



PALADINE

DES WESTFRANKENREICHS

AUTOREN – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRATOR – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAFISCHE GESTALTUNG & LAYOUT – SHEM PHILLIPS
ÜBERSETZUNG: FERDINAND KÖTHER
REDAKTION: LISETTE BLECKMANN, CARSTEN REUTER
LAYOUT DEUTSCHE REGEL: SANDRA NOWAK

COPYRIGHT 2019 SCHWERKRAFT-VERLAG UNTER LIZENZ VON GARPHILL GAMES
WWW.SCHWERKRAFT-VERLAG.DE

EINLEITUNG

Paladine des Westfrankenreichs spielt zu turbulenten Zeiten in der Geschichte des Westfrankenreichs, etwa im Jahr 900 n. Chr. Trotz kürzlicher Bestrebungen, die Stadt zu entwickeln, sind außerhalb liegende Stadtteile immer noch durch Fremde bedroht. Sarazenen spähen die Grenzen aus und Wikinger plündern Vieh und alles andere, was nicht niet- und nagelfest ist. Auch die Byzantiner aus dem Osten zeigen sich von ihrer dunklen Seite. Als Edelmänner und -frauen müssen die Spieler Arbeiter aus der Stadt holen, um Befestigungen zu bauen, sich gegen die Feinde zu verteidigen und den Glauben im Land zu verbreiten. Zum Glück sind sie dabei nicht nur auf sich gestellt, denn der König hat in seiner großen Weisheit seine besten Ritter ausgeschiedt, um bei allen Unterfangen zu helfen. Also sattelt die Pferde und schärft eure Schwerter - die Paladine sind im Anmarsch!

SPIELZIEL

Spielziel von **Paladine des Westfrankenreichs** ist es, am Spielende die meisten Siegpunkte (SP) zu haben. Die Spieler erhalten ihre SP durch die Errichtung von Außenposten als Garnison, durch den Bau von Befestigungen, durch die Entsendung von Mönchen und die Konfrontation mit den Fremden. In jeder Runde beanspruchen die Spieler die Hilfe eines bestimmten Paladins und heuern Arbeiter an, um bestimmte Aufgaben zu erledigen. Im Laufe des Spiels gewinnen die Spieler nach und nach an Glauben, Stärke und Einfluss. Diese Eigenschaften sind nicht nur für die Schlusswertung wichtig, sondern auch von Bedeutung für die Aktionen, die ausgeführt werden können. Das Spiel endet nach der 7. Runde.

SPIELMATERIAL





48 Paladinkarten



32 Stadtbewohnerkarten



36 Fremderkarten



10 Gunstkarten
(Grünes Siegel)
6 Auftragskarten
(Rotes Siegel)



24 Schuldscheine
(oben: „beglichen“,
unten: „offen“)



24 Verdachtskarten



24 Tavernenkarten



24 Mauerkarten



17 Plankarten
(für das Solospiel)



50 Silber



40 Proviant



1 Startspielermarker



1 Ressourcenmarker
(für das Solospiel)



4 Spielertableaus

Die Rückseite jedes Spielertableaus zeigt ein Gegnertableau (für das Solospiel).



1 Spielbrett aus 2 Teilen

Paladine des Westfrankenreichs wird gemäß diesen Schritten aufgebaut:

1. Die 2 Teile des Spielbretts werden zusammengefügt in die Mitte der Spielfläche gelegt.
2. Die Stadtbewohnerkarten werden gemischt und verdeckt links neben dem Spielbrett gestapelt. 5 Stadtbewohnerkarten werden oben vom Stapel gezogen und offen oberhalb des linken Bereichs des Spielbretts ausgelegt.
3. Die Mauerkarten werden gemischt und verdeckt oberhalb des mittleren Bereichs des Spielbretts gestapelt.
4. Je nach Spieleranzahl werden oberhalb des Spielbretts 5 - 8 Silber bereitgelegt, wie dort durch die Symbole angezeigt. Dies ist der Steuervorrat.
5. Die Schuldscheine werden mit der Seite „offen“ nach oben oberhalb des rechten Bereichs des Spielbretts gestapelt.
6. Die Verdachtskarten werden gemischt und verdeckt rechts neben den Schuldscheinen gestapelt.



9. Die Tavernenkarten werden gemischt und verdeckt unterhalb des linken Bereichs des Spielbretts gestapelt.
8. Die Auftragskarten werden gemischt und 3 zufällig gezogene verdeckt auf die linke Seite des Spielbretts gelegt. Dann werden die Gunstkarten ebenfalls gemischt und 5 zufällig gezogene verdeckt auf die Plätze rechts neben die Auftragskarten gelegt. Alle unbenutzten Auftragskarten und Gunstkarten werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.
7. Die Fremderkarten werden gemischt und verdeckt rechts neben dem Spielbrett gestapelt. 6 Fremderkarten werden oben vom Stapel gezogen und offen unterhalb des rechten Bereichs des Spielbretts ausgelegt.

10. Alles übrige Silber, Proviant und Arbeiter (*Tagelöhner, Späher, Händler, Kämpfer, Geistliche und Verbrecher*) werden in guter Reichweite für alle Spieler als Allgemeiner Vorrat in der Nähe des Spielbretts bereitgelegt.

11. Jeder Spieler erhält 1 Spielertableau und folgende Komponenten:



8 Werkstätten

7 Mönche

7 Außenposten



3 Eigenschaftsmarker
(1 je Farbe, sie werden auf dem Feld „0“ gestapelt)

7 Krüge
(mit von links nach rechts aufsteigenden Zahlen)

12 Paladinkarten

Zu jedem Spielertableau gibt es einen passenden Satz Paladinkarten, deren Hintergrundbild zu der auf dem Spielertableau abgebildeten Karte passt. Abgesehen von den Hintergrundbildern sind alle Sätze identisch.



3 Silber und 1 Proviant aus dem Allgemeinen Vorrat.

12. Jeder Spieler mischt seine Paladinkarten und stapelt sie verdeckt neben seinem Spielertableau.

13. Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Er erhält den Startspielermarker.

14. In umgekehrter Spielerreihenfolge (*mit dem Spieler rechts vom Startspieler beginnend und weiter reihum gegen den Uhrzeigersinn*) muss jeder Spieler 1 Stadtbewohner aus den oberhalb des Spielbretts ausliegenden rekrutieren. Rekrutierte Stadtbewohner werden offen neben das eigene Spielertableau gelegt. Dieses Rekrutieren ist kostenlos. Nachdem alle Spieler rekrutiert haben, werden leere Plätze in der Reihe aufgefüllt: Alle übrigen Karten werden nach rechts geschoben, dann werden die restlichen, leeren Plätze mit Karten vom Stapel aufgefüllt.

Hinweis: Manche Stadtbewohner geben beim Rekrutieren sofortige Belohnungen (*während des Spielaufbaus oder im Spielverlauf*). Diese Belohnungen sind auf der linken Kartenseite oberhalb des ⚡-Symbols angezeigt.

Beispiel: Rekrutiert ein Spieler die hier abgebildete Architektin, erhält er sofort 1 Proviant.



SPIELABLAUF

Paladine des Westfrankenreichs wird über 7 Spielrunden gespielt.

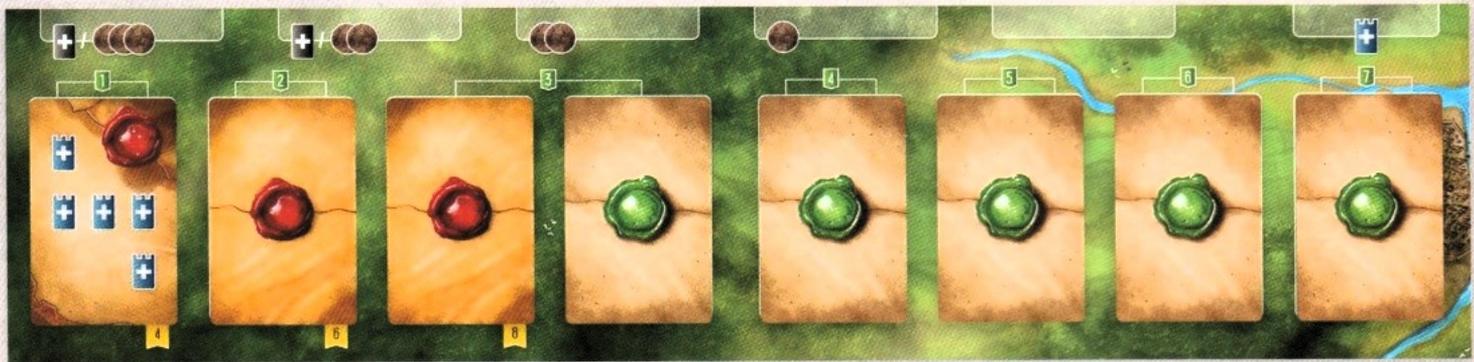
In jeder Runde wählt jeder Spieler 1 Paladin zu seiner Unterstützung und 6 neue Arbeiter. Die Spieler absolvieren ihre Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn und im eigenen Spielzug führt jeder Spieler genau 1 Aktion aus. Dies wird fortgesetzt, bis alle Spieler gepasst haben.

