

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troyes

Artwork: Alexandre Roche



Im Jahre 1200 wurde mit dem Bau der Kathedrale von Troyes begonnen. Aber erst 400 Jahre später, nach zahlreichen Zwischenfällen, wurde sie vollendet. Dieses Spiel lädt euch ein, den Aufstieg dieser bemerkenswerten mittelalterlichen Stadt während dieser 4 Jahrhunderte mitzugestalten, um die westliche Kultur nachhaltig zu prägen. Seinerzeit war die Gesellschaft in drei Stände gegliedert: den Adel, den Klerus und die Bauern. Die Adligen sorgten für militärischen Schutz der Ländereien und eine funktionierende Justiz. Die Kleriker galten als die geistigen Führer der Gemeinschaft und trugen zum Erhalt und zur Verbreitung von Wissen und Kultur bei. Bauern und Handwerker waren zwar ihrerseits nicht sehr angesehen, steuerten jedoch durch ihre harte Arbeit die Lebensgrundlage der gesamten Bevölkerung bei.

Spielprinzip

Troyes ist ein Strategiespiel, in dem die Spieler jeweils eine reiche Familie der Champagne verkörpern. Sie nutzen ihren Einfluss, um die Bewohner der Stadt aus den drei Ständen: Adel, (im Spiel durch die Farbe Rot symbolisiert), Klerus (Weiß) und Bürger (Gelb), zu organisieren und für ihre Zwecke einzusetzen.

Jeder Stand hat seine besonderen Vorteile, von denen Ihr profitieren könnt. Der Adel etwa gestattet, mit größerer militärischer Durchschlagskraft gegen Angriffe von außen zu reagieren. Die Kleriker tun alles, um den Bau der Kathedrale zu vollenden, und stellen Adel und Bürgern ihr Wissen zur Verfügung. Durch die Arbeit der Bürger schließlich kann man schneller reich werden. Die Arbeitskraft, die die Stadtbewohner entfalten, wird im Spiel durch Würfel wiedergegeben. Ihr benutzt diese Würfel auf verschiedene Weise: um verschiedene Aktivitäten unter Anleitung der Fachleute

durchzuführen, um die Kathedrale zu bauen, um gegen bedrohliche Ereignisse vorzugehen oder um neue Gefolgsleute zu rekrutieren. Für jede dieser Aktionen werden 1 bis 3 Würfel benötigt. Vergesst dabei nie die Ziele der berühmten Persönlichkeit, der ihr euch verpflichtet fühlt. Um zu gewinnen, müsst Ihr die Ziele eurer Mitspieler erraten, um auch dort Ruhm zu ernten. Wer am Ende den meisten Ruhm – in Form von Siegpunkten – gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

Spielmaterial



♦ 1 Spielplan



♦ **Münzen** im Wert von 1 (24 x), 5 (12 x) und 10 (4 x) Denaren



♦ **56 Gefolgsleute** (je 12 in den Farben der Spieler Natur, Blau, Grün, Orange sowie 8 graue Gefolgsleute)



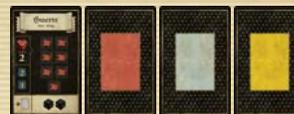
♦ **90 Klötzchen** (je 20 in den Farben der Spieler Natur, Blau, Grün, Orange sowie 10 graue)



♦ **8 Holzscheiben** (2 in jeder Farbe der Spieler Natur, Blau, Grün, Orange): 1 Einflussmarker und 1 Stadtteilmarker



♦ **9 Aktionskarten** für jeden Stand (Militär: rot, Klerus: weiß, Bürger: gelb). Sie sind von 1 bis 3 nummeriert, entsprechend der Runde, in der sie ins Spiel kommen



♦ **16 Ereigniskarten:** 8 rote, 4 weiße und 4 gelbe



♦ **6 Persönlichkeitskarten**



♦ **1 Startspieler-Karte**



♦ **6 Spielhilfen**



♦ **Siegpunkteplättchen** im Wert von 1 (24 x), 3 (10 x), 5 (10 x) und 10 (10 x)



♦ **24 Würfel in 4 verschiedenen Farben:** 6 rote (Adel), 6 weiße (Klerus), 6 gelbe (Bürger)

♦ **1 Seite Anhang**, in dem die Aktions-, die Ereignis- und die Persönlichkeitskarten beschrieben werden

Spiel Aufbau

Die neutralen Gefolgsleute und Klötzchen (grau), Würfel, Denare und Siegpunkte (SP) werden neben dem Spielplan abgelegt; sie bilden den allgemeinen Vorrat. Jeder Spieler wählt eine Farbe und beginnt mit:

A 1 Stadtteilmarker, den er auf einen der fünf grauen Kreisflächen im Zentrum des Stadtkern legt. Jedem Spieler steht derjenige Stadtteil im Kern zu, der ihm am nächsten liegt. Dieser Bereich gehört ihm.

B 5 Denare und 1 Einflussmarker, den er auf Feld 4 der Einflusssskala platziert (die Denare bleiben während des gesamten Spiels für alle sichtbar).

4 Gefolgsleute bei 4 Spielern (5 bei 3 Spielern, 6 bei 2 Spielern); diese bilden den persönlichen Vorrat der Spieler (die übrigen Gefolgsleute werden in den allgemeinen Vorrat gelegt). Jedem Spieler stehen während des Spieles maximal 12 Gefolgsleute zur Verfügung.

1 Persönlichkeitskarte (2 Persönlichkeitskarten bei 2 Spielern), die verdeckt gezogen und den Mitspielern nicht gezeigt wird.

20 Klötzchen (die Anzahl der Klötzchen ist unbegrenzt; gehen sie aus, können sie durch andere geeignete Objekte ergänzt werden).

C Die Aktionskarten werden nach Farbe und Zahl auf der Rückseite sortiert. Ohne die Karten anzusehen, wird jeweils eine Karte mit entsprechender Farbe und Zahl auf die vorgesehenen Felder des Spielplans gelegt. Nicht benötigte Karten legt man unbenutzt in die Schachtel zurück.

