

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troyes

Artwork: Alexandre Roche



Im Jahre 1200 wird mit dem Bau der Kathedrale von Troyes begonnen, die aber erst 400 Jahre später, nach zahlreichen Zwischenfällen, vollendet wird. Dieses Spiel lädt Euch ein, in diese 4 Jahrhunderte einzutauchen und den Aufstieg einer der bemerkenswertesten Städte des Mittelalters nachzuerleben, die die westliche Kultur für immer geprägt hat. Damals war die Gesellschaft in drei Stände gegliedert: der Adel, der Klerus und die Bauern. Die Adligen sorgen für militärischen Schutz der Ländereien und eine funktionierende Justiz. Die Kleriker sind die geistigen Führer der Gemeinschaft und tragen zum Erhalt und zur Verbreitung von Wissen und Kultur bei. Bauern und Handwerker ihrerseits sind nicht sehr angesehen, obwohl doch ihre harte Arbeit die Lebensgrundlage der gesamten Bevölkerung bildet.

Spielprinzip

Troyes ist ein Strategiespiel, in dem die Spieler jeweils eine reiche Familie der Champagne verkörpern. Sie nutzen ihren Einfluss, um die Bewohner in drei Tätigkeitsfeldern zu rekrutieren und nutzbringend einzusetzen: auf militärischem Gebiet (im Spiel durch die Farbe Rot symbolisiert), auf religiösem (Weiß) und zivilem (Gelb).

Jedes Gebiet hat seine besonderen Vorteile, von denen Ihr profitieren könnt. Die Militärs etwa gestatten, mit größerer Durchschlagskraft gegen Angriffe von außen zu reagieren. Die Kleriker tun alles, um den Bau der Kathedrale zu vollenden, und stellen Militärs und Zivilisten ihr Wissen zur Verfügung. Und durch die Arbeit der Zivilbevölkerung 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 Meister durchzuführen, um die Kathedrale zu bauen, um gegen unheilvolle Ereignisse vorzugehen oder um neue Bewohner zu rekrutieren. Für jede dieser Aktionen werden 1 bis 3 Würfel benötigt. Nicht vergessen, die Ideen einer berühmten Persönlichkeit zu verteidigen, die die Stadt nachhaltig geprägt hat! Um zu gewinnen, müsst Ihr die Ideen, die Eure Gegenspieler vertreten, erraten, um daraus Ruhm zu ernten. Wer am Ende den meisten Ruhm – in Form von Siegpunkten – eingefahren hat, gewinnt das Spiel!

Spielmaterial



♦ 1 Spielbrett



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



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



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



♦ **8 Holzscheiben** (2 in jeder Farbe Natur, Blau, Grün, Orange): 1 Einfluss-Marker und 1 Sektor-Marker



♦ **Siegpunkte-Plättchen** im Wert von 1 (24-mal), 3 (10-mal), 5 (10-mal) und 10 (10-mal)



♦ **24 Würfel** in 4 verschiedenen Farben: 6 rote (Militärs), 6 weiße (Kleriker), 6 gelbe (Zivilisten) und 6 schwarze (Feinde)



♦ **9 Aktionskarten** in jedem Typ (militärisch: rot, religiös: weiß, zivil: gelb). Sie sind von 1 bis 3 nummeriert, entsprechend der Reihenfolge, in der sie ins Spiel kommen



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



♦ **6 Persönlichkeits-Karten**



♦ **1 Startspieler-Karte**



♦ **6 Spielhilfen**

Spiel Aufbau

Die neutralen Einwohner (grau), Würfel, Denare und Siegpunkte (SP) neben dem Spielbrett ablegen ; sie bilden die allgemeine Reserve. Jeder Spieler wählt eine Farbe und beginnt mit:

A 1 **Sektoren-Marker**, den er auf einen der fünf grauen Kreisflächen im Zentrum des Stadtplatzes legt. Jedem Spieler steht derjenige Sektor auf dem Platz zu, der ihm am nächsten liegt. Dieser Bereich gehört ihm.

