



The background features a large, ornate crown in the center, flanked by a woman with long dark hair and red lips on the left, and a man with a beard and helmet on the right. Below them is a detailed illustration of a medieval town under construction, with scaffolding and cranes visible against a warm orange and yellow sky.

ARCHITEKTEN DES WESTFRANKENREICHIS

AUTOR – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILLUSTRATOR – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

GRAFIKDESIGN & LAYOUT – SHEM PHILLIPS

ÜBERSETZUNG – LISETTE BREMER, CARSTEN REUTER

LAYOUT DEUTSCHE REGEL – SANDRA NOWAK

COPYRIGHT 2018 SCHWERKRAFT-VERLAG UNTER LIZENZ VON GARPHILL GAMES
DEUTSCHE REGELN: COPYRIGHT 2018 CARSTEN REUTER

EINLEITUNG

Architekten des Westfrankenreichs spielt zum Ende der Karolingerzeit, um das Jahr 850 n. Chr. Als Architekten des Königs wetteifern die Spieler, um ihren Herrscher zu beeindrucken und ihre Adelstitel zu verteidigen. Dazu errichten sie unterschiedliche Gebäude in seinem gerade erschlossenen Gebiet. Die Spieler sammeln Ressourcen, werben Lehrlinge an und haben ein wachsames Auge auf den Fortschritt ihrer Bauarbeiten. Es sind trügerische Zeiten. Die rivalisierenden Architekten schrecken vor nichts zurück, um den Fortschritt der anderen zunichte zu machen. Bleiben die Spieler tugendhaft oder befinden sich in ihren Reihen Diebe und Schwarzmarkthändler?

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel in **Architekten des Westfrankenreichs** ist, am Spielende die meisten Siegpunkte (SP) zu haben. Siegpunkte werden durch das Errichten unterschiedlicher Gebäude und den Ausbau der Kathedrale erlangt. Im Laufe des Spiels müssen die Spieler zahlreiche moralische Entscheidungen treffen, wobei ihre Tugend erst am Spielende bewertet wird. Ein Geschäft unter der Hand hier und da scheint unproblematisch, aber wer zu tief sinkt, wird bestraft. Das Spielt endet, nachdem eine bestimmte Anzahl Bauarbeiten abgeschlossen wurde.

SPIELMATERIAL



35 Lehm



25 Gold



40 Holz



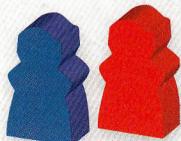
30 Marmor



40 Stein



50 Silber

100 Arbeiter
(in 5 Farben)

2



„klein“



„groß“

10 Schwarzmarktkarten



11 Belohnungskarten



„offen“ „beglichen“



22 Schuldutsche



6 Multiplikatoren

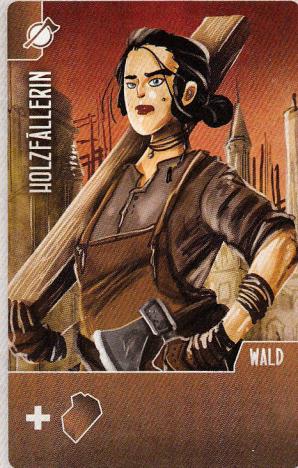
SPIELMATERIAL



1 Spielbrett



40 Lehrlingskarten



40 Gebäudekarten

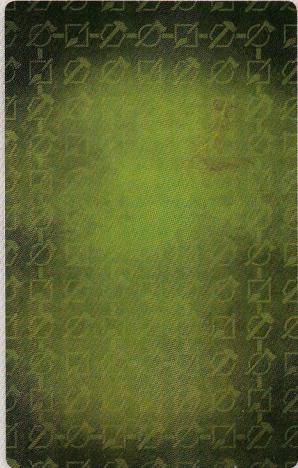
Seite 1: Standard



Seite 2: Variabel



5 doppelseitige
Spielertableaus



SPIELAUFBAU

Architekten des Westfrankenreichs wird gemäß diesen Schritten aufgebaut:

1. Das Spielbrett wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
 2. Die Schwarzmarktkarten werden gemischt und mit der Seite „klein“ nach oben als Stapel auf das linke Schwarzmarktfeld gelegt.
 3. Die Belohnungskarten werden gemischt. Dann werden 1 Karte + 2 Karten je Spieler als verdeckter Stapel rechts neben die Kathedrale gelegt (*Beispiel: 9 Karten bei 4 Spielern*). Die restlichen Belohnungskarten werden in die Schachtel zurückgelegt.
 4. Alle Schultickets werden mit der Seite „offen“ nach oben neben dem Wachhaus gestapelt.
 5. Die Multiplikatoren werden rechts neben dem Spielbrett bereit gelegt.
 6. Die Lehrlingskarten werden gemischt und rechts vom Spielbrett verdeckt gestapelt. Dann wird auf die 8 Felder rechts neben der Werkstatt je 1 Lehrlingskarte offen ausgelegt.
 7. Die Gebäudekarten werden gemischt und als verdeckter Stapel links neben die Werkstatt gelegt.
 8. Lehm, Holz, Stein, Gold, Marmor und Silber werden als Allgemeiner Vorrat neben das Spielbrett gelegt.



= 20 Silber und
10 Lehm



Der Allgemeine Vorrat

Die folgenden Spielmaterialien gelten im Spiel als unbegrenzt: Schuldscheine, Lehm, Holz, Stein, Gold, Marmor und Silber. Ist von einem nicht genug im Vorrat, sollten die Spieler die Multiplikatoren verwenden.



9. Aus dem Vorrat werden 4 Silber genommen und auf das Steueramt gelegt.

10. Jeder Spieler erhält 1 Spielertableau (*mit der Seite „Standard“ nach oben, sofern nicht mit dem Variablen Spielaufbau gespielt wird*) und 20 Arbeiter in seiner gewählten Farbe.

11. Jeder Spieler legt 1 Spielermarker seiner Farbe unter die Kathedrale und 1 weiteren auf die „7“ der Tugendleiste.

12. Jeder Spieler zieht 4 Karten vom Gebäudestapel auf die Hand. Er wählt 1 davon, die er behalten möchte, und legt sie verdeckt vor sich. Dann geben alle Spieler die 3 restlichen Karten jeweils an den Spieler zu ihrer Linken weiter. Jeder wählt daraus 1 weitere Karte, die er verdeckt vor sich legt und gibt die restlichen Karten nach links weiter. Aus den verbleibenden 2 Karten wählt jeder Spieler erneut 1 Karte aus und legt dann die letzte verdeckt unter den Gebäudekartenstapel. Dann nehmen die Spieler ihre 3 gewählten Karten auf die Hand; das sind ihre Start-Gebäudekarten.