D Es werden 3 Stapel Ereigniskarten gebildet: 1 roter, 1 weißer, 1 gelber. Die Anzahl der roten Ereigniskarten gibt die Anzahl der zu spielenden Runden an: 6 Karten bei 4 Spielern (5 bei 3 Spielern, 4 bei 2 Spielern). Nicht benötigte Karten werden in die Schachtel zurückgelegt. Der Spieler, der als letzter ein Geschichtsbuch gelesen hat, wird Startspieler und bekommt die Startspielerkarte.

Startaufstellung

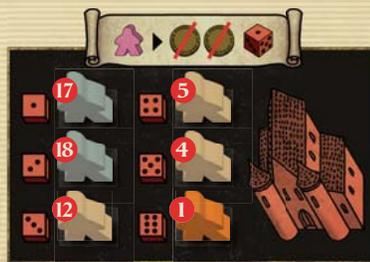
Diese Startaufstellung wird nur einmal, nämlich zu Spielbeginn, aufgebaut.

Jeder Spieler stellt die Gefolgsleute aus seinem persönlichen Vorrat auf die 3 Hauptgebäude Palast, Bischofssitz und Rathaus. So wird die Zugehörigkeit der Gefolgsleute zu den drei Ständen festgelegt. Jeder Gefolgsmann wird dabei einfach auf eines der leeren Felder in einem der 3 Gebäude gestellt. Einmal platziert, darf ein Gefolgsmann während der Startaufstellungsphase nicht mehr versetzt werden. In der ersten Aufstellungsrunde beginnt die Platzierung der Gefolgsleute mit dem Startspieler und erfolgt

im Uhrzeigersinn. Die zweite Aufstellungsrunde beginnt mit dem letzten Spieler und endet beim Startspieler und erfolgt also gegen den Uhrzeigersinn. Die weiteren Aufstellungsrounden erfolgen in eben dergleichen Weise immer abwechselnd, bis jeder Spieler alle Gefolgsleute aus seinem persönlichen Vorrat aufgestellt hat. Danach werden die neutralen Gefolgsleute (grau) auf die noch freien Felder postiert (außer beim Zwei-Personen-Spiel, in dem die neutralen Gefolgsleute wie unten abgebildet zuerst aufgestellt werden).

Beispiel: In diesem Beispiel ist Anna Startspielerin und beginnt, indem sie 1 Gefolgsmann auf Feld 6 im Palast stellt. Fanny stellt einen im Bischofssitz auf und Geoffrey einen im Rathaus. Danach stellt Amelie 1 Gefolgsmann in den Palast. Amelie beginnt nun mit der zweiten Aufstellungsrunde, die gegen den

Uhrzeigersinn verläuft. Ihr könnt alle Aufstellungen anhand der Zahlen auf den Gefolgsleuten nachverfolgen. Nachdem alle Spieler ihre 4 Gefolgsleute aufgestellt haben, bleiben noch 2 freie Plätze im Palast übrig, die mit neutralen Gefolgsleuten besetzt werden.



Spiel Aufbau für 2 Spieler

Beim Spiel zu zweit werden die neutralen Gefolgsleute platziert, bevor die Spieler ihre Startaufstellung vornehmen. Stellt sie folgendermaßen auf:





Einfluss-Skala



Kathedrale

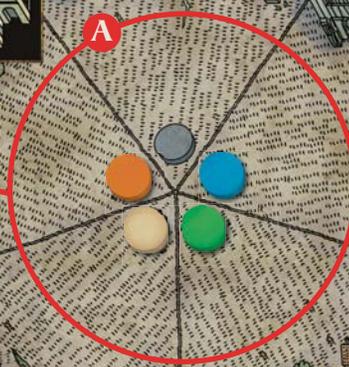
Bischofssitz

der in 5 Stadtteile aufgeteilte Stadtkern

Landwirtschaft

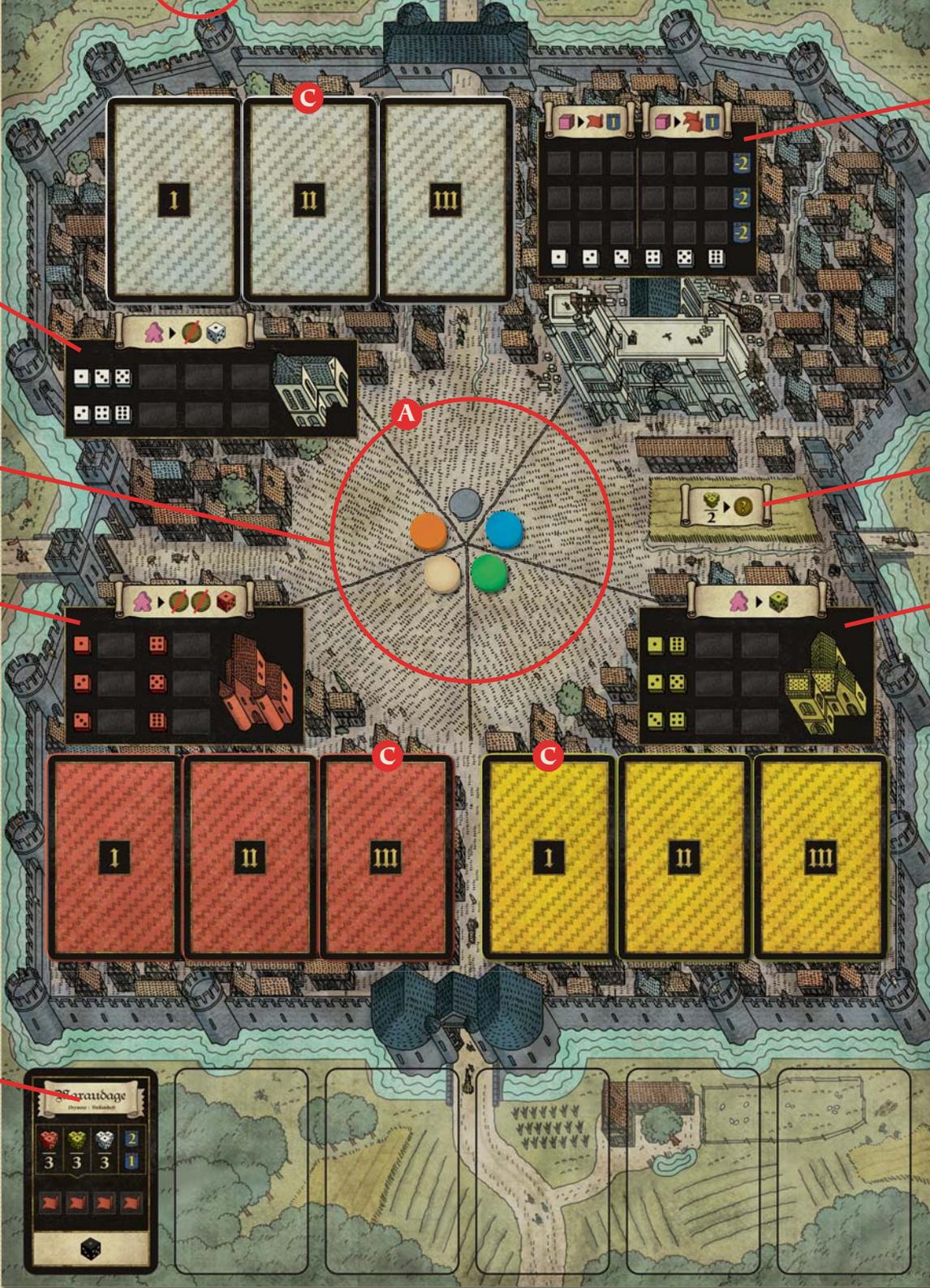
Grafenpalast

Rathaus

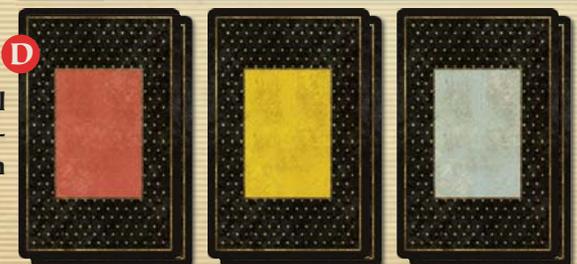


Plünderung

Reihe aktiver Ereignisse



Nachziehstapel der Ereignis-karten



allgemeiner Vorrat



Spielverlauf

Ein Spiel geht über 6 Runden bei 4 Spielern (5 Runden bei 3 Spielern, 4 Runden bei 2 Spielern). Die ersten 3 Runden bestehen aus 6 Phasen. Die folgenden Runden haben nur noch 5 Phasen:

Phase 0: Aufdecken der Aktionskarten



In den ersten 3 Runden wird für jede Farbe diejenige Aktionskarte aufgedeckt, deren Zahl auf der Rückseite der Runde

entspricht (Karte 1 in der 1. Runde usw.). So steht in jeder der ersten drei Runden 1 neue Aktionskarte jeder Farbe zur Verfügung.

Phase 1: Einkommen und Löhne



Jeder Spieler erhält ein festes Einkommen von 10 Denaren. Danach zahlt er die Löhne seiner Gefolgsleute im Bischofssitz (1 Denar pro Gefolgsmann) und im Palast (2 Denare pro Gefolgsmann). Die Gefolgsleute im Rathaus kosten nichts. Kann ein Spieler die Löhne seiner Gefolgsleute nicht bezahlen, so verliert er 2 Siegpunkte, muss aber dennoch soviel zahlen, wie er kann (hat er keine 2 Siegpunkte verliert er sie auch nicht).

Beispiel: Jeder Spieler erhält ein festes Einkommen von 10 Denaren. Nach der Platzierung der Gefolgsleute zu Spielbeginn muss Anna 1 Denar Lohn an ihren Gefolgsmann im Bischofssitz zahlen und 2 Denare an ihren Gefolgsmann im Palast. Fanny zahlt 3 Denare an ihre 3 Kleriker, Geoffrey 1 Denar an den seinen. Amelie zahlt 1 Denar an ihren Kleriker und 6 Denare an ihre Gefolgsmann im Palast.



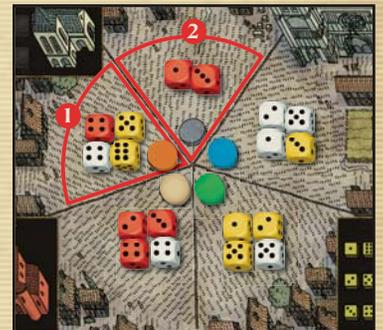
Phase 2: Versammeln der Arbeitskräfte



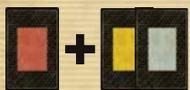
Jeder Spieler würfelt mit den ihm zustehenden Würfeln: 1 gelber Würfel pro Gefolgsmann im Rathaus, 1 weißer Würfel pro Gefolgsmann im Bischofssitz und 1 roter Würfel pro Gefolgsmann im Palast und platziert sie mit den erzielten Augen in seinem Stadtteil des Stadtkerns. Dann wirft der Startspieler die Würfel für die grauen (neutralen) Gefolgsleute in den drei Gebäuden und positioniert sie in gleicher Weise auf einem neutralen Stadtteil des Stadtkerns. Die Würfel stellen die Arbeitskraft der Gefolgsleute dar und erlauben den Spielern, mit ihnen Aktionen durchzuführen.

Beispiel:

- 1 Anna hat 2 Gefolgsleute im Rathaus und jeweils einen im Bischofssitz und Palast: Sie würfelt 2 gelbe, 1 weißen und 1 roten Würfel und platziert sie in ihrem Stadtteil.
- 2 Haben alle anderen Spieler auch gewürfelt, würfelt Anna mit 2 roten Würfeln für den neutralen Spieler und platziert sie auf dem grauen Stadtteil.