B 5 **Denare** und 1 **Einfluss-Marker**, den er auf Feld 4 der Einfluss-Skala platziert (die Denare bleiben während des gesamten Spiels sichtbar).

4 **Einwohner bei 4 Spielern** (5 bei 3 Spielern, 6 bei 2 Spielern); diese bilden die persönliche Reserve der Spieler (die übrigen Einwohner verbleiben in der allgemeinen Reserve). Jeder Spieler hat ein Maximum von 12 Einwohner während des Spiels.

1 **Personen-Karte** (2 **Personen-Karten bei 2 Spielern**), die verdeckt gezogen und den Mitspielern nicht gezeigt wird.

20 **Kuben** (die Anzahl der Kuben ist unbegrenzt; sollten sie ausgehen, durch andere geeignete Objekte ersetzen).

C Die **Aktionskarten nach Farbe und Nummer (auf der Rückseite) sortieren**. Die Karten jeder Farbe verdeckt wie folgt ablegen: 1 Karte Nr. 1 auf die erste dafür vorgesehene Kartenablage, 1 Karte Nr. 2 auf die zweite, 1 Karte Nr. 3 auf die dritte. Nicht benötigte Karten in die Schachtel zurücklegen.

D 3 **Stapel Ereigniskarten bilden: 1 roten, 1 weißen, 1 gelben**. Die Anzahl der roten Ereigniskarten gibt die Anzahl der zu spielenden Runden an: 6 bei 4 Spielern (5 bei 3 Spielern, 4 bei 2 Spielern). Nicht benötigte Karten in die Schachtel zurücklegen. Der Spieler, der als letzter ein Geschichtsbuch gelesen hat, wird Startspieler und bekommt die Startspieler-Karte.

Startaufstellung

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

Jeder Spieler stellt die Einwohner aus seiner persönlichen Reserve auf die 3 Hauptgebäude **Palast, Bischofssitz und Rathaus**. So wird die Zugehörigkeit der Einwohner zu den drei Ständen festgelegt. Jeder Einwohner wird dabei einfach auf eines der leeren Felder in einem der 3 Gebäude gestellt. Einmal platziert, darf ein Einwohner während der Startaufstellungsphase nicht mehr versetzt werden. Die Platzierung der Einwohner beginnt mit dem Startspieler und erfolgt im Uhrzeigersinn.

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

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

Uhrzeigersinn verläuft. Ihr könnt alle Aufstellungen verfolgen, indem Ihr die Zahlen auf den Einwohnern anschaut. Nachdem alle Spieler ihre 4 Einwohner aufgestellt haben, bleiben noch 2 freie Plätze im Palast übrig, die mit neutralen Einwohnern besetzt werden.



Spiel Aufbau für 2 Spieler

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





Einfluss-Skala



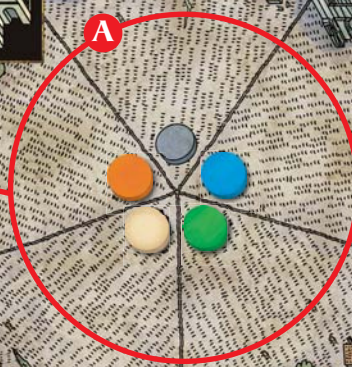
Kathedrale

C



Bischofssitz

Der Stadtplatz mit seinen 5 Sektoren



Landwirtschaft

Palast der Grafen



Rathaus



C

C



Plünderung

Ereignisfolge



D

Nachziehstapel der Ereignis-karten



Allgemeine Reserve

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 jeweils die Aktionskarte jeder Farbe aufgedeckt, deren Nummer der Runde entspricht

(Karten 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 fixes Einkommen von 10 Denaren. Damit zahlt er die Löhne seiner Einwohner im Bischofssitz (1 Denar pro Einwohner) und im Grafenpalast (2 Denare pro Einwohner). Die Einwohner im Rathaus kosten nichts.

