

Die Außenaktivitäten



Der Spieler gewinnt 4 Einflusspunkte, wenn ihm ein Gegner einen oder mehrere Würfel abkauft. Dazu muss ein Klötzchen von dieser Außenaktivität während des Zugs des anderen Spielers eingesetzt werden. Der Spieler bekommt nur genau 4 Einflusspunkte, selbst wenn mehr als ein Würfel gekauft wurde.



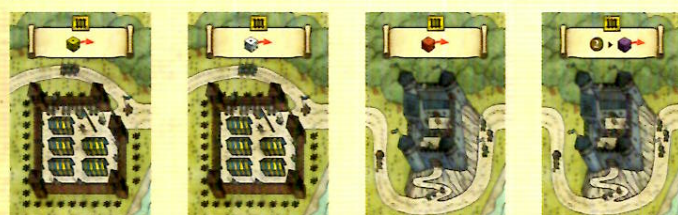
Der Spieler erhält 4 Einflusspunkte, wenn er beim Aufstellen eines Gefolgsmanns in eines der 3 Hauptgebäude eines der Klötzchen von dieser Außenaktivität einsetzt.



Der Spieler kann ein Klötzchen dieser Außenaktivität verwenden, um je einen Würfel mit jedem Gegner zu tauschen, ohne dabei die Augenzahl zu verändern. Mit jedem Gegner kann nur ein einziger Tausch ausgeführt werden. Man kann pro Klötzchen also bis zu dreimal tauschen. Man darf auch mit dem neutralen Spieler tauschen. Die getauschten Würfel können gleicher oder unterschiedlicher Farbe sein. Violette Würfel können nicht getauscht werden.



Jedes Mal wenn ein Spieler während der Ereignisphase den Würfel mit der höchsten Augenzahl bekämpfen soll, kann er ein Klötzchen dieser Außenaktivität verwenden, um diesen Würfel abzuwehren. (Er erhält dafür die entsprechenden Einflusspunkte.) Es ist auch möglich, ein Klötzchen dieser Außenaktivität zu verwenden, um den Verlust von Denaren (Trockenheit und Bürgerkrieg), Einflusspunkten (Ketzerei) oder Klötzchen (Harter Winter und Unterbrechung der Bauarbeiten) während der Ereignisphase zu verhindern. Man kann mehrere Klötzchen verwenden, um sich vor verschiedenen Ereignissen während derselben Ereignisphase zu schützen.



Bevor ein Spieler seine Aktion durchführt, kann er ein Klötzchen von dieser Außenaktivität einsetzen, um einen Würfel der gezeigten Farbe noch einmal zu würfeln. Dieser Würfel wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen und in den Stadtteil des Spielers gelegt. Er muss diesen Würfel nicht sofort verwenden, sondern kann ihn später benutzen oder sich von einem anderen



Der Spieler kann ein Klötzchen von dieser Außenaktivität einsetzen, um 2 zusätzliche SP zu gewinnen, wenn er gerade mindestens ein Klötzchen auf die Kathedrale oder eine Ereigniskarte stellt.



Die Spieler, die das Stadttor erreicht haben, an dem diese Außenaktivität liegt, erhalten je 3 SP. Am Ende des Spiels ist jedes eigene Klötzchen 1 SP wert, das auf dieser Außenaktivität liegt.



Der Spieler gewinnt 4 Denare, wenn ein Gegner eine Aktionskarte aktiviert, auf der der Spieler einen Fachmann stehen hat. Dazu muss ein Klötzchen von dieser Außenaktivität während des Zugs des Gegners eingesetzt werden. Der Spieler bekommt nur genau 4 Denare, selbst wenn der Gegner die Karte mehrfach aktiviert.



Der Spieler erhält 5 zusätzliche Denare, wenn er beim «Landwirtschaft betreiben» ein Klötzchen dieser Außenaktivität einsetzt.



Der Spieler kann ein Klötzchen von dieser Außenaktivität einsetzen, um einen gerade zum Ausführen einer Aktion gekauften Würfel eines anderen Spielers auf die andere Seite zu drehen. Der Würfel muss sofort verwendet werden, um eine Aktion auszuführen.



Wenn ein Spieler eine Aktionskarte mit verzögerter oder gemischter Wirkung aktiviert, darf er eines seiner Klötzchen, das auf dieser Außenaktivität liegt, auf eine beliebige andere Aktionskarte mit verzögerter oder gemischter Wirkung legen. Es wird kein Fachmann auf dieser anderen Aktionskarte benötigt. Die Aktivierungskosten und die Farbe der anderen Karte spielen keine Rolle. Wenn die gewählte Karte der Viehzüchter ist, muss der Spieler 3 Denare bezahlen.

