen Bereich des Aktionskrans. Wählst du eines von diesen, erhältst du die auf dem Spielplan angegebenen Punkte.



• Aktionen ausführen •

Minen ausbeuten

Diese Aktion liefert dir Gold. Du besitzt eine bestimmte Anzahl Goldminen, angezeigt durch die höchste Zahl links von deinem Würfel auf deiner Goldminenleiste. Wenn du diese Aktion wählst, führe 1 der folgenden Optionen aus:



Erhalte 1 Gold und erhöhe deine Goldminen um 1. (Bewege den Würfel um 1 Feld nach rechts.)

oder **produziere Gold:** Erhalte Gold in Höhe deiner Anzahl Goldminen und nimm dir alle Produktionsboni die links von deinem Würfel angezeigt sind.

Erhaltenes Gold stellst du durch Drehen deines Gold-Förderkrans dar. Das kann dir einen Reichtumsbonus verleihen, sobald du erstmalig eine bestimmte Zahl erreichst. (Siehe dazu den Kasten *Reichtumsboni* unten rechts.) Mehr als 9 Gold sind nicht erreichbar. Solltest du beim Erhalten von Gold bei über 9 landen, bleibt es bei 9, der Überschuss geht verloren.

Erreicht dein Würfel diese Felder, verleiht er einen einmaligen Spezialeffekt.



BEISPIEL: Wenn dein Würfel auf diesem Feld ist, produzierst du 6 Gold, 2 Punkte und den Bonus, den dein Produktionsplättchen anzeigen.

Steinbrüche ausbeuten

Diese Aktion entspricht der Aktion Minen ausbeuten. Wenn du diese Aktion wählst, führe genau 1 der folgenden Optionen aus:



Erhalte 1 Stein und erhöhe deine Steinbrüche um 1. (Bewege den Würfel um 1 Feld nach rechts.)

oder **produziere Stein:** Erhalte Stein in Höhe deiner Anzahl Steinbrüche und nimm dir alle Produktionsboni, die links von deinem Würfel angezeigt sind.



Wenn du produzierst, erhältst du 1 Punkt.

Wenn du produzierst, ziehe 1 Feld auf deiner Technologieleiste voran.

Siegel

Wenn du das Ende deiner Goldminenleiste oder auch das Ende deiner Steinbruchleiste erreichst, erwirbst du das Anrecht auf eins der 5 Siegel – die 5 roten Felder oben links auf dem Spielplan. Das Siegel darf sofort oder später im Spiel während eines deiner Züge in Anspruch genommen werden.



Um ein noch nicht beanspruchtes Siegel zu beanspruchen, zahlst du die Kosten, die (ggf.) unten auf dem Siegel angegeben sind und setzt 1 Markierungswürfel deiner Farbe darauf. Sobald ein Siegel beansprucht wurde, kann niemand anderes es noch bekommen. Die Siegel beeinflussen die Wertung bei Spielende.

Wenn du das Siegel nicht sofort beanspruchen willst (weil du auf einen späteren Zug wartest, in dem du die Kosten bezahlen kannst), legst du den das Siegel beanspruchenden Würfel ans Ende der jeweiligen Leiste, um dich daran zu erinnern, dass du es noch beanspruchen darfst.



Produktionsplättchen

Deine Goldminen- und Steinbruchleisten besitzen ein Feld, das wie nebenstehend aussieht. Erreichst du das Feld, wählst du 1 Produktionsplättchen vom Fluss Moldau. Lege dein gewähltes Plättchen auf das am weitesten links liegende Feld der Leiste, die es dir eingebracht hat. Ab jetzt erhältst du, immer wenn du die Produktions-Option der Leiste nutzt, auch diesen Bonus.



Reichtumsboni

1. Bonus für 6 Gold.

2. Bonus für 6 Stein.

3. Bonus für 9 Gold oder Stein.

Wenn du erstmalig diese Reichtums-Stufen erreichtst, erhältst du einen Reichtumsbonus. Erreichst du 6 Gold, entferne den zugehörigen Würfel und erhältst den darunter angezeigten Bonus. Dasselbe gilt beim Erreichen von 6 Stein. Erreichst du das Maximum an Gold oder Stein, entferne den Würfel in der Mitte und erhältst diesen Bonus. (Entfernte Würfel kannst du als Markierung im Spiel einsetzen.)

Jeden Bonus kannst du nur 1x pro Spiel erhalten. Der weggenommene Würfel erinnert daran, dass du den Bonus nicht erneut bekommen kannst.



Aufwertung (einer Aktion)



Wenn du diese Aktion ausführst, wählt du 1 Sechseckplättchen von der Aufwertungsreihe. (Die allgemeinen Regeln für diese Wahl sind im Kasten rechts erklärt.)

Das Plättchen kommt auf dein Aktionstableau, auf das passende Hexfeld. Wähle die Ausrichtung, in der du das Plättchen ablegen möchtest. Sie ist wichtig, was aber erst eine Bedeutung hat, wenn du eine weitere Aufwertung oder Mauer dort legst. Mehr dazu folgt auf der nächsten Seite.

1! Immer wenn du eine Aktion aufwertest, rückst du 1 oder 2 Felder auf der Universitätsleiste vor – 1 Punkt für ein Aufwertungsplättchen der Ära I oder 2 für eins der Ära II. Zur Erinnerung befindet sich diese Regel auf jedem Plättchen.

Es ist erlaubt, eine bereits aufgewertete Aktion erneut aufzuwerten, allerdings rechnest du sie nicht zusammen. Lege die neue darauf und ignoriere die vorige.

Immer wenn du die aufgewertete Aktion ausführst, erhältst du den in der Mitte des Aufwertungsplättchens abgedruckten Bonus. Wenn du diese Aktion 2x in einem Zug ausführst, erhältst du den Bonus doppelt. Darüber hinaus darfst du dir beim Legen der Aufwertung rückwirkend den Bonus für die Aktion nehmen, falls du sie bereits früher in diesem Zug ausgeführt hast.

Details eines Aufwertungsplättchens



BEISPIEL: Wenn du das Sechseckplättchen oben wählist, musst du es auf das Sechseck „Aufwertung“ deines Aktionstableaus legen. Du darfst es in einer der 6 Ausrichtungen deiner Wahl legen. Du darfst als Bonus 2x auf deiner Leiste Karls-Universität vorrücken. In diesem Beispiel haben das rote Symbol der Ecke und das Silberfenster-Symbol keinen Effekt, weil es dein erstes gelegtes Plättchen ist. Immer wenn du die Aktion „Aufwerten“ ausführst, erhältst du 2 Stein. Tatsächlich erhältst du sofort 2 Stein, da du den Bonus rückwirkend bei der Aktion anwendest, die dich dieses Plättchen nehmen ließ.