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



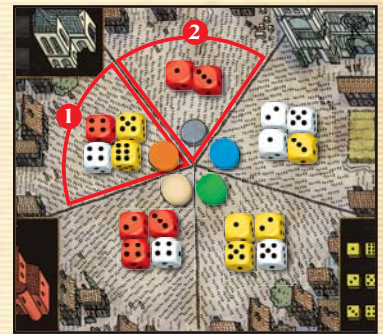
Phase 2: Vereinigung der Kräfte



Jeder Spieler würfelt mit den ihm zustehenden Würfeln: 1 gelber Würfel pro Einwohner im Rathaus (Bauern und Handwerker), 1 weißer Würfel pro Einwohner im Bischofssitz (Kleriker) und 1 roter Würfel pro Einwohner im Grafenpalast (Militär). Nach dem Würfeln platziert jeder Spieler die geworfenen Würfel mit den erzielten Augen in seinem Sektor des Stadtplatzes. Sodann wirft der Startspieler die Würfel für die grauen (neutralen) Einwohner in den drei Gebäuden und positioniert sie in gleicher Weise auf einem neutralen Sektor der Stadtplatzes. Die Würfel stellen die Arbeitskraft der Einwohner dar, die nötig ist, um Aktionen durchzuführen.

Beispiel:

- 1 Anna hat 2 Zivilisten, 1 Kleriker und 1 Militär aufgestellt: Sie würfelt 2 gelbe, 1 weißen und 1 roten Würfel und platziert sie in ihrem Sektor.
- 2 Haben alle anderen Spieler auch gewürfelt, würfelt Anna mit 2 roten Würfeln für „den neutralen Spieler“ und platziert sie auf dem grauen Sektor.



Phase 3: Ereignisse



In jeder Runde treten zwei neue Ereignisse auf. Dazu wird die oberste Ereigniskarte aufgedeckt und auf die Ereignisfolge gelegt, rechts neben den anderen, die bereits die Stadt bedrohen. Ein Symbol auf der Karte gibt an, ob noch eine zweite, weiße oder gelbe, Ereigniskarte aufgedeckt werden muss. Diese wird dann ebenfalls auf der Ereignisfolge abgelegt.

Anschließend begegnet man den Folgen aller Ereignisse in der Ereignisfolge, von links nach rechts und angefangen bei der Plünderung. Es gibt 2 Arten von Ereignissen:

- ♦ **militärische Ereignisse sind durch schwarze Würfel gekennzeichnet.** Der Startspieler nimmt so viele schwarze Würfel wie auf der Ereigniskarte abgebildet. Diese schwarzen Würfel stellen feindliche Angriffe auf die Stadt dar.
- ♦ **Unterschiedliche Ereignisse, deren Auswirkungen auf der Karte angegeben sind und im Anhang erläutert werden.** Wird ein Spieler nicht vollständig mit einem Ereignis fertig, muss er tun, was er kann, und verliert 2 SP (hat ein Spieler keine SP, verliert er nichts).

Nachdem die Folgen der Ereignisse beseitigt wurden, würfelt der Startspieler mit den schwarzen Würfeln. Er muss nun den höchsten schwarzen Würfel mit einem oder mehreren der Würfel in seinem Sektor neutralisieren: Die Summe der Augenzahlen der

ausgewählten Würfel muss der Augensumme des schwarzen Würfels gleich oder höher als diese sein. Sodann muss der Spieler links vom Startspieler den nächsthöheren schwarzen Würfel auf die gleiche Weise zu neutralisieren versuchen. So geht es weiter, bis alle schwarzen Würfel neutralisiert und damit alle Ereignisse überstanden sind. Es kann vorkommen, dass der Startspieler nochmals an die Reihe kommt und schwarze Würfel bekämpfen muss. Kann ein Spieler den schwarzen Würfel, der gegen ihn steht, nicht ausschalten, gilt dieser schwarze Würfel zwar dennoch als geschlagen, doch 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 Farbe gegen einen schwarzen Würfel einsetzen,
- ♦ ein Spieler darf mehrere schwarze Würfel auf einmal bekämpfen: den höchsten und andere 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).