Nachdem alle Spieler gepasst haben, wird das Spielbrett zurückgesetzt, wobei neue Stadtbewohner und Fremde ausgelegt werden, bevor das Spiel mit der nächsten Runde fortgesetzt wird.

Der Ablauf ist in jeder der 7 Runden von **Paladine des Westfrankenreichs** identisch:

1. Der **Startspielermarker** wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergereicht (*in der 1. Runde entfällt dieser Schritt*).
2. Die **Auftragskarte** und/oder die **Gunstkarte** der aktuellen Runde wird bzw. werden aufgedeckt. Die Rundennummer ist oberhalb jedes Kartenplatzes im grünen Schild angegeben. In den ersten beiden Runden wird je 1 Auftragskarte aufgedeckt; in der 3. Runde werden 1 Auftrags- und 1 Gunstkarte aufgedeckt, in den letzten 4 Runden wird je 1 Gunstkarte aufgedeckt.

In diesem Beispiel wurde in der 1. Runde die 1. Auftragskarte aufgedeckt, die 5 Mauern zeigt.



Aufträge des Königs

Diese Aufträge bieten den Spielern Gelegenheit, Bonuspunkte zu erhalten. Unterhalb jeder Auftragskarte ist eine Wertungsflagge auf dem Spielbrett zu sehen. Die Erfüllung des 1. Auftrags (*5 Mauern im Beispiel*) bringt 4 Bonuspunkte, die Erfüllung des 2. bringt 6 Bonuspunkte und die des 3. schließlich 8 Bonuspunkte. Jeder Spieler, der einen oder mehrere dieser Aufträge am Spielende erfüllt hat, erhält die entsprechenden Bonuspunkte.

Gunst des Königs

Die Gunst des Königs eröffnet den Spielern neue Aktionsbereiche, die sie ab der 3. Runde nutzen können. Jede Gunst kann nur ein Mal je Runde genutzt werden (*sie können nicht durch die Aktion **Beten** freigeräumt werden - dies wird später erklärt*).

3. Vom Stapel der **Tavernenkarten** werden so viele aufgedeckt wie Anzahl der Spieler plus 1.

In einem 4-Personen-Spiel werden also 5 Tavernenkarten aufgedeckt:



4. Jeder Spieler muss die 3 obersten **Paladinkarten** von seinem Stapel auf die Hand nehmen und Folgendes tun:

- 1 Paladin für die aktuelle Runde wählen, dieser wird verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz auf der linken Seite des Spielertableaus gelegt.
- 1 Paladin verdeckt oben auf seinen Paladinkartenstapel legen (*diesen Paladin wird er in der nächsten Runde wiedersehen*).
- Den dritten Paladin verdeckt unter seinen Paladinkartenstapel schieben.

2 Arbeiter in dieser
Runde erhalten

Vorübergehende zusätz-
liche Eigenschaftspunkte
in dieser Runde

Name des Paladins

Spezialfähigkeit
in dieser Runde



Die Wahl des aktuell zu nutzenden Paladins (*und welcher wieder auf bzw. unter den Stapel gelegt wird*) stellt zu Beginn jeder Runde eine äußerst wichtige Entscheidung dar.

Jeder gewählte Paladin bringt 2 neue Arbeiter für die aktuelle Runde mit sich. Außerdem verstärkt er vorübergehend 1 oder mehr Eigenschaften. Schließlich hat er noch eine Spezialfähigkeit, die in dieser Runde genutzt werden kann.

Beispiel: Engelier bringt 1 Kämpfer (rot) und 1 Späher (grün) mit. Er erhöht die Stärke um 3 Punkte und den Glauben um 1 Punkt. Schließlich verdient er noch 2 Silber je Fremden, den er in dieser Runde angreift.

5. Beginnend mit dem Startspieler der Runde und weiter reihum im Uhrzeigersinn deckt jeder Spieler den Paladin auf seinem Spielertableau auf und nimmt die darauf abgebildeten **2 Arbeiter** aus dem Allgemeinen Vorrat. Anschließend wählen die Spieler nacheinander je 1 andere der ausliegenden Tavernenkarten und nehmen die darauf abgebildeten **4 Arbeiter** aus dem Allgemeinen Vorrat. Die mit der Paladin- und Tavernenkarte genommenen Arbeiter werden zunächst unterhalb des Spielertableaus abgestellt.

Hinweis: Nach der Wahl einer Tavernenkarte sollte der Spieler sie um 90° drehen oder verdecken, um anzuzeigen, dass diese Karte nicht mehr zur Verfügung steht. Jede Runde bleibt 1 Karte übrig, die nicht gewählt wird.

6. In Spielreihenfolge muss jeder Spieler entweder **1 Aktion ausführen oder passen**. Dies wird solange fortgesetzt, bis alle Spieler gepasst haben. Es gibt 12 verschiedene Aktionen (*siehe Seite 12*) sowie Passen (*siehe Seite 24*).

7. Nachdem alle Spieler gepasst haben, wird das Spielbrett wie folgt zurückgesetzt:

- Falls auf dem äußerst rechten Platz noch eine Stadtbewohnerkarte liegt, wird sie abgeworfen. Dann werden alle anderen Stadtbewohnerkarten (*sofern noch vorhanden*) nach rechts geschoben, um leere Plätze aufzufüllen, anschließend werden die übrigen leeren Plätze **mit neuen Karten vom Stapel aufgefüllt**. Falls der Stapel aufgebraucht ist, wird der **Abwurfstapel nicht neu gemischt**. Der Vorrat an Stadtbewohnerkarten ist absichtlich begrenzt.
- Falls auf dem äußerst linken Platz noch eine Fremderkarte liegt, wird sie abgeworfen. Dann werden alle anderen Fremderkarten (*sofern noch vorhanden*) nach links geschoben, um leere Plätze aufzufüllen, anschließend werden die übrigen leeren Plätze **mit neuen Karten vom Stapel aufgefüllt**. Falls der Stapel aufgebraucht ist, wird der **Abwurfstapel nicht neu gemischt**. Der Vorrat an Fremderkarten ist absichtlich begrenzt.
- Alle **Tavernenkarten** dieser Runde werden auf einen Abwurfstapel links neben dem Tavernenkartenstapel gelegt. Falls der Stapel aufgebraucht ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Tavernenkartenstapel benutzt.
- Alle Arbeiter auf Gunstkarten werden zum Allgemeinen Vorrat zurückgelegt (*ab der 3. Runde*).

Beispiel: Am Ende der ersten Runde sieht das Spielbrett wie folgt aus:



Den auf der vorigen Seite genannten Schritten folgend, wird die äußerst rechts liegende Stadtbewohnerkarte (Schuldeneintreiber) abgeworfen. Anschließend werden die 2 anderen Karten (Knappe und Verteidiger) nach rechts geschoben, sodass der Verteidiger nun dort liegt, wo zuvor der Schuldeneintreiber war. Dann werden 3 neue Stadtbewohnerkarten vom Stapel auf die 3 leeren Plätze links vom Knappen gelegt.

Auf dem äußerst linken Platz liegt keine Fremderkarte, also wird auch keine abgeworfen. Die 4 anderen Karten werden nach links geschoben, dann werden 2 neue Fremderkarten vom Stapel auf die 2 leeren Plätze rechts vom Söldner gelegt.