Phase 3: Ereignisse



In jeder Runde kommen zwei neue Ereignisse ins Spiel. Dazu wird die oberste rote Ereigniskarte aufgedeckt und in die Reihe der aktiven Ereignisse ganz rechts neben diejenigen gelegt, die bereits die Stadt bedrohen. Ein Symbol auf dieser Karte gibt an, ob nun eine weiße oder gelbe weitere Ereigniskarte aufgedeckt und in die Reihe der aktiven Ereignisse gelegt wird.

Angefangen mit der Plünderung werden nun die aktiven Ereignisse von links nach rechts ausgeführt. Es gibt 2 Arten von Ereignissen: ♦ **militärische Ereignisse sind durch schwarze Würfel gekennzeichnet.** Der Startspieler nimmt so viele schwarze Würfel in seine Hand, wie auf der Ereigniskarte abgebildet sind. Diese schwarzen Würfel stellen feindliche Angriffe auf die Stadt dar.

♦ **andere Ereignisse, deren Wirkungen auf der Karte angegeben und im Anhang erläutert sind.** Wenn die Auswirkungen eines Ereignisses auf einen Spieler nicht komplett ausgeführt werden können, muss er tun, was er kann, und verliert 2 SP (hat ein Spieler keine SP, verliert er keine).

Nach der Ausführung der Ereignisse würfelt der Startspieler mit den schwarzen Würfeln. Er muss nun den höchsten schwarzen Würfel mit einem oder mehreren der Würfel seines Stadtteils neutralisieren: Die Summe der Augenzahlen der ausgewählten Würfel muss

mindestens so hoch wie die Augenzahl des schwarzen Würfels sein. Die verwendeten Würfel werden zusammen mit dem schwarzen Würfel zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Nun muss der Spieler links vom Startspieler den nächsthöheren schwarzen Würfel auf die gleiche Weise abwehren. So geht es weiter, bis alle schwarzen Würfel abgewehrt wurden. Es kann vorkommen, dass der Startspieler nochmals an die Reihe kommt und schwarze Würfel bekämpfen muss. Wenn es die Würfel eines Spielers nicht erlauben, den abzuwehrenden schwarzen Würfel zu schlagen, wird dieser trotzdem in den Vorrat zurückgelegt und der betreffende Spieler verliert 2 SP.

Wichtig:

- ♦ im Kampf gegen die schwarzen Würfel verdoppelt sich der Wert der roten Würfel,
- ♦ ein Spieler darf Würfel verschiedener Farben gegen einen schwarzen Würfel einsetzen,
- ♦ ein Spieler darf mehrere schwarze Würfel auf einmal bekämpfen: den höchsten und weitere seiner Wahl,
- ♦ ein Spieler gewinnt 1 Einflusspunkt für jeden ausgeschalteten schwarzen Würfel,
- ♦ es ist erlaubt, vor dem Kampf gegen die schwarzen Würfel Einflusspunkte zu benutzen (siehe: Einfluss), aber keine Denare, um Würfel zu kaufen.

Hinweis: Das Ereignis „Plünderung“ bedroht die Stadt ständig und bleibt deshalb immer aktiv. Ereigniskarten bleiben solange im Spiel, bis sie von den Spielern erfolgreich abgewendet worden sind. Die Anzahl der für die Stadt bedrohlichen Ereigniskarten ist nicht begrenzt: Reicht der Platz auf dem Spielplan nicht aus, wird die Reihe außerhalb fortgeführt.



Beispiel: Eine rote Karte wird aufgedeckt: der Krieg 1. Dieser verlangt eine weiße Karte: den theologischen Konflikt 2.

Die 3 Ereignisse werden nun ausgeführt: Anna nimmt 3 schwarze Würfel (1 für Plünderung, 2 für Krieg) und löst dann wie im Anhang beschrieben den theologischen Konflikt.

3 Anna würfelt mit den 3 schwarzen Würfeln und erzielt eine 4, eine 6 und eine 1. Sie muss gegen die 6 mit den Würfeln ihres Stadtteils antreten. Sie wählt ihren roten 4er. Da rote Würfel doppelt zählen (= 8), entschließt sie sich, gleich noch die schwarze 1 auszuschalten (6 + 1 = 7). So gewinnt sie 2 Einflusspunkte.

4 Bleibt noch die schwarze 4, die sie Fanny, ihrer linken Nachbarin, überlässt. Diese setzt eine weiße 1 und eine gelbe 3 ein, um den schwarzen Würfel zu beseitigen. Sie gewinnt so 1 Einflusspunkt.



Phase 4: Aktionen

Beginnend mit dem Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn können die Spieler die Arbeitskraft der Gefolgsleute einsetzen, um eine Aktion durchzuführen, oder passen. Eine Runde endet, wenn keine Würfel mehr zur Verfügung stehen oder alle Spieler gepasst haben (siehe Ende der Runde). Eine Aktion kann nur mit 1 bis 3, aus den 5 Stadtteilen des Stadtkerns zusammengestellten, Würfeln derselben Farbe ausgeführt werden. Würfel aus dem Stadtteil eines anderen Spielers müssen diesem abgekauft werden, wobei der betroffene Spieler diesen Handel nicht ausschlagen kann. Würfel aus dem neutralen grauen Stadtteil werden an die Bank bezahlt. Ein Spieler zahlt nicht für die Verwendung der eigenen Würfel. Verwendete Würfel kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Der Preis eines Würfels hängt von der Gesamtzahl der Würfel ab, die der Spieler für seine Aktion verwenden will:

- ♦ Verwendet er 1 Würfel, kostet dieser 2 Denare (sofern der Würfel einem anderen Spieler gehört).
- ♦ Bei 2 Würfeln kostet jeder fremde Würfel 4 Denare.
- ♦ Bei 3 Würfeln kostet jeder fremde Würfel 6 Denare.