Übersicht Sechseckplättchen wählen

3 Aktionen betreffen die Wahl eines Sechseckplättchens aus einer der Reihen des Spielplans. Nachdem du ein Plättchen genommen hast, lege eins von seinem Stapel nach.

Spezialplättchen

Das am weitesten rechts liegende Plättchen ist ein Spezialplättchen. Du darfst es erst nehmen, wenn du den Bonus für Spezialplättchen besitzt.

Der einzige Weg, diesen Bonus für Spezialplättchen zu erhalten ist, ein Aktionsplättchen von diesem Platz zu wählen. Der Spezialplättchen-Bonus gilt nur für die Aktion, die du vom Aktionsplättchen wählst, nicht für deine Zusatzaktion, falls du eine ausführst. Wenn du den Spezialplättchen-Bonus nicht nutzt, erhältst du stattdessen die angezeigte Anzahl Punkte. (Du kannst dich für diese Punkte auch entscheiden, wenn eigentlich den Bonus haben wolltest, es dir dann aber anders überlegt hast.)

BEISPIEL: Hastest du die Gebäudebau-Aktion mittels dieses Plättchens gewählt, gibt es 2 Optionen: nimm entweder ein Normalgebäudeplättchen und erhält 1 Punkt oder nimm 1 Spezialgebäudeplättchen.

Reihe auffrischen

1x pro Zug darfst du 1 Gold oder 1 Stein bezahlen, um 2 Sechseckplättchen aus einer der drei Reihen zu entfernen. Die entfernten Plättchen dürfen beide Normalplättchen sein, du darfst aber auch das Spezial- und ein Normalplättchen entfernen. Jedes entfernte Plättchen kommt verdeckt unter seinen zugehörigen Stapel. Ersetze die entfernten Plättchen durch neue des jeweiligen Stapels, die du offen auslegst.

Du darfst eine Reihe jederzeit in deinem Zug auffrischen – sogar vor der Wahl eines Aktionsplättchens vom Rad. Du bist nicht verpflichtet eine Aktion der von dir aufgefrischten Reihe zu wählen.

Mauerbau

Führst du diese Aktion aus, wähle ein Sechseckplättchen aus der Mauerreihe. (Allgemeine Regeln zur Wahl dieser Plättchen sind oben erklärt.) Du musst die Kosten des Plättchens sofort bezahlen, sie stehen im roten auf dem Plättchen abgebildeten Schild. Wenn du die Kosten nicht bezahlen kannst, darfst du dieses Plättchen nicht wählen.

Das Plättchen verleiht dir sofort die Belohnungen, die im grünen Fenster gezeigt sind. Dann legst du das Plättchen außen an dein Aktionstableau an. (Beachte, dass ein neues Mauerplättchen nicht an zuvor angelegte Mauerplättchen angrenzen muss.) Je nachdem, wie du ein neues Plättchen anlegst, erhältst du 1 oder mehr Boni, wie auf der folgenden Seite erklärt.

Details der Mauerplättchen





Nachbarschaftsboni

Mauerplättchen und Aufwertungsplättchen können dir einen Nachbarschaftsbonus geben. Wenn du ein Plättchen anlegst, achte auf das Symbol an einer seiner Seiten. Legst du das Plättchen so, dass das Symbol an einem benachbarten Plättchen angrenzt, erhältst du die Boni, die durch beide Symbole dargestellt sind. Beispielsweise würde das hier gezeigte Anlegen dir ein Bonus-Silberfenster und ein Bonus-Vorrücken auf deiner Technologieleiste erlauben. Ein ausführlicheres Beispiel gibt es auf Seite 14.

Wenn du benachbart zu einer Seite anlegst, die kein Symbol hat, erhältst du keinen Nachbarschaftsbonus.



Diese Symbole liefern keinen Nachbarschaftsbonus. Sie erinnern lediglich daran, dass dich das Anlegen eines Aufwertungsplättchens 1 oder 2 Felder auf der Leiste Karls-Universität vorrücken lässt.



Roter Eckenbonus

Manche Sechseckplättchen liefern einen Eckenbonus. Mauern und Aufwertungen haben **rote** Eckenboni. Wenn du ein Plättchen mit einem Eckenbonus platzierst, das an einen anderen Eckenbonus passt, nimmst du dir 1 Eckenbonus-Marker dieser Farbe.



Blauer Eckenbonus

Ein Gebäudeplättchen gibt dir seinen **blauen** Eckenbonus, wenn es an die Ecke eines anderen Gebäudes passt oder an den Eckenbonus, der auf dem Spielplan aufgedruckt ist.



Doppel-Eckenbonus

Wenn das gelegte Plättchen an zwei andere Eckenboni passt, nimmst du dir **2** Eckenbonus-Marker dieser Farbe.



Auf der Altstadtseite des Königswegs sind Bauplätze besonders teuer. Ein Gebäude auf einem dieser Hexfelder kostet dich zusätzliches Gold. (Wenn du die Kosten nicht sofort beglichen kannst, darfst du dort nicht bauen.) Als Gegenleistung erhältst du die auf dem Bauplatz angegebenen Punkte.



Auf der Neustadtseite des Königswegs haben die Gebäude keine Zusatzkosten und liefern keine zusätzliche Belohnung.



Bei weniger als 4 Spielern bleiben bei der Vorbereitung ein oder zwei Marktplätze frei, sie zählen jedoch weiterhin als Marktplätze und sind keine erlaubten Bauplätze.



2. Sie bezahlt die Kosten und erhält die angezeigten Vorteile – sie rückt 1 Feld auf ihrer Technologieleiste vor und erhält 1 Stein.



Gebäudebau



Wenn du diese Aktion ausführst, wählst du ein Sechseckplättchen aus der Gebäuderiehe. (Allgemeine Regeln zur Wahl eines Sechseckplättchens stehen auf Seite 9.) Du musst die Kosten des Plättchens sofort bezahlen; sie stehen im roten Schild auf dem Plättchen. Wenn du die Kosten nicht bezahlen kannst, darfst du dieses Plättchen nicht wählen.

Das Plättchen gibt dir sofort die Belohnungen, die im grünen Zeichen stehen. Danach legst du das Plättchen auf einen erlaubten Bauplatz.

Erlaubte Bauplätze



Details der Gebäudeplättchen



Marktplatz-Boni



Auf dem Stadt-Spielplan liegen bei der Vorbereitung 8 bis 10 Marktplätze. Die Spieler streiten um die Boni, die von den Marktplätzen geliefert werden. Immer wenn du ein Gebäude platzierst, wird es exakt neben 1 Marktplatz liegen.

Wenn dein Gebäude Platz für einen Würfel hat, lege einen Markierungswürfel deiner Farbe auf das Feld, wenn du das Gebäude platzierst. Das bedeutet, dass du ein Anrecht auf diesen Marktplatz hast.

