



CAYLUS

1303

ES WAR EINMAL ...

... im Jahre 1303. Der Krieg gegen England ist vorbei, doch Guyenne verbleibt in ihrem Besitz. Das nahe an der Grenze gelegene Schloss von Caylus muss daher modernisiert und seine Mauern verstärkt werden. Als Baumeister versorgt ihr die Baustelle mit allen nötigen Materialien, Nahrungsmitteln und Arbeitskräften. Errichtet Gebäude, werbt einflussreiche Persönlichkeiten an und verwaltet eure Arbeiter so gut wie möglich, um der einflussreichste Baumeister von Caylus zu werden.



SPIELZIEL

Innerhalb von 9 Runden sammelt ihr Prestigepunkte, indem ihr die Stadt entwickelt und den Ausbau des Schlosses unterstützt. Wer am Spielende die meisten Prestigepunkte vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

INHALT

♦ 1 Spielplan

♦ 90 Ressourcen

20 (Nahrung), 20 (Holz), 20 (Stein), 15 (Tuch), 15 (Gold)

♦ 34 Gebäudeplättchen:

9 doppelseitige
Startgebäude:



Startseite
(gelbes Banner)



Residenzseite
(grünes Banner)

18 doppelseitige Gebäude:
(9 Holzgebäude, braunes Banner,
und 9 Steingebäude, graues Banner)

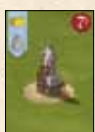


Startseite
(ohne Baukosten)

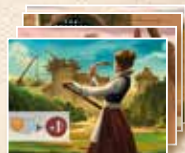
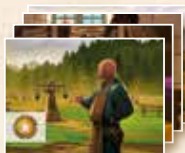


Bauseite
(mit Baukosten)

7 Monumente
(blaues Banner)



♦ 12 Charakter- plättchen



♦ 75 Arbeiter (15 pro Farbe: Blau, Rot, Grün, Gelb, Schwarz)

♦ 50 Häuser (10 pro Farbe: Blau, Rot, Grün, Gelb, Schwarz)

♦ 1 Vogt

♦ 1 Rundenmarker

♦ 1 Startspielermarker

♦ 120 Prestigepunkteplättchen (PP)



♦ 1 Anleitung

BESCHRÄNKTE MENGEN

Häuser und Arbeiter sind zahlenmäßig begrenzt, d.h.:

- Wenn ihr keine Häuser in eurer Farbe mehr besitzt, könnt ihr nicht mehr bauen.
- Ihr könnt maximal 15 Arbeiter nutzen.

Ressourcen und Prestigepunkte sind unbegrenzt.

SPIELAUFBAU

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Mischt die 9 Startgebäude und legt dann zufällig:

- 1 Startgebäude mit der Startseite nach oben auf den ersten Platz der Baustelle ① und die übrigen 8 Startgebäude mit der Startseite nach oben auf die -Felder auf der Straße ②.

Mischt die 9 Holzgebäude und legt dann zufällig:

- 1 Holzgebäude mit der Startseite nach oben auf den zweiten Platz der Baustelle ③, 1 Holzgebäude mit der Startseite nach oben auf das -Feld auf der Straße ④ und die übrigen 7 Holzgebäude mit der Bauseite nach oben neben den Spielplan.



ACHTUNG: Das Maurergebäude darf niemals zu Spielbeginn auf die Straße gelegt werden (sollte dies passieren, zieht ein anderes Plättchen).

Mischt die 9 Steingebäude und legt dann zufällig:

- 1 Steingebäude mit der Startseite nach oben auf den dritten Platz der Baustelle ⑤, 1 Steingebäude mit der Startseite nach oben auf das -Feld auf der Straße ⑥ und die übrigen 7 Steingebäude mit der Bauseite nach oben neben den Spielplan.

Legt die 7 Monumente neben den Spielplan.

Stellt den Vogt genau vor das -Feld auf die Straße ⑦.

Legt den Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenanzeige ⑧.

Legt die Ressourcen und die Prestigepunkte (offen) als Vorrat neben den Spielplan ⑨.