Da also die Kosten für die Würfel von der Gesamtzahl abhängen, ist es wichtig, Farbe und Anzahl der Würfel zu bestimmen, bevor man Würfel kauft. Die Spieler können eine der folgenden 5 Aktionen auswählen oder passen:

- 1- Eine Aktionskarte aktivieren,
- 2- Die Kathedrale bauen,
- 3- Gegen Ereignisse ankämpfen,
- 4- Einen Gefolgsmann in einem der drei Hauptgebäude platzieren,
- 5- Landwirtschaft betreiben,
- 6- Passen.

1 Aktivieren einer Aktionskarte

Ein Spieler kann eine Gruppe von 1 bis 3 Würfeln der auf einer Aktionskarte beschriebenen Tätigkeit zuweisen. Mit gelben Würfeln kann man eine zivile Karte aktivieren, mit weißen eine religiöse und mit roten eine militärische. Um eine solche Aktionskarte zu aktivieren, muss der Spieler am Zug einen Fachmann eingestellt haben, der die Arbeiten der Gefolgsleute überwacht. Dabei können zwei Situationen auftreten:

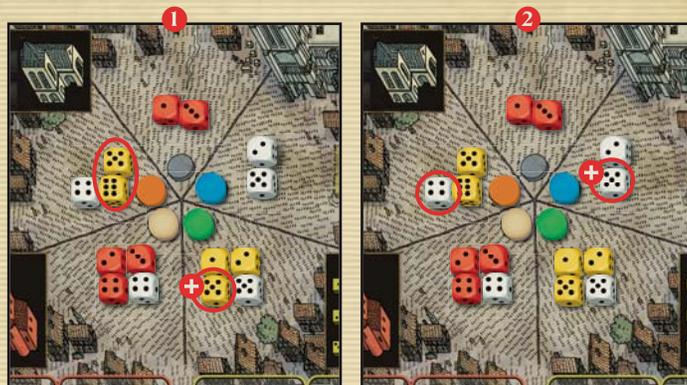
♦ **Der Spieler verfügt noch über keinen Fachmann auf der Karte.**

In diesem Fall muss der Spieler zunächst einen Fachmann einstellen, indem er den Betrag in Denaren entrichtet, der oben links auf der Karte angegeben ist. Daraufhin kann er einen Gefolgsmann seiner Farbe auf einen freien Platz auf der Karte stellen, der dann als Fachmann dient. Dieser Gefolgsmann muss entweder aus seinem persönlichen Vorrat (falls der Spieler keinen besitzt, muss er einen für 2 Einflusspunkte anwerben: siehe Einfluss) oder von irgendeinem Ort des Spielplans (Aktionskarten, Hauptgebäude oder auch bereits hinausgeworfene Gefolgsleute) stammen. Wenn der Fachmann eingestellt wurde, muss der Spieler am Zug seinen Satz Würfel zusammenstellen, um die Aktion durchzuführen.

Beispiel

1 Anna hofft einen Gesamtwert von 16 mit den gelben Würfeln zu erzielen, um ihre Aktion durchführen zu können. Sie selbst besitzt 2 gelbe Würfel in ihrem Stadtteil. Mit dem 5er-Würfel von Geoffrey wären es 16. Die Gesamtzahl der Würfel beträgt also 3, so dass sie für den fehlenden Würfel 6 Denare an Geoffrey bezahlen muss.

2 Hätte Anna stattdessen eine Aktion mit ihrem weißen Würfel und dem weißen Würfel von Fanny ausführen wollen, müsste sie dann nur 4 Denare an Fanny zu zahlen.



Beispiel: Anna möchte die Arbeitskraft von 3 gelben Würfeln nutzen, um die Aktion „Händler“ auszuführen. Sie verfügt aber noch über keinen Fachmann auf der Karte und muss erst noch einen engagieren.

- 1 **Kosten:** Sie zahlt 4 Denare für den Fachmann.
- 2 **Aufstellung:** Sie stellt ihren Gefolgsmann auf den ersten freien Platz, was ihr in diesem Falle 2 SP am Spielende einbringen wird.
- 3 **Aktivierungskosten:** Ihre gelben Würfel zählen insgesamt 16 und ermöglichen es, die Aktionskarte 8-fach zu aktivieren (16/2 = 8).
- 4 **Wirkung:** Die Wirkung der Aktionskarte tritt sofort ein. Deshalb erhält Anna sofort 16 Denare, da sie die Karte 8-fach aktiviert.



♦ **Der Spieler verfügt bereits über einen Fachmann auf der Karte.** In diesem Falle muss der Spieler am Zug keinen Fachmann engagieren und diesen auch nicht bezahlen. Er stellt sofort die Würfel zusammen, um die Aktionskarte zu aktivieren. Es gibt 2 Arten von Aktionskarten:



Karten mit sofortiger Wirkung: Die Wirkung der Karte tritt unmittelbar ein. Die Aktivierungskosten sind links unten auf der Karte angegeben und legen die Würfelfarbe fest, sowie die Häufigkeit fest, mit der der Effekt eingesetzt werden kann (diese Zahl entspricht dem Gesamtwert der Würfel dividiert durch die Zahl unter dem Bruchstrich, eventuell abgerundet).



Karten mit verzögerter Wirkung: Diese Karten unterscheiden sich von den Karten mit sofortiger Wirkung durch das Sanduhrsymbol rechts unten auf der Karte. Wenn ein Spieler eine solche Karte aktiviert, stellt er Klötzchen seiner Farbe auf die Illustration der Karte. Die Anzahl der Klötzchen wird durch die Aktivierungskosten festgelegt. Im weiteren Verlauf des Spiels kann der Spieler diese Klötzchen während einer seiner Aktionen einsetzen, wobei aber jede Aktion nur durch ein Klötzchen modifiziert werden kann (es kann insgesamt nur 1 Klötzchen eingesetzt werden, also auch nicht jeweils 1 von verschiedenen Aktionskarten). Es ist nicht möglich, Klötzchen beim Abwehren schwarzer Würfel in der Ereignisphase einzusetzen.