Spieler abkaufen lassen. Diese Aktivität kann nicht ausgeführt werden, wenn keine Würfel dieser Farbe im allgemeinen Vorrat liegen.

Wichtig: • Der Würfel, der bei der Aktion «7 - Seine Wache auf der Stadtmauer nutzen» verwendet wird, um das Klötzchen auf diese Aktivität zu legen, muss eine andere Farbe als die Farbe des auf dieser Aktivität gezeigten Würfels haben. Zum Beispiel ist es nicht möglich, einen gelben Würfel zu verwenden, um ein Klötzchen auf die Aktivität zu legen, die es erlaubt, einen gelben Würfel noch einmal zu würfeln.

- Ein Spieler kann nie mehr als einen violetten Würfel in seinem Stadtteil haben.
- Man muss 2 Denare bezahlen, um den violetten Würfel noch einmal zu würfeln.



Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten Klötzchen auf dieser Außenaktivität 8 SP. Der Zweite erhält 4 SP und der Dritte 2 SP. Bei Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler die SP der entsprechenden Plätze (abrunden).

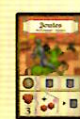


Der erste Spieler, der das Stadttor erreicht, an dem diese Außenaktivität liegt, stellt seine Wache auf das erste Feld und erhält 6 SP. Der zweite Spieler, der dieses Stadttor erreicht, stellt seine Wache auf das zweite Feld und erhält 4 SP. Der dritte und vierte Spieler erhalten 2 bzw. 1 SP. Auf diese Außenaktivität können keine Klötzchen gelegt werden.



Mit dieser Erweiterung können die Grundregeln auf fünf verschiedene Arten nach Belieben verändert und kombiniert werden. Die Damen von Troyes halten in Form von drei neuen Persönlichkeitskarten Einzug in das Spiel. Eine neue Aktion ermöglicht es den Spielern, ihre Wachen auf der Stadtmauer zu bewegen, um Zugriff auf neue Aktivitäten außerhalb der Stadt zu erhalten. Das Oberhaupt der Familie eines jeden Spielers wird nun durch einen neuen, violetten Würfel repräsentiert, der beliebig für Aktionen des Adels, des Klerus oder der Bürger verwendet werden kann: Die anderen Spieler aber können den Würfel nicht kaufen. Außerdem sorgen 27 neue Aktionskarten und 6 Ereigniskarten für mehr Vielfalt in Ihren Partien.

Spielmaterial



• 27 neue Aktionskarten (je 9 für Bürger, Adel und Klerus)



• 6 neue Ereigniskarten



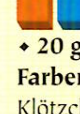
• 9 Persönlichkeitskarten



• 8 doppelseitige Plättchen der Außenaktivitäten



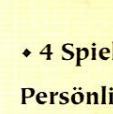
• zusätzliche Denare und Siegpunkteplättchen



• 20 große Klötzchen in den Farben der Spieler. Ein großes Klötzchen entspricht 3 kleineren.



• 4 Stadtmauer-Wachen in den Farben der Spieler



• 4 Spielhilfen zu den Persönlichkeiten



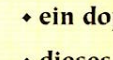
• 2 zusätzliche schwarze Würfel



• 4 violette Würfel



• 2 zusätzliche graue Gefolgsleute



• ein doppelseitiger Anhang

• dieses Regelheft

Spielverlauf

Um diese Erweiterung zu spielen, benötigt man das Grundspiel «Troyes». Das Ziel des Spiels und die Regeln sind dieselben wie im Grundspiel mit Ausnahme der Änderungen, die in dieser Spielregel beschrieben werden. Zu Spielbeginn einigen sich die Spieler, welche(s) der unten beschriebenen Module sie für ihre Partie verwenden möchten. Man kann eines, mehrere oder alle wählen, und so die Möglichkeiten des Spiels erweitern.

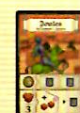
Modul 1: die neuen Persönlichkeitskarten



Spielaufbau: Verwenden Sie statt der 6 Karten des Grundspiels die 9 neuen. Verteilen Sie wie gewohnt eine davon an jeden Spieler (bei 2 Spielern erhält jeder 2 Karten).
Funktionsweise: Die 6 Karten, die identisch mit denen des Grundspiels sind, funktionieren wie gewohnt. Die 3 neuen

Karten (die Damen von Troyes) werden im Anhang genau erläutert.
Variante: Eine zusätzliche Persönlichkeitskarte wird zu Spielbeginn aufgedeckt, wenn die Persönlichkeitskarten an die Spieler ausgeteilt werden. Sie ist allen Spielern bekannt und wird ihnen am Spielende SP bringen.

