



Ein Spiel von
Inka und Markus Brand
 für 2 bis 4 Spieler
 ab 12 Jahren

Willyville

Redaktion und Spielanleitung:
 Viktor Kobilke

Illustration und Grafik:
 Dennis Lohausen

‡ Spielidee und Spielziel ‡

In der Dorfchronik wird ein völlig neues Kapitel aufgeschlagen. Denn hier führt jeder Spieler sein ganz eigenes Dorf zu Ruhm und Ehre.

Jeder startet mit einem kleinen Hof und fünf Dorfbewohnern: einem Abt, einem Ratsherrn, einem Reisenden, einem Handwerker und einem Händler.

Um dein Dorf auszubauen, fügst du Gebäude und Kornfelder hinzu und lockst Mönche und Kunden an, alles, während die Zeit stetig verrinnt.

Dabei stirbt immer mal wieder einer deiner Dorfbewohner und lässt seinen Berufsstand unbesetzt. Zwar kann schon Mal ein Nachkomme an seine Stelle rücken, doch sind die Möglichkeiten zu vielfältig, als dass du alle Bereiche deines Dorfes gleichmäßig voran-

treiben kannst. Schnell brennt an allen Ecken und Enden die Luft und es bedarf klarer Zielsetzungen, um erfolgreich zu sein. Dazu zählt mitunter auch, den imposanten Geschichten-Baum deines Dorfes zu schützen, wo die Erinnerung an die großen Taten deiner Dorfgemeinschaft wachgehalten wird. Denn angelockt vom Verwesungsprozess so manches Toten sind es vor allem die wiederkehrenden Rattenplagen, die eine echte Bedrohung für die Unversehrtheit deiner Überlieferungen darstellen ...

Sobald eine bestimmte Anzahl an Dorfbewohnern verstorben ist, endet das Spiel. Dann gewinnt der Spieler, der mit seinen Gebäuden, Kornfeldern, Kunden, Mönchen, Reisen und den in Sicherheit gebrachten Geschichten die meisten Ruhmepunkte erreichen konnte.

‡ Spielmaterial ‡

1 Zentralplan



4 Dorfpläne



4 Oberhäupter

(je 1 pro Spielerfarbe)



4 Zeitmarker

(je 1 pro Spielerfarbe)



12 Standardwürfel:

8 weiße Würfel



3 schwarze Würfel



1 grauer Rattenwürfel



1 Ratte



1 Wertungsblock



4 „Gevatter Tod“-Aufsteller



58 Geschichten-Punkte-Plättchen:

31 × 1



14 × 2



13 × 5



70 schwarze Holzmarker



4 Tagelöhner-Plättchen



1 Startspieler-Hand

Handinnenfläche



Handrücken



4 „2/12er“-Plättchen



4 Übersichtskarten



Übersicht: Vorbereitungsphase

Übersicht: Der eigene Spielzug

104 Dorfkarten:

4 Kirchenkarten



12 Mönchskarten



4 Rathauskarten



4 Versammlungsplatz-Karten



dunkel umrandete Seite

hell umrandete Seite

8 Kornfeldkarten



19 Reisekarten



20 Handwerksgebäude-Karten



33 Kundenkarten



‡ Spielvorbereitung ‡

1. Legt den **Zentralplan** in die Tischmitte.



2. Legt den **grauen Rattenwürfel** auf sein Feld neben den Gräbern. Stellt die **Ratte** auf das Feld der Rattenleiste, das eurer Spielerzahl entspricht.



3. Platziert die **Geschichten-Punkte-Plättchen** (in den Werten 1, 2 und 5), die 4 **Tagelöhner-Plättchen** und die 70 **schwarzen Holzmarker** unterhalb des Zentralplans als einen allgemeinen Vorrat.



4. Sortiert die **Dorfkarten** nach ihrer jeweiligen Art und gruppiert sie als allgemeine Kartenauslage um den Zentralplan herum. Da das Spielmaterial viel Platz beansprucht, dient der folgende Aufbau dazu, diesen Platz möglichst gering zu halten. Je nach verfügbarem Platz könnt ihr die Karten aber auch anders anordnen. *Alle Karten werden grundsätzlich mit der dunkel umrandeten Seite nach oben in der allgemeinen Kartenauslage platziert.* Die einzige Ausnahme bilden die Karten der Kundenauslage.

Kirchenkarten

Platziert die 4 Kirchenkarten in beliebiger Anordnung links neben dem Zentralplan. Legt sie dabei in eine senkrechte Reihe, in der sie sich so überlappen, dass die obere Hälfte jeder Karte zu sehen ist.

Rathauskarten

Platziert die 4 Rathauskarten in beliebiger Anordnung links neben den Kirchenkarten. Legt sie dabei in eine senkrechte Reihe, in der sie sich so überlappen, dass die obere Hälfte jeder Karte zu sehen ist.

Versammlungsplatz-Karten

Bildet aus den 4 identischen Versammlungsplatz-Karten einen Stapel und platziert diesen über den Rathauskarten.

Mönchskarten

Jede der 12 Mönchskarten zeigt ein Symbol in ihrer unteren rechten Ecke. Es gibt 3 Mönche mit einer Feder, 4 Mönche mit einem Krug und 5 Mönche mit einem Rosenkranz. Bildet für jedes Symbol einen Stapel und mischt jeden Stapel einzeln. Dann platziert die 3 Stapel in einer Reihe neben den Versammlungsplatz-Karten.

Kornfeldkarten

Bildet aus den 8 identischen Kornfeldkarten einen Stapel und platziert diesen rechts neben den Mönchskarten.

Kundenkarten

Mischt die 33 Kundenkarten und legt sie als einen verdeckten Kundenstapel (mit der dunkel umrandeten Seite nach oben) auf das entsprechende Feld auf dem Zentralplan. Dann deckt davon 6 Karten auf und legt sie (mit der hell umrandeten Seite nach oben) rechts neben den Zentralplan in 3 Reihen zu je 2 Karten (so wie auf den Holzschildern angegeben). Diese 6 Karten bilden die Kundenauslage.

Reisekarten

Jede der 19 Reisekarten zeigt einen Buchstaben in ihrer unteren linken Ecke. Es gibt je 4 Karten mit den Buchstaben A, B, C, D und 3 Karten mit dem E. Bildet für jeden Buchstaben einen Stapel und mischt jeden Stapel einzeln. Dann platziert die 5 Stapel in alphabetischer Reihenfolge rechts oberhalb der Kundenauslage (auf einer Höhe mit den Kornfeldkarten).

Handwerksgebäude-Karten

Es gibt 5 Arten von Handwerksgebäuden (von denen jedes 1 bestimmtes Gut zeigt): Stall (Pferd), Brauerei (Bier), Schmiede (Pflug), Schreibstube (Schriftrolle) und Wagnerei (Planwagen). Bildet für die 4 Karten jeder Art einen Stapel und platziert diese 5 Stapel in einer Reihe unterhalb der Reisekarten (in beliebiger Anordnung). Dann fächert jeden Stapel vertikal so auf, dass die obere Hälfte jeder Karte zu sehen ist.

5. Legt die 4 „2/12er“-Plättchen neben die Versammlungsplatz-Karten.

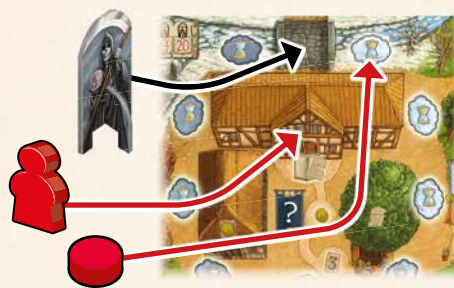


6. Jeder Spieler erhält einen zufälligen **Dorfplan** und legt diesen vor sich ab. Die Dorfpläne sind praktisch identisch. Sie unterscheiden sich nur hinsichtlich der 2 Zahlen in ihrem jeweiligen Spielbanner auf der rechten Seite. (Details zu den Spielbannern stehen auf Seite 6.) Lasst links und rechts neben euren Dorfplänen viel Platz, um Karten anlegen zu können.



7. Jeder Spieler nimmt sich einen „Gevatter Tod“-Aufsteller und stellt diesen auf die Brücke seines Dorfplans.

Dann wählt jeder Spieler eine Spielerfarbe und erhält das **Oberhaupt** sowie den **Zeitmarker** dieser Farbe. Das Oberhaupt stellt er auf das Haupthaus seines Dorfplans und den Zeitmarker legt er auf die Wolke rechts neben der Brücke.



Außerdem nimmt sich jeder Spieler 5 schwarze Holzmarker aus dem Vorrat und stellt sie als seine Dorfbewohner auf seinen Dorfplan: auf jedes achteckige Bewohnerfeld je einen.



Schließlich erhält jeder noch eine **Übersichtskarte**, die er unterhalb seines Dorfplans ablegt.



