

Die Aktionskarten



Der Händler verdient 2 Denare.



Der Künstler tauscht 1 Einflusspunkt in 6 Denare um.



Der Müller gestattet dem Spieler, der diese Karte aktiviert, zu wählen, ob er 2 Denare für jeden Gefolgsmann seiner Farbe im Palast oder 2 Denare für jeden Gefolgsmann im Bischofssitz erhalten möchte. Hinausgeworfene Gefolgsleute bringen nichts ein. Die Entscheidung kann bei jeder Aktivierung anders ausfallen.



Der Gastwirt erlaubt, 1 Einflusspunkt für 1 Denar zu erwerben.



Der Milizsoldat erlaubt dem Spieler, 1 bis 3 gelbe Würfel als rote einzusetzen. Wer diese Karte aktiviert, darf aber ausschließlich gelbe Würfel für die Aktion verwenden. Die Würfel behalten ihre Werte.



Der Schmied fügt dem Wert eines Satzes roter Würfel 5 Augen hinzu, unabhängig von der Anzahl der Würfel. Es ist nicht möglich, den Wert eines Würfels zu verändern, um sich in den Palast zu stellen.



Der Bildhauer gewinnt 1 SP.



Der Gefährte gestattet dem Spieler, 3 Denare in 2 SP umzutauschen.



Der Goldschmied verdient 1 SP und 2 Denare.



Der Mönch macht aus 1 weißen Würfel 3 gelbe mit derselben Augenzahl. Setzt ein Spieler ein Klötzchen von dieser Karte ein, um seine Aktion zu modifizieren, darf er nur 1 einzigen weißen Würfel verwenden. Dieser kostet ihn 2 Denare, falls er aus einem anderen Stadtteil stammt (Es ist nicht erlaubt, gelbe Würfel für diese Aktion zu kaufen).



Der Priester erhöht den Wert jedes einzelnen gelben Würfels in deinem Satz um 3 Augen. Der Wert eines Würfels kann also über 6 hinausgehen. Es ist nicht möglich, den Wert eines Würfels zu verändern, um sich ins Rathaus zu stellen.



Der Zehnte ermöglicht es dem Spieler, der gerade einen Satz Würfel zusammenstellt, kostenlos 1 gelben Würfel von jedem Mitspieler zu nehmen. So ist es beispielsweise möglich, einen Satz von 3 gelben Würfeln dadurch zu bilden, dass man zusätzlich zu einem eigenen Würfel 2 Mitspielern je einen Würfel abnimmt. Es ist nicht erlaubt, ein anderes Klötzchen zu benutzen, um die Werte der gelben Würfel zu verändern, denn pro Aktion darf nur ein Klötzchen eingesetzt werden. Es ist aber erlaubt, auch einen Würfel vom Stadtteil des neutralen Spielers zu nehmen.



Die Beichte erhöht die Augenzahl jedes Würfels in einem eigenen Satz um 2 Augen. Der Wert eines Würfels kann über 6 hinausgehen. Trotz Beichte darf man aber nicht den Wert eines Würfels verändern, um sich in den Palast, den Bischofssitz, das Rathaus oder die Kathedrale zu stellen.



Die Lehre wandelt jeden Würfel eines Satzes in einen Würfel mit dem Augenzahl 5 um. Diese Karte wirkt sich auch auf Würfelsätze unterschiedlicher Farben aus. Die Lehre erlaubt es aber nicht, den Wert eines Würfels zu verändern, um sich in den Palast, den Bischofssitz, das Rathaus oder die Kathedrale zu stellen.



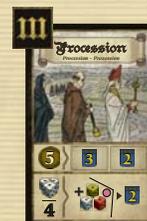
Der Templer gestattet es, 1 einzigen weißen Würfel wie 2 rote derselben Augenzahl zu verwenden. Setzt ein Spieler ein Klötzchen von dieser Karte ein, um seine Aktion zu modifizieren, darf er nur 1 einzigen weißen Würfel verwenden. Dieser kostet ihn 2 Denare, falls er aus einem anderen Stadtteil stammt (Es ist nicht erlaubt, rote Würfel für diese Aktion zu kaufen).



Der Glasbläser erbringt 1 SP für jeweils zwei eigene Klötzchen in der Kathedrale.



Die Pilgerfahrt bringt 2 SP ein. Um diese Karte zu aktivieren, können Würfel aller drei Farben zusammen benutzt werden: Es ist die einzige Karte, die die Verwendung von Würfeln verschiedener Farben erlaubt. Die verwendeten Würfel können nur durch die Karten Lehre und Beichte modifiziert werden. Man kann die Karte auch mit Würfeln gleicher Farbe aktivieren. In diesem Falle kann der Würfelsatz auch mit Hilfe anderer Aktionskarten modifiziert werden.