Modul 2: die neuen Aktionskarten



Spielaufbau: Man kann ausschließlich mit den 27 neuen Karten spielen oder sie mit den 27 Karten des Grundspiels mischen.

Funktionsweise: Diese Karten werden im Anhang beschrieben.

Wichtig: Mit dieser Erweiterung kommen zwei neue Kartentypen hinzu. **Karten mit gemischter Wirkung** haben sowohl eine sofortige als auch eine verzögerte Wirkung. Aktiviert ein Spieler eine Karte mit gemischter Wirkung, muss er wählen, ob er Klötzchen auf die Karte legen möchte oder ob er dort schon liegende Klötzchen nutzen will, um von der Wirkung der Karte zu profitieren. Er kann nicht in derselben Aktion Klötzchen platzieren und verwenden. Während seiner Aktion kann ein Spieler mehr als nur ein Klötzchen

von solchen Karten verwenden. Diese Klötzchen unterliegen nicht derselben Beschränkung wie die Klötzchen von Karten mit verzögerter Wirkung, durch die eine Aktion nur durch ein einziges Klötzchen verbessert werden kann. Es ist auch erlaubt, ein Klötzchen einer anderen Aktionskarte zu verwenden, um die Aktivierung einer Karte mit gemischter Wirkung zu verbessern.

8 Karten mit Wirkung für die Endabrechnung: Die Spieler platzieren auf diesen Karten Klötzchen, die in die Endabrechnung eingehen.

Modul 3: die neuen Ereigniskarten



Spielaufbau: Man kann die 6 neuen Karten mit den Karten des Grundspiels mischen.

Funktionsweise: Diese Karten werden im Anhang beschrieben.

Modul 4: das Oberhaupt der Familie



Spielaufbau: Legen Sie pro Spieler einen violetten Würfel in den allgemeinen Vorrat. Nicht verwendete Würfel bleiben in der Spielschachtel.

Funktionsweise: Phase 2: Versammeln der Arbeitskräfte

Jeder Spieler nimmt sich zusätzlich zu den anderen Würfeln, die ihm zustehen, noch einen violetten Würfel (sein Oberhaupt der Familie). Dieser wird zusammen mit den anderen in dieser Phase wie gewohnt gewürfelt und im Stadtteil des Spielers platziert. Phase 3: Ereignisse und Phase 4: Aktionen

Der violette Würfel kann genau wie die anderen Würfel verwendet werden, um schwarze Würfel zu neutralisieren (Phase 3) oder um eine Aktion durchzuführen (Phase 4). Es können auch Einflusspunkte eingesetzt werden, um den Würfel erneut zu

würfeln oder umzudrehen.

Zwei besondere Regeln gelten für die violetten Würfel:

- Es ist nicht möglich, den violetten Würfel eines anderen Spielers zu kaufen. Ein violetter Würfel kann also nur von dem Spieler verwendet werden, der ihn auch gewürfelt hat.

- Erst wenn ein Spieler einen violetten Würfel verwenden möchte, wählt er die tatsächliche Farbe des Würfels (gelb, weiß oder rot). Solange der Würfel auf dem Spielplan liegt, gilt er weder als gelb noch als weiß oder rot.

Hinweise: • Wenn der Würfel genutzt wird, um einen schwarzen Würfel zu neutralisieren, zählt er doppelt, weil der Spieler ihn als roten verwenden kann.

- Der violette Würfel zählt mit, wenn für die Karte «Prozession» ermittelt wird, wer die meisten Würfel in seinem Stadtteil hat.

Modul 5: die Stadtmauer-Wachen und Außenaktivitäten



Spielaufbau: Die Stadtmauer von Troyes bildet eine Leiste von 20 Feldern, auf der die Wachen der Spieler patrouillieren können. Jeder Turm und jedes Stadttor zählt — wie rechts gezeigt — als jeweils ein Feld auf dieser Leiste. Die Spieler setzen die Wachen ihrer Farbe zu Beginn des Spiels auf das Tor an der Oberseite, das das 0. Feld darstellt.

Hinweis: Ein Stadttor gilt als nur ein einziges Feld, auch wenn es aus zwei Türmen besteht.



Wählen Sie aus den Plättchen der Außenaktivitäten jeweils eins pro Stufe zufällig aus (die Stufe ist oben auf den Plättchen angegeben). Legen Sie diese 4 Plättchen an die 4 Stadttore entsprechend der Stufe der Plättchen (das Plättchen der Stufe I wird rechts vor das erste Tor gelegt, das Stufe-II-Plättchen unten vor das zweite Tor, das Stufe-III-Plättchen links vor das dritte Tor und das Stufe-IV-Plättchen oben vor das vierte Tor). Die Plättchen sind doppelseitig bedruckt; bestimmen Sie zufällig, welche Seite oben liegt.