Schließlich werden alle 5 Tavernenkarten auf einen Abwurfstapel links neben dem Tavernenkartenstapel gelegt.



ÜBERBLICK ZUR AUSFÜHRUNG VON AKTIONEN

Nachdem alle Spieler ihren Paladin aufgedeckt, eine Tavernenkarte gewählt und die entsprechenden Arbeiter aus dem Allgemeinen Vorrat erhalten haben, beginnen Sie mit dem Ausführen von Aktionen. Reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler in seinem Spielzug genau 1 Aktion aus. Dies wird fortgesetzt bis alle Spieler gepasst haben.

Eine Aktion wird ausgeführt, indem der Spieler 1 oder mehrere Arbeiter aus seinem persönlichen Vorrat entweder auf sein eigenes Spielertableau setzt oder auf eine der offenen Gunstkarten des Spielbretts. Bei den Aktionen auf der linken Seite des Spielertableaus geht es um den Spielfortschritt und Ressourcengewinnung. Bei den Aktionen auf der rechten Seite des Spielertableaus geht es darum, Punkte zu erlangen und Eigenschaften zu verbessern.

Alle Aktionen auf der rechten Seite des Spielertableaus erfordern eine bestimmte Eigenschaft und verschaffen als Belohnung einen Zugewinn bei einer anderen Eigenschaft. Diesen Mechanismus zu verstehen, ist gerade für neue Spieler sehr wichtig. Die erforderliche Eigenschaft ist links im Aktionsbanner zu sehen, während die Eigenschaft, die als Belohnung erhalten wird, rechts abgebildet ist.

Beispiel: **Befestigen** erfordert Einfluss (blau) und gibt als Belohnung einen Zugewinn an Stärke (rot).

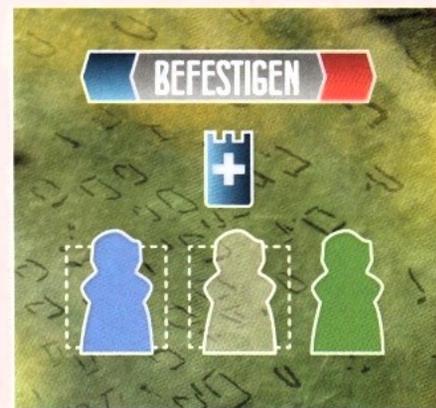
Außerdem verlangt jede Aktion eine bestimmte Anzahl Arbeiter und dabei oft bestimmte Typen (Farben).

Folgende Regeln sind zu beachten, um Arbeiter auf farbige und transparente Felder zu setzen:

- Auf transparente Felder können Arbeiter beliebiger Farbe gesetzt werden.
- Auf farbige Felder dürfen ausschließlich Arbeiter dieser Farbe gesetzt werden.
- Verbrecher (violett) sind Joker und können auf transparente Felder und Felder beliebiger Farbe gesetzt werden.

Beispiel: **Befestigen** erfordert 1 Händler (blau), 1 beliebigen Arbeiter und 1 Späher (grün).

Wichtige Regel: Jeder Spieler kann im gesamten Spiel maximal je 7 der Aktionen **Entsenden**, **Befestigen**, **Besetzen**, **Lossprechen** und **Konvertieren** ausführen. Es gibt aber keine Beschränkung, wie oft jeder Spieler **Angreifen** darf.



Entwickeln

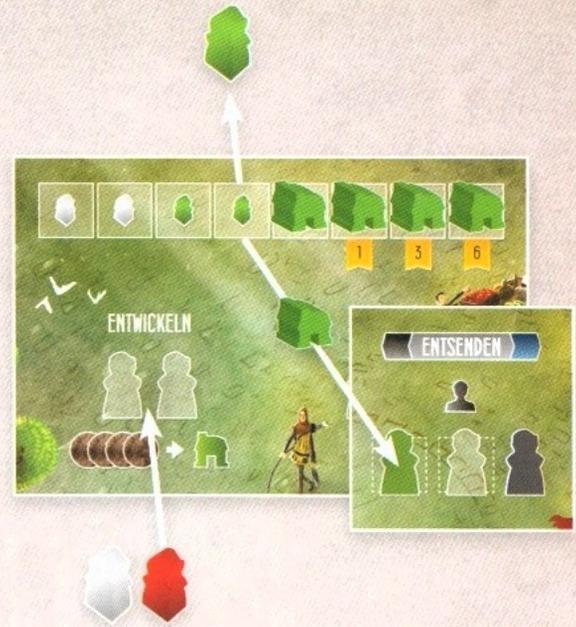
Diese Aktion erfordert genau 2 beliebige Arbeiter und kostet 4 Silber. Nachdem der Spieler hier 2 Arbeiter eingesetzt und 4 Silber in den Allgemeinen Vorrat gezahlt hat, muss er die äußerst linke Werkstatt seines Spielertableaus auf 1 der markierten Arbeiterfelder auf der rechten Seite seines Spielertableaus setzen.

In jedem Aktionsbereich auf der rechten Seite des Spielertableaus sind weiß gestrichelte Linien um die 2 linken Arbeiterfelder herum zu sehen. Genau auf diese Felder können mit der Aktion **Entwickeln** Werkstätten gesetzt werden. Werkstätten in diesen Aktionsbereichen bringen eine Ersparnis an Arbeitern, wenn die entsprechende Aktion zukünftig ausgeführt wird. In jedem der 6 Aktionsbereiche können maximal 2 Werkstätten sein.

Außerdem erhält der Spieler sofort den Arbeiter, der auf dem Feld abgebildet ist, von dem die Werkstatt genommen wurde.

*Beispiel: Dieser Spieler hat 1 Tagelöhner (weiß) und 1 Kämpfer (rot) auf seinen Aktionsbereich **Entwickeln** gesetzt und 4 Silber in den Allgemeinen Vorrat gezahlt. Er beschließt, eine Werkstatt auf das linke Feld des Aktionsbereichs **Entsenden** zu setzen. Ab jetzt benötigt er nur 2 Arbeiter, um diese Aktion auszuführen. Außerdem erhält er sofort den Arbeiter aus dem Vorrat, der auf dem Feld abgebildet ist, von dem er die Werkstatt genommen hat (1 Späher).*

Hinweis: Es ist erlaubt, eine Werkstatt auf ein Feld zu setzen, auf das *bereits vorher in dieser Runde* ein Arbeiter gesetzt wurde. In diesem Fall wird der Arbeiter einfach zum Allgemeinen Vorrat zurückgelegt, bevor die Werkstatt dort eingesetzt wird.



Rekrutieren

Diese Aktion erfordert entweder 1 oder 2 Arbeiter und kann Silber kosten. Diese Kosten sind unterhalb der Stadtbewohnerkarte auf dem Spielbrett zu sehen. Alternativ können die beiden linken Stadtbewohner rekrutiert werden, indem der Spieler 1 Schuldschein nimmt, anstatt die Silberkosten zu zahlen. Der Schuldschein wird dann vom Stapel der Schuldscheine genommen und mit der Seite „offen“ nach oben neben das Spielertableau gelegt.

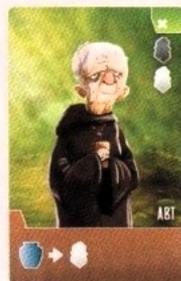
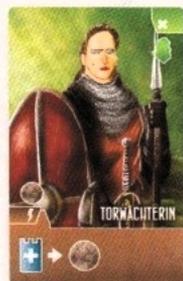
Wichtig: Wenn ein Spieler hier 1 Arbeiter in einem Spielzug einsetzt, kann er nicht den 2. Arbeiter in einem späteren Spielzug derselben Runde dort einsetzen. Er muss sich entscheiden, in seinem Spielzug entweder 1 oder 2 Arbeiter in einer Aktion einzusetzen.

✖ Wenn nur 1 Arbeiter eingesetzt wird, kann er von beliebigem Typ sein, aber muss auf das linke Arbeiterfeld gestellt werden. Durch den Einsatz von 1 Arbeiter wird 1 Stadtbewohnerkarte abgeworfen, die links oberhalb des Spielbretts liegt. Man sollte sich vorstellen, dass dieser Stadtbewohner losgeschickt wird, um eine Aufgabe zu erledigen. In diesem Fall sind nur die Symbole oben rechts auf der Karte relevant. Sie zeigen eine sofortige Belohnung, die der Spieler für diese Aktion erhält.