8. Bestimmt einen Startspieler. Dieser erhält die **Startspieler-Hand** und legt sie (mit der Handinnenfläche nach oben) vor sich ab.



9. Im Uhrzeigersinn erhält jeder Spieler sein Startkapital: Der Startspieler erhält 1 Münze, der Spieler zu seiner Linken erhält 2 Münzen, der eventuelle dritte Spieler erhält 3 Münzen und der eventuelle vierte Spieler erhält 4 Münzen. In diesem Spiel werden die Münzen, die ein Spieler besitzt, durch die **Anzahl der schwarzen Holzmarker auf der Münzscheune** seines Dorfplans dargestellt: Jeder Marker entspricht 1 Münze. Daher nimmt nun jeder Spieler die entsprechende Anzahl schwarzer Holzmarker aus dem Vorrat und stellt sie auf seine Münzscheune.



10. Je nach Spielerzahl benötigt ihr unterschiedlich viele weiße und schwarze Würfel:

Im Spiel zu zweit oder zu viert:

Legt alle 8 weißen und alle 3 schwarzen Würfel bereit.



Im Spiel zu dritt: Legt 6 weiße und 2 schwarze Würfel bereit.



Die restlichen 3 Würfel kommen unbenutzt zurück in die Schachtel.

Bevor ihr anfangt: Ein paar wichtige Erläuterungen

Die schwarzen Holzmarker

Die schwarzen Holzmarker sind universelle Marker. Je nachdem, wo sie platziert sind, stellen sie Unterschiedliches dar.

Auf der hell umrandeten Seite vieler Karten gibt es achteckige Felder. Jedes dieser achteckigen Felder bietet Platz für genau 1 schwarzen Holzmarker. Je nach Art der Karte kann solch ein Holzmarker eine Ware darstellen (z. B. eine Schriftrolle) oder etwas als aktiviert bzw. benutzt markieren.

Auf den Dorfplänen können schwarze Holzmarker Folgendes darstellen:

- Dorfbewohner eines bestimmten Berufes
- Münzen in der Münzscheune
- Nachkommen in der Schule



Die Bereiche im Dorf

Im Laufe des Spiels wird jeder von euch Karten an den Seiten seines Dorfplans anlegen. Jede dieser Karten muss in ihrem zugehörigen Berufsbereich platziert werden:

- Religionsbereich** (Kirche, Mönche)
- Ratsbereich** (Rathaus, Versammlungsplatz)
- Erntebereich** (Kornfelder)
- Reisebereich** (Reisekarten)
- Handwerksbereich** (Handwerksgebäude)
- Marktbereich** (Kunden)



Fünf dieser Berufsbereiche besitzen jeweils ein achteckiges Feld für einen Dorfbewohner des entsprechenden Berufes (mit Porträt):

- Abt
- Ratsherr
- Reisender
- Handwerker
- Händler

Wichtig:

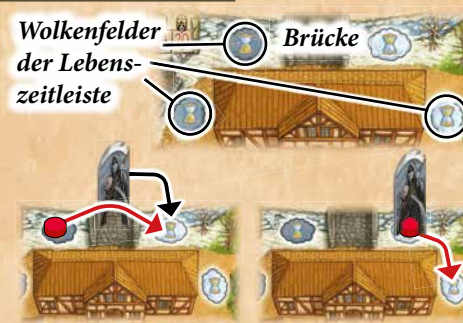
Ein Berufsbereich gilt nur als **aktiv**, wenn sein Dorfbewohner anwesend ist (d. h. ein schwarzer Holzmarker steht auf dem Bewohnerfeld). Nur dann können überhaupt neue Karten zu diesem Bereich hinzugefügt und Aktionen solcher Karten genutzt werden. Der Erntebereich ist der einzige, der immer aktiv ist, da es hierfür kein Bewohnerfeld gibt.

Die „Währung“ Zeit und der Gevatter Tod



Die hauptsächliche „Währung“ in diesem Spiel ist Zeit. Immer wenn ein Spieler Zeit bezahlen muss (jede Sanduhr = 1 Zeit), bewegt er seinen Zeitmarker auf seiner Lebenszeitleiste die entsprechende Anzahl Wolkenfelder vorwärts (im Uhrzeigersinn).

Sobald er dabei den Zeitmarker über die Brücke zieht (die kein Wolkenfeld ist und daher immer übersprungen wird), stellt er seinen „Gevatter Tod“-Aufsteller auf den Zeitmarker und bewegt beide als Einheit, bis der Spielzug komplett beendet ist. Dadurch wird markiert, dass am Ende des Spielzugs ein Dorfbewohner des Spielers stirbt (siehe „Prüfen, ob einer deiner Dorfbewohner stirbt“ auf Seite 7).



Geschichten-Punkte

Geschichten-Punkte sind unsichere Ruhmespunkte. Geschichten-Punkte werden als einzelne Seiten mit brauner Zahl dargestellt, während Ruhmespunkte als Bücher mit roter Zahl dargestellt werden. Immer wenn ein Spieler Geschichten-Punkte erhält, so nimmt er sie als Plättchen aus dem Vorrat und legt sie auf den Geschichten-Baum seines Dorfplans.



‡ Spielablauf ‡

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus einer Vorbereitungsphase und einer Aktionsphase.

Vorbereitungsphase

Zu Beginn jeder Runde **muss** der Startspieler (der Besitzer der Startspieler-Hand) die folgenden 2 Schritte ausführen:



- 1) Er legt genau **1 Geschichten-Punkt** auf die Handinnenfläche der Startspieler-Hand, egal wie viele Geschichten-Punkte sich bereits darauf angesammelt haben. (Falls der Handrücken nach oben zeigt, muss er die Startspieler-Hand zuvor umdrehen.)



- 2) Dann nimmt er alle weißen und schwarzen Würfel und würfelt alle auf einmal. Die geworfenen Würfel bilden den **Würfel-Pool** für die Aktionsphase dieser Runde.

Beispiel:

In einem Spiel zu dritt ist Frank der Startspieler. Er beginnt die Runde, indem er 1 Geschichten-Punkt auf die Startspieler-Hand legt und dann mit den 8 Würfeln würfelt (6 weiße und 2 schwarze). Diese 8 Würfel bilden den Würfel-Pool dieser Runde.

Aktionsphase

Angefangen mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler **einen Spielzug** aus, indem er genau 2 Würfel aus dem Würfel-Pool entfernt und mit der Augensumme ein oder mehrere Banner aktiviert (siehe „Der eigene Spielzug“ unten).

Im Spiel zu dritt oder viert endet die Aktionsphase, nachdem jeder Spieler mit seinem Spielzug **ein Mal** an der Reihe war.

Im Spiel zu zweit endet die Aktionsphase, nachdem beide Spieler abwechselnd **zwei Mal** an der Reihe waren.

Nachdem die Aktionsphase beendet ist, müsst ihr überprüfen, ob das Spielende erreicht ist. (Das ist der Fall, wenn eine bestimmte Gesamtzahl an Dorfbewohnern verstorben ist - siehe „Spielende“ auf Seite 12.) Ist das Spielende noch nicht erreicht, beginnt eine neue Runde mit der Vorbereitungsphase.

‡ Der eigene Spielzug ‡


Wenn du mit deinem Spielzug an die Reihe kommst, musst du die folgenden 3 Schritte durchführen:

- I) Bannerwert erstellen
- II) Banner aktivieren
- III) Prüfen, ob einer deiner Dorfbewohner stirbt

Danach endet dein Spielzug.


I) Bannerwert erstellen


Wähle **genau 2 Würfel** aus dem Würfel-Pool. (Je mehr Spieler vor dir an der Reihe waren, desto weniger Würfel sind im Würfel-Pool vorhanden.)

Entferne die 2 gewählten Würfel aus dem Würfel-Pool und zähle ihre Augenzahl zusammen. Das Ergebnis ist dein **Bannerwert**. 

Hinweis: Dein Bannerwert ist immer die **Augensumme der 2 Würfel**. Du darfst nicht einfach nur einen davon nutzen oder beide einzeln.

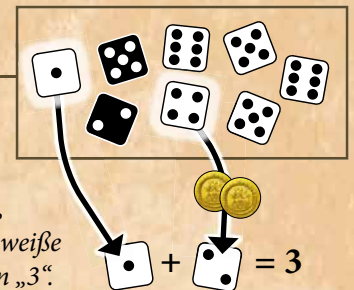
Du kannst jedoch die Augenzahl jedes der 2 Würfel auf folgende Arten verändern:

- a) Für jede Münze (= schwarzer Holzmarker auf deiner Münzscheune), die du in den Vorrat zurückgibst, darfst du die Augenzahl eines Würfels **um 1** nach oben oder unten drehen (bis auf ein Minimum von 1 oder Maximum von 6). 
- b) Für jeden schwarzen Holzmarker, den du von deinem **Versammlungsplatz** in den Vorrat zurückgibst (vorausgesetzt natürlich, du hast dir zuvor einen Versammlungsplatz besorgt), darfst du einen Würfel auf eine beliebige Augenzahl drehen (zwischen 1 und 6). Siehe Seite 10 für Details zu den Versammlungsplätzen.