Hinweis: Das Ereignis „Plünderung“ bedroht die Stadt ständig und bleibt deshalb immer offen. Die Karten bleiben solange im Spiel, bis die Ereignisse von den Spielern erfolgreich abgewendet worden sind. Die Anzahl der für die Stadt bedrohlichen Karten ist unbegrenzt: Setzt die Ereignisfolge unter der schon bestehenden fort, wenn der Platz nicht mehr ausreicht.



Beispiel: eine rote Karte wird aufgedeckt: der Krieg ❶. Diese zieht eine weiße Karte nach sich, den theologischen Konflikt ❷.

Die Spieler müssen sich nun den 3 Bedrohungen entgegenstellen: Anna ❸ nimmt 3 schwarze Würfel (1 für Plünderung, 2 für Krieg) und löst dann den theologischen Konflikt, wie im Anhang beschrieben.

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

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



Phase 4: Aktionen

Mit dem Startspieler beginnend und im Uhrzeigersinn können die Spieler die Arbeitskraft der Einwohner 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 Sektoren des Stadtplatzes zusammengestellten Würfeln derselben Farbe ausgeführt werden. Würfel aus dem Sektor eines anderen Spielers müssen diesem abgekauft werden, wobei der betroffene Spieler diesen Handel nicht ausschlagen kann. Würfel aus dem neutralen grauen Sektor werden an die Bank bezahlt. Ein Spieler zahlt nicht für die Verwendung der eigenen Würfel. Einmal eingesetzt, kommen die Würfel zurück in die allgemeine Reserve. 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, seinen Satz Würfel zusammenzustellen, bevor man den anderen Spielern Würfel abkaufen muss. 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 Einwohner in einem der drei Hauptgebäude platzieren,
- 5- Landwirtschaft betreiben,
- 6- Passen.

1 Aktivieren einer Aktionskarte

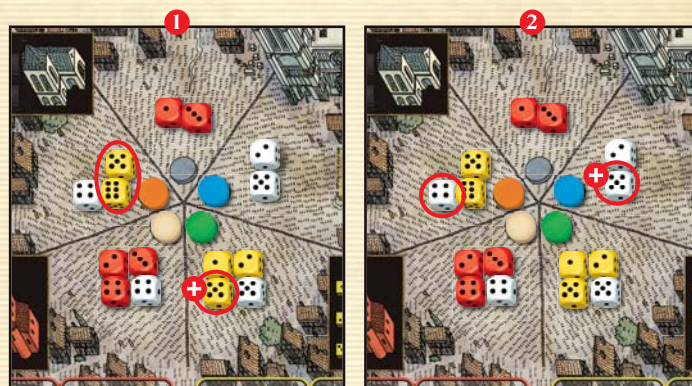
1 bis 3 Würfeln ermöglichen es, die Arbeitskraft der Einwohner für die auf einer der offenen Aktionskarten beschriebenen Aufgaben heranzuziehen. Mit gelben Würfeln kann man eine zivile Karte spielen, mit weißen eine religiöse und mit roten eine militärische. Um eine solche Aktionskarte zu spielen, muss der Spieler am Zug einen Meister vorweisen können, der die Arbeiten der Einwohner überwacht. Demnach können zwei Situationen auftreten:

♦ **Der Spieler verfügt nicht über einen Meister auf der Karte.** In diesem Fall muss der Spieler zunächst einen Meister engagieren, indem er den Betrag entrichtet, der oben links auf der Karte angegeben ist. Daraufhin kann er einen Einwohner seiner Farbe auf einen freien Platz auf der Karte stellen. Dieser Einwohner muss entweder aus seiner persönlichen Reserve stammen (falls der Spieler keinen besitzt, muss er einen für 2 Einflusspunkte erwerben: siehe Einfluss) oder von irgendeinem Bereich des Spielplans (Aktionskarten, Hauptgebäude oder auch die bereits hinausgeworfene Einwohner). Wenn der Meister engagiert ist, muss der Spieler am Zug seinen Satz Würfel zusammenstellen gemäß der Aktion, die er durchführen will.

Beispiel

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

❷ An Stelle dieser gelben Aktion könnte Anna auch eine Aktion mit ihrem weißen Würfel anstreben, bräuchte dazu aber den weißen Würfel von Fanny ❹, für den sie dann nur 4 Denare an Fanny zu zahlen hätte.



Beispiel: Anna ❸ möchte die Arbeitskraft von 3 Zivilisten (gelbe Würfel) für eine Aktion „Händler“ nutzen. Sie verfügt aber noch nicht über einen Meister auf der Karte und muss erst noch einen engagieren.

- ❶ **Kosten:** Sie zahlt 4 Denare für den Meister.
- ❷ **Aufstellung:** Sie stellt ihren Einwohner auf den ersten freien Platz, was ihr in diesem Falle 2 SP am Spielende einbringen wird.
- ❸ **Voraussetzung:** Ihre Würfel zählen insgesamt 16 und ermöglichen es, die Aktionskarte 8 Mal einzusetzen (16/2 = 8).
- ❹ **Wirkung:** Die Aktionskarte gehört zu den Karten mit sofortiger Wirkung. Deshalb gewinnt Anna sofort 16 Denare, denn sie setzt die Karte 8 Mal ein.



♦ **Der Spieler verfügt über einen Meister auf der Karte.** In diesem Falle muss der Spieler am Zug nichts bezahlen und auch keinen Meister auf die Karte stellen. Er stellt sofort die Würfel zusammen, um die Aktionskarte zu spielen. 2 Arten von Aktionskarten können eingesetzt werden:



Die Karten mit sofortiger Wirkung: Sie wirken sich unmittelbar aus. Die Voraussetzung für ihren Einsatz ist links unten auf der Karte angegeben und legt die Würfelart fest, die zum Ausspielen der Karte erforderlich ist, sowie die Häufigkeit, mit der der Effekt eingesetzt werden kann (diese Zahl entspricht dem Gesamtwert der Würfel dividiert durch die Zahl unter dem Bruchstrich, eventuell abgerundet).



Aktionskarten zur beliebigen Verwendung: Diese Karten unterscheiden sich von den Karten mit sofortiger Wirkung durch das Symbol der Sanduhr rechts unten auf der Karte. Wenn ein Spieler eine solche Karte einsetzt, stellt er Kuben seiner Farbe auf die Illustration der Karte. Die Anzahl der Kuben wird durch die Einsatz-Voraussetzung festgelegt. Jeder Kubus kann zu einem späteren Zeitpunkt während einer Aktion des Spielers verwendet werden. Dabei ist allerdings darauf zu achten, dass die Aktion jeweils nur durch einen einzigen Kubus pro Aktion optimiert werden kann. Es ist nicht möglich, einen Kubus gegen die schwarzen Würfel in der Ereignisphase einzusetzen.