Beispiel: Der unten abgebildete Abt kostet 2 Silber und bringt als Belohnung sofort 1 Geistlichen und 1 Tagelöhner.

+ Durch den Einsatz von 2 Arbeitern (von denen 1 ein Kämpfer sein muss) wird ein Stadtbewohner dauerhaft in das Gefolge des Spielers aufgenommen. In diesem Fall sind nur die Symbole unten auf der Karte relevant. Sie zeigen eine dauerhafte Fähigkeit für den Rest des Spiels sowie gegebenenfalls eine sofortige Belohnung. Alle auf diese Weise rekrutierten Stadtbewohner werden offen neben dem Spielertableau ausgelegt.

Beispiel: Die unten abgebildete Torwächterin kostet 3 Silber oder 1 Schuldschein und bringt als sofortige Belohnung 1 Silber. Einmal rekrutiert, erhält der Spieler nun immer zusätzlich 1 Silber, wenn er die Aktion **Befestigen** ausführt.



Jagen und Handeln

Diese beiden Aktionen erfordern je 1 oder 2 Arbeiter. Wenn nur 1 Arbeiter eingesetzt wird, kann er von beliebigem Typ sein, aber muss auf das linke Arbeiterfeld gestellt werden. Dadurch erhält der Spieler 1 Ressource der abgebildeten Art aus dem Allgemeinen Vorrat (*Proviand für **Jagen** und Silber für **Handeln***). Wenn 2 Arbeiter eingesetzt werden, muss der rechte dem verlangten Typ entsprechen (*Späher für **Jagen** und Händler für **Handeln***). Dafür erhält der Spieler insgesamt je 3 Ressourcen dieser Art.



Wichtig: Wenn ein Spieler hier 1 Arbeiter in einem Spielzug einsetzt, kann er nicht den 2. Arbeiter in einem späteren Spielzug derselben Runde dort einsetzen. Er muss sich entscheiden, in seinem Spielzug entweder 1 oder 2 Arbeiter in einer Aktion einzusetzen.



Beten

Diese Aktion erfordert 1 Geistlichen (*grau*) und kostet 2 Silber. Nachdem der Spieler hier 1 Geistlichen eingesetzt und 2 Silber in den Allgemeinen Vorrat gezahlt hat, kann der Spieler sofort alle Arbeiter aus 1 Aktionsbereich seines Spielertableaus entfernen und zum Allgemeinen Vorrat zurücklegen. Sinn und Zweck dieser Aktion ist es, 1 Aktionsbereich freizuräumen, um ihn noch in derselben Runde erneut nutzen zu können.

Beispiel: Ein Spieler setzt hier 1 Verbrecher (nicht vergessen - das ist ein Joker) ein und zahlt 2 Silber in den allgemeinen Vorrat. Er benutzt die Aktion **Beten**, um alle Arbeiter aus seinem Aktionsbereich **Lossprechen** in den Allgemeinen Vorrat zurückzulegen.



Verschwören

Die Aktion erfordert 1 beliebigen Arbeiter und der Spieler erhält sofort 1 Verbrecher (*violett*) aus dem Allgemeinen Vorrat. **Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Verbrecher erhält, muss er auch 1 Verdachtskarte nehmen.** (Weitere Einzelheiten zu Verdachtskarten sind auf Seite 22 zu finden.)

AKTIONEN DES SPIELERTABLEAUS

Entsenden

Diese Aktion erfordert 3 Arbeiter (1 Späher, 1 beliebigen und 1 Geistlichen) und zunehmende Mengen Proviant. Die Proviantkosten sind oberhalb der Mönche auf dem Spielertableau angegeben. Die 3 ersten Mönche kosten je 1 Proviant, um sie zu entsenden, die 2 nächsten kosten je 2 Proviant und die 2 letzten Mönche kosten je 3 Proviant. Die Mönche müssen immer von links beginnend entsendet werden, sie können nicht beliebig aus der Reihe genommen werden.

Mit dieser Aktion nutzen die Spieler ihre Eigenschaft **Glauben**, um ihre Mönche auf dem Spielbrett einzusetzen. Die Eigenschaft **Glauben** bestimmt, in welche Bereiche ein Spieler seine Mönche entsenden kann. Die erforderlichen Glaubenspunkte werden durch die Glaubensflaggen (schwarz) am unteren Rand des Spielbretts angezeigt (die Bereiche direkt oberhalb der ausliegenden Fremderkarten). Von links nach rechts erfordern die einzelnen Bereiche mehr Glaubenspunkte (für den 1. Bereich gibt es keine Voraussetzung, für den 2. Bereich braucht der Spieler mindestens 2 Glaubenspunkte, für den 3. Bereich mindestens 4 usw.). Um einen Mönch in einen bestimmten Bereich entsenden zu können, muss dort ein freies Feld für ihn sein (das nicht durch einen Mönch oder Außenposten besetzt ist). Der Spieler erhält dann sofort die in dem Feld angezeigte Belohnung. Es ist darauf zu achten, dass manche Felder nur bei bestimmter Spieleranzahl zur Verfügung stehen.

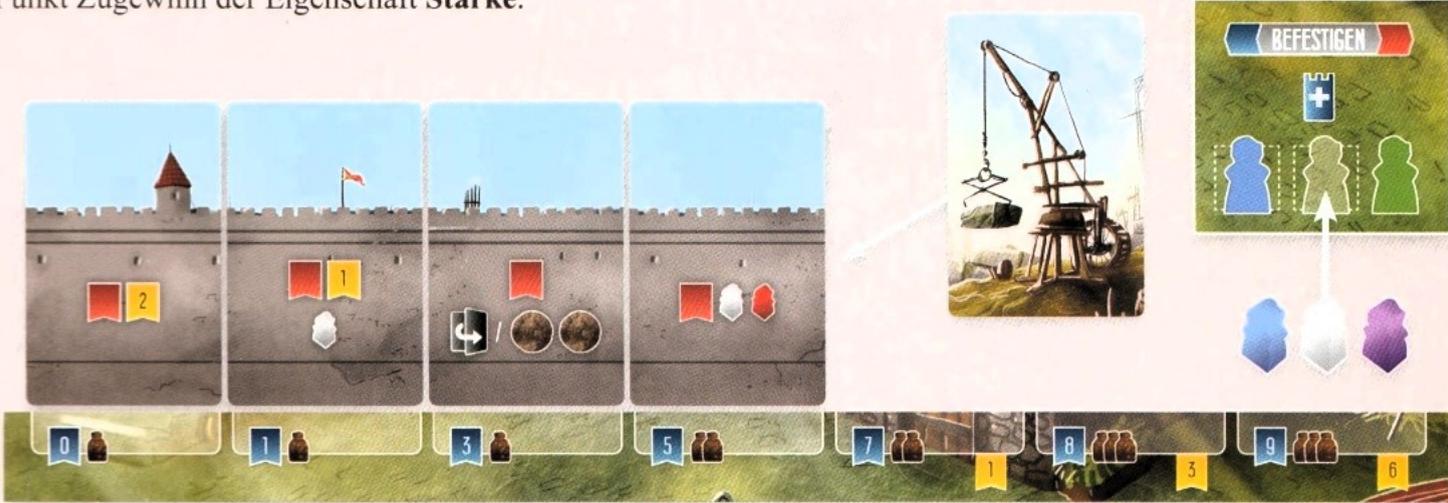
Beispiel: Der Spieler beschließt, einen Mönch zu entsenden. Da er in einer früheren Runde eine Werkstatt auf diesem Aktionsbereich platziert hat, benötigt er nur 2 Arbeiter dafür. Er setzt diese Arbeiter ein und zahlt 1 Proviant in den Allgemeinen Vorrat. Er hat insgesamt 3 Glaubenspunkte (2 durch seine Eigenschaftsleiste und 1 durch seinen Paladin) und entsendet seinen Mönch in den 2. Bereich des Spielbretts und erhält durch das gewählte Feld sofort 1 Späher (grün) aus dem Allgemeinen Vorrat. Durch das Entsenden des Mönchs wurde auch eine Einflussflagge aufgedeckt, wodurch der Spieler 1 Einflusspunkt erhält und seinen Einflussmarker entsprechend vorrückt.