Wählt jeder eine Spielerfarbe. Nehmt die entsprechenden Häuser und stellt 1 davon auf die Gildenbrücke ⑩. Nehmt außerdem in Abhängigkeit von der Spielerzahl Arbeiter in eurer Farbe:

- 10 Arbeiter bei 2 oder 5 Spielern
- 6 Arbeiter bei 3 oder 4 Spielern

Die übrigen Arbeiter stellt ihr ins Camp ⑪.

Bestimmt einen Startspieler und gebt ihm den Startspielermarker. Mischt die Charakterplättchen und zieht so viele, wie ihr Spieler seid, + 3 (legt die übrigen Charaktere zurück in die Schachtel – sie werden in dieser Partie nicht benötigt). Beginnend mit dem letzten Spieler und dann gegen den Uhrzeigersinn wählt ihr jeder ein Charakterplättchen, das ihr offen vor euch ablegt. Die übrigen 3 Charaktere legt ihr auf den Spielplan ⑫.

Zuletzt nimmt sich noch jeder von euch 2 , 1 und 1 .

Hinweis: Die Arbeiter und Ressourcen eines Spielers sind während des gesamten Spiels für alle Mitspieler sichtbar. Gewonnene Prestigepunkte legt ihr jedoch verdeckt vor euch ab.

EMPFOHLENER SPIELAUFBAU (FÜR DIE ERSTE PARTIE)



Empfohlene Charaktere (für die erste Partie)

2 Spieler:

DIE ARCHITEKTIN



DER VORARBEITER



3 Spieler:

Die gleichen Charaktere wie im 2-Personenspiel +:

DER FUHRMANN



5 Spieler:

Die gleichen Charaktere wie im 4-Personenspiel +:

DER FRÜHAUFSTEHER



DER GUTSVERWALTER



DER TAGELÖHNER



DER KÄMMERER



4 Spieler:

Die gleichen Charaktere wie im 3-Personenspiel +:

DIE HÄNDLERIN



Für die erste Partie *Caylus 1303* empfehlen wir, nicht mit 5 Personen zu spielen, da das Spiel dann länger dauert und Anfängerfehler weniger verzeiht.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 9 Runden. Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt:

- 1 - **Planung:** Ihr setzt eure Arbeiter ein.
- 2 - **Aktivierung:** Ihr aktiviert die eingesetzten Arbeiter.
- 3 - **Lieferung:** Ihr tragt zum Bau des Schlosses bei.
- 4 - **Verwaltung:** Ihr errichtet Monumente und erhaltet neue Arbeiter.

PHASE 1 – PLANUNG

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt ihr in eurem Zug jeweils eine der folgenden drei Aktionen aus:

a) 1 Arbeiter auf einem Gebäude einsetzen

Stelle 1 deiner Arbeiter auf eines der Gebäude entlang der Straße (z.B. auf das Gebäude vor der Gildenbrücke, auf eines der zu Spielbeginn platzierten Gebäude oder eines der Gebäude, die im Laufe des Spiels auf den Plan gelegt werden).

- ⊘ Es ist verboten, einen Arbeiter auf einen der folgenden Orte zu stellen:
- ein Gebäude, auf dem bereits ein anderer Arbeiter steht,
 - ein Monument,
 - eine Residenz,
 - eines der 3 Gebäude, die zu Spielbeginn auf die Baustelle gelegt wurden,
 - ein Feld auf der Straße, auf dem noch kein Gebäude errichtet wurde.

Wenn ihr einen Arbeiter auf einem Gebäude einsetzt, das ein Mitspieler errichtet hat, erhält dieser sofort 1 Prestigepunkt. Ihr bekommt keine PP, wenn ihr einen Arbeiter auf einem eigenen Gebäude einsetzt.

b) 1 Arbeiter auf der Baustelle einsetzen

Ihr könnt 1 eurer Arbeiter auf dem jeweils ersten freien Platz auf der Baustelle einsetzen, von links nach rechts. Es können mehrere Arbeiter auf der Baustelle sein, aber **nur jeweils 1 Arbeiter pro Spieler**.



c) Passen

Wenn ihr passen wollt (oder müsst, weil ihr keine Arbeiter mehr zum Einsetzen habt), setzt 1 Haus eurer Farbe auf das erste freie Feld auf der Gildenbrücke, von links nach rechts. Sobald ihr passt, ist die Phase für euch vorbei und ihr könnt keine weiteren Arbeiter mehr einsetzen.