Die Farben deiner gewählten Würfel (weiß und/oder schwarz) haben keinen Einfluss auf deinen Bannerwert. Allerdings handelt es sich bei den schwarzen Würfeln um Pestwürfel, die einen unangenehmen Nebeneffekt haben: **Für jeden schwarzen Würfel**, den du gewählt hast, musst du sofort **2 Zeit zahlen**  (indem du deinen Zeitmarker auf deiner Lebenszeitleiste 2 Wolkenfelder vorwärts ziehst). Hast du 2 schwarze Würfel gewählt, musst du insgesamt natürlich 4 Zeit zahlen.

Beispiel: Frank ist an der Reihe und möchte einen Bannerwert von „3“ erstellen.


Dafür muss er genau 2 Würfel aus dem Würfel-Pool entfernen. Er könnte die weiße „1“ und die schwarze „2“ entfernen. Aber er möchte nicht 2 Zeit für den schwarzen Würfel bezahlen müssen. Stattdessen wählt er die weiße „1“ und die weiße „4“ und zahlt 2 Münzen, um aus der „4“ eine „2“ zu machen. Damit ergeben die weiße „1“ und die weiße „2“ den gewünschten Bannerwert von „3“.




II) Banner aktivieren

Das Aktivieren eines Banners erlaubt dir, dessen spezifische Banneraktion auszuführen. Dadurch kannst du unter anderem Karten zu deinem Dorf hinzufügen und Güter produzieren.


Nachdem du deinen Bannerwert erstellt hast, **musst** du ihn für **eine** der folgenden Möglichkeiten nutzen:

- a) aktiviere damit genau **1 schwarzes Banner**, das diesen Bannerwert zeigt 

ODER





- b) aktiviere damit **1 oder mehrere weiße Banner** deines Dorfes, die diesen Bannerwert zeigen 

ODER

- c) aktiviere damit das **schwarze „?“-Banner** deines Dorfes 

a) Aktiviere 1 schwarzes Banner

Alle Karten in der allgemeinen Kartenauslage (außer die Kundenkarten) besitzen ein schwarzes Banner. Außerdem haben die Startspieler-Hand und die Marktvogtei auf dem Zentralplan schwarze Banner.

- Jedes dieser schwarzen Banner zeigt 1 oder 2 Bannerwerte.  
- Außerdem zeigen die meisten Banner Zeitkosten (Sanduhren). 
- Zudem zeigen einige von ihnen Zusatzkosten (Güter/Münzen). 

Du darfst nun **genau eines** dieser schwarzen Banner aktivieren, wenn du **alle** der folgenden Voraussetzungen dafür erfüllst:

- Der Bannerwert deiner 2 Würfel entspricht ganz **genau** dem auf dem Banner abgebildeten Bannerwert (bzw. einem der zwei Bannerwerte).
- Du musst alle Zeitkosten sowie alle eventuellen Zusatzkosten des Banners bezahlen können. Münzen (= schwarze Holzmarker) müssen von deiner Münzscheune in den Vorrat zurückgegeben werden. Güter (= schwarze Holzmarker) müssen von den entsprechenden Karten deines Dorfes in den Vorrat zurückgegeben werden.
- Für die schwarzen Banner von Karten gilt zudem: Je nach Art der Karte können weitere Aktivierungs-Voraussetzungen in Kraft treten (*siehe unten*).

Das schwarze Banner einer Karte der Kartenauslage aktivieren

Indem du das schwarze Banner einer Karte in der allgemeinen Kartenauslage aktivierst, fügst du diese Karte deinem Dorf hinzu. Neben den üblichen Voraussetzungen (Bannerwert, Zeit- und Zusatzkosten), musst du dafür zumeist noch weitere Aktivierungs-Voraussetzungen erfüllen. Unter anderem können diese Voraussetzungen verlangen, dass dein Dorfbewohner der jeweiligen Kartenart anwesend ist (also der jeweilige Berufsbereich aktiv ist) oder dass du maximal eine Karte dieser Art besitzen darfst.

Die Einzelheiten zu jeder Kartenart findet ihr auf den Seiten 8 bis 11. Wenn es weitere Aktivierungs-Voraussetzungen für die jeweilige Kartenart gibt, sind diese dort in einem silbernen Kasten aufgelistet.


Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:
• Dein Rathaus muss anwesend sein
• Du darfst noch kein Rathaus besitzen

Beispiel: Wenn du die folgende Rathauskarte dem Ratsbereich deines Dorfes hinzufügen möchtest, muss dein Ratsbereich aktiv sein (d. h. es muss ein schwarzer Holzmarker auf deinem achteckigen Ratsherrn-Feld stehen) und du darfst nicht etwa schon ein anderes Rathaus besitzen (da jeder Spieler nur 1 Rathaus haben darf). Nur wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind, darfst du überhaupt das schwarze Banner des Rathauses aktivieren.



Wenn du alle Voraussetzungen erfüllst, nimm die Karte aus der Kartenauslage und zahle sofort alle ihre Zeit- sowie eventuellen Zusatzkosten.

Dann führe die **Banneraktion** aus, die unter dem schwarzen Banner angegeben ist.

Die Banneraktion aller Karten beinhaltet dieses Symbol,  was bedeutet: Drehe die Karte um und lege sie mit der hell umrandeten Seite nach oben an den zugehörigen Berufsbereich deines Dorfes an. Zudem beinhalten die meisten Banneraktionen eine **spezifische Kartenaktion**. Die Einzelheiten zur Banneraktion jeder Karte findet ihr auf den Seiten 8 bis 11.

Beispiel (Fortsetzung): Nachdem du das schwarze Banner dieser Rathauskarte aktiviert hast (indem du den Bannerwert „3“ erstellt und 4 Zeit bezahlt hast), erhältst du 2 Münzen (d.h. du stellst 2 schwarze Holzmarker aus dem Vorrat auf deine Münzscheune). Dann drehst du die Karte um und legst sie mit der hell umrandeten Seite nach oben am Ratsbereich deines Dorfes an.



Das schwarze Banner der Startspieler-Hand aktivieren



Indem du das schwarze Banner der Startspieler-Hand aktivierst, wirst du der Startspieler der nächsten Runde. Um es zu aktivieren benötigst du nur einen Bannerwert von „4“ oder „10“. Es gibt keine anderen Kosten oder Voraussetzungen.



Wenn du das Banner aktivierst, nimm die Hand und alle Geschichten-Punkte auf ihr. Lege die Geschichten-Punkte auf deinen Geschichten-Baum. Platziere die Hand vor dir und drehe sie um (so dass der Handrücken nach oben zeigt). Ab der nächsten Runde wirst du der Startspieler sein und die Vorbereitungsphase durchführen.

Wichtig:

- **Im Spiel zu dritt oder viert:** Du darfst die Startspieler-Hand **nicht** aktivieren (und damit die Geschichten-Punkte nehmen), wenn du selbst der Startspieler bist.
- **Im Spiel zu zweit:** Wenn du in einer Runde **das erste Mal** an der Reihe bist, darfst du die Startspieler-Hand **nicht** aktivieren, wenn du selbst der Startspieler bist. Wenn du in einer Runde **das zweite Mal** an der Reihe bist, darfst du aber sehr wohl die Startspieler-Hand aktivieren, auch wenn du selbst der Startspieler bist.
- Solange der Handrücken nach oben zeigt, kann die Hand **nicht** aktiviert werden.

Das schwarze Banner der Marktvogtei aktivieren

Indem du das schwarze Banner der Marktvogtei aktivierst, lockst du Kunden in dein Dorf. Diese kannst du dann in späteren Zügen mit Gütern bedienen.



Um die Marktvogtei zu aktivieren benötigst du einen Bannerwert von „4“ oder „10“. Wähle dann 1, 2, 3 oder 4 Kundenkarten aus der Kundenauslage neben der Marktvogtei und lege sie mit der hell umrandeten Seite nach oben an deinen Marktbereich an (in beliebiger Anordnung). Je mehr Karten du tatsächlich nimmst, desto mehr musst du bezahlen:

- Nimmst du 1 Karte, zahle 1 Zeit.
- Nimmst du 2 Karten, zahle 2 Zeit.
- Nimmst du 3 Karten, zahle 1 Münze und 2 Zeit.
- Nimmst du 4 Karten, zahle 1 Münze und 3 Zeit.

Fülle danach die Kundenauslage wieder auf 6 Karten auf, indem du die benötigte Anzahl vom verdeckten Kundenstapel aufdeckst. Sollte der Kundenstapel irgendwann leer sein, wird die Kundenauslage nicht mehr aufgefüllt.