Hinweis: Die Spieler halten ihre Gebäudekarten während des ganzen Spiels vor ihren Mitspielern geheim.

13. Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Er erhält 3 Silber aus dem Vorrat. Der Spieler links von ihm erhält 4 Silber. Gibt es weitere Spieler, erhält der dritte 5 Silber, der vierte 6 Silber und so weiter.

Weitere Informationen zum Variablen Spielaufbau und den Soloregeln finden sich im Appendix.

Variabler Spielaufbau

Für ein abwechslungsreicheres Spiel können die Spieler die Seite „Variabel“ ihrer Spielertableaus verwenden (*zufällig verteilt oder ausgewählt*). So erhält jeder Spieler eine einzigartige Fähigkeit. Diese Seite gibt außerdem vor, mit wie viel Silber, Tugend und anderen Dingen ein Spieler beginnt. Weitere Informationen finden sich im Appendix.

SPIEL MIT NEULINGEN

Wenn die Spieler das erste Mal spielen oder Neulinge dabei sind, gibt es 3 Hauptkonzepte, die es zu verstehen gilt:

1. Arbeiter einsetzen - Jeder Spieler hat 20 Arbeiter, von denen er in jedem Spielzug nur 1 auf das Spielbrett setzt.

Als allgemeine Regel gilt: Je öfter ein Spieler den gleichen Ort aufsucht, desto mehr profitiert er davon.

Zum Beispiel bringt der erste Arbeiter im Wald 1 Holz. Wird dort ein zweiter Arbeiter eingesetzt, bringt er 2 Holz, ein dritter 3 Holz und so weiter.

2. Arbeiter gefangen nehmen - Auf dem Marktplatz können die Spieler Einheimische rekrutieren, um Gruppen von Arbeitern gefangen zu nehmen (sie legitimieren das damit, dass die Arbeiter eines anderen Spielers gierig geworden oder in dubiose Geschäfte verwickelt sind.). Gefangene Arbeiter werden auf das Spielertableau des Spielers gestellt, der sie gefangen genommen hat. In einem späteren Spielzug kann er diese ins Gefängnis schicken und je Arbeiter 1 Silber für seine Mühen erhalten. Der ursprüngliche Besitzer der Arbeiter kann dann das Wachhaus aufsuchen, um sie kostenlos zu entlassen. Die Spieler erhalten ihre Arbeiter hauptsächlich auf diesem Weg zurück.

3. Tugend - Die Position eines Spielers auf der Tugendleiste wird durch zahlreiche Entscheidungen beeinflusst. Am Spielende bringt viel Tugend den Spielern SP ein, während wenig Tugend sie SP kostet. Trotzdem ist es nicht immer falsch, verschlagen zu sein, denn am unteren Ende der Tugendleiste zu sein, erlaubt einem Spieler, während des Spiels Steuern zu hinterziehen.

SPIELABLAUF

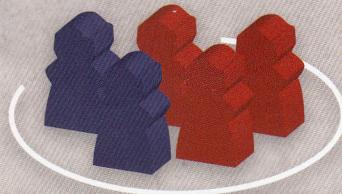
Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler einen kompletten Spielzug aus. Wenn er an der Reihe ist, muss der Aktive Spieler 1 seiner Arbeiter von seinem Spielertableau auf einen Ort des Spielbretts seiner Wahl einsetzen. Das Spielende wird ausgelöst, wenn eine bestimmte Anzahl Bauarbeiten abgeschlossen wurde. Ist dies der Fall, hat jeder Spieler 1 finalen Spielzug, bevor das Spiel endet.

Die Anzahl der Bauarbeiten, die ausgeführt sein müssen, um das Spielende auszulösen, wird durch die Arbeiterfelder der Zunfhalle angezeigt. Hinweis: Manche Plätze werden nur bei höheren Spielerzahlen verwendet, was durch 3+, 4+ und 5+ angezeigt wird.

Sonderregel: Beginnt ein Spieler seinen Zug ohne einen Arbeiter auf seinem Spielertableau, verwendet er seinen Spielzug, um 1 beliebigen seiner Arbeiter vom Spielbrett auf sein Spielertableau zurückzuholen. Er darf diesen Arbeiter erst in seinem nächsten Zug einsetzen. Der Arbeiter darf nicht aus der Zunfhalle, dem Schwarzmarkt, dem Gefängnis oder vom Spielertableau eines Mitspielers genommen werden.

ARBEITER EINSETZEN

Es gibt 3 verschiedene Ortstypen, auf denen Arbeiter eingesetzt werden können.



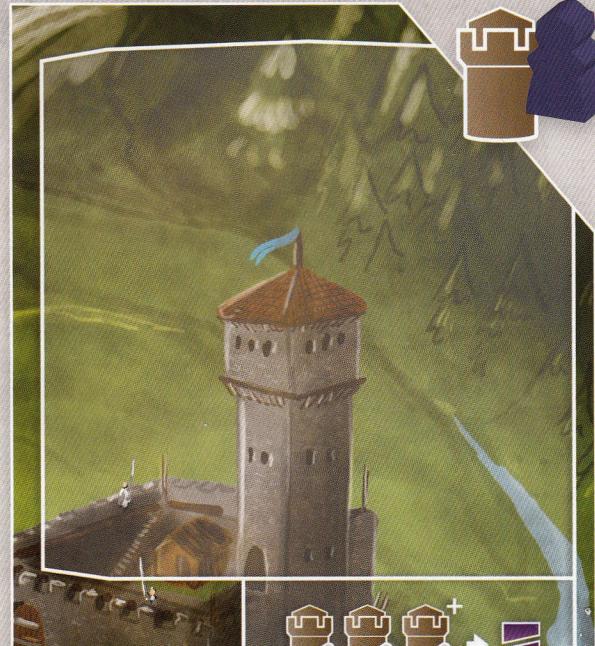
Die meisten Orte zeigen einen großen, offenen Kreis. Es gibt keine Einschränkung, wie viele Arbeiter diesen Ort nutzen können, oder wie viele Arbeiter ein einzelner Spieler dort einsetzen kann. *Die Spieler können die Aktion des Marktplatzes nutzen, um Arbeiter von einem Ort diesen Typs gefangen zu nehmen.*



Der Schwarzmarkt ist der einzige Ort mit kleineren, offenen Kreisen. Auf jedes dieser Felder darf nur 1 Arbeiter eingesetzt werden. Der einzige Weg, diese Arbeiter wieder zu entfernen, ist das Zurücksetzen des Schwarzmarktes (siehe Seite 17). Die Aktion des Marktplatzes kann nicht verwendet werden, um Arbeiter auf dem Schwarzmarkt gefangen zu nehmen.