Der erste Spieler, der passt, erhält den Startspielermarker und legt ihn vor sich ab (er wird in der folgenden Runde Startspieler). Für den Rest der Runde müssen alle Mitspieler für jeden Arbeiter, den sie einsetzen, 1 zusätzlichen Arbeiter ins Camp zurückschicken.

Die Phase endet, wenn alle Spieler gepasst haben.



Beispiel: In ihrem Zug hat Blau beschlossen zu passen. Daher setzt sie ihr Haus auf den ersten freien Platz auf der Gildenbrücke. Da sie als Erste gepasst hat, bekommt sie den Startspielermarker. Von nun an müssen Schwarz, Grün und Rot jeweils 1 zusätzlichen Arbeiter abgeben für jeden Arbeiter, den sie einsetzen. Schwarz entschließt sich, ebenfalls zu passen. Grün setzt noch einen Arbeiter ein (und zahlt dann die zusätzlichen Kosten, indem er 1 weiteren Arbeiter ins Camp schickt). Rot passt auch. Somit ist Grün der letzte noch aktive Spieler. Er setzt noch einen Arbeiter ein (und schickt einen weiteren Arbeiter ins Camp). Dann passt auch er. Die Reihenfolge auf der Gildenbrücke ist nun: Blau, Schwarz, Rot, Grün.

PHASE 2 – AKTIVIERUNG

Die Gebäude werden eines nach dem anderen aktiviert, beginnend beim Stadt-tor (in der linken unteren Ecke des Spielplans) und dann entlang der Straße **bis hin zum aktuellen Standort des Vogts**. Wer von euch 1 Arbeiter auf einem aktivierten Gebäude stehen hat, kann den Effekt des Gebäudes **sofort nutzen**. Anschließend schickt ihr den Arbeiter zurück ins Camp.

ACHTUNG: Nehmt NIEMALS einen Arbeiter, den ihr auf dem Spielplan eingesetzt habt, in euren eigenen Vorrat zurück.

EFFEKTE DER GEBÄUDE:

a) Jahrmarkt



Du gibst 1 ab und erhältst dafür sofort eine Gunst (vgl. S. 6).

b) Notar



Du gibst 1 ab und stellst 1 deiner Häuser oberhalb eines beliebigen Gebäudes auf den Plan, sofern das Gebäude ein gelbes Banner aufweist. Dieses Gebäude wird während der Verwaltungsphase zu einer Residenz (Phase 4 einer Runde).



c) Zimmermann



Du wählst 1 Holzgebäude aus dem Vorrat, gibst die geforderten Ressourcen ab (s. obere linke Ecke des Plättchens) und legst das Gebäudeplättchen (Bauseite nach oben) auf das erste freie Feld auf der Straße. Stelle dann 1 deiner Häuser oberhalb des Gebäudes auf den Plan, um anzuzeigen, dass es in deinem Besitz ist. Außerdem erhältst du sofort die in der oberen rechten Ecke des Plättchens angegebenen PP. Hinweis: Es ist nicht erlaubt, diese Aktion auszuführen, wenn auf der Straße kein freies Feld verfügbar ist.



: Wenn dieses Symbol bei den Baukosten angegeben ist, könnt ihr entweder 1 abgeben oder 1 abgeben oder 1 abgeben oder 1 abgeben.



Beispiel: Rot hat 1 Arbeiter auf dem Zimmermann und möchte einen Steinbruch bauen. Sie gibt 1  und 1  ab und platziert das Gebäudeplättchen auf dem ersten freien Feld auf der Straße. Dann stellt sie 1 ihrer Häuser darüber auf den Plan, um anzuzeigen, dass der Steinbruch ihr gehört. Außerdem erhält sie sofort 2 PP.

DEN VOGT BEWEGEN – d) UND e)

Der Vogt bewegt sich entlang der Straße zwischen Gebäuden und leeren Feldern. Jede Bewegung ist 1 Schritt. Der Vogt steht immer auf der Straße, nie auf einem leeren Feld oder einem Gebäude. Er kann nicht hinter die Gildenbrücke zurückbewegt werden.