2 Kathedrale bauen



Mit 1 bis 3 weißen Würfeln kann man die Kathedrale weiterbauen. Pro Würfel darf man 1 Klötzchen auf das mit dem gleichen Wert nummerierte Feld auf der Baustelle stellen. Die Baustelle ist in 3 Stockwerke eingeteilt: Die untere Zeile entspricht dem ersten Stockwerk, die zweite Zeile dem zweiten Stockwerk und die dritte Zeile dem dritten Stockwerk. Um ein Klötzchen auf einem Feld eines Stockwerks zu platzieren (es darf nur 1 Klötzchen auf einem Feld stehen), muss das Feld mit dem gleichen Wert im darunter liegenden Stockwerk besetzt sein. Der Spieler am Zug gewinnt sofort 1 SP und 1 Einflusspunkt pro Klötzchen, das er auf eines der Felder 1 bis 3 gestellt hat und 1 SP und 2 Einflusspunkte für jedes Klötzchen auf einem der Felder 4 bis 6.

3 Gegen Ereignisse ankämpfen



Mit einem Satz von 1 bis 3 Würfeln kann man gegen die Ereignisse ankämpfen, die die Stadt bedrohen. Die Aktivierungskosten links auf den Ereigniskarten bestimmen:

- ♦ die Würfelfarbe, die eingesetzt werden darf,
- ♦ die Anzahl an Klötzchen, die der Spieler auf der Karte platzieren darf (Diese Zahl entspricht dem Gesamtwert der Würfel dividiert durch die Zahl unter dem Bruchstrich, eventuell abgerundet.).

Der Spieler am Zug platziert seine Klötzchen auf den Fahnen, und zwar beginnend mit der Fahne oben links. Für jedes so auf der Karte platzierte Klötzchen gewinnt er sofort 1 Einflusspunkt. Während einer Aktion können Klötzchen nur auf genau eine Karte gestellt werden, wenn man nicht bestimmte adlige Aktionskarten aktiviert.

Die Anzahl der Fahnen bestimmt die Anzahl Klötzchen, die auf der Karte platziert werden müssen, um das Ereignis abzuwenden (es ist nicht erlaubt, mehr Klötzchen als Fahnen zu platzieren). Sobald das Ereignis abgewendet wurde:

- ♦ gewinnt der Spieler, der die meisten Klötzchen platziert hat, die auf der Karte weiter oben angegebene, höhere Anzahl an SP. Haben mehrere Spieler die meisten Klötzchen gelegt, werden die Siegpunkte für den ersten und zweiten Platz unter ihnen gleichmäßig verteilt (eventuell abgerundet). Spieler mit der nächstkleineren Anzahl Klötzchen gehen dann leer aus. Ist ein Spieler mit seinen Klötzchen alleine auf einer Karte vertreten, gewinnt er die SP beider Ränge.
- ♦ gewinnt der Spieler mit den zweitmeisten Klötzchen die auf der Karte weiter unten angegebene, niedrigere Anzahl an SP. Bei Gleichstand mehrerer Spieler teilen sich diese die SP des 2. Ranges (nach unten abgerundet).



Beispiel: Fanny möchte die Arbeitskraft von 2 Klerikern (weiße Würfel) einsetzen, um den „Priester“ zu aktivieren. Sie verwendet dafür die weiße 5 aus ihrem Stadtteil und kauft Annas weiße 4 für 4 Denare ab (da die Gruppe aus 2 Würfeln besteht).

1 2 Kosten und Aufstellung: Sie zahlt 8 Denare für ihren Fachmann. Nun, da Fanny einen Fachmann auf dieser Karte hat, wird sie später nicht noch einmal 8 Denare für die Aktivierung der Karte und die Platzierung der Klötzchen zahlen müssen.

3 Aktivierungskosten: Ihre weißen Würfel zählen zusammen 9 und ermöglichen es ihr, die Karte 3 Mal zu aktivieren ($9/3 = 3$).

4 Wirkung: Sie platziert 3 Klötzchen auf der Karte, da es sich um eine Karte mit zeitlich verzögerter Wirkung handelt. Später im Spiel könnte Fanny eines der Klötzchen verwenden, um während einer gelben Aktion die Vorteile dieser Karte zu nutzen (+3 für jeden gelben Würfel ihrer Gruppe).

Hinweise:

- ♦ Verfügt der Spieler noch über keinen Fachmann auf einer Karte und kann er auch keinen engagieren, darf er die Aktionskarte nicht aktivieren.
- ♦ Bei Spielende zählt jeder Fachmann so viele SP wie auf seinem Feld auf der Karte angegeben.
- ♦ Ein Spieler kann nicht 2 Fachleute auf ein und derselben Aktionskarte platzieren.
- ♦ Sind alle Plätze auf einer Aktionskarte besetzt, kann der Spieler am Zug seinen Fachmann auf die Kartenillustration stellen, doch bringt dieser am Spielende keine SP ein.
- ♦ Es ist nicht erlaubt, einen Fachmann zu engagieren, ohne die Karte wenigstens einmal zu aktivieren.
- ♦ Wird ein Fachmann auf eine andere Aktionskarte bewegt, wird dessen Platz wieder frei und steht den Spielern erneut zur Verfügung. Die schon auf der Karte befindlichen anderen Gefolgsleute dürfen aber nicht auf den freien Platz versetzt werden.



Beispiel: Geoffrey möchte sich am Bau der Kathedrale beteiligen und verwendet dafür seine weiße 5, Fannys weiße 2 und Amelies weiße 4. Amelie und Fanny erhalten von ihm je 6 Denare. Er stellt 1 Klötzchen auf die Felder 2 und 5 des ersten Stockwerks und 1 Klötzchen auf das Feld 4 des zweiten Stockwerks. Somit gewinnt er 5 Einflusspunkte und 3 SP.