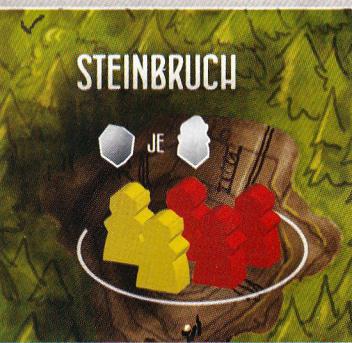
Die Zunfthalle enthält mehrere Plätze mit den Umrissen eines Arbeiters. Werden hier Arbeiter eingesetzt, geschieht das immer von links nach rechts und von oben nach unten. Die eingesetzten Arbeiter werden hingelegt. Einmal eingesetzt bleiben die Arbeiter bis zum Spielende in der Zunfthalle. *Die Aktion des Marktplatzes kann nicht verwendet werden, um Arbeiter in der Zunfthalle gefangen zu nehmen.*



Auch in das Gefängnis können Arbeiter platziert werden. Allerdings können die Spieler sie nicht freiwillig in ihrem Zug dort einsetzen. Arbeiter kommen nur durch die obere Wachhausaktion, beim Zurücksetzen des Schwarzmarkts oder durch verschiedene Karteneffekte ins Gefängnis. *Die Aktion des Marktplatzes kann nicht verwendet werden, um Arbeiter aus dem Gefängnis gefangen zu nehmen.*

Hinweis: Gerade neue Spieler sollten darauf achten, wie viele ihrer Arbeiter im Gefängnis sind. Beim Zurücksetzen des Schwarzmarktes können zu viele dafür sorgen, dass der Spieler Tugend verliert oder einen Schulterschein erhält.

ORTE AUF DEM SPIELBRETT



Bergwerk, Silberschmiede, Steinbruch und Wald

An diesen vier Orten erhalten die Spieler Ressourcen. Wird 1 Arbeiter auf einen der Orte gesetzt, erhält der Spieler die angezeigte Ressource. Wie viel er erhält, hängt von der Anzahl **seiner** Arbeiter ab, **nachdem** er dort einen Arbeiter eingesetzt hat.

Beispiel: Der gelbe Spieler hat in seinem letzten Spielzug einen zweiten Arbeiter im Steinbruch eingesetzt und 2 Steine erhalten. Setzt er in einem späteren Spielzug einen dritten Arbeiter im Steinbruch ein, würde er 3 weitere Steine erhalten.

Hinweis: Arbeiter von anderen Spielern beeinflussen an keinem Ort die Ressourcenmenge, die ein Spieler erhält.

Das Bergwerk bietet einem Spieler die Wahl zwischen Lehm und Gold, wenn er dort einen Arbeiter einsetzt. Der Spieler kann seine Wahl nicht aufteilen, er muss entweder Lehm ($1 + 1$ je Arbeiter) oder Gold (1 je 2 Arbeiter) nehmen.

Beispiel: Setzt ein Spieler seinen fünften Arbeiter im Bergwerk ein, erhält er entweder 6 Lehm oder 2 Gold.
Hinweis: Für seinen ersten Arbeiter kann ein Spieler nur 2 Lehm wählen, da mindestens 2 Arbeiter benötigt würden, um Gold zu erhalten.

Die Silberschmiede bringt 1 Silber + 1 zusätzliches Silber je eigenen Arbeiter dort.

Beispiel: Setzt ein Spieler seinen vierten Arbeiter in der Silberschmiede ein, erhält er 5 Silber.

Königliches Lager

Das Königliche Lager erlaubt einem Spieler, bis zu 1 Aktion je eigenen Arbeiter dort auszuführen. Die verfügbaren Aktionen ermöglichen entweder 2 der angezeigten Ressourcen (Lehm, Holz oder Stein) gegen 1 Tugend, oder 3 der angezeigten Ressourcen (Holz oder Stein) gegen 1 Marmor zu tauschen. Außerdem gibt es verschiedene Lehrlinge, die es ermöglichen, an diesem Ort weitere Aktionen auszuführen.

Die Spieler können dieselbe Aktion mehrfach ausführen, wenn sie möchten.

Beispiel: Der gelbe Spieler hat gerade seinen fünften Arbeiter im Königlichen Lager eingesetzt. Er tauscht 2 Lehm gegen 1 Tugend (1. Aktion), dann 1 Holz und 2 Stein gegen 1 Marmor (2. Aktion). Außerdem nutzt er seinen Lehrling **Kauffrau** zwei Mal, um insgesamt 4 Silber für 2 Gold zu bezahlen (3. und 4. Aktion) und ein Mal seinen Lehrling **Händler**, um 3 Lehm gegen 1 Marmor zu tauschen (5. Aktion).



Werkstatt

Die Werkstatt erlaubt einem Spieler, 1 Lehrling anzuwerben oder neue Baupläne zu entwerfen.