Wenn er das Ende der Straße erreicht hat, kann er an Orte bewegt werden, die dieses Symbol aufweisen:



d) Zoll

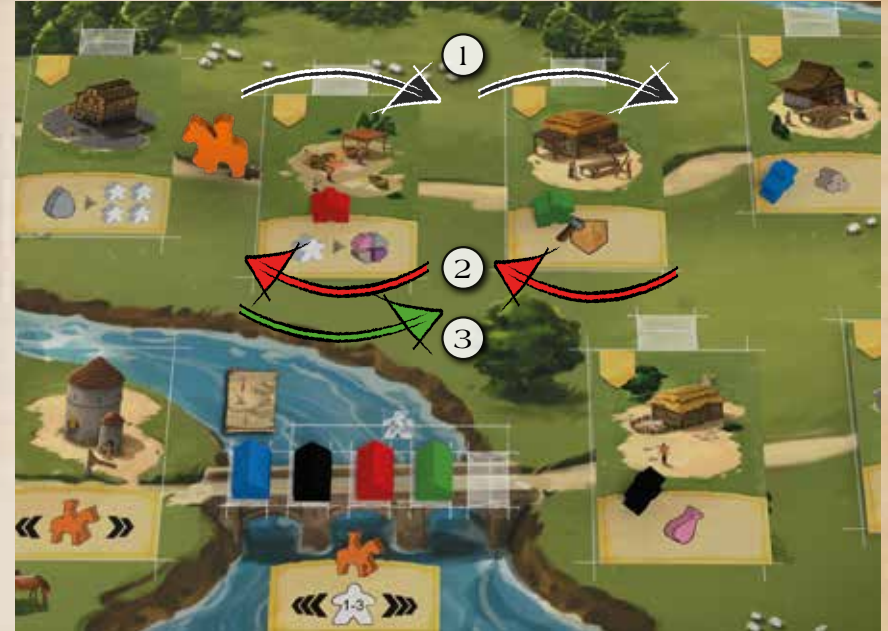


Bewege den Vogt 0, 1 oder 2 Felder vor oder zurück.

e) Die Gildenbrücke



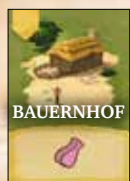
Wenn ihr die Gildenbrücke aktiviert, könnt ihr in der auf der Brücke durch eure Häuser angezeigten Reihenfolge den Vogt bewegen. Jeder von euch **kann** den Vogt 1-3 Schritte vor- oder zurückbewegen. Für jeden Schritt müsst ihr 1 Arbeiter ins Camp zurückschicken. Es ist erlaubt (und auch empfohlen), dass ihr seine Bewegung besprecht. Da es euch nicht möglich ist, irgendetwas untereinander zu tauschen, könnt ihr aber auch ziehen, wie es euch beliebt, ohne die Verhandlungen zu beachten. Auf jeden Fall entscheidet ihr euch der Reihe nach entsprechend der Position eurer Häuser auf der Brücke.



Beispiel: In dieser Runde hatte Blau als Erste gepasst, gefolgt von Schwarz, Rot und Grün. In dieser Reihenfolge haben die Spieler nun die Möglichkeit, den Vogt zu bewegen. Blau beschließt, nichts auszugeben, Schwarz entscheidet sich, 2 Arbeiter ins Camp zurückschicken und bewegt den Vogt 2 Schritte zurück **1**. Das bedeutet, dass die Arbeiter von Rot und Grün nicht mehr aktiviert werden. Deshalb schickt auch Rot 2 Arbeiter ins Camp zurück und bewegt den Vogt 2 Schritte vor **2**. Zum Schluss schickt Grün 1 Arbeiter zurück ins Camp und bewegt den Vogt 1 Schritt zurück **3**. Somit wird sein Arbeiter aktiviert, der von Rot jedoch nicht.



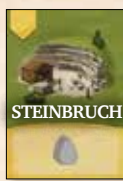
f) Startgebäude



Nimm 1 .



Nimm 1 .



Nimm 1 .



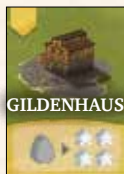
Vgl. c).



Schicke 1 Arbeiter zurück ins Camp (zusätzlich zu dem auf dem Markt), um 1 beliebige der folgenden Ressourcen zu nehmen: , ,  oder .



Gib 1 beliebige der folgenden Ressourcen ab , ,  oder , um 3 Arbeiter aus dem Camp zu nehmen.