Befestigen

Diese Aktion erfordert 3 Arbeiter (1 Händler, 1 beliebigen und 1 Späher) und zunehmende Mengen Proviant. Die Proviantkosten sind unterhalb der Kartenplätze am oberen Rand des Spielertableaus angegeben. Die 3 ersten Mauern kosten je 1 Proviant, die 2 nächsten kosten je 2 Proviant und die 2 letzten Mauern kosten je 3 Proviant. Die Mauern müssen immer von links beginnend gebaut werden, sie können nicht in beliebiger Reihenfolge gebaut werden.

Mit dieser Aktion nutzen die Spieler ihre Eigenschaft Einfluss, was durch die Einflussflaggen (blau) am oberen Rand des Spielertableaus gezeigt wird (für die 1. Mauer gibt es keine Voraussetzung, für die 2. Mauer braucht der Spieler mindestens 1 Einflusspunkt, für die 3. Mauer mindestens 3 usw.). Um die Stadt mit Mauern zu befestigen, zieht der Spieler die oberste Karte vom Mauerkartenstapel und legt sie offen oben an sein Spielertableau. Jede Mauerkarte zeigt Belohnungen, die der Spieler sofort erhält. Diese Belohnungen enthalten immer mindestens 1 Punkt Zugewinn der Eigenschaft Stärke.



Beispiel: Der Spieler beschließt, seine 4. Mauer zu bauen. Vom Beispiel auf der vorigen Seite wissen wir, dass er nun 5 Einflusspunkte hat (nachdem er 1 durch seine Entsendenaktion hinzugewonnen hat, und einschließlich seiner 3 Punkte durch den Paladin). Er hat die 3 erforderlichen Arbeiter auf die Aktion **Befestigen** gesetzt und muss dank seines Paladins Anséis für diese Aktion kein Proviant zahlen. Er zieht die oberste Mauerkarte vom Stapel und legt sie auf den äußerst linken freien Platz oberhalb seines Spielertableaus. Durch diese Mauerkarte erhält er sofort 1 weiteren Stärkepunkt (er bewegt den Stärkemarker auf der Leiste um 1 weiter) und 2 Arbeiter aus dem Allgemeinen Vorrat (1 Tagelöhner und 1 Kämpfer). Für seine nächste Aktion **Befestigen** benötigt er nun mindestens 7 Einflusspunkte und 2 Proviant.

Besetzen

Diese Aktion erfordert 3 Arbeiter (1 Händler, 1 beliebigen und 1 Kämpfer) und zunehmende Mengen Proviant. Die Proviantkosten sind oberhalb der Außenposten auf dem Spielertableau angegeben. Die 3 ersten Außenposten kosten je 1 Proviant, die 2 nächsten kosten je 2 Proviant und die 2 letzten Außenposten kosten je 3 Proviant. Die Außenposten müssen immer von links beginnend genommen werden, sie können nicht in beliebiger Reihenfolge genommen werden.

Mit dieser Aktion nutzen die Spieler ihre **Eigenschaft Stärke**, um Außenposten auf dem Spielbrett zu errichten. Die Eigenschaft **Stärke** bestimmt, in welchen Bereichen ein Spieler seinen Außenposten errichten kann. Die erforderlichen Stärkepunkte werden durch die Stärkeflaggen (rot) am unteren Rand des Spielbretts angezeigt (die Bereiche direkt oberhalb der ausliegenden Fremderkarten). Von links nach rechts erfordern die einzelnen Bereiche mehr Stärkepunkte (für den 1. Bereich braucht der Spieler mindestens 2 Stärkepunkte, für den 2. Bereich mindestens 3 Stärkepunkte, für den 3. Bereich mindestens 5 usw.). Um einen Außenposten in einem bestimmten Bereich errichten zu können, muss dort ein freies Feld dafür vorhanden sein (das nicht durch einen Mönch oder Außenposten besetzt ist). Der Spieler erhält dann sofort die in dem Feld angezeigte Belohnung. Es ist darauf zu achten, dass manche Felder nur bei bestimmter Spieleranzahl zur Verfügung stehen.

*Beispiel: Der Spieler beschließt, einen Außenposten zu errichten. Er hat 3 Arbeiter eingesetzt und 1 Proviant in den Allgemeinen Vorrat gezahlt. Er hat insgesamt 5 Stärkepunkte, errichtet seinen Außenposten im 3. Bereich des Spielbretts und erhält durch das gewählte Feld sofort die Aktion **Beten** (wodurch er alle Arbeiter aus 1 Aktionsbereich seines Spielertableaus entfernen kann). Durch den errichteten Außenposten wurde auch eine Glaubensflagge aufgedeckt, wodurch der Spieler 1 Glaubenspunkt erhält und seinen Glaubensmarker entsprechend vorrückt.*

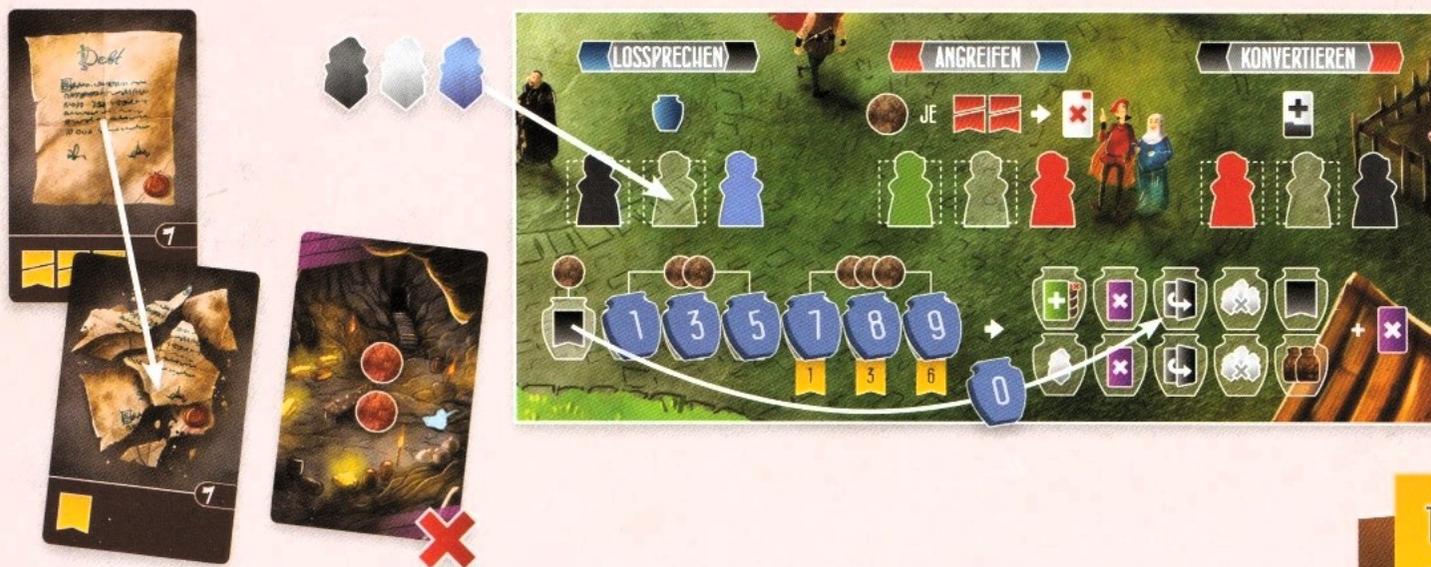


Lossprechen

Diese Aktion erfordert 3 Arbeiter (1 Geistlichen, 1 beliebigen und 1 Händler) und kostet zunehmende Mengen Silber. Die Silberkosten sind oberhalb der Krüge am unteren Rand der Spielertableaus angegeben. Der 1. Krug kostet 1 Silber, die nächsten 3 Krüge kosten je 2 Silber und die letzten 3 je 3 Silber. Die Spieler müssen die Krüge immer von links beginnend nehmen, um von Sünden losgesprochen zu werden. Die Krüge können nicht in beliebiger Reihenfolge genommen werden.

