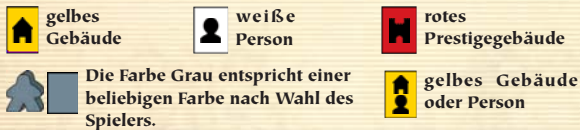


Spielablauf

- ♦ eine Handkarte in den eigenen Stadtteil ausspielen (optional)
- ♦ mit Einwohnern eine dieser Aktionen ausführen (erforderlich):
 - 1 - Ziehen einer Karte.
 - 2 - Aktivieren eines Gebäudes des eigenen Stadtteils.
 - 3 - Bekämpfen einer Ereigniskarte (1 Einwohner + 1 Denar + 1 Denar pro Münze auf der Karte ODER 2 Einwohner).
 - 4 - Denare einnehmen (2 für jeden Einwohner gleicher Farbe).
 - 5 - Versammeln seiner Einwohner auf der Platz-Karte.
 - 6 - Anwerben eines Einwohners – Regeln für Fortgeschrittene).

Hinweis: Ein Einwohner eines anderen Spielers kostet 2 Denare.

Die Symbole auf den Basiskarten



5 Denare aus der Bank nehmen.

3 **Anwerbung:** Nehmen Sie sich einen gelben Einwohner aus dem Vorrat und stellen Sie ihn auf Ihre Platz-Karte. Das kostet Sie 3 Denare.

Aktivieren Sie ein freies gelbes Gebäude eines anderen Spielers (die Karte bleibt frei). Die Karte der Stufe II erlaubt es Ihnen, ein Gebäude zu aktivieren, das bereits von einem Einwohner besetzt ist. Eine Karte mit Schadensmarker kann nicht aktiviert werden. Sie profitieren nicht von den Personen des anderen Spielers.

Ziehen Sie eine Karte des gezeigten Kartenstapels nach den normalen Regeln.

Nehmen Sie die zwei obersten Karten des gezeigten Kartenstapels auf die Hand (diese können offen oder verdeckt sein). Wenn Sie einen Stadtschreier ziehen, nehmen Sie sich eine Ersatzkarte, bevor Sie die Ereignisse abwickeln.

Bekämpfen Sie eine der aktiven Ereigniskarten, auf der mindestens eine Münze liegt, und nehmen Sie sie auf die Hand (bei Karten der Stufe II nehmen Sie sich auch die darauf liegenden Münzen). Ersetzen Sie diese Ereigniskarte durch die oberste Ereigniskarte vom Stapel.

Bekämpfen Sie eine der aktiven Ereigniskarten, auf der keine Münze liegt, und nehmen Sie sie auf die Hand. Ersetzen Sie diese Ereigniskarte durch die oberste Ereigniskarte vom Stapel.

Die anderen Spieler bekommen die Auswirkungen von 1 bis 3 aktiven Ereigniskarten Ihrer Wahl zu spüren. Legen Sie auf diese je eine Münze, wenn dort noch Kreise frei sind. Die Stärke jedes dieser Ereignisse entspricht der Anzahl der Münzen auf der Karte. Sie können positive Ereignisse aktivieren (alle betroffenen Spieler profitieren). Die Spieler können Stadtmauern spielen, um sich zu schützen.

Versammeln Sie Ihre Einwohner, die neben Ihrer Platz-Karte liegen (aber nicht die, die auf Ihren Gebäuden liegen).

Nehmen Sie einen Denar für jedes freie/belegte Feld in Ihrem Stadtteil

Jede Karte der gezeigten Farbe, die sich in derselben Zeile oder Spalte befindet, darf zweimal statt einmal aktiviert werden. Für jede der beiden Aktivierungen ist eine eigene Aktion in unterschiedlichen Runden notwendig.

Aktivieren Sie eine Karte der gezeigten Farbe in derselben Zeile oder Spalte, um die Wirkung dieser Person auszulösen. Zuerst muss die Wirkung der aktivierten Karte abgewickelt werden, bevor man die Wirkung dieser Person nutzen kann.

Legen Sie die gezeigte Karte in dieselbe Zeile oder Spalte, um die Wirkung dieser Person auszulösen. Zuerst müssen die Kosten zum Bau dieser Karte bezahlt werden, bevor man die Wirkung dieser Person nutzen kann.