Beispiel: Amelie möchte mit ihren 3 roten Würfeln (2, 3 und 4) gegen das Ereignis „Erbfolgestreit“ angehen. Sie kann 2 Klötzchen auf die Fahnen der Karte stellen ($9/4 = 2$). So gewinnt sie sofort 2 Einflusspunkte. Das Ereignis wird abgewendet, da alle 5 Fahnen abgedeckt sind. Amelie und Geoffrey gewinnen je 3 SP, denn sie teilen sich den ersten Rang. Anna ist nur Dritte und gewinnt leider nichts. Die Karte erhält Geoffrey, weil er vor Amelie ein Klötzchen auf der Karte platziert hatte.



Hinweis: Wird die Plünderung abgewendet, werden die SP wie oben beschrieben verteilt, aber die Karte von keinem Spieler gewonnen. Die Klötzchen werden entfernt, so dass dieses Ereignis ab der Aktion des nächsten Spielers wieder mit Klötzchen besetzt werden kann.



- ◆ nehmen die Spieler ihre Klötzchen wieder an sich und legen sie in ihren persönlichen Vorrat
- ◆ gewinnt der Spieler, der die meisten Klötzchen gesetzt hatte, die Ereigniskarte (handelt es sich um den neutralen Spieler, wird die Karte weggelegt). Bei Gleichstand mehrerer Spieler gewinnt die Karte derjenige, der seine Klötzchen als erster auf der Karte platziert hatte. Die gewonnenen Ereigniskarten können am Spielende während der Abrechnung der Persönlichkeiten SP einbringen.

Hinweis: Entsteht eine Lücke, weil Ereigniskarten gewonnen wurden, so werden die Ereigniskarten rechts davon nach links geschoben, um die Lücke zu schließen.

4 Einen Gefolgsmann in einem der Hauptgebäude aufstellen (Palast, Bischofssitz oder Rathaus)



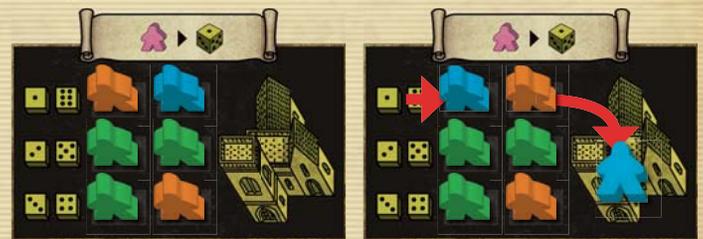
Im Unterschied zu den anderen Aktionen verwendet man für die Platzierung eines Gefolgsmannes in einem der Hauptgebäude

nur genau 1 Würfel. Der Spieler stellt einen Gefolgsmann in das Gebäude, das der Farbe des von ihm ausgewählten Würfels entspricht. Dazu nimmt er einen Gefolgsmann aus seinem persönlichen Vorrat (hat er keinen, muss er sich einen für 2 Einflusspunkte beschaffen: siehe Einfluss) oder einen der bereits auf dem Spielplan befindli Die Augenzahl des Würfels legt fest, an welcher Stelle der Gefolgsmann aufgestellt wird. Dazu sucht man das kleine Bild eines Würfels mit derselben Augenzahl. Der Gefolgsmann wird dort gemäß der folgenden Regeln aufgestellt:

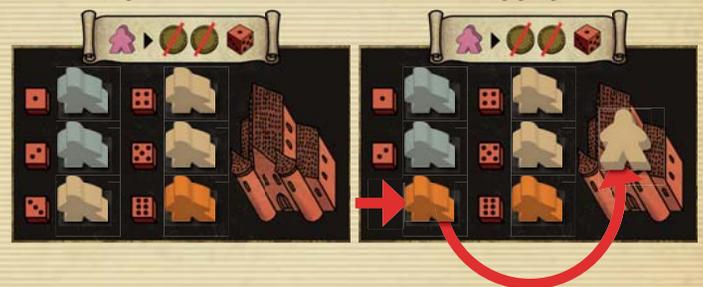
Im Rathaus und im Bischofssitz wird der neue Gefolgsmann auf das erste Feld der vom Würfel bestimmten Reihe gestellt. Ist die Reihe bereits von anderen Gefoglsleuten besetzt, werden diese jeweils um eine Stelle nach rechts versetzt. Dabei kann es passieren, dass der Gefoglsmann am Ende der Reihe hinausgeworfen wird. Dieser wird auf die Abbildung des Gebäudes gelegt. Im Falle dass ein oder mehrere Felder in der Reihe frei sind, werden die Gefoglsleute so nach rechts verschoben, dass die freien Felder gefüllt werden.

Im Palast bestimmt die Augenzahl des Würfels, wo der Gefoglsmann hingestellt wird: Ein dort schon stehender Gefoglsmann wird hinausgeworfen und auf die Abbildung des Gebäudes gelegt. Wichtig: Es ist nicht möglich, einen Gefoglsmann einer Farbe hinauszuschieben, wenn schon ein Gefoglsmann derselben Farbe auf der Abbildung liegt. Am Ende der Runde sammeln die Spieler ihre hinausgeworfenen Gefoglsleute wieder ein und fügen sie wieder ihrem persönlichen Vorrat hinzu.

Beispiel: Fanny (blau) kauft für 2 Denare Geoffreys (gelb) 1, stellt einen Gefoglsmann in die 1. Reihe im Rathaus und wirft dabei einen eigenen Gefoglsmann hinaus. Dieser Spielzug kann interessant sein, um sich eine bessere Position zu sichern und um zu verhindern, dass man von einem Gegenspieler hinausgeworfen werden kann.



Anna (rot) kauft für 2 Denare den roten 3er-Würfel des grauen (neutralen) Spielers. Sie stellt einen Gefoglsmann auf das 3. Feld im Palast und wirft Amelies Gefoglsmann hinaus. Dieser wird auf die Abbildung gelegt.