Mit dieser Aktion nutzen die Spieler ihre Eigenschaft Einfluss. Das wird durch die aufgedruckten Zahlen auf den Krügen am unteren Rand des Spielertableaus angezeigt. Um von Sünden loszusprechen, muss der Spieler seinen äußerst linken Krug nehmen und auf ein freies Feld rechts unten auf seinem Spielertableau legen (auf dem noch kein Krug liegt). Jedes dieser Felder zeigt eine Belohnung, die der Spieler sofort erhält. Außer dieser Belohnung erhöht jedes Lossprechen auch den Glauben des Spielers um 1 Punkt durch das Aufdecken einer Glaubensflagge (er rückt seinen Glaubensmarker auf der Eigenschaftsleiste vor) und erlaubt ihm, sofort 1 Verdachtskarte von oberhalb seines Spielertableaus zu entfernen (falls vorhanden).

*Beispiel: Der Spieler führt die Aktion **Lossprechen** aus. Er setzt 3 Arbeiter ein und zahlt 1 Silber in den Allgemeinen Vorrat. Für sein 1. **Lossprechen** benötigt er keinen Einflusspunkt. Er setzt seinen 1. Krug auf eines der freien Felder **Schulden begleichen** und dreht sofort 1 offenen Schuldschein um. Außerdem entfernt er 1 Verdachtskarte von oberhalb seines Spielertableaus. Durch den genommenen Krug wurde eine Glaubensflagge aufgedeckt, wodurch der Spieler 1 Glaubenspunkt erhält und seinen Glaubensmarker entsprechend vorrückt.*



Angreifen

Diese Aktion erfordert 3 Arbeiter (1 Späher, 1 beliebigen und 1 Kämpfer). Sie kann auch Silber kosten, aber nicht zwingend.

Mit dieser Aktion nutzen die Spieler ihre **Eigenschaft Stärke**, um Fremde anzugreifen. **Welchen Fremden sie angreifen können, wird durch die Stärkeflaggen (rot) am unteren Rand des Spielbretts angezeigt** (direkt oberhalb jeder Fremderkarte). Um einen Fremden anzugreifen, muss der Spieler mindestens genau so viel Stärke haben wie der angegriffene Fremde. **Allerdings kann der Spieler je 2 fehlende Stärkepunkte ausgleichen, indem er 1 Silber zahlt** (anders ausgedrückt zahlt er 1 Silber je Fremderkarte, die er überspringt, von der Karte ausgehend, die er mit seiner vorhandenen Stärke angreifen könnte). Das kann man sich so vorstellen, dass ortsansässige Kämpfer hinzu geholt werden, um den Angriff durchzuführen. Wenn ein Fremder angegriffen wird, sind nur die Symbole oben rechts auf der Karte relevant. Sie zeigen eine sofortige Belohnung, die der Spieler für diese Aktion erhält. Diese Belohnungen enthalten immer mindestens den Zugewinn von 1 Einflusspunkt. **Nachdem der Angriff abgeschlossen ist und der Spieler seine Belohnung erhalten hat, legt er die Karte verdeckt neben sein Spielertableau.**

Beispiel: Ein Spieler beschließt, den Söldner unterhalb des Platzes mit Stärke 7 anzugreifen. Da er selbst momentan nur Stärke 5 hat, zahlt er 1 Silber in den Allgemeinen Vorrat, um die fehlenden 2 Stärkepunkte auszugleichen. Als Belohnung erhält er sofort 1 Einflusspunkt und rückt seinen Einflussmarker auf der Eigenschaftsleiste vor. Außerdem erhält er 2 Tagelöhner aus dem Allgemeinen Vorrat. Dann legt er die Söldnerkarte verdeckt neben seinem Spielertableau ab.



Konvertieren

Diese Aktion erfordert 3 Arbeiter (1 Kämpfer, 1 beliebigen und 1 Geistlichen) und zunehmende Mengen Silber. Die Silberkosten sind oberhalb der Kartenplätze am unteren Rand der Spielertableaus angegeben. Das erste Konvertieren kostet kein Silber, das 2. Konvertieren kostet 1 Silber, die nächsten 3 kosten je 2 Silber und die 2 letzten Konvertierungen kosten je 3 Silber. Die konvertierten Fremden müssen immer von links beginnend unterhalb des Spielertableaus angelegt werden.

Mit dieser Aktion nutzen die Spieler ihre Eigenschaft **Glauben**, um Fremde zu konvertieren. **Welchen Fremde sie konvertieren können, wird durch die Glaubensflaggen (schwarz) am unteren Rand des Spielbretts angezeigt (direkt oberhalb jeder Fremderkarte).** Um einen Fremden zu konvertieren, muss der Spieler mindestens genau so viele Glaubenspunkte haben wie der zu konvertierende Fremde. Wenn ein Fremder konvertiert wird, sind nur die Symbole unten auf der Karte relevant. Diese zeigen einen Wertungsbonus am Spielende und 1 sofortige Belohnung von 1 Stärkepunkt oder mehr. Nachdem das Konvertieren abgeschlossen ist und der Spieler seine Belohnung erhalten hat, legt er die Fremderkarte offen unterhalb seines Spielertableaus (und darf nicht vergessen, die Silberkosten für diese Aktion zu zahlen).

Beispiel: Ein Spieler beschließt, die Attentäterin unterhalb des Platzes mit 2 Glaubenspunkten zu konvertieren. Das kann er tun, weil er sogar 4 Glaubenspunkte hat (3 durch seine Eigenschaftsleiste und 1 durch seinen Paladin). Er zahlt 2 Silber in den Allgemeinen Vorrat, wie durch den nächsten freien Platz unten an seinem Spielertableau angezeigt. Als Belohnung erhält er sofort 2 Stärkepunkte und rückt seinen Stärkemarker auf der Eigenschaftsleiste vor. Am Spielende erhält er außerdem 1 Siegpunkt je Sarazenen, den er angegriffen hat.



Steuern

Immer wenn ein Spieler Steuern erhält (*rotes Münzsymbol*), muss er die geforderte Menge Silber aus dem Steuervorrat nehmen. **Steuern zu nehmen ist zwingend**, daher sollte man vorsichtig damit umgehen. Es kann passieren, dass ein Spieler eine Aktion ausführt und dadurch Steuern nehmen muss, obwohl das zu diesem Zeitpunkt ungünstig für ihn ist.

Verdacht

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Verbrecher erhält, muss er sofort 1 Verdachtskarte nehmen. Er zieht sie oben vom Verdachtskartenstapel und legt sie offen rechts neben sein Spielertableau, sodass alle Spieler sie sehen können. Für diese aufgedeckte Verdachtskarte muss der Spieler sofort die angezeigte Menge Silber (*0, 1 oder 2*) aus dem Steuervorrat nehmen (*mittig über dem Spielbrett*).

Falls der Verdachtskartenstapel leer ist, werden die abgeworfenen Verdachtskarten gemischt und als neuer Stapel benutzt. In dem seltenen Fall, dass der Verdachtskartenstapel und auch der Abwurfstapel leer ist, wenn ein Spieler eine Verdachtskarte ziehen muss, findet sofort eine **Inquisition** (*siehe nächste Seite*) statt. Nachdem sie abgewickelt ist, gibt es wieder genügend Verdachtskarten, um einen neuen Stapel zu bilden.

Falls ein Spieler mehr Silber nehmen muss, als im Steuervorrat vorhanden ist, nimmt er den Rest Silber aus dem Allgemeinen Vorrat. Wenn das letzte Silber aus dem Steuervorrat genommen wird, findet sofort eine Inquisition statt. Deshalb muss jede Verdachtskarte separat abgehandelt werden, wenn ein Spieler mehr als 1 Verdachtskarte zugleich nehmen muss.

Beispiel: Dieser Spieler hat gerade 2 Verbrecher erhalten. Für die 1. Verdachtskarte, die er nehmen muss, muss er 2 Silber aus dem Steuervorrat nehmen, der aber nur noch 1 Silber enthält. Der Spieler legt dieses Silber in seinen persönlichen Vorrat sowie 1 weiteres Silber aus dem Allgemeinen Vorrat.

Weil der Steuervorrat nun geleert wurde, findet sofort eine Inquisition statt. Nachdem sie abgewickelt ist, muss der Spieler eine 2. Verdachtskarte für seinen 2. Verbrecher ziehen und abhandeln.



Schuldscheine

Es gibt verschiedene Wege, um Schuldscheine zu erhalten, zu begleichen oder zu vernichten.

