

Die Aktionskarten



Holzfaller (gemischt)

Der Spieler kann:

- ein Klötzchen auf die Karte legen (Holz fallen) ODER
- ein Klötzchen von der Karte nehmen und gegen 4 Denare tauschen (das Holz verkaufen).

Beispiel: Geoffrey aktiviert den Holzfaller, auf dem bereits zwei Klötzchen liegen, mit insgesamt 8 Würfelanlagen. Er entscheidet sich, 4 weitere Klötzchen auf die Karte zu legen. Später im Spiel aktiviert er abermals den Holzfaller; diesmal mit einem weißen Würfel mit Augenzahl 5, der durch den Mönch in 3 gelbe Würfel verwandelt wird. Er nimmt die 6 Klötzchen von der Karte und erhält dafür 24 Denare. Es würde eine weitere Aktion erfordern, erneut Klötzchen auf die Karte zu legen.



Holzschuhmacherin (sofort)

Der Spieler erhält 1 Denar für jeden seiner Gefolgsleute im Rathaus. Hinausgeworfene Gefolgsleute bringen keine Denare.



Weberin (sofort)

Der Spieler erhält 1 Denar für jeden seiner Fachleute auf einer Aktionskarte (auch für den auf der Weberin-Karte).



Wirtin (sofort)

Der Spieler erhält nach Wahl 4 Einflusspunkte oder 1 SP (man kann beide Möglichkeiten in derselben Aktion beliebig kombinieren).



Likörfabrikant (verzögert)

Mit einem Klötzchen vom Likörfabrikanten kann man einen seiner Würfel auf die entgegengesetzte Seite drehen, bevor man ihn zum Ausführen einer Aktion verwendet. Würfel von anderen Spielern können nicht umgedreht werden, selbst dann nicht, wenn man sie gekauft hat.



Winzer (verzögert)

Mit einem Klötzchen vom Winzer kann man sich kostenlos einen Würfel eines beliebigen Spielers nehmen, bevor man diesen verwendet, um eine Aktion auszuführen. Dieser Würfel darf auch dem neutralen Spieler gehören. Wenn dieser Würfel mit anderen zusammen als Gruppe verwendet wird, muss er bei der Ermittlung der Kosten für den Kauf von Würfeln berücksichtigt werden. Zur Erinnerung: Es ist verboten, violette Würfel anderer Spieler zu nehmen.

Beispiel: Geoffrey verwendet ein Klötzchen, um sich von Madeline den roten Würfel mit Augenzahl 6 zu nehmen. Er vervollständigt seine Gruppe mit einer roten 4 aus seinem eigenen Stadtteil und einer roten 5, die Madeline gehört. Er zahlt 6 Denare an Madeline für ihre rote 5.



Bankier (sofort)

Wenn der Spieler mehr als 30 Denare besitzt, gewinnt er 3 SP. Er gibt dieses Geld aber nicht aus, um die SP zu erhalten.



Viehzüchter (gemischt)

Der Spieler kann:

- 3 Denare zahlen, um ein Klötzchen auf die Karte zu legen (Vieh kaufen) ODER
- ein Klötzchen von der Karte nehmen und gegen 2 SP tauschen (Vieh verkaufen)



Handwerksmeister (sofort)

Der Spieler erhält 1 SP für je 2 seiner Fachleute auf Aktionskarten (auch für den auf der Handwerksmeister-Karte).



Bischof (sofort)

Der Spieler erhält 1 Denar pro eigenem Klötzchen, das auf der Kathedrale liegt.



Augustiner (verzögert)

Wenn ein Spieler eine Gruppe von Würfeln zusammenstellt, kann er ein Klötzchen vom Augustiner so verwenden, als ob dieser ein gelber Würfel mit Augenzahl 6 wäre, der in seinem Stadtteil läge. Dieses Klötzchen kann nicht alleine verwendet werden und muss mit mindestens einem anderen Würfel gruppiert werden, um eine Aktion auszuführen. Außerdem zählt dieses Klötzchen sowohl bei der Begrenzung auf 3 Würfel pro Gruppe als auch bei der Ermittlung der Kosten beim Kauf fremder Würfel mit.