5 Landwirtschaft betreiben



Mit dieser Aktion verdient man etwas Geld, indem man die Bauern (eine Gruppe von 1 bis 3 gelben Würfeln) arbeiten lässt. Für diese

Aktion wird kein Fachmann benötigt. Die Aktion bringt die Hälfte des Gesamtwerts der Würfel in Denaren (nach unten abgerundet) ein.

6 Passen

Möchte ein Spieler keine Aktion durchführen, obwohl noch Würfel zur Verfügung stehen, kann er passen und legt 2 Denare in seinen Stadtteil. Wenn ein Spieler während dieser Runde wieder am Zug ist, darf er keine Aktionen mehr ausführen und erhält einen Denar, den er in seinen Stadtteil legt.

Phase 5: Ende der Runde

Eine Runde endet nach der Aktion eines Spielers, wenn:

- ◆ alle Spieler gepasst haben (d.h. jeder Spieler Denare auf seinem Stadtteil liegen hat) oder
- ◆ es keine Würfel in den Stadtteilen des Stadtkerns mehr gibt. Die Spieler nehmen die Denare aus ihrem Stadtteil an sich.

Die Gefoglsleute, die auf den Abbildungen der Gebäude liegen, kommen wieder in den persönlichen Vorrat ihrer Besitzer. Nicht gebrauchte Würfel werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Der Startspieler übergibt die Startspielerkarte an seinen linken Nachbarn und eine neue Runde beginnt.



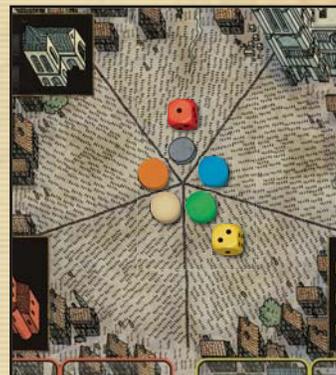
Einfluss

Bevor man sich gegen Feinde verteidigt (schwarze Würfel) oder eine Aktion durchführt, kann der an der Reihe befindliche Spieler Einflusspunkte auf verschiedene Weisen zusätzlich zu seiner Hauptaktion einsetzen:

- ♦ Für 1 Einflusspunkt kann er 1 Würfel seines Stadtteils neu würfeln (nicht aber Würfel der anderen Spieler oder des neutralen Spielers). Würfel, die ein Spieler aus dem Gebiet eines anderen Spielers gekauft hat, dürfen nicht neu gewürfelt werden.
 - ♦ Für 2 Einflusspunkte kann er 1 Gefolgsmann aus dem allgemeinen Vorrat in seinen persönlichen überführen.
 - ♦ Für 4 Einflusspunkte kann er 1 bis 3 Würfel in seinem Stadtteil (nicht aber Würfel der anderen Spieler oder des neutralen Spielers) umdrehen. Die ausgewählten Würfel werden auf die genau gegenüberliegende Seite gedreht. (Die Augen der jeweils einander gegenüber liegenden Seiten eines Würfels ergeben zusammen immer 7.) Die Würfel dürfen unterschiedliche Farben haben.
- Es ist möglich, mehrere dieser Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchzuführen.**

Hinweis: Kein Spieler darf mehr als 20 Einflusspunkte haben; jeder zusätzliche Punkt verfällt.

Beispiel: Nur noch 2 Würfel sind in den Stadtteilen des Stadtkerns übrig: ein roter 1er im Stadtteil des neutralen Spielers und ein gelber 2er in Geoffreys Stadtteil. Geoffrey ist am Zug und entschließt sich, seinen Würfel für 1 Einflusspunkt neu zu würfeln. Er erzielt eine 1. Er könnte nun noch einen Einflusspunkt für einen zweiten Versuch investieren, doch er zieht es vor, gleich 4 Einflusspunkte auszugeben und den Würfel umzudrehen. Seine 1 wird nun eine 6. Mit Hilfe dieses Würfels stellt er 2 Klötzchen auf das Ereignis „Plünderung“, was ihm 2 Einflusspunkte einbringt.



Spielende

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der die letzte rote Ereigniskarte ins Spiel kommt.

Zusätzlich zu den SP, die die Spieler während des Spiels gewonnen haben,

- ♦ gewinnt jeder Spieler 1 SP für jede nicht beseitigte Ereigniskarte, auf der er vertreten ist (einschließlich der „Plünderung“),
- ♦ gewinnt jeder Spieler die SP, die auf den Feldern der Aktionskarten angegeben sind, auf denen seine Fachleute stehen,
- ♦ verliert jeder Spieler 2 SP für jedes der 3 Stockwerke der Kathedrale, in dem er kein Klötzchen liegen hat,

- ♦ deckt jeder Spieler seine Persönlichkeitskarte auf. Alle Spieler erhalten von allen zu Beginn verteilten Persönlichkeitskarten SP. Die Höhe der SP hängt allerdings davon ab, wie gut man die Ziele der jeweiligen Persönlichkeit erfüllt hat. Es ist deshalb wichtig, schon während des Spiels die Persönlichkeiten der Mitspieler herauszufinden. Ein wenig zu bluffen ist wichtig, um es den Mitspielern nicht so leicht zu machen!

Der Spieler mit den meisten SP ist der Gewinner des Spiels.

Hinweis: Während des Spiels bleiben die SP verdeckt liegen. Um die Endabrechnung spannend zu halten, sollten die SP nach jedem Abrechnungsschritt in Stapeln zu je 10 SP aufgebaut werden. So lassen sich die Punktestände leichter vergleichen.

Autoren: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** ♦ Gestaltung: **alexandre-roche.com**
 Übersetzung: **Ulrich Schädler** ♦ Überarbeitung der Deutschen Ausgabe: **Marcus Eibrink-Lunzenauer, Guido Heineke, Heiko Eller, Christoph Lipsky, Axel Bungart** ♦ 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