Gib 1  ab, um 4 Arbeiter aus dem Camp zu nehmen.

g) Holz- oder Steingebäude

Die Effekte dieser Gebäude werden auf S. 10 und 11 erklärt.

h) Gebäude, die jenseits der aktuellen Position des Vogts platziert sind

Diese Gebäude werden nicht aktiviert: Arbeiter, die hier stehen, kehren ins Camp zurück.



Beispiel: Rot erhält 1 , Gelb erhält 2 . Der rote und der grüne Arbeiter, die jenseits der aktuellen Position des Vogts stehen, können ihre Gebäude nicht aktivieren und kehren ungenutzt ins Camp zurück.

PHASE 3 – LIEFERUNG (AUF DIE BAUSTELLE)



Diese Phase ist nur relevant für diejenigen von euch, die einen Arbeiter auf der Baustelle eingesetzt haben. Ihr macht eure Lieferung in der Reihenfolge, in der eure Arbeiter dort stehen (von links nach rechts). In eurem Zug entscheidet ihr selbst, wie viele Bündel ihr anliefern wollt. Ein Bündel muss aus mindestens 3 verschiedenen Ressourcen bestehen, von denen eine  sein muss. Ihr erhaltet 5 PP pro Bündel, das ihr auf der Baustelle abliefern.



Sobald ihr alle eure Bündel geliefert habt, erhält der Spieler, der in dieser Runde die meisten Bündel geliefert hat, sofort eine Gunst (s. u.). Im Falle eines Gleichstands erhält derjenige von euch die Gunst, dessen Arbeiter weiter vorne steht.



Beispiel: Rot und Grün haben beide jeder 1 Arbeiter auf der Baustelle platziert. Rot hat ihren Arbeiter auf Platz 1 stehen und liefert 1 Bündel (dafür erhält sie 5 PP), während Grün 2 Bündel liefert (und dafür 10 PP erhält). In dieser Runde ist Grün der Spieler, der die meisten Bündel geliefert hat, und erhält dafür eine Gunst. Hätte Grün auch nur 1 Bündel geliefert (und nicht 2), hätte Rot – die zuerst einen Arbeiter auf der Baustelle eingesetzt hatte – die Gunst gewonnen.

GUNST

Wenn du eine Gunst erhältst, musst du sofort:

- einen Charakter von einem Mitspieler nehmen

ODER

- den Effekt eines der 3 zu Spielbeginn auf der Baustelle ausgelegten Gebäude für dich nutzen. Falls sich dann noch mindestens 1 Charakter auf dem Spielplan befinden sollte, kannst du einen von ihnen nehmen und offen vor dir ablegen.

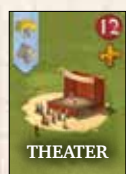
Achtung:

In **Runde 1 bis 3** könnt ihr nur den Effekt des ersten Gebäudes nutzen, in **Runde 4 bis 6** den Effekt des ersten oder zweiten Gebäudes und erst in **Runde 7 bis 9** habt ihr die Wahl aus allen 3 Gebäuden.

PHASE 4 – VERWALTUNG

Führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

- 1)   **Residenzen:** Alle Startgebäude (gelbes Banner), über denen ein Haus steht, werden auf ihre Residenzseite (grünes Banner) gedreht.
- 2)   **Monumente:** Beginnend bei der Gildenbrücke und dann dem Straßenverlauf folgend darf jede Residenz (grünes Banner) durch ein Monument (blaues Banner) ersetzt werden. Der Besitzer der Residenz trifft diese Entscheidung. Wenn du deine Residenz durch ein Monument ersetzen möchtest, musst du den in der oberen linken Ecke des Plättchens geforderten Preis für das ausgewählte Monument zahlen. Dann legst du das Monumentplättchen auf dein Residenzplättchen auf dem Spielplan. Anschließend erhältst du die auf dem Plättchen angegebenen PP. Du darfst mehr als eine Residenz pro Runde durch Monumente ersetzen.



Hinweis: Wer das Theater erbaut, erhält zusätzlich zu den 12 PP sofort eine Gunst.