Angeworbene Lehrlinge bringen den Spielern zusätzliche Aktionen oder Fähigkeiten. Um einen Lehrling anzuwerben, muss ein Spieler zuerst 4 Silber bezahlen, 2 davon sind Steuern (rote Münzen). Steuern werden immer direkt in das Feld über dem Steueramt gelegt. Alles andere Silber wird in den Allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Setzt ein Spieler seinen ersten Arbeiter in der Werkstatt ein, kann er nur Lehrlinge aus der linken Spalte anwerben. Setzt er seinen zweiten Arbeiter ein, kann er aus der ersten und zweiten Spalte von links anwerben und so weiter. Setzt er seinen vierten Arbeiter ein, kann er aus allen verfügbaren Lehrlingen wählen. *Die zwischen den Reihen der Lehrlingskarten abgebildeten Arbeitersymbole zeigen an, wie viele eigene Arbeiter sich in der Werkstatt befinden müssen, um diesen Lehrling anzuwerben.*

Ein Spieler kann einen Lehrling mit weniger Arbeitern anwerben, als eigentlich benötigt werden. Dafür legt er von links beginnend eigenes Silber auf die Karten in derselben Reihe des Lehrlings, den er anwerben möchte. Jedes so bezahlte Silber erlaubt dem Spieler, aus einer weiteren Spalte anzuwerben, als er eigentlich dürfte.



Beispiel: Der blaue Spieler hat seinen zweiten Arbeiter in der Werkstatt eingesetzt. Er will den Beutelschneider anwerben, darf aber eigentlich nur aus den ersten beiden Spalten wählen. Er legt 1 Silber auf die Holzfällerin, was ihm erlaubt, aus den ersten 3 Spalten zu wählen. Dann legt er 1 weiteres Silber auf den Scharlatan, was ihm erlaubt, den Beutelschneider anzuwerben.

ORTE AUF DEM SPIELBRETT

Hat ein Spieler einen Lehrling angeworben, legt er ihn offen vor sich aus. Dann wird der leere Platz auf dem Spielbrett aufgefüllt: Alle übrigen Lehrlingskarten rechts von dem leeren Platz werden nach links geschoben (*alle Münzen bleiben auf den Karten*), sodass der Platz ganz rechts frei ist. Dann wird eine neue Karte vom Lehrlingskartenstapel gezogen und auf diesen Platz gelegt.

Beim Anwerben eines Lehrlings sind die folgenden Regeln zu beachten:

- Beide Reihen sind unabhängig voneinander, funktionieren aber gleich.
- Ein Spieler kann nicht mehr als 5 Lehrlinge haben. Er darf jederzeit Lehrlinge abwerfen, um Platz für neue zu schaffen. Abgeworfene Lehrlinge werden verdeckt unter den Lehrlingskartenstapel geschoben.
- Manche Lehrlinge haben einen sofortigen Tugendeffekt, der rechts auf der Karte angegeben ist. Dieser Effekt tritt in Kraft, wenn der Lehrling angeworben wird. Den Lehrling abzuwerfen macht diesen Effekt nicht rückgängig.
- Alles Silber, das auf einen Lehrling gelegt wurde, erhält der Spieler, der diesen Lehrling anwirbt.
- Auf einer Lehrlingskarte kann mehr als 1 Silber liegen, wenn sie mehrfach von Spielern übersprungen wurde.
- Ein Spieler kann den gleichen Lehrling mehrmals anwerben.

Die Fähigkeiten der einzelnen Lehrlinge sind im Appendix erläutert.

Die zweite Aktion der Werkstatt ist das Entwerfen neuer Baupläne. Wählt der Aktive Spieler diese Aktion, erhält er Gebäudekarten vom Gebäudekartenstapel. Er zieht 1 Karte + 1 zusätzliche Karte je 2 eigene Arbeiter in der Werkstatt.

Beispiel: Der blaue Spieler würde insgesamt 2 Karten ziehen.

Das Handlimit für Gebäudekarten beträgt **6**. Hat ein Spieler am Ende seines Spielzugs mehr als 6 Karten, muss er die überzähligen abwerfen, bis er nur noch 6 hat. Abgeworfene Gebäudekarten werden verdeckt unter den Gebäudekartenstapel geschoben.

Die Effekte der einzelnen Gebäude sind im Appendix erläutert.



Marktplatz

Der Marktplatz erlaubt einem Spieler, Einheimische zu rekrutieren, um Arbeiter aus einem Ort mit einem großen, offenen Kreis gefangen zu nehmen. Für jeden Arbeiter, den der Spieler auf dem Marktplatz eingesetzt hat, darf er 1 Silber bezahlen, um 1 Gruppe Arbeiter (einer Farbe) an einem Ort gefangen zu nehmen. Alle Gefangennahmen eines Spielzugs müssen am selben Ort ausgeführt werden (an bis zu 2 Orten bei 2 - 3 Spielern und im Solospiel). Hinweis: Das Silber der ersten Gefangennahme wird als Steuer auf das Steueramt gelegt.

Bei der Gefangennahme von Arbeitern sind die folgenden Regeln zu beachten:

- Ein Spieler darf in einem Spiel mit 2 - 3 Spielern und im Solospiel in seinem Spielzug von bis zu 2 Orten Arbeiter gefangen nehmen, bei 4 oder mehr Spielern nur von 1 Ort.
- Jede Gefangennahme erfordert 1 Arbeiter und 1 Silber (das erste Silber gilt als Steuer).
- Ein Spieler darf weniger Gefangennahmen durchführen, als er Arbeiter auf dem Marktplatz hat.
- Ein Spieler darf Arbeiter vom Marktplatz gefangen nehmen; auch den Arbeiter, den er gerade eingesetzt hat.
- Ein Spieler kann nie Arbeiter aus der Zunfthalle, dem Schwarzmarkt, dem Gefängnis oder dem Tableau eines Mitspielers gefangen nehmen.

Beispiel 1: Der gelbe Spieler hat gerade seinen zweiten Arbeiter auf dem Marktplatz eingesetzt. Er bezahlt 1 Silber als Steuern, um alle 3 roten Arbeiter im Wald gefangen zu nehmen. Dann bezahlt er 1 Silber in den Allgemeinen Vorrat für eine weitere Gefangennahme. Wäre es ein Spiel mit 2 - 3 Spielern, könnte er Arbeiter von dem gleichen oder einem anderen Ort wählen. Da in diesem Beispiel aber mindestens 4 Spieler beteiligt sind, muss er erneut Arbeiter im Wald gefangen nehmen. Er entscheidet, die beiden grünen Arbeiter aus dem Wald zu nehmen.

Beispiel 2: Der rote Spieler hat gerade seinen dritten Arbeiter auf dem Marktplatz eingesetzt. Er bezahlt 1 Silber Steuern und 2 weitere Silber in den Allgemeinen Vorrat, um 3 Gefangennahmen durchzuführen. Er kann alle drei Arbeitergruppen in der Silberschmiede gefangen nehmen, einschließlich seiner eigenen.