Erhaltene Schuldscheine werden mit der Seite „offen“ nach oben vor dem Spieler ausgelegt. Falls sie offen bleiben, verliert der Spieler je offenen Schuldschein am Spielende 3 SP.

Beglichene Schuldscheine werden auf die Seite „beglichen“ gedreht und bleiben vor dem Spieler liegen. Für jeden beglichenen Schuldschein erhält der Spieler am Spielende 1 SP.

Vernichtete Schuldscheine werden sofort zum Schuldscheinestapel zurückgelegt.



„offen“



„beglichen“



Die Inquisition

Immer wenn das letzte Silber aus dem Steuervorrat genommen wird, findet sofort eine Inquisition statt. Zu diesem Zeitpunkt erhält bzw. erhalten der oder die Spieler mit den meisten Verdachtskarten sofort 1 Schuldschein. Falls niemand Verdachtskarten hat, erhält niemand Schuldscheine. Jeder Spieler, der durch die Inquisition einen Schuldschein erhalten hat, legt sofort die Hälfte seiner Verdachtskarten (*abgerundet*) auf den Verdachtskartenabwurfstapel rechts oberhalb des Spielbretts. Dabei werfen die Spieler immer ihre zuletzt erhaltenen Verdachtskarten zuerst ab (*also immer oben von ihrem Verdachtskartenstapel*).

Es gibt einige Fähigkeiten von Stadtbewohnern, die bei einer Inquisition wirksam werden. *Die Verschwörerin erlaubt beispielsweise, 1 Verdachtskarte abzuwerfen, bevor geprüft wird, wer die meisten davon hat. Die Spieler können die Fähigkeiten ihrer Stadtbewohner in beliebiger Abfolge nutzen.* Sie müssen aber alle genutzt werden, bevor durch die Inquisition Schuldscheine erhalten werden.

Nachdem Schulden gemacht (*falls überhaupt*) und Verdachtskarten abgeworfen wurden, wird der Steuervorrat wieder mit Silber aus dem Allgemeinen Vorrat aufgefüllt. Wie viel Silber in den Steuervorrat gelegt werden muss, ist durch die Symbole unter dem Steuervorrat angegeben.



Beispiel: Eine Inquisition wurde gerade ausgelöst. Der 1. Spieler hat 1 Verdachtskarte, der 2. keine. Die 2 letzten Spieler haben je 3 Verdachtskarten. Jeder der 2 letzten Spieler erhält 1 Schuldschein und wirft 1 Verdachtskarte ab. Dann wird der Steuervorrat mit 8 Silber aus dem Allgemeinen Vorrat aufgefüllt, da es sich um ein Spiel zu viert handelt.

Wenn ein Spieler keine Arbeiter mehr hat, um Aktionen auszuführen, oder keine Aktionen mehr ausführen will, muss er passen. Zu diesem Zeitpunkt **muss er alle Arbeiter von seinem Spielertableau** zum Allgemeinen Vorrat zurücklegen. Falls der Spieler noch unbenutzte Arbeiter in seinem persönlichen Vorrat hat, **kann er bis zu 3 davon in die nächste Runde mitnehmen**, überzählige muss er zum Allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Wer gepasst hat, kann in der aktuellen Runde keine Aktionen mehr ausführen. Allerdings kann er noch durch Inquisitionen betroffen werden (*möglicherweise Schuldscheine erhalten und Verdachtskarten abwerfen*). Außerdem können noch Fähigkeiten mancher Stadtbewohner wirksam werden, obwohl der Spieler gepasst hat (*Hausierer, Verschwörerin, Knappe usw.*).

Nachdem alle Spieler gepasst haben, wird das Spielbrett zurückgesetzt, wie auf Seite 10 unter Schritt 7 beschrieben. Falls dies die 7. Runde war, ist das Spiel beendet und die Wertung findet statt.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet sofort nach der 7. Runde. Jeder Spieler wertet nun seine Siegpunkte (SP) für folgende Bereiche:

Erfüllte Auftragskarten

Entsendungen (*falls mindestens 5 ausgeführt wurden*)

Eigenschaftsleiste

Befestigungen (*falls mindestens 5 ausgeführt wurden, plus SP für bestimmte Mauern*)

Entwicklungen (*falls mindestens 6 ausgeführt wurden*)

Außenposten (*falls mindestens 5 errichtet wurden*)

Schuldscheine (*beglichene und offene*)

Lossprechungen (*falls mindestens 5 ausgeführt wurden*)

Silber/Proviand (*1 SP je 3 Stück*)

Konvertierte Fremde

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger. Gleichstände werden wie folgt aufgelöst: die meisten SP durch Auftragskarten; die wenigsten Verdachtskarten. Herrscht dann noch Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

WERTUNGSBEISPIEL



Dieser Spieler würde in diesem Beispiel 66 Siegpunkte erhalten, und zwar:

4 SP für Erfüllung der 1. Auftragskarte (mindestens 5 Mauern), 8 SP für Erfüllung der 3. Auftragskarte (mindestens 5 Entsendungen). 16 SP für seine Stärke, 13 SP für seinen Einfluss und 6 SP für seinen Glauben. 5 SP für das Entsenden von 6 Mönchen. 3 SP für den Bau von 6 Mauern plus 3 SP durch die 2 ersten Mauern selbst. 3 SP durch seine konvertierte Abenteurerin, je 1 SP durch seine konvertierte Kriegerin und seinen konvertierten Krieger und 3 SP durch seine konvertierte Attentäterin (1 SP je angegriffene Sarazenenkarte). 2 SP für seine beglichenen Schuldscheine und -3 SP für seine offenen. Schließlich noch 1 SP für 1 Satz aus 3 Silber/Proviand.



6. Der Spieler entscheidet jetzt, mit welcher Schwierigkeit er spielen will. Er mischt alle 6 Auftragskarten und deckt je nach gewünschter Schwierigkeit so viele davon auf, wie unten aufgelistet. Dann setzt er je 1 Werkstatt des Gegners auf jeden auf den aufgedeckten Karten zu sehenden Aktionsbereich des Gegnertableaus.

Leicht = 1 Auftragskarte

Standard = 3 Auftragskarten

Schwierig = 5 Auftragskarten

*Beispiel: Der Spieler hat sich für die Schwierigkeit **Standard** entschieden und 3 Auftragskarten aufgedeckt (**Entsenden**, **Angreifen** und **Lossprechen**). Er setzt nun je 1 Werkstatt auf jeden dieser 3 Aktionsbereiche auf dem Gegnertableau.*

Anschließend mischt der Spieler wieder alle Auftragskarten und legt 3 Stück verdeckt auf den Spielplan wie beim üblichen Spielaufbau. Dann mischt er wie gewohnt die Gunstkarten und legt 5 zufällig gezogene Gunstkarten verdeckt auf die Plätze rechts neben den Auftragskarten.

7. Nachdem nun die Auftrags- und Gunstkarten auf dem Spielbrett liegen, setzt der Spieler 1 Werkstatt des Gegners auf jede Auftragskarte und legt offen 1 Plankarte **Gunst des Königs** auf jede Gunstkarte.

8. Der Startspielermarker wird nicht gebraucht, da der Spieler immer zuerst agiert.



Rundenablauf und Tavernenkarten

In den Runden 1 bis 3 wird immer die Werkstatt des Gegners von der aufgedeckten Auftragskarte in den Aktionsbereich des Gegnertableaus gelegt, der dem aufgedeckten Auftrag entspricht. Das hilft dem Gegner, die Aufträge des Königs zu erfüllen. In den Runden 3 bis 7 wird je 1 Plankarte **Gunst des Königs** auf den Plankarten-Abwurfstapel gelegt.

Es werden immer nur 2 Tavernenkarten aufgedeckt. Der Spieler wählt wie gewohnt 1 davon. Der Gegner erhält keine Arbeiter durch Tavernenkarten, aber immer sofort 1 Verdachtskarte je Verbrecher auf der nicht gewählten Tavernenkarte.