Wichtig: Wenn du Kunden in deinen Marktbereich lockst, muss weder dein Händler anwesend sein, noch musst du in dem Moment die passenden Güter besitzen. Jede Kundenkarte bleibt einfach in deinem Marktbereich liegen, bis sie bedient wird. Du bedienst den Kunden, indem du irgendwann das weiße Banner der Karte aktivierst (*siehe Abschnitt „b“ auf der nächsten Seite*). Solange die Kundenkarte nicht bedient wurde, ist sie auch keine Ruhmespunkte wert.

Beispiel: Frank aktiviert das schwarze Banner der Marktvogtei und wählt 3 Karten aus der Kundenauslage. Er legt die 3 Karten an seinen Marktbereich an und zahlt

dafür 1 Münze und 2 Zeit. Dann füllt er die Kundenauslage mit 3 Karten vom verdeckten Kundenstapel wieder auf.



b) Aktiviere 1 oder mehrere weiße Banner deines Dorfes

Viele Karten, die du in dein Dorf legst (mit der hell umrandeten Seite nach oben), besitzen weiße Banner (nur die Mönche und Reisekarten nicht). Zudem gibt es auf deinem Dorfplan 2 weiße Banner: das Spielbanner und das Schulbanner.

- Fast jedes weiße Banner zeigt 1 oder 2 Bannerwerte (bei den Karten ist das immer derselbe Bannerwert wie auf der dunkel umrandeten Seite).
- Einige Kundenkarten zeigen ein Fragezeichen als Bannerwert (und können daher mit einem beliebigen Bannerwert aktiviert werden).
- Einige weiße Banner zeigen Zeitkosten (aber höchstens 1 Sanduhr).
- Kundenkarten zeigen zudem Zusatzkosten in Form von Gütern.



Anstatt 1 schwarzes Banner in deinem Spielzug zu aktivieren, kannst du **1 oder mehrere** weiße Banner aktivieren, die alle Teil deines Dorfes sind und für die du alle der folgenden Voraussetzungen erfüllst:

- **Jedes** weiße Banner, das du aktivierst, muss **genau** dem Bannerwert entsprechen, den du mit deinen 2 Würfeln erstellt hast (oder ein Fragezeichen zeigen).
- Du musst die jeweiligen Kosten jedes Banners, das du aktivieren willst, bezahlen können (Zeit- und Zusatzkosten).
- Du kannst das weiße Banner einer **Karte** nur dann aktivieren, wenn ihr Berufsbe- reich aktiv ist (also der jeweilige Dorfbewohner anwesend ist).

Wenn du tatsächlich mehrere Banner aktivierst, kannst du dies in einer beliebigen Reihenfolge tun. Es gibt nur eine **Ausnahme**: Das weiße Banner deines Versamm- lungsplatzes darfst du immer nur als allerletztes Banner deines Spielzuges aktivie- ren.

Um sicher zu gehen, dass du nichts vergisst, aktiviere die Banner immer nach einander, indem du die Kosten und Aktionen eines Banners vollständig abhandelst, bevor du zum nächsten übergehst.

Ein und dasselbe Banner darfst du nicht häufiger als ein Mal pro Spielzug aktivieren.

Das weiße Banner einer Karte deines Dorfes aktivieren

Indem du das weiße Banner einer Karte deines Dorfes aktivierst, kannst du die Banneraktion dieser Karte ausführen.

Dafür benötigst du wie immer den entsprechenden Bannerwert und musst die Kosten des Banners bezahlen. Zudem muss der Berufsbereich, in dem die Karte liegt, aktiv sein (sprich, der entsprechende Dorfbewohner muss anwesend sein).

Führe dann die Banneraktion aus, die unter dem Banner angegeben ist. Diese entspricht zumeist der spezifischem Kartenaktion, die du bereits ausgeführt hast, als du die Karte deinem Dorf hinzugefügt hast.

Einzelheiten zu den Banneraktionen aller Karten findet ihr auf den Seiten 8 bis 11.



Das Spielbanner aktivieren

Wenn du dein weißes Spielbanner aktivierst, lege 1 Geschichten-Punkt aus dem Vorrat auf deinen Geschichten-Baum. Es gibt keine weiteren Kosten oder Voraussetzungen.

Hinweis: Die Bannerwerte des eigenen Spielbanners sind bei jedem Spieler unterschiedlich. Diese Bannerwerte entsprechen den verschie- denen Bannerwerten der Handwerksgebäude. Dadurch kann bei jedem Spieler ein leicht unterschiedlicher Fokus entstehen.



Das Schulbanner aktivieren

Indem du das weiße Banner deiner Schule aktivierst (mit einer „3“ oder „11“), kannst du Nachwuchs ausbilden und damit verstorbene Dorfbewohner ersetzen.

- Wenn deine Schule beim Aktivieren **leer** ist, stelle 1 schwarzen Holzmarker aus dem Vorrat auf das linke Achteckfeld deiner Schule. Es gibt keine weiteren Kosten oder Voraussetzungen.



- Wenn sich beim Aktivieren nur auf dem **linken** Achteckfeld der Schule ein Holz- marker befindet, kannst du entweder:

- a) diesen Holzmarker auf das rechte Achteckfeld versetzen ODER
- b) 1 Zeit zahlen und ihn auf ein beliebiges **leeres** achteckiges Bewohnerfeld deines Dorfes versetzen.



- Wenn sich beim Aktivieren nur auf dem **rechten** Achteckfeld der Schule ein Holz- marker befindet, kannst du entweder:

- a) 1 Zeit zahlen und diesen Holzmarker auf ein beliebiges **leeres** achteckiges Bewohnerfeld deines Dorfes verset- zen UND zusätzlich **2 Geschichten-Punkte** aus dem Vorrat auf deinen Geschichten-Baum legen ODER
- b) 1 neuen Holzmarker aus dem Vorrat auf dem linken Achteckfeld platzieren.



- Wenn sich beim Aktivieren bereits auf beiden Achteckfeldern Holzmarker befin- den, zahle 1 Zeit und versetze entweder den linken Holzmarker auf ein beliebiges **leeres** achteckiges Bewohnerfeld deines Dorfes ODER tue dies mit dem rechten Holzmarker (für den du zusätzlich 2 Geschichten-Punkte erhältst).



Beispiel:

Frank hat mit seinen 2 Würfeln einen Bannerwert von „3“ erstellt. Er entscheidet sich, damit mehrere weiße Banner seines Dorfes zu aktivieren, die den Bannerwert „3“ zeigen.

I Zunächst aktiviert er sein Schulbanner. Da bereits ein schwarzer Holzmarker auf dem linken Achteckfeld seiner Schule steht, entscheidet er sich, diesen auf das leere Ratsherrn-Feld seines Ratsbereiches zu versetzen. Dafür zahlt er 1 Zeit.

II Da nun sein Ratsbereich wieder aktiv ist, aktiviert er im Anschluss das weiße Banner seines Rathauses (das ja auch einen Bannerwert von „3“ zeigt). Dafür zahlt er 1 Zeit und erhält 2 Münzen.



III Schließlich aktiviert er in seinem aktiven Markt- bereich das weiße Banner, das als Ban- nerwert ein Fragezeichen zeigt. Dafür zahlt er 2 Schriftrollen (indem er 2 Holzmarker von sei- ner Schreibstube in den Vorrat zurückgibt). Damit ist dieser Kunde bedient. Frank dreht die Kundenkarte um und legt sie unterhalb seines Markt- bereiches ab. Hätte er einen Wagen in seinem Dorf, dürfte Frank auch noch den Kunden mit dem Ban- nerwert „3/11“ bedienen. Da er aber keinen Wagen hat, beendet er seinen Spielzug.



c) Aktiviere das schwarze „?“-Banner



Anstatt 1 schwarzes Banner oder mehrere weiße Banner zu aktivieren, kannst du das **schwarze „?“-Banner** deines Dorfplans aktivieren. Es ist egal, welche 2 Würfel du dafür aus dem Würfel-Pool entfernst, aber du musst in jedem Fall 2 Würfel entfernen und darfst natürlich auch kein anderes Banner aktivieren.

Wenn du das schwarze „?“-Banner aktivierst, zahle 1 Zeit. Dann bewege dein Oberhaupt zum nächsten Feld entlang des Weges:

- Befindet sich dein Oberhaupt beim Aktivieren auf dem Haupthaus, bewege es auf das Feld mit der Münze. Dafür erhältst du sofort 1 Münze.
- Befindet sich dein Oberhaupt beim Aktivieren auf dem Feld mit der Münze, bewege dein Oberhaupt entweder zurück zum Haupthaus ODER auf das Feld mit den 3 Geschichten-Punkten. Falls du Letzteres tust, lege sofort 3 Geschichten-Punkte auf deinen Geschichten-Baum.
- Befindet sich dein Oberhaupt beim Aktivieren auf dem Feld mit den 3 Geschichten-Punkten, bewege es zurück auf das Feld mit der Münze (und erhalte dafür wieder 1 Münze).