2 Kathedrale bauen



Mit 1 bis 3 weißen Würfeln kann man die Kathedrale weiterbauen. Pro Würfel darf man 1 Kubus auf das mit dem gleichen Wert nummerierte Feld auf der Baustelle stellen. Die Baustelle ist in 3 Level eingeteilt: Die untere Linie markiert Level 1, die zweite Linie Level 2 und die dritte Level 3. Die Regeln für das Bauen sind einzuhalten: Um einen Kubus auf einem Feld eines Levels zu platzieren (es darf nur 1 Kubus auf einem Feld stehen), muss das Feld mit dem gleichen Wert auf dem nächst unteren Level besetzt sein. Der Spieler am Zug gewinnt sofort 1 SP und 1 Einflusspunkt pro Kubus, den er auf eines der Felder 1 bis 3 gestellt hat und/oder 1 SP und 2 Einflusspunkte für jeden Kubus 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 Voraussetzung für den Einsatz links auf den Ereignis-Karten bestimmt:

- ♦ den Würfeltyp, der eingesetzt werden darf,
 - ♦ die Anzahl an Kuben, die auf der Karte platziert werden dürfen (diese Zahl entspricht dem Gesamtwert der Würfel dividiert durch die Zahl unter dem Bruchstrich, eventuell abgerundet).
- Der Spieler am Zug platziert seine Kuben auf den Standarten, und zwar beginnend mit derjenigen oben links. Für jeden so auf der Karte platzierten Kubus gewinnt er sofort 1 Einflusspunkt. Während einer Aktion können nicht mehrere Kuben auf verschiedenen Karten gestellt werden, ohne bestimmte militärische Aktionskarten zu aktivieren. **Die Nummer der Standarte bestimmt die Anzahl Kuben, die auf der Karte platziert werden müssen, um das Ereignis abzuwenden (es ist nicht erlaubt, mehrere Kuben zu platzieren). Sobald das Ereignis abgewendet wurde:**
- ♦ gewinnt der Spieler, der die meisten Kuben platziert hat, die meisten SP, nämlich die oben angegebenen. Bei Gleichstand zweier Spieler teilen sich die Beiden die SP der ersten beiden Ränge (nach unten abgerundet), so dass ein Dritter leer ausgehen kann. Ist ein Spieler alleine auf einer Karte vertreten, gewinnt er alle SP der ersten beiden Ränge.
 - ♦ gewinnt der Spieler mit den zweitmeisten Kuben die PV des 2. Ranges. Bei Gleichstand zweier Spieler teilen sich die Beiden die SP des 2. Ranges (nach unten abgerundet).



Beispiel: Fanny möchte die Arbeitskraft von 2 Klerikern (weiße Würfel) für eine Aktion „Priester“ nutzen. Sie verwendet dafür den 5er-Würfel aus ihrem Sektor und kauft Anna einen ihrer 4er-Würfel für 4 Denare ab (denn sie benötigt 2 Würfel).

1 2 Kosten und Aufstellung: Sie zahlt 8 Denare für ihren Meister. Nun, da Fanny einen Meister auf ihrer Karte hat, muss sie keine 8 Denare für die Aktivierung der Karte und die Platzierung der Kuben zahlen.

3 Voraussetzung: Ihre weißen Würfel zählen 10 und ermöglichen es, die Karte 3 Mal einzusetzen ($9/3 = 3$).

4 Wirkung: Sie platziert 3 Kuben auf der Karte, da es sich um eine Karte zur beliebigen Verwendung handelt. Im weiteren Verlauf der Partie, während einer zivilen (gelben) Aktion, wird Fanny einen der Kuben einsetzen können, um von der Wirkung der Karte zu profitieren (+ 3 für jeden ihrer gelben Würfel).



Hinweise:

- ♦ Verfügt der Spieler nicht über einen Meister auf der Karte und kann er auch keinen engagieren, kann er die Aktionskarte nicht spielen.
- ♦ Bei Spielende zählt der Meister so viele SP wie auf der Karte angegeben.
- ♦ Ein Spieler kann nicht 2 Meister auf ein und derselben Aktionskarte platzieren.
- ♦ Sind alle Plätze auf der Aktionskarte besetzt, kann der Spieler am Zug seinen Meister dennoch auf die Karte stellen, doch bringt dieser am Spielende keine SP ein.
- ♦ Es ist nicht erlaubt, einen Meister zu engagieren, ohne die Karte wenigstens 1 Mal einzusetzen.
- ♦ Stammt der Meister von einer anderen Aktionskarte, wird dessen Platz wieder frei und steht den Spielern erneut zur Verfügung. Die schon auf der Karte befindlichen anderen Einwohner dürfen aber nicht auf den freien Platz versetzt werden.