Hat dein Gebäude keinen Platz für einen Würfel, bringt es dir sofort Punkte. Du erhältst 1 Punkt pro Gebäudeplättchen, das aktuell an den Marktplatz angrenzt, inklusive des gerade platzierten.

Wenn dein Gebäude das letzte ist, das an diesem Marktplatz gebaut werden kann, wählt jeder Spieler mit einem Anrecht auf diesen Marktplatz 1 der 2 auf dem Marktplatz gezeigten Belohnungen.

Wer die meisten Würfel rund um diesen Platz hat, nimmt sich beide Belohnungen (statt nur 1). Bei Gleichständen entscheidet, wer mehr für seine Gebäude ausgegeben hat. (Rechnet Steine und Gold zusammen; ignoriert Gebäude ohne Würfel.) Wenn weiterhin Gleichstand herrscht, erhalten alle dieser Spieler beide Belohnungen.

Wenn du keine Würfel auf Gebäuden rund um den Marktplatz hast, erhältst du keine Belohnung durch ihn.



3. Grün will ihr Gebäude wie gezeigt platziieren. Da die blaue Ecke an eine blaue auf dem Spielplan gedruckte Ecke angrenzt, erhält sie ein Bonusplättchen „Blaue Ecke“.

4. Auf diesem Gebäude ist kein Platz für einen Würfel von Grün. Das bedeutet, dass sie sofort 1 Punkt für jedes Gebäude rund um den Marktplatz erhält. Hier sind das 3 Punkte. (Hätte es einen Platz für einen Würfel gegeben, hätte sie ihren Markierungswürfel dort abgelegt und in diesem Schritt keine Punkte erhalten.)

5. Dieses Gebäude vollendet den Marktplatz, also erhalten die Spieler jetzt ihre Marktplatz-Boni. Rot und Blau haben je 1 Würfel, also müssen sie den Gleichstand über ihre Baukosten auflösen.

Blaus Gebäude hat 4 Ressourcen gekostet, das von Rot nur 3. Als Gewinner des Gleichstands erhält Blau beide Marktplatz-Boni. Rot dagegen muss sich zwischen 2 Silberfenstern oder 4 Punkten entscheiden. Hätte Grün einen Würfel hier gehabt, hätte auch sie einen der beiden Boni wählen müssen. Das ist aber nicht der Fall, also erhält sie für das Vollenden des Marktplatzes nichts. Rot und Blau nehmen ihre Würfel wieder an sich.



BEISPIEL:

1. Grün hat ein Aktionsplättchen Gebäudebau von einem Platz gewählt, der ihr erlaubt, ein Spezial-Sechseckplättchen zu wählen. Die Plättchenkosten betragen 2 Gold.



Bau des Königswegs



Um diese Aktion auszuführen, ziehst du deine Figur 1 Feld auf dem Königsweg voran.



Straßenfelder

Wenn du auf dem Königsweg vorrückst, bewegst du deine Figur auf das nächste Feld deiner Farbe. Links von den farbigen Feldern sind zwei Effekte, die du sofort ausführst. Einer der Effekte benötigt ein Ei. Wenn du lieber kein Ei ausgeben willst und nicht den Vorteil des Effekts haben möchtest, führst du den anderen Effekt dennoch aus.

Karlsbrücke

Feld IV liegt vor der Karlsbrücke. Um auf Feld IV vorzurücken, musst du 1 Ei bezahlen. Wenn du das Ei nicht bezahlst, darfst du die Aktion nicht ausführen.

Wenn du auf Feld IV vorrückst, ziehst du die obersten 3 Brückenplättchen vom silbernen IV-Stapel. Suche dir eins aus und lege die anderen unter den Stapel zurück. Lege dein gewähltes Plättchen als Planke auf die Brücke. Du erhältst die auf den abgedeckten Feldern gezeigten Boni sowie den Bonus auf dem Plättchen.

Feld V liegt direkt auf der Karlsbrücke. Auch hier musst du 1 Ei bezahlen, um auf Feld V zu kommen.

Wenn du auf Feld V vorrückst, wählst du ein beliebiges Brückenplättchen vom goldenen V-Stapel. Lege es als Planke auf die Brücke und stelle deine Figur darauf. Du erhältst die auf den abgedeckten Feldern gezeigten Boni. Dein gewähltes Plättchen wird bei der Schlusswertung eine Rolle spielen.

Sobald du auf der Karlsbrücke bist, kann deine Figur nicht weiter auf dem Königsweg vorrücken und du darfst diese Aktion nicht länger wählen.

Sobald 5 Planken gelegt wurden, ist die Brücke vollständig. Solltest du auf Feld IV vorrücken, obwohl die Brücke bereits vollständig ist, suchst du dir ein Plättchen vom IV-Stapel aus und erhältst wie üblich dessen Bonus, aber du erhältst nicht die Boni durch das Platzieren auf der Brücke. Stattdessen wirst du das Plättchen ab. Solltest du auf Feld V vorrücken, obwohl die Brücke bereits vollständig ist, nimm dir das Plättchen vom V-Stapel und setze deine Figur darauf, um dich daran zu erinnern, dass sein Bonus in der Schlusswertung eine Rolle spielt. (Sollte der V-Stapel aufgebraucht sein, ist es sinnlos, auf Feld V vorzurücken.)

Eine Brücke aus Eiern?



Technologien

Im Spiel hast du verschiedene Möglichkeiten, auf deiner Technologieleiste vorzurücken. Im Spiel kannst du bis zu 4 Technologien erhalten.

Bewegt sich deine Scheibe auf ein markiertes Feld, ziehst du die obersten 3 Plättchen des zugehörigen Stacks. Wähle 1 davon und lege die anderen beiden verdeckt unter den Stack zurück. Lege deine gewählte Technologie offen neben dein Spielertableau — niemand sonst darf sie nutzen.

Technologien des Levels I und II verleihen dir dauerhafte Fähigkeiten, die während des gesamten Spiels, ab deinem nächsten Zug, nutzen kannst. Da du eine Technologie Level I oder II im Moment deiner Wahl noch nicht nutzen kannst, solltest du dem nächsten Spieler erlauben, seinen Zug zu beginnen, während du dich noch entscheidest, welche Technologie du nehmen willst.

Im Gegensatz dazu geben dir Technologien der Level III und IV einmalige Vorteile, die du sofort nutzen kannst. Du darfst so ein Plättchen aber auch aufheben und es in einem späteren Zug nutzen. Sobald du es nutzt, wirf das Plättchen ab, damit klar ist, dass du es nur 1x nutzen darfst.