Wichtig: Jedes Mal, wenn du dein Oberhaupt zum Haupthaus zurückbewegst, nimm sofort sämtliche Geschichten-Punkte, die sich momentan auf deinem Geschichten-Baum befinden, und lege sie auf deinem Haupthaus ab. Nur Geschichten-Punkte, die auf deinem Haupthaus liegen, gelten als sicher und zählen am Spielende als Ruhmespunkte.



III) Prüfen, ob einer deiner Dorfbewohner stirbt

Nachdem du mit dem Aktivieren und Abhandeln von Bannern vollständig fertig bist, prüfe, ob einer deiner Dorfbewohner stirbt:

Falls du deinen Zeitmarker während deines Spielzuges **nicht** über die Brücke gezogen hast, endet dein Spielzug.

Falls du deinen Zeitmarker allerdings während deines Spielzuges über die Brücke gezogen hast (und somit auch deinen „Gevatter Tod“-Aufsteller darauf platziert hast), stirbt einer deiner Dorfbewohner. Führe dafür die folgenden Schritte aus:

- 1) Stelle deinen „Gevatter Tod“-Aufsteller zurück auf die Brücke. Dein Zeitmarker bleibt an seinem Platz.



- 2) Wähle einen deiner Dorfbewohner. (Wichtig: Holzmarker in der Schule gelten nicht als Dorfbewohner). Versetze diesen Dorfbewohner von seinem Bewohnerfeld auf ein Sargfeld des Zentralplans. (Wichtig: Stelle ihn auf keinen Fall zurück in den Vorrat.)

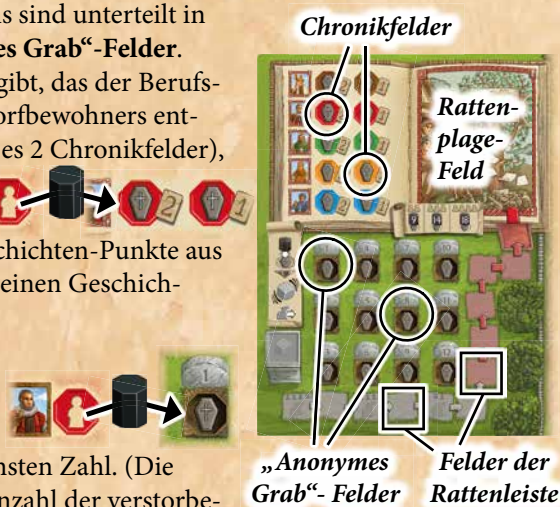


Die **Sargfelder** des Zentralplans sind unterteilt in **Chronikfelder** und „**Anonymes Grab**“-Felder.

Falls es ein **freies** Chronikfeld gibt, das der Berufsgruppe deines verstorbenen Dorfbewohners entspricht (pro Berufsgruppe gibt es 2 Chronikfelder), stelle den Dorfbewohner auf dieses Chronikfeld.

Dafür erhältst du 1 oder 2 Geschichten-Punkte aus dem Vorrat, die du sofort auf deinen Geschichten-Baum legen musst.

Ist kein Chronikfeld frei, stelle deinen verstorbenen Dorfbewohner auf das **freie** „Anonymes Grab“-Feld mit der kleinsten Zahl. (Die Zahlen dienen nur dazu, die Anzahl der verstorbenen Dorfbewohner besser erfassen zu können.)



- 3) Würfle den **grauen Rattenwürfel**. Bewege dann die Ratte auf der Rattenleiste so viele Felder vorwärts, wie der Würfel zeigt. Sollte die Ratte ihre Bewegung auf einem grauen oder roten Feld der Rattenleiste beenden, lasse sie dort stehen. Dein Spielzug endet damit.



Falls die Ratte jedoch das große **Rattenplage-Feld** erreicht, endet ihre Bewegung dort sofort. Nun ist jeder Spieler (dir eingeschlossen) von einer **Rattenplage** betroffen und muss diese abhandeln. Dafür zählt jeder die **Geschichten-Punkte auf seinem eigenen Geschichten-Baum** und muss sofort die **abgerundete** Hälfte davon in den Vorrat zurücklegen. Nachdem alle Spieler ihre Rattenplage abgehandelt haben, müsst ihr die Ratte wieder auf das Startfeld der Rattenleiste zurückstellen, das eurer Spielerzahl entspricht. Damit endet dein Spielzug.



Hinweis: Da sich die Ratte pro Würfelwurf bis zu 6 Felder bewegen kann, dient die Farbe der Rattenleisten-Felder als Anhaltspunkt dafür, ob die Ratte beim nächsten Würfelwurf das Rattenplage-Feld erreichen könnte. Steht die Ratte auf einem grauen Feld, kann sie das Rattenplage-Feld beim nächsten Würfelwurf auf keinen Fall erreichen. Steht sie auf einem roten Feld, ist dies sehr wohl möglich.

Beispiel:

Im Spiel zu dritt hat Frank gerade mehrere weiße Banner aktiviert und prüft nun, ob sich sein „Gevatter Tod“-Aufsteller auf seinem Zeitmarker befindet (weil er den Zeitmarker in diesem Spielzug über die Brücke gezogen hat). Da sich sein „Gevatter Tod“-Aufsteller tatsächlich auf seinem Zeitmarker befindet, stellt er den Aufsteller zurück auf die Brücke. Dann lässt er seinen Händler sterben, indem er ihn auf das zweite blaue Chronikfeld versetzt. Dafür erhält er 1 Geschichten-Punkt, den er sofort auf seinen Geschichten-Baum legt. Im Anschluss würfelt er mit dem grauen Rattenwürfel ein „5“. Da sich die Ratte bereits 4 Felder vor dem Rattenplage-Feld befindet, ist die „5“ mehr als genug, damit die Ratte das Rattenplage-Feld erreicht. Nun muss jeder Spieler die abgerundete Hälfte seiner Geschichten-Punkte von seinem Geschichten-Baum in den Vorrat zurücklegen. Da Frank insgesamt 5 Geschichten-Punkte auf seinem Baum hat, legt er 2 davon zurück in den Vorrat. Peter hat nur 1 Geschichten-Punkt auf seinem Baum und behält diesen. Ina hat 8 Geschichten-Punkte auf ihrem Baum und muss 4 davon zurücklegen. Schließlich wird die Ratte auf das 3-Spieler-Startfeld der Rattenleiste zurückgestellt, und Franks Spielzug endet.



Wichtig: Sollte dein letzter Dorfbewohner sterben (und damit alle 5 Bewohnerfelder deines Dorfplans leer sein), **musst** du sofort einen Tagelöhner einstellen. Nimm dafür ein Tagelöhner-Plättchen aus dem Vorrat und lege es vor dir ab. Dann stelle 1 schwarzen Holzmarker aus dem Vorrat auf ein beliebiges Bewohnerfeld deines Dorfplans. Am Ende des Spiels verlierst du 5 Ruhmespunkte für jedes Tagelöhner-Plättchen, das du besitzt. (Es gibt keine Möglichkeit, diese wieder loszuwerden.)



‡ Die Dorfkarten ‡

Handwerksgebäude-Karten

Es gibt 5 verschiedene Arten von Handwerksgebäuden. Jede Art produziert ein bestimmtes Gut:

Stall  Pferd	Brauerei  Bier	Schmiede  Pflug	Schreibstube  Schriftrolle	Wagnerei  Planwagen
--	---	--	---	--

Von jeder Art gibt es 4 Gebäude. Kein Spieler darf mehr als **1 Gebäude jeder Art** besitzen. (So kann also auch im Spiel zu viert jeder Spieler 1 Gebäude von jeder der 5 Arten bekommen, wenn er möchte.) Der einzige Unterschied zwischen den Gebäuden einer Art ist der jeweilige Bannerwert. Welches Handwerksgebäude einer Art du nimmst, ist dir überlassen (es ist also egal an welcher Position in seiner Reihe es liegt). Du musst aber natürlich sein Banner ganz normal aktivieren, um es deinem Handwerksbereich hinzuzufügen.



Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:

- Dein Handwerker muss anwesend sein
- Du darfst noch kein Gebäude dieser Güterart besitzen

BANNERAKTION:
Drehe die Karte um und lege sie in deinen Handwerksbereich. Setze anschließend **1 schwarzen Holzmarker** aus dem Vorrat auf ein leeres Güterfeld auf der hell umrandeten Seite **dieser Karte**.

BANNERAKTION:

Drehe die Karte um und lege sie in deinen Handwerksbereich. Setze anschließend **1 schwarzen Holzmarker** aus dem Vorrat auf ein leeres Güterfeld auf der hell umrandeten Seite **dieser Karte**.

Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:

- Dein Handwerker muss anwesend sein

BANNERAKTION:

Setze **1 schwarzen Holzmarker** aus dem Vorrat auf ein leeres Güterfeld **dieser Karte**.



Kornfeldkarten

Es gibt 8 identische Kornfeldkarten, von denen du so viele besitzen kannst, wie du möchtest.

Kornfeldkarten sind vor allem dazu da, um Geld zu generieren.

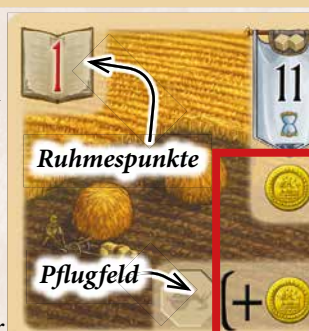
Der Erntebereich deines Dorfes ist der einzige Bereich ohne ein Bewohnerfeld. Daher gilt der Erntebereich immer als aktiv!



BANNERAKTION:

Nimm **1 Münze** (indem du **1 schwarzen Holzmarker** aus dem Vorrat auf deine Münzscheune stellst). Drehe dann die Karte um und lege sie in deinen Erntebereich.

Auf der hell umrandeten Seite jeder Kornfeldkarte gibt es 1 achteckiges Feld für **1 Pflug**. Du darfst zu jedem Zeitpunkt im Spiel einen Pflug (= schwarzer Holzmarker) auf dieses Pflugfeld stellen (entweder von einer Schmiede oder vom Gildenhof). Es ist **nicht** erlaubt, einen Pflug von einer Kornfeldkarte auf eine andere umzusetzen. Ein solcher Pflug bleibt so lange auf seiner Kornfeldkarte stehen, bis du ihn anderweitig einsetzt. (Der Pflug gilt immer noch als normaler Pflug und kann weiterhin benutzt werden, um zusätzliche Kosten zu bezahlen, die einen Pflug verlangen.)



BANNERAKTION:

Nimm **1 Münze** (indem du **1 schwarzen Holzmarker** aus dem Vorrat auf deine Münzscheune stellst). Falls sich auf dem Pflugfeld dieser Karte ein Pflug befindet, nimm dir **1 Münze zusätzlich**. (Der Pflug wird hierfür **nicht** zurück in den Vorrat gestellt.)

Kundenkarten

Um deinem Marktbereich Kundenkarten hinzuzufügen, musst du das schwarze Banner der Marktvogeti aktivieren (siehe dazu den Abschnitt "Das schwarze Banner der Marktvogeti aktivieren" auf Seite 5).

Erinnerung: Um deinem Markt Kunden hinzuzufügen, benötigst du weder einen Händler, noch irgendwelche Güter. Die Ruhmespunkte von Kundenkarten erhältst du jedoch nur, wenn du ihre weißen Banner aktivierst (und somit die Kunden bedienst).



Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:

- Dein Händler muss anwesend sein

BANNERAKTION:

Drehe diese Karte um und lege sie unterhalb deines Marktbereiches ab. (Bilde dort einen Stapel mit bedienten Kunden).



Reisekarten

Für deine Reisekarten erhältst du am Ende des Spiels Ruhmespunkte. Es gibt 5 Stapel mit Reisekarten (jede Reisekarte hat einen der Buchstaben von „A“ bis „E“ in der unteren linken Ecke). Die dunkel umrandeten Seiten der Reisekarten innerhalb eines Stapels sind identisch. Die hell umrandeten Seiten hingegen unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Ruhmespunkte und möglicher Reisezusatzkosten. Deswegen kannst du beim Aktivieren des schwarzen Banners einer Reisekarte nicht sicher sein, was dich auf der hell umrandeten Seite erwartet.

Wenn du Reisekarten in deinen Reisebereich legst, so **musst** du dies in alphabetischer Reihenfolge tun: Beginne mit „A“, dann „B“, dann „C“ und so weiter. Du darfst nicht mehr als 1 Reisekarte von jedem Buchstaben besitzen. Sobald du eine Karte mit dem Buchstaben „E“ in deinem Reisebereich liegen hast, darfst du nicht mehr weiterreisen. Außerdem enthält der „D“-Kartenstapel eine Karte mit einer Kapelle (die 8 Ruhmespunkte wert ist). Falls du diese Karte in deinem Reisebereich liegen hast, endet deine Reise ebenfalls (du darfst also keine „E“-Reisekarte mehr anlegen).

Um zu reisen, nimm die **oberste** Karte vom Stapel des entsprechenden Buchstaben und aktiviere ihr schwarzes Banner wie gewohnt. Drehe die Karte danach um und lege sie in deinen Reisebereich.

Reisekarten haben keine weißen Banner auf ihrer hell umrandeten Seite (und können somit auch nicht aktiviert werden). Stattdessen haben manche Reisekarten ein graues Banner in der oberen rechten Ecke, das entweder Münzen, Bier oder Zeit zeigt. Ein solches graues Banner wird erst relevant, sobald du deine Reise an dieser Karte fortsetzt (also wenn du eine Reisekarte mit dem nächsten Buchstaben nimmst): Dann musst du die Reisekosten dieses grauen Banners **zusätzlich** zu den Kosten für die normale Aktivierung des schwarzen Banners der neuen Karte zahlen.

Beispiel: Um weiterzureisen, möchte Frank die oberste Karte des „C“-Stapels in seinen Reisebereich legen. Dafür



benötigt er einen Bannerwert von „7“, muss 2 Zeit und entweder 1 Wagen oder 2 Münzen zahlen. Zusätzlich muss er aber auch 1 Bier abgeben (weil die „B“-Karte in seinem Reisebereich ein graues Banner mit 1 Bier zeigt).



Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:

- Dein Reisender muss anwesend sein
- Du musst die Karten in alphabetischer Reihenfolge anlegen (A, B, C, D, E) und du darfst nicht mehr als 1 Karte von jedem Buchstaben haben
- Falls deine zuletzt gelegte Reisekarte ein graues Banner mit Reisezusatzkosten zeigt, so musst du diese bezahlen, sobald du die nächste Reisekarte anlegst
- Falls du die „D“-Karte mit der Kapelle besitzt, so darfst du keine „E“-Karte anlegen

Mögliche Ruhmespunkte auf der hell umrandeten Seite

Bezahle 2 Münzen UND entweder 1 Pferd ODER 1 Planwagen als Zusatzkosten

Bezahle entweder 1 Planwagen ODER 2 Münzen als Zusatzkosten

BANNERAKTION: Drehe diese Karte um und lege sie in deinen Reisebereich.

Kirchenkarten

Es gibt 4 verschiedene Kirchenkarten, von denen jede ihren ganz eigenen Vorteil bietet:

- Die Heilskirche (verhindert Rattenplagen)
- Die Abteikirche (hat bereits 1 Mönch)
- Die Handelskirche (lockt zusätzliche Kunden an)
- Die Missionskirche (gibt einen Bonus beim Reisen)

Du darfst frei wählen, welche der noch vorhandenen Kirchenkarten du an deinen Religionsbereich anlegen möchtest (indem du ihr schwarzes Banner aktivierst). Kein Spieler darf mehr als 1 Kirche in seinem Dorf haben.



Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:

- Dein Abt muss anwesend sein
- Du darfst noch keine Kirche besitzen



Die hell umrandeten Seiten der Kirchenkarten haben keine weißen Banner. Stattdessen geben sie dir einen permanenten Vorteil. **Wichtig:** Du kannst diesen permanenten Vorteil nur nutzen, wenn dein **Abt** anwesend ist.



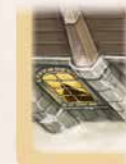
Heilskirche: 2 Mal im Spiel kannst du die Rattenplage für dein Dorf verhindern (während alle anderen Spieler die Folgen wie gewohnt abhandeln müssen). Wenn eine Rattenplage auftritt, kannst du dich entscheiden, 1 schwarzen Marker aus dem Vorrat zu nehmen und ihn auf eines der achteckigen Felder dieser Karte zu stellen. Wenn du dies tust, verlierst du keinen deiner Geschichten-Punkte. Falls du bereits beide Felder dieser Karte belegt hast, so kannst du keine Rattenplage mehr verhindern. (Die Marker markieren die Felder schlichtweg als benutzt).



Handelskirche: Wenn du das schwarze Banner der Marktvogtei aktivierst, decke zunächst die oberste Karte des verdeckten Kundenstapels auf und lege sie zusätzlich in die Kundenauslage (so dass dort 7 Karten liegen). Nimm dir kostenlos 1 der ausliegenden Kundenkarten und lege sie in deinen Marktbereich, bevor du dir dann wie immer 1, 2, 3 oder 4 Kundenkarten aussuchst, die du wie üblich bezahlen musst. (Das heißt, du könntest bis zu 5 Kundenkarten nehmen: 1 kostenlos und 4 wie immer). Fülle danach die Kundenauslage wieder so auf, dass dort 6 Kundenkarten ausliegen.