Beispiel: Geoffrey möchte sich am Bau der Kathedrale beteiligen mit seinem weißen 5er-Würfel, dem 2er von Fanny und dem 4er von Amelie. Er schuldet Amelie und Fanny je 6 Denare. Er stellt 1 Kubus auf die Felder 2 und 5 des 1. Levels und 1 Kubus auf Feld 4 des 2. Levels. 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 Kuben auf die Standarten der Karte stellen ($9/4 = 2$). So gewinnt sie sofort 2 Einflusspunkte. Das Ereignis wird abgewendet, da jede der 5 Standarten abgedeckt ist. 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 einen Kubus auf der Karte platziert hatte.



Hinweis: Wird eine Plünderung abgewendet, werden die SP wie oben beschrieben verteilt, aber die Karte von keinem Spieler gewonnen. Die Kuben werden entfernt, so dass die Ereignisse sofort wieder mit Kuben besetzt werden kann.



- ◆ nehmen die Spieler ihre Kuben wieder an sich und legen sie zu ihrer persönlichen Reserve.
- ◆ gewinnt der Spieler, der die meisten Kuben gesetzt hatte, die Ereigniskarte (handelt es sich um den neutralen Spieler, wird die Karte weggelegt). Bei Gleichstand zweier Spieler gewinnt die Karte derjenige, der seine Kuben als erster auf der Karte platziert hatte. Die gewonnenen Ereigniskarten bringen am Spielende während der Abrechnung der Persönlichkeiten SP ein.

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



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

1 Würfel. Der Spieler stellt einen Einwohner in das Gebäude, das der Farbe des von ihm ausgewählten Würfels entspricht. Dazu nimmt er einen aus seiner persönlichen Reserve (hat er keinen, muss er sich einen für 2 Einflusspunkte beschaffen: siehe Einfluss) oder einen der bereits auf dem Spielbrett befindlichen.

Die Augenzahl des Würfels legt fest, an welcher Stelle der Einwohner aufgestellt wird. Diese Stelle ist durch die kleinen Würfel in den drei Hauptgebäuden angegeben.

Im Rathaus und im Bischofssitz wird der neue Einwohner auf das erste Feld der vom Würfel bestimmten Reihe gestellt.

Ist die Reihe bereits von anderen Einwohnern besetzt, werden diese um eine Stelle nach rechts versetzt, mit der Folge, dass der Einwohner am Ende der Reihe hinausgeworfen wird. Dieser wird auf die Abbildung des Gebäudes gelegt. Im Falle dass eine oder mehrere Felder in der Reihe frei sind, werden die Einwohner so nach rechts verschoben, dass das freie Feld geschlossen wird bzw. die freien Felder geschlossen werden.

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

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



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



5 Landwirtschaft betreiben



Durch landwirtschaftlich tätige Bauern lässt sich etwas Geld verdienen (1 bis 3 gelbe Würfel).

Für diese Aktion wird kein Meister benötigt.

Die Aktion bringt die Hälfte des Gesamtwertes der Würfel in Denaren (nach unten abgerundet) ein.

6 Passen

Möchte ein Spieler keine Aktion durchführen, während er am Zug ist und obwohl noch Würfel zur Verfügung stehen, passt er und streicht dafür 2 Denare ein, die er auf seinem Sektor ablegt. Jedes Mal wenn die Runde wieder an einen Spieler kommt, der gepasst hat, kann er nicht mehr spielen, sondern erhält stattdessen 1 zusätzlichen Denar.