Die Prozession bringt dem Spieler mit den meisten Würfeln in seinem Stadtteil 2 SP ein, wobei auch der neutrale Stadtteil berücksichtigt wird. Bei Gleichstand erhalten die entsprechenden Spieler 2 SP. Es muss sich mindestens 1 Würfel im Stadtteil befinden, um die 2 SP gewinnen zu können. Die Würfel, die zum Aktivieren der Karte verwendet werden, zählen nicht mit.



Der Bogenschütze kann versuchen, ein Klötzchen auf 1 Ereigniskarte zu platzieren. Dazu würfelt der Spieler am Zug mit 1 Würfel. Wirft er eine 3, 4, 5 oder 6, darf er ein Klötzchen auf eine Ereigniskarte seiner Wahl legen und erhält dafür einen Einflusspunkt. Das Ergebnis dieses Würfelwurfs kann nicht verändert werden. Spielt der Spieler am Zug den Bogenschützen mehrmals aus, zählt sein linker Nachbar die Würfelwürfe und stoppt ihn, falls nötig. Es ist gestattet, Klötzchen auf verschiedene Ereigniskarten zu stellen.



Die Ritterschaft ermöglicht, Klötzchen auf den Ereigniskarten zu platzieren: Der Spieler darf ein Klötzchen pro roten Würfel in seinem Stadtteil platzieren. Die Würfel, die zum Aktivieren der Karte verwendet werden, zählen dabei aber nicht mit. Der Spieler gewinnt 1 Einflusspunkt für jedes dieser Klötzchen. Es dürfen Klötzchen auf verschiedene Ereigniskarten gestellt werden.



Der Unterhändler zahlt 1 Einflusspunkt, um 1 Klötzchen auf eine Ereigniskarte stellen zu dürfen. Der Spieler gewinnt 1 Einflusspunkt für jedes dieser Klötzchen. Wird der Unterhändler mehrfach eingesetzt, kann der Spieler am Zug auch Klötzchen auf verschiedene Ereigniskarten stellen. Schon vor dem Platzieren der Klötzchen muss der Spieler alle Einflusspunkte, die er aufwenden möchte, ausgeben.



Auf der Jagd gewinnt man 3 Einflusspunkte.



Der Söldner verdient 3 Denare.



Der Steuereintreiber ist unerbittlich: Jeder Spieler zahlt für jeden seiner im Rathaus befindlichen Gefolgsleute 1 Denar an den Spieler, der diese Karte aktiviert. Die Bank zahlt den entsprechenden Betrag für die neutralen (grauen) Gefolgsleute im Rathaus. Für die auf der Abbildung des Rathauses liegenden Gefolgsleute werden keine Steuern fällig. Wer die Steuern nicht vollständig entrichten kann, wird nicht bestraft, muss aber zahlen, so viel er kann.



Der Kapitän bringt 1 SP für jede Ereigniskarte ein, auf der der Spieler am Zug mit mindestens 1 Klötzchen vertreten ist. Die Karte Plünderung wird dabei ebenfalls berücksichtigt.



Auf Turnieren lassen sich 2 SP gewinnen, sofern der Gesamtwert deiner roten Würfel in deinem Stadtteil höher ist als der deiner Mitspieler (einschließlich des neutralen Spielers). Die Würfel, die zum Aktivieren der Karte verwendet wurden, zählen nicht mit, um ein Turnier zu gewinnen. Bei Unentschieden erhalten die entsprechenden Spieler je 2 SP.



Der Minnesänger tauscht 3 Einflusspunkte in 2 SP um.

Hinweis: Vergesst nicht, die Aktionskarten so oft zu benutzen, wie es eure Würfel erlauben (Beispiel: Wenn ihr das Turnier zweifach aktiviert, bringt das 4 SP ein).

Die Ereignisse



Trockenheit
Jeder Spieler zahlt 1 Denar pro Gefolgsmann seiner Farbe im Rathaus. Für die hinausgeworfenen Gefolgsleute, die auf der Abbildung des Rathauses liegen, muss nichts bezahlt werden.



Hilfe
Stelle je ein graues Klötzchen auf jede der beiden Ereigniskarten links von dieser. Liegt nur eine Ereigniskarte links aus, kann nur 1 Klötzchen auf dieser Ereigniskarte platziert werden.



Bürgerkrieg
Alle Spieler verlieren je 3 Denare.



Reise
Würfle mit einem schwarzen Würfel und stelle einen neutralen Gefolgsmann auf den Anfang der entsprechenden Reihe im Rathaus. Schon dort befindliche Gefolgsleute werden nach rechts verschoben, so dass der letzte ganz rechts möglicherweise hinausgeworfen wird. Er wird dann auf die Abbildung des Rathauses gelegt.