Missionskirche: Nachdem du das schwarze Banner einer Reisekarte aktiviert und ihre hell umrandete Seite angeschaut hast, darfst du dich entscheiden, sie **unter** ihren Stapel zurückzulegen und dir stattdessen die nun oberste Karte des Stapels zu nehmen. Diese Karte musst du dann aber in jedem Fall in deinen Reisebereich legen. Mische danach den Reisekarten-Stapel durch, von dem du die Karten genommen hast. (Diesen Vorteil darfst du ein Mal pro Stapel nutzen.)



Abteikirche: Diese Kirche hat bereits 1 Kirchenfenster mit einem Mönch, das am Spielende zu deiner Gesamtanzahl an Kirchenfenstern zählt. (Siehe hierzu den Abschnitt über Mönchskarten auf der nächsten Seite).

Mönchskarten

Mönchskarten geben einen **einmaligen Bonus** und werden an deine Kirche angelegt. Am Ende des Spiels geben sie dann Ruhmespunkte, je nachdem wie viele du gesammelt hast. Allerdings darfst du insgesamt nicht mehr als 6 Mönche haben.

Die Mönchskarten liegen in 3 Stapeln aus. Um eine Mönchskarte an deine Kirche anzulegen, nimm die **oberste** Karte von einem Stapel deiner Wahl und aktiviere ihr schwarzes Banner wie gewohnt. Mönchskarten haben kein weißes Banner auf ihrer hell umrandeten Seite, sondern zeigen den hinteren Teil eines Kirchenschiffs und ein Kirchenfenster mit dem Schatten eines Mönchs. Sobald sie an deiner Kirche anliegen, ist ihre Funktion darauf beschränkt ihre Anzahl anzuzeigen. Lege sie hierfür so überlappend an die Kirche an, dass man das Fenster von jeder Karte gut sehen kann.

Am Ende des Spiels erhältst du dann Ruhmespunkte für die Anzahl deiner Kirchenfenster (laut der Tabelle links oben auf deinem Dorfplan).



1	2	3	4	5	6
2	4	7	10	14	20

Wichtig: Wenn du die Abteikirche besitzt, darfst du maximal 5 Mönche an deine Kirche anlegen, da du bereits 1 Kirchenfenster auf der Abteikirche hast.

Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:

- Dein Abt muss anwesend sein
- Du musst eine Kirche haben
- Du darfst noch keine 6 Kirchenfenster haben



BANNERAKTION:

Lege die angezeigte Anzahl an Geschichten-Punkten (2 oder 3) auf deinen Geschichten-Baum. Drehe die Mönchskarte dann um und lege sie an deine Kirche an.

BANNERAKTION:

Aktiviere sofort das **schwarze „?“-Banner** auf deinem Dorfplan **1 Mal** (indem du 1 Zeit bezahlst und dein Oberhaupt 1 Feld entlang des Weges bewegst - siehe Seite 7). Drehe die Mönchskarte dann um und lege sie an deine Kirche an.



BANNERAKTION:

Aktiviere sofort das weiße Banner deiner Schule **1 Mal** (so als ob du es als normale Aktion aktiviert hättest - siehe Seite 6). Du darfst keine anderen weißen Banner aktivieren. Drehe die Mönchskarte dann um und lege sie an deine Kirche an.

Dieser Bonus bedeutet:
Aktiviere dein Schulbanner **2 Mal**.



BANNERAKTION:

Aktiviere sofort das schwarze Banner der Marktvogtei **1 Mal** (so als ob du diese als normale Aktion aktiviert hättest - siehe Seite 5). Du darfst jedoch nur 1 oder 2 Kunden aus der Kundenauslage nehmen (indem du die normalen Kosten zahlst). Drehe die Mönchskarte dann um und lege sie an deine Kirche an.

Wichtig: Wenn du die Handelskirche besitzt, kannst du ihren Bonus auch hier benutzen (also 1 zusätzliche Kundenkarte aufdecken sowie 1 weitere Karte kostenlos aus der Auslage nehmen).

Versammlungsplatz-Karten

Es gibt 4 identische Versammlungsplatz-Karten, von denen jeder Spieler **maximal 1** haben darf.

Die Versammlungsplatz-Karten erlauben mehr Flexibilität beim erstellen des Bannerwertes. Außerdem erhältst du ein „2/12er“-Plättchen, das du zu einem weißen Banner in deinem Dorf dazulegst.

Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:

- Dein Ratsherr muss anwesend sein
- Falls du mehrere deiner weißen Banner (mit dem Wert „2/12“) in diesem Zug aktivierst, so darfst du das Banner des Versammlungsplatzes nur als letztes davon aktivieren



Wenn du 2 Würfel auswählst, um deinen Bannerwert zu erstellen, darfst du schwarze Holzmarker von dieser Karte zurück in den Vorrat stellen. Wenn du 1 Holzmarker zurückstellst, darfst du 1 Würfel auf eine Augenzahl deiner Wahl drehen (von 1 bis 6). Wenn du 2 Holzmarker zurückstellst, darfst du die Augenzahlen beider Würfel bestimmen.

BANNERAKTION:

- 1) Wenn du möchtest, darfst du dein „2/12er“-Plättchen neben ein anderes beliebiges weißes Banner in deinem Dorf legen.
- 2) Dann lege 1 Geschichten-Punkt aus dem Vorrat auf deinen Geschichten-Baum.
- 3) Nimm anschließend **1 schwarzen Holzmarker** und stelle ihn auf ein achteckiges Feld auf der hell umrandeten Seite dieser Karte.

Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:

- Dein Ratsherr muss anwesend sein
- Du darfst noch keinen Versammlungsplatz haben



BANNERAKTION:

- 1) Nimm 1 der „2/12er“-Plättchen neben den Versammlungsplatz-Karten der Auslage und lege dieses **neben** ein beliebiges weißes Banner in deinem Dorf.
- 2) Lege dann 1 Geschichten-Punkt aus dem Vorrat auf deinen Geschichten-Baum.
- 3) Drehe dann diese Karte um und lege sie in deinen Ratsbereich.
- 4) Nimm anschließend **1 schwarzen Holzmarker** und stelle ihn auf ein achteckiges Feld auf der hell umrandeten Seite dieser Karte.

Wenn dein „2/12er“-Plättchen neben einem weißen Banner liegt, darfst du dieses Banner auch mit einem Bannerwert von „2“ oder „12“ aktivieren. Die Kosten des eigentlichen weißen Banners musst du dennoch bezahlen. **Beispiel:** Dieses Banner darfst du mit einem Bannerwert von „2“, „3“ oder „12“ aktivieren und musst dafür 1 Zeit bezahlen.

- Jeder Spieler darf maximal 1 „2/12er“-Plättchen besitzen.
- Wenn das „2/12er“-Plättchen neben einem „2/12er“-Banner liegt, so hat es keinen Effekt.
- Wenn du einen Kunden bedienst, neben dessen Banner das „2/12er“-Plättchen liegt, platziere das „2/12er“-Plättchen anschließend auf deinem Versammlungsplatz. In jedem anderen Fall bleibt das Plättchen einfach immer dort liegen, wo du es zuletzt platziert hast, bis du es mit der Aktion deines Versammlungsplatzes umlegst.

Rathauskarten

Es gibt 4 verschiedene Rathauskarten, von denen jede ihre ganz eigene Fähigkeit bietet:

- Das Finanzrathaus (generiert Münzen)
- Das Bereichsrathaus (bringt Ruhmespunkte am Spielende für bestimmte Dorfkarten)
- Das Bevölkerungsrathaus (bringt Ruhmespunkte am Spielende für lebende Dorfbewohner)
- Das Gildenrathaus (produziert Joker-Güter)

Um eine Rathauskarte in deinen Ratsbereich zu legen, wähle 1 Karte von den noch vorhandenen Rathauskarten der Auslage und aktiviere wie gewohnt ihr schwarzes Banner.

Kein Spieler darf mehr als 1 Rathauskarte besitzen. Du darfst aber sowohl 1 Rathaus als auch 1 Versammlungsplatz in deinem Ratsbereich haben (egal in welcher Reihenfolge du diese erwirbst).



Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:

- Dein Ratsherr muss anwesend sein
- Du darfst noch kein Rathaus besitzen



BANNERAKTION:

Nimm 2 Münzen (indem du 2 schwarze Holzmarker aus dem Vorrat auf deine Münzscheune stellst). Drehe dann diese Karte um und lege sie in deinen Ratsbereich.



BANNERAKTION:

Drehe diese Karte um und lege sie in deinen Ratsbereich. Stelle dann 1 schwarzen Holzmarker aus dem Vorrat auf ein leeres achteckiges Feld auf der hell umrandeten Seite **dieser** Karte.