- 3)  **Anwerbung:** Jeder von euch nimmt sich 3 Arbeiter in seiner Farbe aus dem Camp (2 Arbeiter in einem Spiel zu fünft) +:

- 1 Arbeiter für jede  Residenz, die ihr besitzt;
- 2 Arbeiter, wenn ihr den Garten gebaut habt, 1 , wenn ihr den Kornspeicher gebaut habt, 1 , wenn ihr die Manufaktur gebaut habt.



Beispiel im 4-Personenspiel: Grün nimmt 3 Arbeiter, Schwarz nimmt 5 Arbeiter (2 Residenzen), Rot nimmt 5 Arbeiter (Garten) und Blau nimmt 3 Arbeiter und 1  (Manufaktur).

- 4) Stellt den Vogt **vor** das letzte Gebäude auf der Straße (ignoriert dabei das zu Spielbeginn auf der Straße platzierte Steingebäude, solange sich davor noch freie Plätze befinden).

Beispiele:



- 1) Am Ende der Runde stellt ihr den Vogt zwischen den Steinbruch und den Maurer.



- 2) Am Ende der Runde stellt ihr den Vogt zwischen die Sägemühle und die Goldmine.



- 3) Am Ende der Runde stellt ihr den Vogt zwischen die Goldmine und den Alchimisten.

- 5) Schiebt den Rundenmarker 1 Feld vor und beginnt eine neue Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach Beendigung der 9. Runde. Deckt eure Prestigepunkte auf. Fügt je 2 PP pro  hinzu, das ihr noch besitzt. Wer die meisten PP hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands teilt ihr euch den Sieg.

DIE CHARAKTERE

DER FRÜHAUFSTEHER



Zu Beginn der Planungsphase darfst du, noch bevor der Startspieler seinen Zug macht, 1 Arbeiter einsetzen. Wenn du das tust, musst du 1 zusätzlichen Arbeiter ins Camp zurückschicken. Spielt nach diesem Einsetzen die Planungsphase wie auf S. 4 beschrieben – beginnend mit dem Startspieler.

Hinweis: Falls der Startspieler den Frühaufsteher besitzt, kann er zu Beginn der Planungsphase zweimal nacheinander spielen (wenn er 1 zusätzlichen Arbeiter ins Camp zurückschickt).

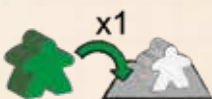
DER NACHTARBEITER



Wenn mindestens ein Mitspieler gepasst hat, kannst du weiter Arbeiter ohne zusätzliche Kosten einsetzen.

Hinweis: Der Nachtarbeiter hebt die zusätzlichen Kosten des Frühaufstehers nicht auf.

DIE HÄNDLERIN



Einmal pro Runde darfst du einen Arbeiter auf einem Gebäude platzieren, das bereits von dem **Arbeiter eines Mitspielers** besetzt ist. Der Effekt deines Arbeiters wird erst **nach** dem des anderen Arbeiters, der schon vorher dort war, aktiviert.

DER DIEB



Wenn du einen Arbeiter auf dem Gebäude eines Mitspielers einsetzt, erhält dieser keine PP (auch nicht, wenn er den Hofmarschall besitzt).

DER HOFMARSCHALL



Erhalte 2 PP, wenn ein Mitspieler einen seiner Arbeiter auf einem deiner Gebäude einsetzt.

DER GUTSVERWALTER



Nachdem alle Spieler Stufe **e** der Aktivierungsphase (Gildenbrücke) gespielt haben, darfst du den Vogt kostenlos 1 Schritt vor oder zurück setzen.



DIE ARCHITEKTIN



Erhalte 1 zusätzlichen PP, wenn du ein Holzgebäude, ein Steingebäude oder ein Monument errichtest.



DER FUHRMANN



Du darfst Bündel auf der Baustelle abliefern, ohne dort einen Arbeiter einsetzen zu müssen, aber du lieferst als Letzter. Wenn du bereits 1 Arbeiter auf der Baustelle hast, darfst du eine bestimmte Anzahl Bündel liefern und dann später noch welche mit dem Fuhrmann hinzufügen (nachdem alle Mitspieler ihre Entscheidung getroffen haben). Die Gesamtzahl an Bündeln und die Positionierung deines Arbeiters werden bei der Bestimmung, wer die Gunst erhält, berücksichtigt.



DER KÄMMERER



Du darfst Bündel ohne jegliche Ressourcenbeschränkung auf der Baustelle abliefern (z.B. 3 , 2  und 1 , 2  und 1 , usw.).