Gefangen genommene Arbeiter von anderen Spielern werden oben links auf das eigene Spielertableau gelegt. In einem späteren Spielzug kann der Spieler sie ins Gefängnis schicken, um 1 Silber je Arbeiter zu erhalten. Nimmt ein Spieler eigene Arbeiter gefangen, werden sie zurück in seinen Vorrat gelegt.



ORTE AUF DEM SPIELBRETT

Steueramt

Das Steueramt erlaubt einem Spieler, alles Silber aus dem Steueramt zu nehmen und in seinen Vorrat zu legen. Das kostet ihn jedoch 2 Tugend. Ein Spieler darf keinen Arbeiter im Steueramt einsetzen, wenn es keine Steuern zu stehlen gibt.

Beispiel: Wenn der rote Spieler einen Arbeiter im Steueramt einsetzt, würde er alle 11 Silber erhalten und 2 Tugend verlieren.



Erinnerung: Rote Münzen zeigen Steuern an. Alles Silber, was für rote Münzen bezahlt wird, wird auf das Steueramt gelegt.



Schwarzmarkt



Während einige an ehrenhafte, harte Arbeit glauben, nehmen andere gerne eine Abkürzung, um sich an die Spitze zu stellen. Der Schwarzmarkt hat 3 Felder, auf die je 1 Arbeiter eingesetzt werden kann. Jedes Feld ist mit der Aktion darunter verbunden. Ist ein Feld besetzt, kann dort kein Arbeiter mehr eingesetzt werden.



Beispiel: Die momentan verfügbaren Optionen sind:

1. 1 Silber bezahlen und 1 Tugend verlieren, um 1 Marmor und 1 Stein zu erhalten.
2. 2 Silber bezahlen und 1 Tugend verlieren, um entweder
 - 1 ausliegenden Lehrling anzuwerben (und das Silber auf der Lehrlingskarte zu erhalten) oder
 - 5 Gebäudekarten ziehen, davon 1 behalten und die anderen 4 unter den Gebäudekartenstapel schieben.
3. 3 Silber bezahlen und 1 Tugend verlieren, um 1 Gold, 1 Stein und 2 Holz zu erhalten.

Hinweis: Die Spieler nehmen keinen Einfluss auf die Schwarzmarktkarten, wenn sie die angegebenen Ressourcen erhalten. Diese werden erst beim Zurücksetzen des Schwarzmarkts (siehe Seite 17) erneuert.

Wachhaus

Das Wachhaus erlaubt einem Spieler, 1 Aktion je eigenen Arbeiter dort auszuführen. Die möglichen Aktionen sind:

1. Alle gefangen genommenen Arbeiter vom eigenen Spielertableau ins Gefängnis schicken und 1 Silber je abgelieferten Arbeiter aus dem Vorrat erhalten.
2. Die eigenen Arbeiter aus dem Gefängnis entlassen und sie zurück in den eigenen Vorrat legen.
3. 5 Silber (davon 2 Steuern) bezahlen ODER 1 Schultschein nehmen und 1 Tugend verlieren, um alle eigenen Arbeiter von den Spielertableaus der Mitspieler zurück in den eigenen Vorrat zu legen. Hinweis: Es muss mindestens 1 gefangen, eigenen Arbeiter geben, um diese Aktion ausführen zu dürfen.
4. 6 Silber (davon 3 Steuern) bezahlen, um 1 Schultschein zu begleichen.

Beispiel: Der rote Spieler kann bis zu 3 Aktionen im Wachhaus ausführen. Er schickt 3 gelbe und 2 grüne Arbeiter, die er gefangen genommen hat, von seinem Spielertableau ins Gefängnis und erhält dafür 5 Silber. In seiner zweiten Aktion befreit er seine 2 Arbeiter aus dem Gefängnis und legt sie zurück auf sein Spielertableau. Er entscheidet, keine dritte Aktion auszuführen.

Die Spieler können ihre Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen und mehrere Schultscheine im gleichen Spielzug begleichen (jeder Schultschein wird als separate Aktion abgehandelt).

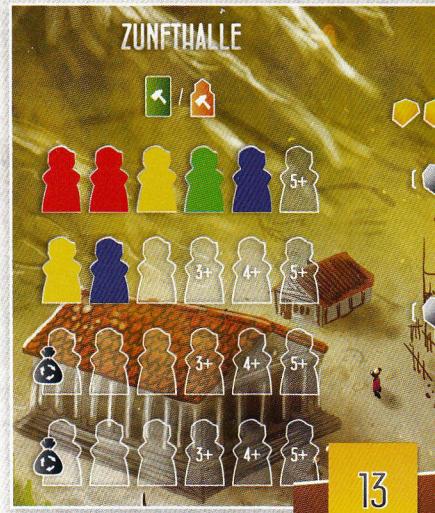
Zunfthalle

In der Zunfthalle setzt ein Spieler Arbeiter ein, um entweder 1 Gebäude von seiner Hand zu errichten , oder die Arbeit an der Kathedrale fortzuführen . Wird ein Arbeiter in der Zunfthalle eingesetzt, wird er hingelegt. Arbeiter werden immer von links nach rechts und dann von oben nach unten eingesetzt. Wird mit weniger als 5 Spielern gespielt, werden nicht alle Spalten genutzt. Beispiel: Die rechte Spalte wird in diesem Spiel mit 4 Spielern nicht verwendet. Der nächste Arbeiter, der eingesetzt wird, kommt daher in der zweiten Reihe rechts neben den blauen Arbeiter.

„Ein Gebäude errichten“ und „Die Arbeit an der Kathedrale fortführen“ werden auf den nächsten beiden Seiten erläutert.



Wenn ein Schultschein beglichen wird, dreht der Spieler die Karte um und lässt sie vor sich liegen. Er erhält sofort 1 Tugend und eventuell Boni von Lehrlingen, die er angeworben hat.



GEBAUDE ERRICHTEN

Wird ein Arbeiter in der Zunft halle eingesetzt, kann der Spieler entweder 1 Gebäude von seiner Hand errichten oder die Arbeit an der Kathedrale fortführen.