Großmeister der Templer (verzögert)

In dem Moment, in dem man eine Gruppe von Würfeln zusammenstellt, kann man mit dem Großmeister der Templer von jedem Spieler maximal 1 roten Würfel im Tausch gegen je 2 Denare nehmen. Zum Beispiel kann ein Spieler eine Gruppe von 3 roten Würfeln zusammenstellen, indem er einen seiner Würfel und jeweils einen von 2 verschiedenen Spielern nimmt, denen er dafür jeweils 2 Denare gibt. Man kann kein anderes Klötzchen verwenden, um diese roten Würfel zu verändern, da pro Aktion nur ein Klötzchen verwendet werden darf. Es ist möglich, für 2 Denare einen Würfel aus dem Stadtteil des neutralen Spielers zu nehmen. Einen Fachmann auf den Großmeister der Templer zu stellen, kostet 5 Einflusspunkte. Man muss keine Denare bezahlen.



Kräuterhändler (verzögert)

Mit dem Kräuterhändler können Sie einen einzelnen weißen Würfel so verwenden, als ob es drei rote Würfel mit der gleichen Augenzahl wären. Wenn ein Spieler ein Klötzchen von dieser Karte für seine Aktion benutzt, darf er nur einen einzigen weißen Würfel verwenden. Nimmt er diesen aus einem anderen Stadtteil, muss er 2 Denare bezahlen. (Man kann keinen zusätzlichen roten Würfel kaufen.)



Baumeister (sofort)

Der Baumeister gestattet, ein Klötzchen auf ein beliebiges, freies Feld der Kathedrale zu legen (unter Berücksichtigung der Regel, dass ein Klötzchen immer auf dem niedrigsten freien Feld einer Spalte platziert werden muss). Es ist möglich, ein viertes Stockwerk zu bauen, indem man Klötzchen auf eine gedachte vierte Reihe mit 6 Feldern über den ersten 3 Reihen legt. Um ein Klötzchen in das vierte Feld einer Spalte zu legen, muss das Feld darunter in der dritten Reihe besetzt sein. Der Baumeister ist die einzige Möglichkeit, ein Klötzchen in das 4. Stockwerk zu stellen. Am Ende des Spiels verliert jeder Spieler 2 SP, wenn dieser kein Klötzchen im 4. Stockwerk platziert hat. Genau wie im Grundspiel bringt jedes Klötzchen Einflusspunkte und SP entsprechend dem Würfelwert.



Prediger (verzögert)

Wenn man ein Klötzchen vom Prediger verwendet, nehmen alle Würfel einer Gruppe den Wert von einem beliebigen Würfel aus dieser Gruppe an.



Schreiber (sofort)

Der Schreiber bringt 1 SP pro Ereigniskarte, die der Spieler mittels der Aktion «3 - Gegen Ereignisse ankämpfen» insgesamt besiegt hat.



Einsiedler (Endabrechnung)

Der Spieler legt ein Klötzchen auf die Einsiedler-Karte. Am Ende des Spiels ist jedes dieser Klötzchen 9 SP minus der Anzahl der auf der Karte liegenden Klötzchen aller Spieler wert. Ein auf dem Einsiedler liegendes Klötzchen kann nie weniger als 1 SP wert sein. Beispiel: Die Spieler haben während des Spiels 6 Klötzchen auf die Karte gelegt (2 blaue, 3 orange und 1 grünes). Jedes Klötzchen bringt seinem Besitzer daher 3 SP ein (insgesamt 6 SP für blau, 9 SP für orange und 3 SP für grün).



Begine (sofort)

Der Spieler bekommt 1 SP für jeden weißen Würfel, den er in seinem Stadtteil liegen hat. Es werden nur die weißen Würfel gezählt, die dort noch liegen, nachdem die für die Aktivierung verwendeten Würfel schon entfernt wurden.



Lösegeld (sofort)

Der Spieler kann zum Preis von 3 Denaren 1 Klötzchen auf eine Ereigniskarte seiner Wahl legen. Bei jeder Aktivierung (selbst in derselben Aktion) kann der Spieler wählen, sein Klötzchen auf eine andere Karte zu legen.