Nach dem mit IV markierten Feld kannst du keine weiteren Technologien mehr bekommen, weiter auf der Leiste zu kommen, wird dir bei Spielende aber weitere Punkte verliehen. Wenn du auf dem obersten Feld bist, bekommst du für jedes weitere Vorrücken dort 2 Punkte; dein Würfel bewegt sich nicht mehr.



Karls-Universität

Im Spiel hast du verschiedene Möglichkeiten, auf deiner Leiste Karls-Universität vorzurücken. Deine Höhe auf dieser Leiste zeigt den Wert deiner Technologieleiste bei Spielende an. (Siehe Seite 16.)

Du erhältst generell keine sofortige Belohnung für das Vorrücken auf der Leiste Karls-Universität. Bist du jedoch bereits ganz oben angekommen, erhältst du für jedes weitere Vorrücken dort sofort 2 Punkte, dein Würfel bleibt aber stehen.



BEISPIEL KARLSBRÜCKE:

Grün wählt eine Königsweg-Aktion. Da sie bereits auf Feld IV ist, muss sie jetzt auf die Brücke. Dazu muss sie 1 Ei bezahlen. Nach der Zahlung wird sie 1 der goldenen Plättchen bei der Brücke wählen und es über zwei der Felder legen. Sie kann jedes Felderpaar wählen, außer dem, was bereits vom Silberplättchen belegt ist. Will **Grün** beispielsweise die Felder in der Mitte belegen, wird sie sofort 1 Ei und 1 blauen Marker erhalten. Dann wird sie ihr Plättchen dort ablegen und ihre Figur auf das Plättchen stellen, um anzusehen, dass sie bei Spielende den Vorteil dieses Plättchens erhalten wird.

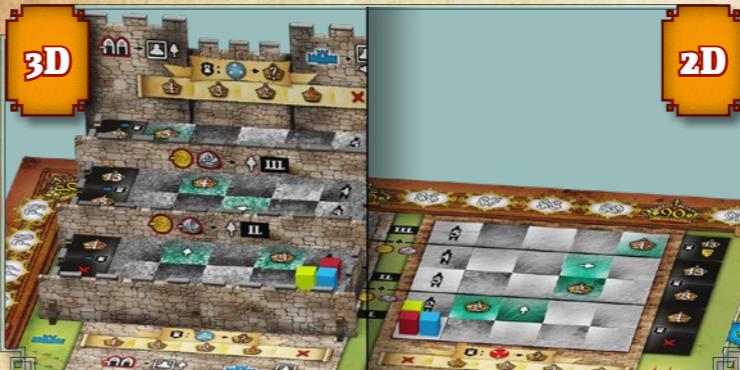


Der Legende nach waren Eier eine wichtige Zutat beim Mörtel für den Bau der Karlsbrücke. Der König befahl, dass ganze Wagenladungen Eier für den Bau nach Prag gebracht werden mussten. Ein Dorf, das vom Befehl des Königs verwirrt war, sandte hartgekochte Eier.

Es klingt lächerlich, eine Brücke mit so banalem Material zu bauen, doch die Karlsbrücke steht seit immerhin 600 Jahren.

Die Hungermauer und der St. Veits-Dom

Der Bau der Hungermauer und des St. Veits-Doms wird durch zwei gestufte Raster in der Spielplanecke gezeigt. Der König weiß eure Hilfe beim Bau dieser wichtigen Projekte zu schätzen.



Bewegung seitwärts

Wenn du ein Mauerplättchen mit dem Hungermauer-Symbol baust, bewegst du deinen Würfel 1 Feld seitwärts auf den Hungermauer-Stufen. (Bei der Hungermauer geht diese Seitwärts-Bewegung immer nach links.)

Ganz ähnlich bewegst du deinen Würfel 1 Feld seitwärts auf den Dom-Stufen, wenn du ein Gebäudeplättchen mit dem Dom-Symbol baust. (Beim Dom geht diese Seitwärts-Bewegung immer nach rechts.)

Du kannst solche Seitwärts-Bewegungen auch durch andere Effekte erhalten. Siehe unten.

Aufwärts rücken

Für eine Bewegung nach oben musst du 2 Silberfenster bezahlen. Das darfst du in deinem Zug jederzeit und beliebig oft tun.

Das Raster ist auf 3 Stufen aufgeteilt. Von Stufe I zu II oder von II zu III hochzurücken erfordert zusätzliche Kosten.

Auswirkungen der Bewegung

Einige Bewegungen haben sofortige Effekte:



Landet dein Würfel auf einem Feld mit darauf abgebildeter Punktzahl, erhältst du diese Punkte sofort.



Landet dein Würfel auf einem Feld mit darauf abgebildeten Seitwärts-Pfeil, bewegst du dich um 1 Feld in der angezeigten Richtung weiter.



Landet dein Würfel auf einem Feld mit darauf abgebildeten Aufwärts-Pfeil, bewegst du dich um 1 Feld nach oben weiter, wenn du dabei jedoch auf einer neuen Stufe landest, bezahlst du die üblichen Gold- und Stein-Kosten für das Betreten neuer Stufen.

Wenn du die oberste Stufe des Doms erreichtst, darfst du dir 1 der drei Schlusswertungs-Plättchen nehmen, die bei der Vorbereitung beim Dom platziert wurden. Nimm das Plättchen und lasse es vor dir liegen, damit jeder sehen kann, dass es nicht mehr verfügbar ist.

Aufwärts-Bewegungen geben dir bei Spielende mehr Punkte. Seitwärts-Bewegungen sorgen dafür, dass deine roten und blauen Marker im Wert steigen. Mehr dazu auf Seite 16 unter Schlusswertung.

BEISPIEL:



1. **Grün** wählt ein Aktionsplättchen von einem Platz, der ihr ein Silberfenster liefert. Sie entscheidet sich, dieses Gebäude zu bauen. Es kostet sie 4 Gold, es in der Neustadt zu bauen. Das bringt ihr ein zweites Silberfenster und eine Seitwärts-Bewegung auf dem Dom.

2. **Grün** bezahlt 2 Silberfenster, um 1 Feld auf dem Dom hochzurücken. Der Pfeil auf seinem Feld erlaubt ihr, um 1 mehr hochzurücken, ohne zusätzliche Silberfenster zahlen zu müssen. Allerdings bringt sie diese Bewegung zur nächsten Stufe, was sie 1 Gold und 1 Stein kostet. Bezahlst sie das nicht, bleibt sie auf dem Feld mit dem Pfeil stehen; der Pfeil gilt ab dann für sie nicht mehr. Sie entscheidet sich dafür zu bezahlen und bewegt sich aufwärts.

3. Jetzt will sie das Dom-Symbol ihres Gebäudeplättchens nutzen, um nach rechts zu gehen. Das gibt ihr 2 Punkte. Beachte, dass sie vor der Aufwärts- die Seitwärts-Bewegung genutzt haben könnte, dadurch hätte sie aber den Pfeil verpasst.