Ein Gebäude errichten



Wird ein Gebäude errichtet, legt der Spieler die Gebäudekarte offen oberhalb seines Spielertableaus ab.
Errichtete Gebäude bringen am Spielende die oben rechts angegebenen SP. Jede Karte hat unterschiedliche Kosten, Voraussetzungen, Belohnungen und Effekte:



Manche Gebäude verlangen, dass der Spieler Lehrlinge mit bestimmten Fertigkeiten (*Zimmern, Mauern, Dachdecken*) angeworben hat. Um ein Gebäude zu errichten, dass 1 oder mehrere dieser Symbole in der oberen linken Ecke aufweist, muss der Spieler die passenden Symbole auf 1 oder mehrere seiner angeworbenen Lehrlinge haben.

Hinweis: *Lehrlinge, mit deren Hilfe ein Gebäude errichtet wurde, werden nicht abgeworfen.*



Alle Gebäude kosten Ressourcen. Um ein Gebäude zu errichten, muss der Spieler die links angegeben Ressourcen in den Allgemeinen Vorrat bezahlen.



Manche Gebäude zeigen auf der rechten Seite einen sofortigen Gewinn oder Verlust von Tugend an. Der Spieler muss seinen Spielermarker auf der Tugendleiste entsprechend anpassen, um diese Änderung umzusetzen.



Alle Gebäude haben entweder einen Effekt am Spielende und/oder einen sofortigen Effekt . Effekte am Spielende werden direkt vor der Endwertung ausgeführt. Alle sofortigen Effekte müssen ausgeführt werden, sobald das Gebäude errichtet wurde.

Der Brunnen erfordert keine Lehrlingsfertigkeit, um errichtet zu werden. Er kostet nur 2 Holz und 2 Stein.

Errichtet ein Spieler den Brunnen, erhält er sofort 4 Lehm. Am Spielende erhält er 3 SP.



Der Wehrturm erfordert alle 3 Lehrlingsfertigkeiten, 5 Holz, 2 Stein und 2 Gold, um errichtet zu werden.

Ist er errichtet, verliert der Aktive Spieler sofort 2 Tugend. Am Spielende erhält er 12 SP + 1 zusätzlichen SP für je 3 gefangen genommene Arbeiter.



Die Arbeit an der Kathedrale fortführen



Statt seinen eigenen Bemühungen nachzugehen, kann ein Spieler auch Zeit und Ressourcen in den Bau der Kathedrale investieren. Um das zu tun, führt er die folgenden Schritte aus:

- Der Spieler bezahlt die Ressourcen, die links neben der Kathedrale in der Reihe unmittelbar über seinem Spielermarker angegeben sind (*alle Spieler starten unterhalb der fünften Reihe*).
- Er wirft 1 beliebige Gebäudekarte aus der Hand ab und schiebt sie verdeckt unter den Gebäudekartenstapel.
- Er schiebt den eigenen Spielermarker auf der Kathedrale 1 Reihe nach oben.
- Er deckt die oberste Karte des Belohnungskartenstapels auf und erhält ihre Belohnung. Nachdem eine Belohnungskarte ausgeführt wurde, wird sie aus dem Spiel entfernt.

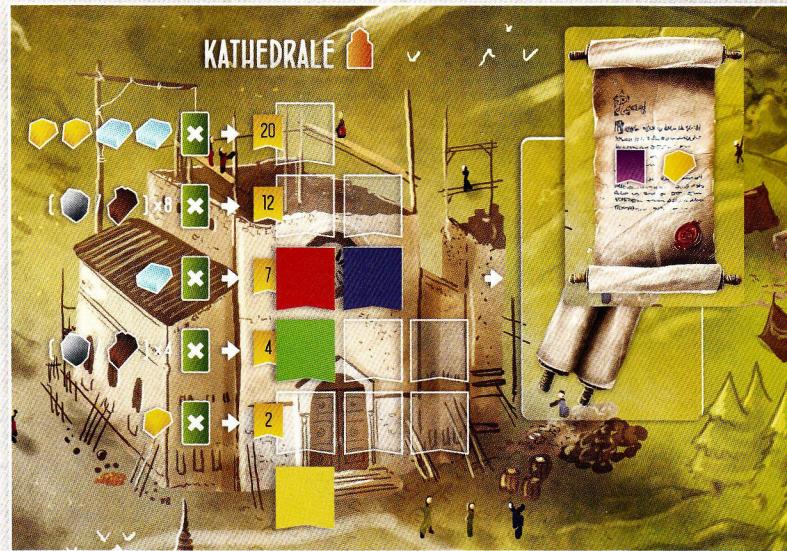
Hinweis: Ist der Belohnungskartenstapel leer, erhält der Spieler stattdessen 1 Tugend.

Am Spielende erhält jeder Spieler so viele SP, wie auf der gelben Flagge in der Reihe angegeben sind, in der sein Spielermarker liegt.

Beispiel: Der gelbe Spieler steht noch am Fuß der Kathedrale. Um 1 Reihe aufzusteigen, setzt er einen Arbeiter in der Zunfthalle ein, bezahlt 1 Gold und wirft 1 Gebäudekarte ab. Dann deckt er die oberste Belohnungskarte auf, die ihm 1 Tugend und 1 Gold bringt. Bleibt er bis zum Spielende in dieser Reihe, erhält er 2 SP für seine Arbeit an der Kathedrale.

Wichtige Regel:

Ein Spieler kann die Arbeit an der Kathedrale nur dann fortführen, wenn es für seinen Spielermarker ein freies Feld gibt. *In diesem Beispiel kann der grüne Spieler erst wieder an der Kathedrale arbeiten, nachdem Rot oder Blau eine Reihe aufgestiegen ist.*



Hinweis: Die links gezeigten Kosten verlangen 4 Stein und/oder Holz in beliebiger Kombination. Ebenso erfordert die zweite Reihe der Kathedrale 8 Stein und/oder Holz in beliebiger Kombination.

TUGENDLEISTE

Die Tugend der Spieler wird auf der Tugendleiste angezeigt. Jedes Mal, wenn ein Spieler Tugend gewinnt  oder verliert , wird sein Spielermarker auf der Tugendleiste sofort entsprechend verschoben. Am Spielende erhalten oder verlieren die Spieler abhängig von ihrer Tugend SP. Dies wird durch die gelben Flaggen  angezeigt, die neben den oberen und unteren Feldern der Tugendleiste stehen.