DER VORARBEITER

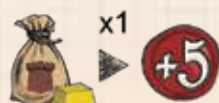


Erhalte 1 zusätzlichen PP pro Bündel, den du bei der Baustelle ablieferst.

Hinweis: Die Boni von Vorarbeiter und Goldschmiedin werden zusammengezählt.



DIE GOLDSCHMIEDIN



Einmal pro Runde, wenn du ein Bündel bei der Baustelle ablieferst, das mindestens 1  enthält, erhältst du zusätzliche 5 PP für dieses Bündel.

Hinweis: Die Boni von Goldschmiedin und Vorarbeiter werden zusammengezählt.



DER TAGELÖHNER



Nimm 1 zusätzlichen Arbeiter bei der Anwerbung in Phase 4.

HOLZGEBÄUDE

(vom Zimmermann errichtet) 

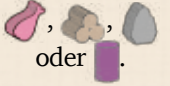


Bauseite:
Nimm 3 Arbeiter.



Startseite:
Nimm 2 Arbeiter
und erhalte 1 PP.



Nimm 1 Ressource
deiner Wahl:

oder .

Startseite
identisch



Bauseite:
Erhalte sofort eine
Gunst (vgl. S. 6).



Startseite:
Erhalte 2 PP.



Gib 1  ab, um
4 PP zu erhalten
ODER
2 , um
6 PP zu erhalten.

Startseite
identisch



Bauseite: Wähle ein **Steingebäude** aus dem Vorrat und zahle die in der oberen linken Ecke des Plättchens geforderten Ressourcen. Lege das Plättchen dann mit der Bauseite nach oben auf das erste freie Feld auf der Straße. Stelle 1 deiner Häuser oberhalb des Plättchens auf den Plan, um anzuzeigen, dass du der Besitzer bist. Erhalte die in der rechten oberen Ecke angegebenen PP.

Hinweis: Es ist nicht gestattet, diese Aktion auszuführen, wenn auf der Straße kein freies Feld vorhanden ist.



Startseite:
Gleicher Effekt
wie auf der Bauseite,
aber beim Bauen
zahlst du den 
nicht (zahle nur die
andere abgebildete
Ressource).



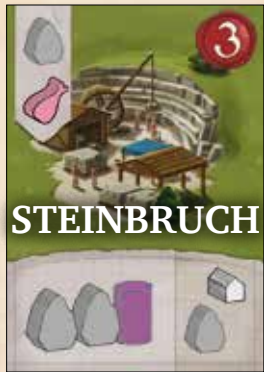
Bauseite:
Nimm die
abgebildeten
2 Ressourcen.



Startseite:
Nimm die
abgebildete
Ressource und
erhalte 1 PP.

STEINGEBÄUDE

(vom Maurer errichtet)



STEINBRUCH



SÄGEMÜHLE



BAUERNHOF

Bauseite: Nimm die angegebenen 3 Ressourcen. In dem Fall, dass das Gebäude von einem Mitspieler aktiviert worden ist (**nicht vom Besitzer selbst**), erhält der Besitzer sofort den an der Seite abgebildeten Bonus.

Hinweis: Der PP den der Besitzer in dem Moment erhält, in dem ein Mitspieler einen Arbeiter auf das Gebäude stellt, behält er unabhängig davon, ob das Gebäude später aktiviert wird oder nicht. Die Bonusressource jedoch bekommt er nur, wenn das Gebäude aktiviert wird (egal, ob der Mitspieler seine Ressourcen nimmt oder nicht).

Beispiel: Rot stellt 1 Arbeiter auf den Bauernhof. Blau als dessen Besitzerin erhält 1 PP. Wenn das Gebäude aktiviert wird, nimmt Rot 2 und 1 und Blau bekommt 1 . Hätte Blau selbst 1 Arbeiter auf den Bauernhof gestellt, hätte sie nur 2 und 1 erhalten.



Startseite:
Nimm die abgebildeten 2 Ressourcen.



Effekt der Händlerin: Der Besitzer eines Produktionsgebäudes (z.B. Steinbruch, Sägemühle, Bauernhof) nimmt nur 1 Bonusressource, auch wenn 2 Mitspieler Arbeiter auf sein Gebäude gestellt haben. Der Besitzer erhält keine Bonusressource, wenn er selbst 1 der beiden Arbeiter auf das Gebäude gestellt hat.