Fenster

Im Spiel wirst du auf verschiedene Weise Silber- und Goldfenster erhalten können. Silberfenster benötigst du, um auf der Hungermauer oder dem St. Veits-Dom nach oben zu rücken. Mit Goldfenstern (wahrscheinlich unter Zuhilfenahme eines Silberfensters) kaufst du eine Zusatzaktion. Du darfst nie mehr als 2 Fenster für deinen nächsten Zug aufbewahren; verbrauche sie oder du musst überzählige abwerfen.



1x

Zusatzaktion kaufen

Zusätzlich zu der Aktion, die du durch dein Aktionsplättchen erhältst, darfst du dir eine Zusatzaktion kaufen:



1x pro Zug darfst du 2 Goldfenster bezahlen oder 1 Goldfenster plus 1 Silberfenster, um eine Zusatzaktion zu kaufen.



13



BEISPIEL:

1) Grün beginnt ihren Zug, indem sie ein Aktionsplättchen wählt, das sie eine Aktion aufwerten lässt. Sie besitzt bereits eine Aufwertung, die ihr dafür einen Goldfenster-Bonus gibt. Sie wählt die angezeigte Aufwertung und legt sie auf ihr Aktionstableau. (Die Ausrichtung darf sie zwar wählen, jedoch muss sie es auf der passenden Aktion ablegen.)

2) Da das Plättchen aus Ära II stammt, rückt Grün 2 Felder auf ihrer Leiste Karls-Universität vor.

3) Grün hat das Plättchen so platziert, dass es 2 Nachbarschaftsboni ausgelöst hat. (Sie kommen immer paarweise.) Sie rückt 1 Feld auf ihrer Technologieleiste vor und nimmt sich 1 Silberfenster. Beachte, dass sie keinen Eckenbonus erhält, weil die rote Ecke derzeit an nichts angrenzt.

4) Normalerweise wäre Grüns Zug jetzt vorbei, aber sie entscheidet sich, 1 Goldfenster und 1 Silberfenster auszugeben, um 1 Zusatzaktion zu kaufen.

5) In dieser zweiten Aktion möchte sie eine Mauer bauen. Dazu benötigt sie kein Aktionsplättchen; sie sagt einfach an, dass sie eine Mauer bauen wird. Sie hat diese Aktion bereits aufgewertet, daher gibt ihr diese Wahl 1 Punkt. Sie sucht sich das hier gezeigte Plättchen aus und gibt 4 Stein aus, um es zu bauen. Es gibt ihr 6 Punkte.

6) Sie platziert die Mauer wie gezeigt. Die roten Ecken grenzen aneinander, was ihr eine Rote-Ecke-Bonusplättchen gibt. Sollte sie später eine weitere rote Ecke einer Mauer hier platzieren, würde sie weitere 2 Rote-Ecke-Bonusplättchen erhalten, eins für jede der beiden bereits vorhandenen roten Ecken.

7) Grün hat zwei Aktionen ausgeführt. Sie darf nicht mehr als 2 ausführen, daher dreht sie den Aktionskran und legt ihr Aktionsplättchen zurück.

Übersicht Aktion

- In jedem Zug wirst du mindestens 1 Aktion ausführen – eine derjenigen von deinem gewählten Aktionsplättchen.
- Du hast außerdem die Möglichkeit, eine Zusatzaktion zu kaufen – das darf eine der 6 möglichen sein.
- Bestimmte Technologien haben Effekte, die dich weitere Aktionen ausführen lassen.
- Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.
- Der Effekt eines Aufwertungsplättchens gilt immer dann, wenn du diese Aktion ausführst. Führst du dieselbe Aktion mehrfach aus, kommt das Aufwertungsplättchen jedesmal zur Anwendung.

Am Ende deines Zugs machst du dies:

1. Wirf alle bis auf 2 Fenster ab, falls du mehr als 2 haben solltest.
2. Drehe das Rad des Aktionskrans 1 Feld im Uhrzeigersinn.
3. Lege dein Aktionsplättchen auf das leere Feld am Anfang des roten Bereichs. Sollte dieses Feld durch den quadratischen Kasten auf dem Aktionsrad blockiert sein, drehe es ein Feld weiter, damit du dein Aktionsplättchen dort ablegen kannst.
4. Für den seltenen Fall, dass ein Plättchen über den blauen Bereich hinaus gedreht wird, entfernst du es und legst es auf das erste offene Feld des grünen Bereichs. Es ist weiterhin 5 Punkte wert. Lege das 5-Punkt-Bonusplättchen zur Erinnerung darauf.



Normalerweise drehst du das Rad um 1 Feld weiter. Wenn sich jedoch der Pfeil auf dem Rad an der hier gezeigten Position befindet, drehe es 2 Felder weit. Dein Aktionsplättchen kehrt immer auf das Feld zurück, das am Beginn des roten Bereichs ist.

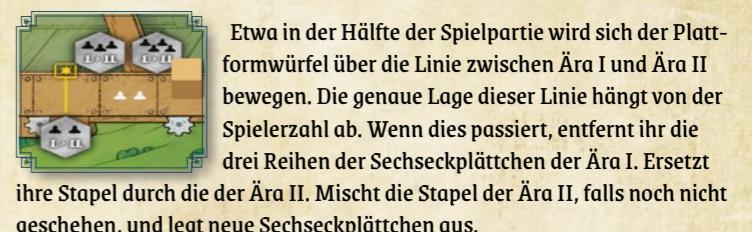


Züge zählen



- I. Der Würfel auf der Plattform fängt auf einem Feld an, das von der Spielerzahl abhängt.
- II. Nachdem einige Spieler ihre Züge gemacht haben, wird der Würfel auf dem Rad in ein Loch des Mechanismus fallen.
- III. Zu diesem Zeitpunkt bewegst du den Plattformwürfel 1 Feld in Richtung der Sanduhr am Ende.

Am Ende des Zugs des nächsten Spielers kann der Radwürfel kurz angehoben werden, damit das Rad wie üblich gedreht werden kann.



Etwa in der Hälfte der Spielpartie wird sich der Plattformwürfel über die Linie zwischen Ära I und Ära II bewegen. Die genaue Lage dieser Linie hängt von der Spielerzahl ab. Wenn dies passiert, entfernt ihr die drei Reihen der Sechseckplättchen der Ära I. Ersetzt ihre Stapel durch die der Ära II. Mischt die Stapel der Ära II, falls noch nicht geschehen, und legt neue Sechseckplättchen aus.

Im Spiel zu zweit kommt die Spielmitte nicht, wenn sich der Plattformwürfel bewegt. Stattdessen kommt sie ein paar Züge später, wenn der weiße Pfeil des Rads das letzte Feld des roten Bereichs erreicht, angezeigt durch das Sternsymbol.