Auf der Tugendleiste finden sich verschiedene Symbole neben den Feldern, die die folgenden Effekte auslösen:



Hat ein Spieler bereits 14 Tugend, darf er für jede weitere hinzugewonnene Tugend 1 seiner Schultickets zerstören. Anders als beim Begleichen von Schultickets treten keine weiteren Effekte in Kraft (es wird keine Tugend gewonnen und keine Lehrlingsfähigkeit ausgelöst). Jeder so zerstörte Schulticket wird einfach auf den Schulticketstapel zurückgelegt.



Hat ein Spieler 0 Tugend und würde weitere verlieren, nimmt er stattdessen 1 Schulticket je verlorene Tugend vom Stapel und legt ihn mit der Seite „offen“ nach oben vor sich ab.



Hat ein Spieler 3 oder weniger Tugend, kann er anfangen, Steuern zu hinterziehen. Für jedes „Steuer hinterziehen“-Symbol neben seinem aktuellen Tugendwert darf er bei allen zukünftigen Kosten 1 Steuer ignorieren.



Hat ein Spieler 10 oder mehr Tugend, kann er keine Arbeiter mehr auf dem Schwarzmarkt einsetzen. Fällt sein Tugendwert unter 10, fällt diese Einschränkung wieder weg.



Hat ein Spieler 4 oder weniger Tugend, kann er nicht länger die Arbeit an der Kathedrale fortführen. Steigt sein Tugendwert über 4, fällt diese Einschränkung wieder weg.



Beispiel: Der gelbe Spieler hat zur Zeit 13 Tugend und kann den Schwarzmarkt nicht besuchen. Würde das Spiel jetzt enden, würde er 5 SP erhalten. In seinem Zug führt er eine Aktion aus, durch die er 3 Tugend gewinnt und bewegt seinen Spielermarker auf der Tugendleiste 1 Feld nach oben. Mit den übrigen 2 gewonnenen Tugend zerstört er 2 seiner Schultickets, die vor ihm ausliegen.

Der rote Spieler hat zur Zeit 11 Tugend. Er entscheidet sich, das Steueramt zu bestehlen, und verliert 2 Tugend. Da er jetzt weniger als 10 Tugend hat, darf er ab seinem nächsten Spielzug wieder den Schwarzmarkt besuchen.

Der grüne Spieler hat zur Zeit 1 Tugend und darf daher die Arbeit an der Kathedrale nicht fortführen. Würde das Spiel jetzt enden, würde er 8 SP verlieren. In seinem Zug setzt er einen Arbeiter in der Werkstatt ein, um einen Lehrling anzuwerben. Aufgrund seiner Position auf der Tugendleiste, ignoriert er beide Steuerzahlungen seiner Aktion und bezahlt nur 2 Silber in den Allgemeinen Vorrat.



SCHWARZMARKT ZURÜCKSETZEN



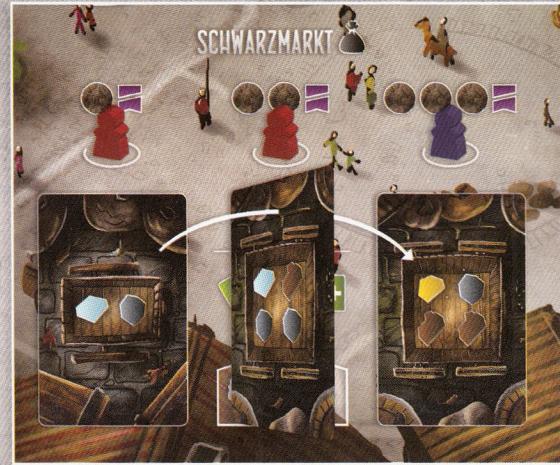
Da der König nicht immer wissen kann, was in seinem Königreich vor sich geht, ordnet er von Zeit zu Zeit Überprüfungen an, um sicher zu gehen, dass alle Arbeiter für ihre Handlungen verantwortlich gemacht werden.

Es gibt 2 Möglichkeiten, das Zurücksetzen des Schwarzmarkts auszulösen:

1. Alle 3 Felder des Schwarzmarkts sind mit Arbeitern besetzt.
2. Ein Arbeiter wird auf das erste Feld (ganz links) einer der beiden untersten Reihen der Zunfthalle gelegt.

Unabhängig vom Auslöser, wird die auslösende Aktion zuerst ausgeführt. Danach werden die folgenden Schritte durchgeführt:

1. Alle Arbeiter, die sich auf dem Schwarzmarkt befinden, werden ins Gefängnis geschickt.
2. Die oberste „kleine“ Schwarzmarktkarte (links) wird umgedreht und auf den großen Markt (rechts) gelegt.
3. Spieler, deren Lehrlinge Fähigkeiten haben, die durch das Zurücksetzen des Schwarzmarkts ausgelöst werden, führen diese in beliebiger Reihenfolge aus.
4. Alle Spieler, die 3 oder mehr Arbeiter im Gefängnis haben, verlieren 1 Tugend.
5. Der Spieler (oder bei Gleichständen: die Spieler) mit den meisten Arbeitern im Gefängnis nimmt 1 Schultschein und legt ihn mit der Seite „offen“ nach oben vor sich ab.



Beispiel: Der rote Spieler hat gerade einen Arbeiter auf dem Schwarzmarkt eingesetzt. Da jetzt alle 3 Plätze besetzt sind, wird am Ende seines Spielzuges der Schwarzmarkt zurückgesetzt. Beide roten und der eine blaue Arbeiter werden ins Gefängnis geschickt und die Schwarzmarktkarten erneuert. Blau nutzt die Fähigkeit seiner Torwächterin und befreit 2 seiner 3 Arbeiter aus dem Gefängnis. Kein Spieler hat 3 Arbeiter im Gefängnis, also verliert keiner Tugend. Gelb und Rot haben beide die meisten Arbeiter im Gefängnis (je 2) und erhalten daher jeder 1 Schultschein.