GOLDMINE

Nimm 1 .



GIesserei

Schicke 1 Arbeiter zurück ins Camp, um 1 zu erhalten
ODER
3 Arbeiter, um 2 zu erhalten.



ALCHEMIST

Gib 1 , 1 , 1 ab, um 1 zu erhalten
ODER
2 Ressourcen, um 2 zu erhalten.



GILDENHAUS

Gib 1 , 1 , 1 ab, um 5 Arbeiter aus dem Camp zu holen.



KIRCHE

Schicke 2 Arbeiter zurück ins Camp, um 4 PP zu erhalten
ODER
4 Arbeiter, um 6 PP zu erhalten.



JUWELIER

Gib 1 ab, um 5 PP zu erhalten
ODER
2 , um 9 PP zu erhalten.

SPIELERHILFE

AUFBAU

Ihr startet jeder mit 2 , 1  und 1 .

ANPASSUNGEN

Anzahl Spieler	2	3	4	5
Charaktere im Spiel	5	6	7	8
Arbeiter zu Spielbeginn	10	6	6	10
Anwerbung (unverändert)	3	3	3	2

PLANUNG

- 1 Arbeiter auf ein freies Gebäude stellen (der Besitzer bekommt 1 PP, sofern er nicht selbst sein Gebäude nutzt).
- 1 Arbeiter auf die Baustelle stellen.
- Passen. Der erste Spieler, der passt, erhält der Startspielermarker. Einen Arbeiter einzusetzen, kostet die Mitspieler nun 1 Arbeiter zusätzlich.



Der **Frühaufsteher** schickt 1 Arbeiter zurück ins Camp, um als Erster 1 Arbeiter einzusetzen.



Der **Nacharbeiter** zahlt keine zusätzlichen Kosten.



Die **Händlerin** stellt einen Arbeiter auf ein bereits besetztes Gebäude.



Der **Dieb** stellt 1 Arbeiter auf das Gebäude eines Mitspielers. Dieser erhält dafür kein PP.



Der **Hofmarschall** erhält 2 PP, wenn 1 Arbeiter auf einem seiner Gebäude eingesetzt wird.

AKTIVIERUNG

Aktiviert Gebäude bis zum aktuellen Standort des Vogts.
Gildenbrücke: Ihr schickt die Arbeiter in der Reihenfolge zurück ins Camp, in der ihr gepasst habt, und bewegt entsprechend den Vogt.



Der **Gutsverwalter** bewegt den Vogt (am Ende von e) – Gildenbrücke).



Die **Architektin** erhält + 1 PP, wenn sie Holz- oder Steingebäude errichtet.

LIEFERUNG (AUF DIE BAUSTELLE)

3 **unterschiedliche** Ressourcen, von denen eine  sein muss:



Der **Fuhrmann** liefert Bündel an die Baustelle, ohne dort Arbeiter einzusetzen.



Der **Kämmerer** liefert Bündel aus 3 beliebigen Ressourcen ( muss nicht darunter sein).



Der **Vorarbeiter** erhält + 1 PP für jedes gelieferte Bündel.



Die **Goldschmiedin** erhält + 5 PP, wenn das Bündel, das sie liefert, mindestens 1  enthält (1x pro Runde).

VERWALTUNG



Auf die Residenzseite drehen



Monumente bauen



Anwerben

- +1 Nahrung
- +2 Arbeiter
- +1 Tuch



Der **Tagelöhner** wirbt 1 zusätzlichen Arbeiter an.



Die **Architektin** erhält + 1 PP, wenn sie ein Monument errichtet.

GUNST



- Entweder einen Charakter von einem Mitspieler nehmen
- ODER**
- den Effekt eines der Gebäude nutzen, die auf der Baustelle ausliegen (in Abhängigkeit von der Rundenzahl) und 1 Charakter vom Spielplan nehmen (sofern noch vorhanden).

© 2019 SPACE Cowboys | © 2020 HUCH!
Hersteller: JD Éditions – SPACE Cowboys,
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt,
FRANKREICH
Autor: William Attia
Illustration: Andrew Bosley

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

Übersetzung: Britta Stöckmann

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