Theologischer Konflikt
Würfle mit einem schwarzen Würfel und stelle einen neutralen Gefolgsmann auf den Anfang der entsprechenden Reihe im Bischofssitz. Schon dort befindliche Gefolgsleute werden nach rechts verschoben, so dass der letzte ganz rechts möglicherweise hinausgeworfen wird. Er wird dann auf die Abbildung des Bischofssitzes gelegt.



Ketzerei
Alle Spieler verlieren je 2 Einflusspunkte.



Wandernde Handwerker
Stelle ein graues Klötzchen auf das erste freie Feld der Kathedrale (das erste freie möglichst weit unten und mit möglichst kleinem Wert). Ist kein Feld frei, kann auch kein Klötzchen platziert werden.



Unterbrechung der Bauarbeiten
Entferne das Klötzchen mit dem höchsten Wert von der Kathedrale, auch wenn es sich um ein graues handelt (das Klötzchen, das auf dem höchsten Stockwerk steht und den höchsten Wert hat).



Straßenräuberei (x3)
+ 1 schwarzer Würfel.



Erfolgstreit
Würfle mit einem Würfel und stelle einen neutralen Gefolgsmann auf das so bestimmte Feld des Palastes. Ein schon dort befindlicher Gefolgsmann wird hinausgeworfen. Dieser wird dann auf die Abbildung des Palastes gelegt.



Scharmützel (x2)
+ 1 schwarzer Würfel.



Krieg und Angriff der Normannen
+ 2 schwarze Würfel.

Hinweis: Sind bereits alle 8 neutralen Gefolgsleute im Spiel, werden die Ereigniskarten, die zusätzliche neutrale Gefolgsleute ins Spiel bringen, ignoriert.

Die Persönlichkeiten



Chrétien de Troyes
Er ist der Schöpfer der Legende vom Heiligen Gral und damit des ersten literarischen Romans. Er freut sich über Leser und belohnt, viele Gefolgsleute in den Hauptgebäuden zu haben.
♦ 1 SP, wenn der Spieler insgesamt 3 oder 4 Gefolgsleute in den 3 Hauptgebäuden hat (4 oder 5 im 2-Personen-Spiel)
♦ 3 SP für 5 oder 6 (6 oder 7 im 2-Personen-Spiel)
♦ 6 SP für 7 oder mehr (8 oder mehr im 2-Personen-Spiel)



Urban IV
Der Sohn eines Schusters aus Troyes war zunächst Geistlicher in der Kathedrale und ab 1261 Papst. Er belohnt diejenigen, die sich um den Bau der Kathedrale verdient machen.
♦ 1 SP an alle Spieler, die am Spielende insgesamt 3 oder 4 Klötzchen in der Kathedrale haben (4 oder 5 im 2-Personen-Spiel)
♦ 3 SP für 5 oder 6 (6 oder 7 im 2-Personen-Spiel)
♦ 6 SP für 7 oder mehr (8 oder mehr im 2-Personen-Spiel)



Thibaut II
Unter seiner gräflichen Schirmherrschaft standen die großen Champagnemessen. Er belohnt wirtschaftlichen Erfolg.
♦ 1 SP an alle Spieler, die 6 bis 11 Denare besitzen
♦ 3 SP für 12 bis 17 Denare
♦ 6 SP für 18 und mehr Denare



Hugues de Payns
Dieser Graf gründete 1118 den Templerorden. Er belohnt den Einfluss der Spieler.
♦ 1 SP an alle Spieler, die 5 bis 9 Einflusspunkte besitzen
♦ 3 SP für 10 bis 14
♦ 6 SP für 15 oder mehr



Le Florentin
Domenico del Barbieri, genannt der Florentiner, beteiligte sich am Wiederaufbau der Stadt nach dem Brand von 1524. Er belohnt, viele Fachleute zu haben.
♦ 1 SP an alle Spieler, die am Spielende insgesamt 2 oder 3 Fachleute auf den Aktionskarten stehen haben
♦ 3 SP für 4 oder 5
♦ 6 SP für 6 oder mehr



Henry I
Er wurde vom Kaiser zum Ritter geschlagen und nahm an der Seite Ludwigs VII. am 2. Kreuzzug teil. Er belohnt es, wenn die Spieler sich mutig bedrohlichen Ereignissen entgegen stellen.
♦ 1 SP an alle Spieler, die 1 oder 2 Ereigniskarten gewonnen haben
♦ 3 SP für 3 oder 4
♦ 6 SP für 5 oder mehr