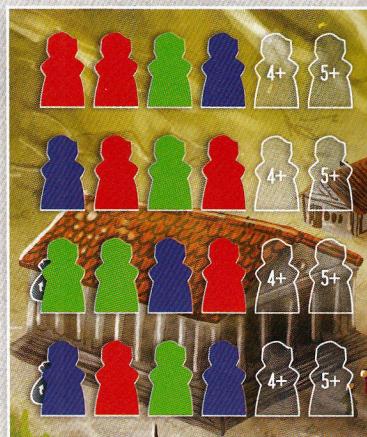
Ist keine „kleine“ Schwarzmarktkarte vorhanden, wenn eine umgedreht werden soll, wird zunächst der Stapel mit den „großen“ Schwarzmarktkarten umgedreht und zu einem neuen Stapel mit „kleinen“ Schwarzmarktkarten gemischt.

SPIELENDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald der letzte Platz der Zunfthalle besetzt wird. Der Aktive Spieler beendet seinen Zug, danach hat jeder Spieler (einschließlich des Aktiven Spielers) 1 letzten Spielzug, bevor das Spiel endet (*1 finale Runde*).

Beispiel: Die 2 rechten Spalten der Zunfthalle werden in diesem Spiel mit 3 Spielern nicht besetzt. Daher wird das Spielende ausgelöst, sobald Blau den letzten Arbeiter (unterste Reihe, rechts) einsetzt. Alle Spieler (auch Blau) haben 1 finalen Spielzug, bevor die Endwertung stattfindet.

Hinweis: Auch in der finalen Runde können die Spieler Arbeiter in der Zunfthalle einsetzen. Diese Arbeiter werden dann einfach neben die Zunfthalle gelegt.



ENDWERTUNG

Nachdem das Spiel beendet ist, führen die Spieler sofort alle Effekte ihrer errichteten Gebäude aus, die am Spielende in Kraft treten. *Hinweis:* Alle Fähigkeiten der Lehrlinge und die Effekte des Spielbretts bleiben währenddessen aktiv. Zum Beispiel kann ein Spieler, der mehr Tugend erhalten würde, als auf der Tugendleiste dargestellt werden kann, diese überzählige Tugend nutzen, um offene Schuldscheine zu zerstören.

Jeder Spieler wertet die folgenden Bereiche:



SP für Gebäude, inklusive der Boni am Spielende.



SP für die aktuelle Reihe seines Spielermarkers auf der Kathedrale.



SP entsprechend der finalen Position auf der Tugendleiste erhalten oder verlieren.



2 SP für jeden offenen Schuldschein verlieren.



1 SP für jedes Gold und jeden Marmor auf dem eigenen Spielertableau.



1 SP für je 10 Silber auf dem eigenen Spielertableau.



1 SP für je 2 eigene Arbeiter im Gefängnis verlieren (1 Arbeiter allein hat keine Auswirkung).

ENDWERTUNG

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel. Gleichstände werden wie folgt aufgelöst:
die meiste Tugend; das meiste verbleibende Silber. Herrscht dann noch immer Gleichstand, teilen sich die daran
beteiligten Spieler den Sieg.

Beispiel: Der rote Spieler hat eine Gesamtpunktzahl von 38 SP, die sich wie folgt zusammensetzt:



Für seine 4 Gebäude, seinen
Spielermarker in der dritten Reihe
der Kathedrale, seine 12 Tugend,
2 offenen Schulscheine, 2 Gold,
1 Marmor, 6 Silber und 3 eigene
Arbeiter im Gefängnis.

Der blaue Spieler hat eine Gesamtpunktzahl von 40 SP, die sich wie folgt zusammensetzt:



Für seine 5 Gebäude,
seinen Spielermarker
in der vierten Reihe der
Kathedrale, 6 Tugend,
0 offene Schulscheine,
1 Gold, 22 Silber und
4 eigene Arbeiter im
Gefängnis.

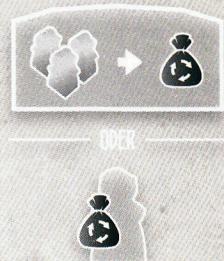
ZUR ERINNERUNG

Steuern

Rote Münzen zeigen Steuern an. Alles Silber, was für rote Münzen bezahlt wird, wird auf das Steueramt gelegt. Alle anderen Münzen (keine Steuern) werden in den Allgemeinen Vorrat bezahlt.

Zurücksetzen des Schwarzmarkts

Das Zurücksetzen wird ausgelöst, wenn ein dritter Arbeiter auf dem Schwarzmarkt eingesetzt wird oder ein Arbeiter auf das ganz linke Feld einer der beiden untersten Reihen der Zunfthalle gelegt wird. Alle Arbeiter vom Schwarzmarkt werden ins Gefängnis geschickt und die Schwarzmarktkarten erneuert. Alle Spieler mit 3 oder mehr Arbeitern im Gefängnis verlieren je 1 Tugend. Der oder die Spieler mit den meisten Arbeitern im Gefängnis erhält/erhalten je 1 Schultschein.



SCHNEELLER SPIELAUFBAU

1. Schwarzmarktkarten auf das linke Feld des Schwarzmarkts legen (Seite „klein“ nach oben)
2. Belohnungskarten = 1 + 2 je Spieler neben die Kathedrale
3. Schultscheine, Multiplikatoren und Ressourcen neben das Spielbrett legen
4. Lehrlingskarten mischen und 8 aufdecken (rechts neben die Werkstatt)
5. Gebäudekarten mischen und links neben die Werkstatt legen
6. 4 Silber auf das Steueramt legen
7. Jeder Spieler erhält 7 Tugend und 20 Arbeiter
8. Jeder Spieler erhält 4 Gebäudekarten, behält 1 und gibt die übrigen nach links weiter. Wiederholen, bis jeder 3 Karten hat (die jeweils letzte Karte unter den Stapel schieben)
9. Der Startspieler erhält 3 Silber. Alle anderen Spieler erhalten 1 Silber mehr als der Spieler zu ihrer Rechten

RESSOURCEN/KARTEN JE ARBEITER

Silberschmiede		2	3	4	5	...
Bergwerk		2	3	4	5	...
Wald		1	2	3	4	...
Steinbruch		1	2	3	4	...
Werkstatt		1	2	2	3	...
Bergwerk		0	1	1	2	...

Für mehr Abwechslung und mehr Spannung im Spiel zu zweit empfehlen wir die „2 vs Bot“-Variante. Die Regeln finden sich auf der Übersichtskarte und im Appendix bei den Soloregeln.