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 Sektor liegen hat) oder
- ◆ es keine Würfel in den Sektoren des Stadtplatzes mehr gibt. Die Spieler nehmen die Denare von ihren Sektoren an sich.

Die Einwohner auf den Abbildungen der Gebäude kommen wieder in die persönliche Reserve ihrer Besitzer. Nicht gebrauchte Würfel werden in die allgemeine Reserve zurückgelegt. Der Startspieler übergibt die Startspieler-Karte an seinen linken Nachbarn und eine neue Runde kann beginnen.



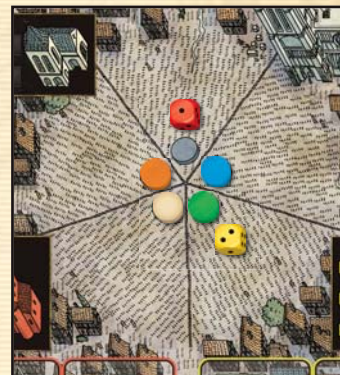
Einfluss

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 Sektors neu würfeln (nicht aber Würfel der anderen Spieler oder des neutralen Spielers).
- ♦ Für 2 Einflusspunkte kann er 1 Einwohner aus der allgemeinen Reserve in seine persönliche überführen.
- ♦ Für 4 Einflusspunkte kann er 1 bis 3 Würfel verschiedener Farbe in seinem Sektor (nicht aber Würfel der anderen Spieler oder des neutralen Spielers) umdrehen. Die ausgewählten Würfel zeigen nun also die genau entgegengesetzte Augenzahl an (die Augen der jeweils einander gegenüber liegenden Seiten des Würfels ergeben zusammen immer 7).

Es ist möglich, mehrere dieser Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchzuführen.

Beispiel: Nur noch 2 Würfel sind in den Sektoren des Stadtplatzes übrig: ein roter 1er im Sektor des neutralen Spielers und ein gelber 2er in Geoffrey's Sektor. Geoffrey ist am Zug und entschließt sich, seinen Würfel für 1 Einflusspunkt neu zu würfeln. Er erzielt 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 Kuben auf das Ereignis „Plünderung“, was ihm 2 Einflusspunkte einbringt.



Hinweis: Kein Spieler darf mehr als 20 Einflusspunkte haben; jeder zusätzliche Punkt wird nicht mehr gezählt und ist unnütz.

Spielende

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

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 Einwohner stehen,
- ♦ verliert jeder Spieler 2 SP für jedes der 3 Level der Kathedralen-Baustelle, auf denen er nicht vertreten ist,

- ♦ deckt jeder Spieler seine Persönlichkeitskarte auf. Jede Persönlichkeit vergibt Punkte: Alle Spieler können SP der verteilten Persönlichkeitskarten gewinnen, sofern sie die entsprechenden Bedingungen erfüllen. Es ist deshalb wichtig, schon während des Spiels die Persönlichkeiten der Mitspieler herauszufinden, um so zu spielen, dass man am Ende die von den Persönlichkeiten verlangten Bedingungen erfüllt. Wir empfehlen daher, durchaus zu bluffen, um es den Mitspielern nicht so leicht zu machen! **Gewonnen hat, wer die meisten SP vorweisen kann.**

Hinweis: Während des Spiels bleiben die SP verdeckt liegen. Um die Endabrechnung spannender zu machen, empfehlen wir, bei jedem Abrechnungsschritt Stapel von je 10 SP vor sich aufzubauen. So lassen sich die Punktestände leichter vergleichen.

Autoren: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** ♦ Gestaltung: **alexandre-roche.com**
Redaktion der Spielregeln: **Sébastien Dujardin** ♦ Übersetzung: **Ulrich Schädler**

Danksagungen

Die Autoren danken den zahlreichen Testspielerinnen und -spielern und Leserinnen und Lesern, die zur Entstehung dieses Spiels und der Spielregeln 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