Spielende

Wenn sich der Würfel auf das letzte Feld der Plattform bewegt, verbleiben noch 11 Spielzüge. Wenn du wissen willst, wie viele Spielzüge du selber noch haben wirst, schaue dir diese Tabelle an.

	1.	2.	3.	4.
5	6	xx	xx	
3	4	4	xx	
2	3	3	3	

BEISPIEL: Im Spiel zu dritt beginnt der 11-Zug-Countdown am Ende des Zugs des Startspielers. Die Spieler 2 und 3 haben 4 weitere Züge, während der Startspieler nur noch 3 Züge planen kann. Das Spiel kümmert sich automatisch um diesen Ablauf.

Das Spiel endet, wenn der Plattformwürfel die Plattform verlässt und sich auf die Sanduhr am Ende bewegt. Jeder Spieler hatte dann exakt 16 Züge. Jetzt kommt die Schlusswertung.

Schlusswertung

Zusätzlich zu den Punkten, die du im Spiel gesammelt hast, wirst du noch Punkte bei der Schlusswertung erhalten.
Eine Übersicht findest du auf der Rückseite der Schnellübersichten.

1. Nicht ausgewertete Marktplätze



X, Y, Z... → B

Jeder Marktplatz, der im Spiel nicht umschlossen wurde, wird jetzt Belohnungen ausschütten. Jeder Spieler mit einem Anrecht auf diesem Marktplatz erhält die Belohnung, die auf der unteren Hälfte des Marktplatz-Plättchens gezeigt ist.

2. Punkte für Akademiker



Du erhältst 0, 1, 2 oder 3 Punkte pro Feld, das du auf der Technologieleiste vorangerückt bist. Die Anzahl deiner errungenen Punkte wird von deiner Position auf der Leiste Karls-Universität bestimmt. Wenn du z. B. bei Technologie 7x vorgerückt bist (deine Scheibe wäre also oberhalb des Technologiefelds Level IV), würdest du 0 Punkte erhalten, wenn deine Scheibe auf der Karls-Universität noch am unteren Ende der Leiste wäre. Du würdest jedoch 21 Punkte bekommen, wenn deine Scheibe auf der Leiste Karls-Universität ganz oben wäre.

3. Hungermauer und St. Veits-Dom



Du erhältst Punkte für deine Reihe auf den Hungermauer- und Dom-Stufen. Jede Reihe zeigt einen Punktwert in einem schwarzen Kästchen am Ende der Reihe. Diese Anzahl Punkte erhältst du.

Du erhältst Punkte für deine roten und blauen Eckenbonus-Marker. Jede Spalte zeigt ganz oben einen Punktwert. Multipliziere diesen Wert mit der Anzahl zugehöriger Marker und erhalte entsprechend viele Punkte. Die Hungermauer verleiht dir Punkte für blaue Marker pro Seitwärts-Bewegung, die du ausgeführt hast. Der Dom gibt Punkte für rote Marker (und seine Seitwärts-Bewegungen gehen in die andere Richtung).



BEISPIEL: Grüns Würfel steht auf der obersten Reihe des Doms, was 13 Punkte wert ist. (Als sie die oberste Stufe erreicht hatte, bekam sie außerdem ein Plättchen, das sie in Schritt 5 der Wertung werten wird.)

In Grüns Spalte sind rote Bonusmarker 3 Punkte wert. Sie hat 3 rote Bonusmarker, was ihr 9 Punkte einbringt.

4. Mauern



- Du erhältst 4 Punkte, wenn du genau 3 Mauern um dein Aktionstableau gebaut hast.
- Du erhältst 10 Punkte, wenn es 4 oder 5 Mauern sind.
- Du erhältst 18, wenn es 6 oder mehr sind.

Es zählt nur die Anzahl deiner Mauern; es ist egal, ob sie aneinander angrenzen.

5. Schlusswertungs-Fähigkeiten



Während des Spiels können die Spieler persönliche Schlusswertungs-Fähigkeiten erwerben, wenn sie sich ein V-Plättchen auf der Karlsbrücke oder beim Dom oder 1 oder 2 Siegel gesichert haben. Jetzt kommen diese Schlusswertungs-Fähigkeiten zum Einsatz.

6. Übrige Eier



Schließlich erhältst du noch die angegebene Zahl Punkte für die Eier, die du noch hast. Hast du z. B. noch 4 oder mehr Eier, erhältst du 10 Punkte.

Gewinner

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Für den unwahrscheinlichen Fall eines Unentschiedens, gewinnt derjenige dieser Spieler, der später begonnen hat. (Wer also direkt rechts vom Startspieler sitzt, gewinnt den Gleichstand.)

Lasst eure Errungenschaften eine Weile auf euch wirken, bevor ihr das Spiel wegpackt. Beim Abräumen des Spielplans solltet ihr daran denken, dass St. Veits-Dom, Hungermauer und Karlsbrücke bis heute noch stolze Wahrzeichen des Herzens von Prag sind.



Solovariante

Im Solospiel entspricht die Vorbereitung der für 2 Spieler. Du bist Startspieler.

Nach jedem deiner Züge spielst du den Zug des Gegners wie folgt:

1. Wähle das Aktionsplättchen, dass am weitesten vorn liegt (am nächsten zum blauen Bereich).
2. Lege das Plättchen sofort wieder nach den üblichen Regeln auf den Aktionskran zurück.

Dein Spielziel ist es, einen möglichst hohen Punktwert zu erreichen. Wir glauben, dass alles über 140 Punkte recht gut ist. Wenn du eine Solovariante spielen möchtest, in der ein ausgefeilter gegnerischer Zug stattfindet, schau nach bei deliciousgames.org.

Abwandlungen



Wenn die Aktionen weniger symmetrisch sein sollen, nehmt ihr die B-Seiten der Aktionsplättchen. (Mischt die A- und B-Seiten nicht.)



Einige oder alle der Effekte auf dem Königsweg, die kein Ei benötigen, können durch diese Plättchen ersetzt werden. Römische Ziffern zeigen an, wo das Plättchen platziert werden muss.



Auf Hungermauer und Dom kannst du unterschiedliche Stufen setzen. Stufen kommen immer in Sätzen, und du solltest immer alle A-Stufen bzw. alle B-Stufen nutzen. Die beiden Bauprojekte sind jedoch unabhängig voneinander. Würdest du also z. B. bei der Hungermauer die A-Stufen verwenden, kannst du beim Dom die A-Stufen, die B-Stufen oder sogar die Originalstufen verwenden.