Katapult (gemischt)

Der Spieler kann:

- ein Klötzchen auf die Karte legen (Katapult laden) ODER
 - ein Klötzchen von der Karte nehmen, um zwei Klötzchen aus seinem Vorrat auf genau eine Ereigniskarte zu legen (Katapult abfeuern)
- Bei jeder Aktivierung kann der Spieler wählen, die zwei Klötzchen auf eine andere Ereigniskarte zu legen.



Späher (sofort)

Der Späher erlaubt es, ein Klötzchen auf jedes aktive Ereignis zu legen (Plünderung eingeschlossen). Der Spieler muss 1 Denar für jedes so platzierte Klötzchen zahlen. Bei jeder Aktivierung (selbst in derselben Aktion) kann sich der Spieler aussuchen, auf eine oder mehrere Karten keine Klötzchen zu legen, und muss dann dafür auch keine Denare bezahlen.



Henker (sofort)

Der Spieler erhält 1 Einflusspunkt aus dem Vorrat und 1 Einflusspunkt von dem Spieler mit den meisten davon. Wer der Spieler mit den meisten Einflusspunkten ist, kann sich zwischen aufeinander folgenden Aktivierungen ändern. Falls mehrere Spieler gleich viele Einflusspunkte haben, wählt der aktive Spieler, von wem er die Einflusspunkte nimmt.



Kastellan (gemischt)

Der Spieler kann:
• ein Klötzchen auf die Karte legen ODER
• ein Klötzchen von der Karte nehmen und gegen 5 Einflusspunkte tauschen



Werber (verzögert)

Wenn ein Spieler eine Gruppe von Würfeln zusammenstellt, kann er ein Klötzchen vom Werber so verwenden, als ob dieser ein roter Würfel mit Augenzahl 6 wäre, der in seinem Stadtteil läge. Dieses Klötzchen kann nicht alleine verwendet werden und muss mit mindestens einem anderen Würfel gruppiert werden, um eine Aktion auszuführen. Außerdem zählt dieses Klötzchen sowohl bei der Begrenzung auf 3 Würfel pro Gruppe als auch bei der Ermittlung der Kosten beim Kauf fremder Würfel mit. Einen Fachmann auf den Werber zu stellen kostet 3 Einflusspunkte. Man muss keine Denare bezahlen.



Heirat (sofort)

Der Spieler kann 7 Denare zahlen, um 4 SP zu gewinnen.



Fort (Wirkung für die Endabrechnung)

Ein Würfel mit 1, 2 oder 3 Augen erlaubt es, ein Klötzchen auf die Karte zu legen. Dafür erhält der Spieler 1 SP und 1 Einflusspunkt. Ein Würfel mit 4, 5 oder 6 Augen erlaubt es ebenfalls, ein Klötzchen auf die Karte zu legen. Dafür erhält der Spieler 2 SP und 2 Einflusspunkte. Während derselben Aktion kann man bis zu 3 Klötzchen platzieren, abhängig von der Zahl der Würfel in der Gruppe. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Klötzchen auf das Fort gelegt hat, erhält weitere 3 SP. Bei Gleichstand teilen sich alle beteiligten Spieler die 3 SP (abrunden).



Prinzessin (Wirkung für die Endabrechnung)

Wenn ein Spieler diese Karte aktiviert, legt er ein Klötzchen darauf. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Klötzchen auf der Karte die Gunst der Prinzessin und 6 SP. Bei Gleichstand teilen sich die Spieler die 6 SP (abrunden).

Die Persönlichkeitskarten



Jeanne de Champagne

- 1 SP, wenn ein Spieler insgesamt 2 oder 3 Gefolgsleute auf gelben Aktionskarten und dem Rathaus hat
- 3 SP, wenn er 4 oder 5 dort hat
- 6 SP, wenn er 6 oder mehr dort hat



Isabeau de Bavière

- 1 SP, wenn ein Spieler insgesamt 2 oder 3 Gefolgsleute auf roten Aktionskarten und dem Grafenpalast hat
- 3 SP, wenn er 4 oder 5 dort hat
- 6 SP, wenn er 6 oder mehr dort hat