Funktionsweise: Phase 4: Aktionen

Es steht eine neue Aktion zur Verfügung:

7 Seine Wache auf der Stadtmauer nutzen

Der aktive Spieler kann einen einzelnen Würfel beliebiger Farbe verwenden, um seine Wache auf der Stadtmauer zu nutzen. Der Würfel kann nicht durch Aktionskarten mit verzögerter Wirkung verändert werden. Man kann aber den Wert des Würfels verbessern, indem man Denare an die Bank zahlt. Jeder ausgegebene Denar erhöht den Wert des Würfels um 1 (jedoch nicht höher als auf 6). Der Wert des Würfels nach dem Verbessern gibt dem Spieler Aktionspunkte. Jeden Aktionspunkt kann der Spieler nach Belieben verwenden, um:

- **seine Wache um ein Feld auf der Stadtmauer vorzurücken.** Der Spieler muss seine Wache immer im Uhrzeigersinn bewegen. Es ist nicht möglich, die Wache über das Feld 20 hinaus zu bewegen (siehe Außenaktivitäten im Anhang).

- **ein Klötzchen auf eine Außenaktivität zu legen,** auf die der Spieler Zugriff hat. Sobald die Wache eines Spielers ein Stadttor erreicht oder überschreitet, hat er für den Rest der Partie Zugriff auf die Außenaktivität, die dort liegt.



Ein Spieler kann nur dann ein Klötzchen auf eine Außenaktivität legen, wenn er Aktion «7 - Seine Wache auf der Stadtmauer nutzen» wählt. Klötzchen auf Außenaktivitäten bringen dem Spieler auf dieselbe Weise Nutzen wie Klötzchen auf Aktionskarten mit verzögerter Wirkung des Grundspiels, allerdings mit dem Unterschied, dass die Klötzchen auch während des Zugs eines anderen Spielers und während «Phase 3: Ereignisse» verwendet werden können. Alle Außenaktivitäten werden detailliert auf Seite 4 erläutert.



Beispiel: Fannys Wache befindet sich auf dem Turm direkt vor dem Stadttor, an dem die Außenaktivität der Stufe III liegt. Sobald sie an der Reihe ist, wählt sie einen gelben Würfel mit 4 Augen, um die Aktion «7 - Seine Wache auf der Stadtmauer nutzen» auszuführen. Sie entscheidet sich, ihre Wache um ein Feld vorzurücken, um Zugriff auf die Aktion der Stufe III zu haben. Danach legt sie jeweils ein Klötzchen auf jede Außenaktivität, auf die sie Zugriff hat (Stufe I, II und III).



Wichtige Hinweise: • In derselben Aktion ist es möglich, gleichzeitig sowohl ein Klötzchen von einer Aktionskarte mit verzögerter Wirkung als auch Klötzchen von Außenaktivitäten zu verwenden. Es ist möglich, mehrere Klötzchen von verschiedenen Außenaktivitäten während einer Aktion zu verwenden. Es ist aber nicht möglich, während einer Aktion 2 Klötzchen von derselben Außenaktivität zu nutzen (auch wenn die Aktion von einem Gegner ausgeführt wird).

- Wenn die Wache eines Spielers das oberste Stadttor erreicht, muss er sie auf die Außenaktivität der Stufe IV stellen, die an diesem Stadttor liegt. Er kann seine Wache nicht länger auf der Stadtmauer vorrücken. Er kann allerdings weiterhin die Aktion «7 - Seine Wache auf der Stadtmauer nutzen» wählen, um Klötzchen auf die 4 Außenaktivitäten zu legen.
- Die Wache kann niemals die Stadtmauer verlassen, um anderswo im Spiel verwendet zu werden.

Turniervariante

Diese einfache Variante wird bei Turnierpartien mit 3 oder 4 Spielern verwendet. In «Phase 5 - Ende der Runde» der vorletzten Runde gibt der Startspieler die Startspielerkarte an seinen rechten

Nachbarn (statt an seinen linken). Die letzte Runde des Spiels wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

Autoren: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban • Gestaltung: alexandre-roche.com

Übersetzung: Marcus Eibrink-Lunzenauer

Vertrieb in Deutschland: Heidelberger Spieleverlag

Danksagungen

Die Autoren danken den zahlreichen Testspielern und Lektoren, die zur Entstehung dieses Spiels beigetragen haben und sich sicher leicht wiederfinden werden. Wir können sie hier leider nicht alle aufzählen! Der Verleger dankt Xavier und Alain für ihr Vertrauen und die tollen Momente während der Genese des Spiels sowie seiner Ehefrau für ihre mehr als wertvolle Unterstützung.



www.pearlgames.be