Hinweise zum Timing

Das Timing im Spiel ist im allgemeinen nicht so wichtig, daher kannst du Dinge in einer Abfolge ausführen, die für dich am sinnvollsten ist. Insbesondere kannst du die folgenden Dinge in beliebiger Reihenfolge in deinem Zug machen:

- Nutzen einer 1x nutzbaren Technologie.
- Kauf einer Zusatzaktion.
- Diese Zusatzaktion ausführen.
- Ein Aktionsplättchen nehmen.
- Eine der Aktionen des Plättchens wählen und sie ausführen.
- Waagerechte Bewegungen auf Dom oder Hungermauer ausführen, die du durch Gebäudeplättchen oder aus andern Quellen erhalten hast.
- Senkrechte Bewegungen auf Dom oder Hungermauer ausführen.
- „Sofortige“ Effekte einer in diesem Zug ausgeführten Königsweg-Aktion ausführen.

Trotz dieser großen Flexibilität deines Zugs ist es natürlich nicht erlaubt, eine Sache oder deren Belohnungen zu nutzen, ohne zuvor für die Sache bezahlt zu haben. Zum Beispiel:

- Du darfst kein Aktionsplättchen aus dem roten Bereich nehmen, bevor du dafür bezahlt hast.
- Du erhältst keine Vorteile durch ein Mauer- oder Gebäudeplättchen, bevor du dafür bezahlt hast.

Beachte auch die beiden ersten Punkte der leicht vergessenen Regeln.



Autor: Vladimír Suchý

Illustration: Milan Vavroň

Graphik-Design, 3D-Elemente: Radek „rbx“ Boxan

Produktion: Kateřina Suchá

Spielregeln: Jason Holt **Übersetzung:** Michael Kröhnert

Lektorat: Malte Frieg

Testspieler: Vojta, Katka, Kája, Miloš Procházka, Kendy, Jindra, Láďa Smejkal, Kew, Libor, Jirka Bauma, Ondra Demel, Youda, Andy, Pítrs, Rony and Danča, Roman, Adam, Patrik Hajda, Ondra Skoupý und dessen Ehefrau, Alladjex, Oskar, Radek, Tomáš, Zachi, die Spieler von Svět deskových her, Tlama Games, Kubrtovo hraní, und Teilnehmer von Spieleveranstaltungen in Počátky, Malenovice, Later, Trachtače, Warcon und noch viele andere.

Besonderer Dank: Henrik Larsson für dessen inspirierende Vorschläge und Ládín für seine Anmerkungen zum Solospiel. Und natürlich Radek Boxan für das Grafik-Design, die 3D-Gebäude und weitere coole technische Kniffe.





Karl IV.

Karl IV war tschechischer König von 1346 bis 1378. 1355 wurde er zum Heiligen Römischen Kaiser gekrönt. Als einer der gebildetsten Herrscher Europas beherrschte er fünf Sprachen. Während seiner Herrschaft blühte das tschechische Königreich auf. Prag wurde zu einer der wichtigsten Städte Europas dank seiner ambitionierten Bauprojekte.



Der Königsweg

Der Königsweg verlief mehr oder minder so, wie es in unserem Spiel zu sehen ist, querte die Karlsbrücke und ging dann hoch zur Burg. Nach Karls Amtszeit wurde er der Weg für die Krönungsprozession des jeweiligen tschechischen Königs.



Prags Altstadt

Prags Altstadt liegt in einer Biegung der Moldau, wie auf dem Spielplan zu sehen. Außerhalb ihrer Mauern begann der Bau einer Stadt vom Reißbrett – die Neustadt, die eigene Stadtmauern hatte. Dies sind die Mauern und Gebäude, die ihr im Lauf des Spiels erbaut. Auf der anderen Seite der Moldau liegt eine kleinere Stadt, die heute Malá Strana heißt, was als „Kleine Seite des Flusses“ übersetzt werden kann – sie quetscht sich zwischen Fluss und die steilen Hügel unterhalb der Prager Burg.



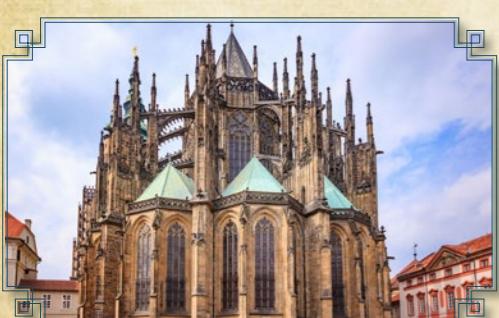
Karlsbrücke

Die Karlsbrücke wurde gebaut, um die beiden Ufer der Moldau zu verbinden, die durch Prag fließt. Ursprünglich waren sie durch die Judithbrücke verbunden (die den Namen einer früheren tschechischen Königin trug), doch eine Flut im Jahr 1342 zerstörte diese alte Brücke, was den Bau einer neuen erforderte. In späteren Jahren wurde die Karlsbrücke mit barocken Statuen geschmückt. Bis heute ist sie eine der prägenden Sehenswürdigkeiten Prags. Nach der Legende steht die Brücke nur deshalb so lange, weil ihr Mörtel mit Eiern angemischt wurde.



Der städtische Dom von St. Veits, Wenceslaus und Adalbert

Der St. Veits-Dom ragt hoch über der Prager Burg auf. König Johann legte den Grundstein, sein Sohn, der zukünftige König Karl IV, führte die Arbeit fort. Während seiner Regierungszeit beauftragte Karl Peter Parler, den Bau zu beaufsichtigen, was dieser fast 50 Jahre lang bis zu seinem Tod auch tat. Der Bau erfolgte bis zu den Hussiten-Kriegen im 15. Jahrhundert, kam ins Stocken und wurde erst im 19. Jahrhundert zum Abschluss gebracht.



Unser Spiel zeigt außerdem einige Bauten, die bis heute im Herzen von Prag zu finden sind, wie

- Die Altneu-Synagoge
- Kirche unserer Dame des Schnees
- Prager Burg



Die Hungermauer

Die Hungermauer wurde als Verteidigungsanlage oberhalb Malá Strana erbaut. Eine Arbeit beim Bau der Mauer anzunehmen war eine Möglichkeit, an Essen zu kommen und die Legende besagt, dass Karl den Bau nur befohlen hatte, um für diejenigen zu sorgen, die noch unter der Hungersnot von 1361 litten.



Erhalte einen Fenstermarker der angegebenen Farbe.



Wähle ein Spezialplättchen gemäß der Regeln auf Seite 9 oder erhalte 1 Punkt.



Du kannst ein Ei für die angegebenen Kosten kaufen. Weil dieser Bonus vom Rad herröhrt, kannst du ihn auch später in deinem Zug nutzen, falls du nicht sofort bezahlen kannst.



Rücke 1 Feld auf der angegebenen Leiste vor.



Wann immer du ein Gebäude ohne Domsymbol baust und deine Figur auf diesem Feld des Königswegs ist, erhältst du 3 Punkte.