Gildenrathaus

Weitere Aktivierungs-Voraussetzungen:

- Dein Ratsherr muss anwesend sein

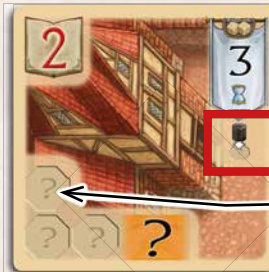
Finanzrathaus:



BANNERAKTION:

Nimm 2 Münzen (indem du 2 schwarze Holzmarker aus dem Vorrat auf deine Münzscheune stellst).

Gildenrathaus:



BANNERAKTION:

Stelle 1 schwarzen Holzmarker aus dem Vorrat auf 1 achteckiges Feld **dieser** Karte.

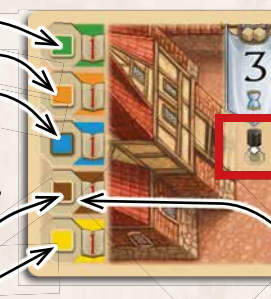
Die schwarzen Holzmarker auf dieser Karte sind Joker-Güter. Jedes Mal wenn du als Kosten ein Gut bezahlen musst (zum Beispiel ein Pferd), so kannst du dafür einen schwarzen Holzmarker von dieser Karte in den Vorrat legen. Du darfst Holzmarker von dieser Karte auch als Pflüge auf Kornfeldkarten stellen.

Bereichsrathaus:

Alle schwarzen Holzmarker, die du auf Felder dieser Karte stellst, bleiben dort bis zum Ende des Spiels.

Am Ende des Spiels erhältst du für jede Karte in deinem Dorf, dessen zugehöriges Feld du mit einem Holzmarker auf dieser Karte markiert hast, 1 Ruhmespunkt.

- Reisekarten
- Handwerksgebäude
- bediente Kunden (Kunden in deinem Marktbereich, die nicht bedient wurden, zählen nicht)
- Kirche und Mönche
- Kornfelder



BANNERAKTION: Stelle 1 schwarzen Holzmarker aus dem Vorrat auf 1 achteckiges Feld **dieser** Karte.

Bevölkerungsrathaus:



BANNERAKTION: Stelle 1 schwarzen Holzmarker aus dem Vorrat auf 1 achteckiges Feld **dieser** Karte.

Alle schwarzen Holzmarker, die du auf Felder dieser Karte stellst, bleiben dort bis zum Ende des Spiels.

Am Ende des Spiels erhältst du für jeden deiner lebenden (anwesenden) Dorfbewohner, dessen zugehöriges Feld du mit einem Holzmarker auf dieser Karte markiert hast, 4 Ruhmespunkte.

Allgemeine Hinweise

- Je mehr Karten du in dein Dorf legst, desto mehr Platz benötigst du. Vor allem auf der rechten Seite deines Dorfes kann es daher sinnvoll sein, die Karten so hinzulegen, dass sie sich überlappen.



- **WICHTIG:** Wenn der zu einer Dorfkarte gehörende Berufsbereich nicht aktiv ist (weil kein Dorfbewohner dort anwesend ist), so darfst du das Banner dieser Karte nicht aktivieren. Jeder schwarze Holzmarker, der aber bereits auf einem achteckigen Feld einer Karte steht, ist in jedem Fall gültig (selbst wenn der Berufsbereich nicht aktiv ist). So können vorhandene Güter genutzt werden, auch wenn der Handwerker nicht mehr anwesend ist. Ebenso erhältst du am Ende des Spiels für deine Karten Ruhmespunkte, egal ob deren Berufsbereich aktiv ist oder nicht.
- Falls du auf einer Karte kein freies achteckiges Feld mehr hast, aber dennoch ihr Banner aktivierst, so musst du auf das Platzieren eines schwarzen Holzmarkers auf dieser Karte verzichten.
- Wenn du ein Banner aktivierst, kannst du dich immer dafür entscheiden, seine Banneraktion in Teilen oder ganz verfallen zu lassen.
- Karten, die du einmal in dein Dorf gelegt hast, können von dort nicht wieder entfernt werden (auch nicht freiwillig). Du erhältst also auf jeden Fall die Ruhmespunkte deiner Dorfkarten am Spielende. Die Kundenkarten sind die einzigen Karten, die innerhalb deines Dorfes „wandern“ müssen, um überhaupt Ruhmespunkte zu bringen (vom Marktbereich in den Stapel für bediente Kunden).
- Alle Karten im Spiel sind auf die vorhandene Anzahl limitiert. Wenn eine Karte nicht mehr verfügbar ist, so kannst du sie auch nicht bekommen.
- Die Geschichten-Punkte, schwarzen Holzmarker und Tagelöhner-Plättchen sind in ihrer Anzahl nicht begrenzt. Falls einmal zu wenige davon vorhanden sein sollten, so nehmt einfach passenden Ersatz.
- Kein Spieler darf die Anzahl seiner Geschichten-Punkte (der sicheren und unsicheren) geheimhalten.

‡ Spielende ‡



Abhängig von der Spieleranzahl endet das Spiel nach der Runde, in der eine bestimmte Gesamtzahl an verstorbenen Dorfbewohnern erreicht wurde:

Das Spiel zu zweit endet nach der Runde, in der insgesamt mindestens **9 Sargfelder** (Chronikfelder + „Anonymes Grab“-Felder) des Zentralplans mit schwarzen Holzmarkern gefüllt sind.

Das Spiel zu dritt endet nach der Runde, in der insgesamt mindestens **14 Sargfelder** des Zentralplans mit schwarzen Holzmarkern gefüllt sind.

Das Spiel zu viert endet nach der Runde, in der insgesamt mindestens **18 Sargfelder** des Zentralplans mit schwarzen Holzmarkern gefüllt sind.

Nachdem das Spiel beendet wurde, ermittelt für jeden Spieler dessen Ruhmespunkte. Nutzt dafür den beigelegten Wertungsblock, um alle Ruhmespunkte - nach Kategorien aufgeschlüsselt - zusammenzurechnen.

Jeder Spieler erhält in den einzelnen Kategorien Ruhmespunkte wie folgt:

Religionsbereich:

die Ruhmespunkte einer Kirche + die Ruhmespunkte für die Anzahl der Kirchenfenster (laut der Tabelle am oberen linken Rand des Dorfplans)



Ratsbereich: die Ruhmespunkte eines Versammlungsortes + die Ruhmespunkte eines Rathauses

Erntebereich: 1 Ruhmespunkt pro Kornfeld

Reisebereich: die Ruhmespunkte jeder Reisekarte

Bediente Kunden:

die Ruhmespunkte aller Kundenkarten im Stapel für bediente Kunden (Kundenkarten im Marktbereich bringen keine Ruhmespunkte)

Gesicherte Geschichten-Punkte auf dem Haupthaus

Tagelöhner: 5 Ruhmespunkte Abzug pro Tagelöhner-Plättchen

Startspieler-Hand:

1 Ruhmespunkt für den Besitzer der Startspieler-Hand (Geschichten-Punkte, die noch auf der Startspieler-Hand liegen, werden ignoriert)

Geschichten-Punkte auf dem Geschichten-Baum, Münzen und Güter sind keine Ruhmespunkte wert (sie können jedoch Gleichstände auflösen).

Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand rechnet jeder am Gleichstand beteiligte Spieler noch die folgenden Dinge zusammen:

- die Anzahl seiner übriggebliebenen Münzen
 - + die Anzahl seiner übriggebliebenen Güter (inklusive Joker-Gütern)
 - + die Anzahl der Geschichten-Punkte auf seinem Geschichten-Baum
- Wer dabei auf die höchste Gesamtzahl kommt, gewinnt. Bei erneutem Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel: Am Spielende sieht Franks Dorf folgendermaßen aus:



Frank hat die Abteikirche **4** und insgesamt 4 Kirchenfenster: **10** = 14

Er besitzt das Bereichsrathaus, auf dem er 3 schwarze Holzmarker platziert hat. Pro Karte der von ihm markierten Kategorien (Reisebereich, bediente Kunden, Religionsbereich) erhält er 1 Ruhmespunkt:

2 Reisekarten = 2
5 bediente Kundenkarten = 5
1 Kirchenkarte + 3 Mönchskarten = 4

Er besitzt außerdem einen Versammlungsort: **2** = 13

Er besitzt 1 Kornfeld: **1** = 1

Er besitzt 2 Reisekarten: **3 5** = 8

Er hat 5 bediente Kunden: **2 2 3 3 4** = 14

Er hat 7 Geschichten-Punkte: **1 1 5** = 7

Er hat keinen Tagelöhner. = -0

Er hat die Startspieler-Hand: **1** = 1

Ruhmespunkte insgesamt = 58

IMPRESSUM

Autoren: Inka und Markus Brand
Illustrationen und Grafik: Dennis Lohausen
Redaktion, Spielanleitung und Layout: Viktor Kobilke
Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Deutschland
 Alle Rechte vorbehalten. | www.eggertspiele.de
Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland | www.pegasus.de