Ereigniskarten

Jeder Spieler muss einen Einwohner der angegebenen Farbe von seiner Platz-Karte nehmen und daneben legen.

Der Einwohner wird wieder verfügbar, sobald man die Aktion "Versammeln seiner Einwohner auf der Platz-Karte" spielt. Hat ein Spieler keinen freien Einwohner dieser Farbe auf seiner Platz-Karte, passiert nichts. Das Ereignis "Kreuzzug" erlaubt es jedem Spieler, sich die Farbe des Einwohners auszusuchen, der angegriffen wird. Jedoch muss der Spieler nach Möglichkeit eine Farbe aussuchen, die auf seiner Platz-Karte vertreten ist.

2 **Dieses Ereignis ist positiv, aber nicht für jeden!** Der Spieler, der in der gezeigten Farbe die meisten Einwohner und sichtbaren Karten in seinem Stadtteil hat, gewinnt 3 Denare. Es werden alle Einwohner berücksichtigt, die ein Spieler in dieser Farbe besitzt. Bei Gleichstand erhält jeder der daran beteiligten Spieler diese Summe.

1 **Jeder Spieler verliert 1 Denar.** Wenn ein Spieler kein Geld mehr hat, passiert nichts.

Jeder Spieler legt in seinem Stadtteil einen Schadensmarker auf 1 freie Karte der Stufe I oder II (Gebäude oder Person) der angegebenen Farbe. Schadensmarker machen die Karte unbrauchbar bis zur nächsten Aktion «Versammeln seiner Einwohner auf der Platz-Karte» des Spielers. Hat ein Spieler keine freie Karte dieser Farbe, passiert nichts. Das Ereignis «Angriff der Normannen» erlaubt es dem Spieler, sich die Farbe der Karten auszusuchen, die angegriffen werden. Der Spieler muss aber nach Möglichkeit eine Farbe wählen, von der er eine freie Karte in seinem Stadtteil besitzt.

Prestigegebäude

Baukosten:

5 = 5 Denare

2 = 2 Denare UND eine Karte der Stufe I, II oder III, die aus der Hand des Spielers oder dessen Stadtteil stammen kann. (Es ist erlaubt, dadurch ein Loch in seinem Stadtteil zu schaffen.) Die Karte wird unter den Stapel gelegt, aus dem sie kam.

= ein gelber Einwohner des Spielers, der auf oder neben der Platz-Karte oder im Stadtteil liegt. Der Einwohner wird auf den Spielplan zurückgestellt.

Belfried **5**: 4 PP/2 PP für jedes Set gelber + weißer + roter sichtbarer Karten der Stufen I oder II (Gebäude und Personen)

Tuchhalle : 2 PP/1 PP pro sichtbarer gelber Karte der Stufen I oder II (Gebäude und Personen)

Münze **5**: 2 PP/1 PP für je 4 Denare

Rathaus **2**: 2 PP/1 PP für jeden gelben Einwohner, den man hat

Tour des Six **5**: 2 PP/1 PP für jede sichtbare Personenkarte

Kathedrale **20**: 8 PP für den Spieler, der sie gebaut hat

Saint-Quentin **2**: 2 PP/1 PP für jeden weißen Einwohner, den man hat

La Madeleine **2**: 2 PP/1 PP für jedes sichtbare Prestigegebäude einschließlich diesem

Saint-Brice **5**: 4 PP/2 PP für jedes Set gelber + weißer + roter sichtbarer Karten der Stufen I oder II (Gebäude und Personen)

Saint-Nicolas **5**: 3 PP/1 PP für jedes Set gelber + weißer + roter Einwohner, das man hat

Saint-Jacques : 2 PP/1 PP pro sichtbarer weißer Karte der Stufen I oder II (Gebäude und Personen)

Pont des Troux **5**: 3 PP/1 PP für jedes Set gelber + weißer + roter Einwohner, das man hat

Porte de la Vigne **2**: 2 PP/1 PP für jeden roten Einwohner, den man hat

Tour d'Arras **5**: 2 PP/1 PP für jedes weiße und 2 PP/1 PP für jedes gelbe Gebäude der Stufen I oder II, das sichtbar ist

Tour Henry VIII **5**: 2 PP/1 PP pro gebauter Stadtmauer-Karte

Tour Saint-Georges : 2 PP/1 PP pro sichtbarer roter Karte der Stufen I oder II (Gebäude und Personen)