Wann immer du die Aktion Mauerbau ausführst und deine Figur auf diesem Feld des Königswegs ist, erhältst du 2 Punkte.

Brückenplättchen



Du darfst dich 1 Feld nach links auf der Hungermauer bewegen. Erhalte außerdem ein Silberfenster und 2 Punkte.



Du darfst dich 1 Feld nach rechts auf dem Dom bewegen. Erhalte außerdem 1 Silberfenster und 2 Punkte.



Rücke auf der angegebenen Leiste 3x vor.



Erhalte sofort 3 Punkte. Bei Spielende erhältst du Punkte in Höhe deiner Position auf der Leiste Karls-Universität. Ist deine Scheibe zum Beispiel auf dem obersten Feld, würdest du 8 Punkte erhalten.



Bei Spielende erhältst du 3 Punkte für jedes Aufwertungsplättchen in deinem Besitz. (Hast du dieselbe Aktion 2x aufgewertet, zählen beide Plättchen.)



Bei Spielende erhältst du 2 Punkte für jedes Mauerplättchen in deinem Besitz.



Erhalte sofort 3 Punkte. Bei Spielende erhältst du Punkte in Höhe deiner Anzahl Goldminen. Wenn dein Würfel zum Beispiel ganz rechts ist, würdest du 8 Punkte erhalten.



Erhalte sofort 3 Punkte. Bei Spielende erhältst du Punkte in Höhe deiner Anzahl Steinbrüche. Wenn dein Würfel zum Beispiel ganz rechts ist, würdest du 7 Punkte erhalten.



Bei Spielende erhältst du Punkte abhängig von der Reihe, die du auf der Hungermauer und dem Dom erreicht hast. Bist du beispielsweise auf Reihe 3 der Hungermauer, sind das 6 Punkte, plus dem, was du durch den Dom erhältst.



Auf Dom und Hungermauer gelten diese Symbole nicht als Effekte. Sie zeigen lediglich an, auf welcher Reihe du bist.

Marktplatz-Plättchen



Der obere Bonus ist eine Seitwärts-Bewegung auf entweder der Hungermauer oder dem Dom. Ein Spieler, der beide Marktplatz-Boni erringt, erhält außerdem 3 Gold, muss sich aber trotzdem für eine der beiden Bewegungen entscheiden.



Erhalte sofort 2 Punkte pro Silberfenster in deinem Besitz. Du bezahlst nichts, sondern erhältst einfach die Punkte.



Wann immer du die Aufwerten-Aktion ausführst und deine Figur auf diesem Feld des Königswegs ist, erhältst du 2 Punkte und erhältst entweder 1 Gold oder 1 Stein.

Technologien

Technologien des Levels I und II verleihen dir dauerhafte Fähigkeiten, die du in allen folgenden Zügen verwenden kannst. Sie können jedoch nicht in dem Zug eingesetzt werden, in dem du sie nimmst.

Im Gegensatz dazu haben Technologien der Level III und IV einen einmaligen Effekt. Dieser Effekt kann im Zug genutzt werden, in dem du die Technologie nimmst oder in einem späteren Zug. (Wirf das Plättchen danach ab, damit klar ist, dass du es bereits genutzt hast.) Wenn dich eine Technologie auffordert, eine Aktion auszuführen, zählt diese nicht als die eine Zusatzaktion, die du in jedem Zug kaufen darfst.

Level I



Immer wenn du den angezeigten Bonus des Rads erhältst, erhalte 1 mehr sowie 1 Punkt.



Immer wenn du auf der abgebildeten Leiste vorrückst, erhalte 2 Punkte.



Immer wenn du eine Reihe auf Dom oder Hungermauer hochrückst, erhalte 2 Punkte.



Wenn du in deinem Zug bei der Wahl deines Aktionsplättchens 1 oder mehr Punkte erhältst, erhalte 1 mehr. (Die Punkte können von Rad oder aus dem blauen Bereich kommen. Diese Technologie gibt dir jedoch nur maximal 1 zusätzlichen Punkt pro Zug.)

Level II



Wenn du ein Gebäude mit diesem Symbol baust, erhalte die angezeigte Ressource und 1 Punkt.



1× pro Zug, wenn du den angezeigten Marker erhältst, erhalte 1 Punkt und den angezeigten Stein bzw. das Gold.



Immer wenn du ein Gebäude baust, das das angezeigte Symbol nicht hat, erhalte die gezeigte Ressource und 1 Punkt.



Immer wenn du ein Ei erhältst (oder kaufst), erhalte 1 Punkt und 1 Stein.



Wenn du ein Mauerplättchen mit diesem Symbol baust, erhalte die angezeigte Ressource und 1 Punkt.

Level III



Erhalte 1 Ei. Führe die Aktion *Königsweg bauen* aus.



Rücke 1 Feld bei Dom oder Hungermauer hoch. Wenn du zur nächsten Stufe hochrückst, ignoriere die üblichen Stein- und Goldkosten.



Rücke 4× auf deiner Leiste Karls-Universität vor.



Führe die Aktion *Aufwerten* durch und erhalte 3 Punkte.



Produziere Gold und erhalte 2 Stein. (Es handelt sich nicht um eine Aktion *Minen ausbeuten*, daher löst es keine Boni durch eine Aufwertung *Minen ausbeuten* aus.)



Produziere Stein und erhalte 2 Gold. (Es handelt sich nicht um eine Aktion *Steinbruch ausbeuten*, daher löst es keine Boni durch eine Aufwertung *Steinbruch ausbeuten* aus.)

Level IV



Führe die Aktion *Gebäudebau* aus. Die Gesamtkosten des Gebäudes werden um 2 Gold verringert. (Die Gesamtkosten umfassen die auf dem Plättchen gezeigten Kosten und etwaige auf dem Spielplan gezeigten Kosten. Die Gesamtkosten können nicht unter 0 fallen.)



Führe die Aktion *Mauerbau* aus. Die Kosten des Mauerplättchens werden um 2 Stein verringert.



Führe eine beliebige Aktion aus.



Führe die Aktion *Aufwerten* aus und erhalte 1 Goldfenster.



Erhalte beide Belohnungen, die auf einem Marktplatz-Plättchen gezeigt sind. (Es spielt keine Rolle, ob der Marktplatz bereits ausgewertet wurde; es darf jedoch keiner von denen sein, die nicht auf den Spielplan gelegt wurden.)



Erhöhe entweder deine Goldminen oder deine Steinbrüche um 1. Danach produzierst du entweder Gold oder Stein. (Die beiden Wahlmöglichkeiten sind unabhängig. Du kannst also z. B. deine Goldminen um 1 erhöhen und danach entscheiden, ob du Gold oder Stein produzieren möchtest. Das löst keine Aufwertungen aus.)