Marie de Champagne

- 1 SP, wenn ein Spieler insgesamt 2 oder 3 Gefolgsleute auf weißen Aktionskarten und dem Bischofsitz hat
- 3 SP, wenn er 4 oder 5 dort hat
- 6 SP, wenn er 6 oder mehr dort hat

Die Ereigniskarten



Wölfe

+ 1 schwarzer Würfel



Harter Winter

Jeder Spieler verliert ein Klötzchen wahlweise von einer Aktionskarte mit verzögerter Wirkung, von einer Aktionskarte mit gemischter Wirkung, von einer Aktionskarte mit Wirkung für die Endabrechnung oder von einer Außenaktivität. Ein Spieler ohne solche Klötzchen verliert nichts.



Anführer der Geächteten

Der Wert eines jeden schwarzen Würfels, der während der Ereignisphase gewürfelt wird, erhöht sich um 3 Augen - aber nicht höher als auf 6. Als Erinnerungshilfe wird jeder schwarze Würfel auf den neuen Wert gedreht. Der Anführer der Geächteten kann nicht mit Hilfe von roten Aktionskarten der Stufe 1 und auch nicht durch den neutralen Spieler durch die Hilfe-Karte bekämpft werden.



Aufstand

Der Startspieler würfelt mit einem schwarzen Würfel. Der Wert des Würfels gibt an, in welchem Hauptgebäude ein Aufstand ausbricht:

- 1-2 bedeutet im Bischofsitz,
- 3-4 bedeutet im Palast,
- 5-6 bedeutet im Rathaus.

Der Startspieler nimmt alle Gefolgsleute von dem Gebäude, das durch den Würfelwurf ermittelt wurde. Er fügt diesen einen grauen Gefolgsmann hinzu, falls noch ein solcher im allgemeinen Vorrat liegt. Danach stellt er die Gefolgsleute zufällig auf die 6 Felder des Gebäudes. Wenn ein Gefolgsmann nicht platziert werden kann, wird er für den Rest der Runde auf die Abbildung des Gebäudes gelegt, als ob er hinausgeworfen worden wäre.

Hinweis: Im seltenen Fall, dass ein Gefolgsmann herausgeworfen wurde, bevor die Wirkung des Aufstands eintritt (wenn er also auf der Abbildung des Gebäudes liegt), wird dieser Gefolgsmann den übrigen Aufständischen anstelle des grauen Gefolgsmanns aus dem allgemeinen Vorrat hinzugefügt.



Mönch

Der Startspieler würfelt mit einem schwarzen Würfel. Der Wert des Würfels gibt an, auf was für einer Aktionskarte sich der Mönch niederlassen wird:

- 1-2 bedeutet auf einer weißen
- 3-4 bedeutet auf einer gelben
- 5-6 bedeutet auf einer roten

Ein grauer Fachmann wird auf das freie Feld mit dem höchsten SP-Wert aller Aktionskarten der gewürfelten Farbe gestellt. Bei Gleichstand wird der Fachmann auf die Karte mit der niedrigeren Stufe gestellt.



Besessen

In der Runde des Spiels, in der diese Karte in die Reihe der aktiven Ereignisse gelegt wird, muss jeder Spieler einen Gefolgsmann (der vom Teufel besessen ist) darauf stellen. Der Gefolgsmann muss entweder aus dem persönlichen Vorrat genommen werden (wenn ein Spieler keinen hat, kann er einen für 2 Einflusspunkte anheuern — siehe Einfluss) oder irgendwo vom Spielplan kommen (Aktionskarten oder Hauptgebäude, auch hinausgeworfene

Gefolgsleute). Wenn ein Spieler ein Klötzchen auf die Ereigniskarte legt, muss er einen beliebigen Gefolgsmann befreien, der in den Vorrat des entsprechenden Spielers zurückkehrt. Wenn durch das Ereignis «Hilfe» ein Klötzchen auf dieser Karte platziert wird, wird ein zufällig bestimmter Gefolgsmann befreit. Wenn sich auf der Karte keine Gefolgsleute mehr befinden, wird auch niemand befreit. Diese Karte wirkt sich nur in der Runde aus, in der sie erscheint.