Ressourcenleiste

Der Gegner sammelt weder Proviant noch Silber oder Steuern. Stattdessen wird jedes Mal, wenn er Ressourcen erhalten würde, der Ressourcenmarker auf der Ressourcenleiste des Gegnertableaus um 1 Feld nach rechts bewegt. Wenn der Gegner Silber aus dem Steuervorrat nehmen müsste, wird diese Menge Silber zum Allgemeinen Vorrat zurückgelegt (und der Ressourcenmarker wird bewegt). Vom äußerst rechten Feld (dem 5. Feld) der Ressourcenleiste wird der Marker in einer Schleife wieder auf das äußerst linke Feld bewegt und von dort aus weiter. Jedes Mal wenn dies geschieht, wird der Eigenschaftsmarker des Gegners mit dem niedrigsten Wert um 1 vorgerückt. Bei einem Gleichstand wird der oberste Marker des Feldes bewegt (deshalb ist es wichtig, die Marker zu stapeln, wenn sie auf der Leiste vorgesetzt werden, anstatt sie nebeneinander zu legen).



Die Ressourcenleiste verstärkt nicht nur nach und nach die Eigenschaften des Gegners, wenn er Ressourcen erhalten würde, sondern dient auch als Entscheidungsfaktor bei bestimmten Kartentypen. Die Struktur der Ressourcenleiste spiegelt den realen Aufbau wieder mit 5 grünen Karten für die Stadtbewohner, 5 grünen Siegeln für die Gunstkarten und 6 roten Karten für die Fremden. Muss der Gegner mit 1 dieser Karten interagieren, versucht er das immer zuerst mit der Karte, an deren Platz der Ressourcenmarker ist. Falls diese Karte nicht zur Verfügung steht, versucht er es mit der nächsten Karte rechts (in Reihenfolge des Ressourcenmarkers auf der Ressourcenleiste). Falls es um die äußerst rechte Karte geht und diese nicht zur Verfügung steht, ist die nächste die äußerst linke Karte. Bei Fremden ist zu beachten, dass der Gegner erst versucht, die 6. Karte von links anzugehen, falls er die 5. Karte von links nicht wählen kann, bevor er wieder auf die äußerst linke Karte ausweicht.

Beispiel: Der Ressourcenmarker befindet sich auf dem mittleren Feld. Das bedeutet, dass der Gegner die 3. Karte von links angeht. Falls diese nicht zur Verfügung steht, würde er die 4. Karte wählen, dann die 5. usw.

Immer wenn der Gegner eine Verdachtskarte oder einen Schuldschein abwerfen muss und keine hat, legt er stattdessen 1 Silber aus dem Steuervorrat zum Allgemeinen Vorrat zurück. Dadurch wird nicht der Ressourcenmarker bewegt.



Wichtige Regel: Der Gegner ignoriert alle Proviant- und Silberkosten.

Beispiel: Nutzt der Gegner eine Gunstkarte, die 1 Silber kostet, führt er die Aktion aus, ohne Silber zu zahlen.

Arbeiter

Der Gegner behandelt alle Arbeitertypen (Farben) gleich. Wenn er allerdings einen Verbrecher (violett) erhält, nimmt er auch 1 Verdachtskarte. Auch erhält er keine Arbeiter durch Paladin- oder Tavernenkarten. Stattdessen beginnt er jede Runde mit einer bestimmten Anzahl Arbeiter: **Anzahl Arbeiter = aktuelle Rundenzahl plus 3**.

Beispiel: In Runde 4 beginnt er mit 7 Arbeitern (4 plus 3).

Plankarten

Mit den Plankarten führt der Gegner seine Aktionen aus. **Der Spieler führt in jeder Runde die erste Aktion aus.** Nachdem er diese beendet hat, deckt er die oberste Karte des Plankartenstapels auf und legt sie offen auf den Platz daneben. Diese Karte nennt die Aktion, die der Gegner auszuführen versucht. Falls er dafür nicht genügend Arbeiter hat oder diese Aktion durch einen vorherigen Spielzug blockiert ist, versucht er stattdessen, die äußerst linke mögliche Aktion von den Aktionen auszuführen, die oben links auf dem Gegnertableau aufgeführt sind (**Rekrutieren, Beten, Handeln, Verschwören, Ruhen**). **Nachdem der Gegner seine Aktion abgeschlossen hat, führt der Spieler wieder eine Aktion aus, dann wieder der Gegner usw.**

Wie im normalen Spiel führt der Spieler so lange Aktionen aus, bis er passt. Der Gegner führt so lange Aktionen aus, bis er keine Arbeiter mehr hat oder die Aktion **Ruhen** ausführt.

*Beispiel: Die aufgedeckte Plankarte ist **Entsenden**. Da der Gegner bereits 1 Werkstatt in seinem Aktionsbereich **Entsenden** hat, benötigt er dafür nur 2 Arbeiter. Der Gegner setzt 2 Arbeiter dort ein und führt seine Aktion **Entsenden** aus. Hätte er nur noch 1 Arbeiter in seinem Vorrat, würde er stattdessen versuchen, die äußerst linke mögliche Aktion links oben auf dem Gegnertableau auszuführen.*

Die genaue Erklärung aller einzelnen Gegneraktionen erfolgt auf den folgenden Seiten.



Rekrutieren

Mit dieser Aktion versucht der Gegner immer, die Stadtbewohnerkarte abzuwerfen, die der Position des Ressourcenmarkers auf der Ressourcenleiste entspricht. Falls diese Karte nicht mehr verfügbar ist, versucht er es mit der nächsten Karte, wie auf Seite 28 erklärt. Genau wie der Spieler erhält der Gegner sofort 1 oder mehrere Belohnungen, wenn er eine Stadtbewohnerkarte abwirft.

Beten

Mit dieser Aktion werden alle Arbeiter auf der rechten Seite des Gegnertableaus entfernt und zum Allgemeinen Vorrat zurückgelegt (*nicht die Arbeiter auf der linken Seite*). Falls auf der rechten Seite keine Arbeiter sind, erhält der Gegner stattdessen 1 Arbeiter aus dem Allgemeinen Vorrat. In beiden Fällen werden **alle Plankarten (Kartenstapel und Abwurfstapel) gemischt und als neuer Plankartenstapel benutzt**.



Handeln

Mit dieser Aktion bewegt der Gegner einfach nur immer den Ressourcenmarker auf der Ressourcenleiste um 1 Feld vor.

Verschwören

Mit dieser Aktion erhält der Gegner 1 Verdachtskarte und 2 neue Arbeiter aus dem Allgemeinen Vorrat. Je rotes Münzsymbol auf der aufgedeckten Verdachtskarte wird 1 Silber aus dem Steuervorrat zum Allgemeinen Vorrat zurückgelegt und der Ressourcenmarker auf der Ressourcenleiste um 1 Feld bewegt.

Ruhen

Mit dieser Aktion wird der Ressourcenmarker auf der Ressourcenleiste um 1 Feld vorbewegt plus 1 Feld je Arbeiter, den der Gegner noch in seinem Vorrat hat. **Außerdem passt der Gegner damit für diese Runde.**

Entsenden und Besetzen

Mit einer dieser Aktionen versucht der Gegner immer, seinen äußerst linken Spielstein (*Mönch zum **Entsenden**, Außenposten zum **Besetzen***) auf das Spielbrett zu setzen. Außerdem erhält er immer 1 Punkt Zuwachs für die Eigenschaft, die durch den eingesetzten Mönch oder Außenposten aufgedeckt wird. Genau wie der Spieler muss auch der Gegner die erforderlichen Eigenschaftspunkte haben, um die Aktion ausführen zu können. Dabei folgt er einer bestimmten Reihenfolge, wenn er seine Mönche und Außenposten auf mögliche Felder des Spielbretts setzt. *Wenn es mehrere Felder mit derselben Belohnungsart gibt, setzt er seinen Spielstein immer auf das äußerst linke dieser Felder des Spielbretts.*

Der Gegner besetzt immer zuerst die Felder **Kostenlos Rekrutieren**, dann **Schulden begleichen** (*falls er offene Schuldscheine hat*), gefolgt von **Beten**, **2 Arbeiter erhalten**, **1 Arbeiter erhalten**, **2 Silber erhalten** und schließlich **1 Verdachtskarte abwerfen**. Es muss daran gedacht werden, dass Rekrutieren immer bedeutet, dass der Gegner versucht, eine Stadtbewohnerkarte abzuwerfen, um die sofortige Belohnung zu erhalten. Auch bedeutet die Aktion **Beten** immer, dass der Gegner sämtliche Arbeiter von der rechten Seite seines Tableaus entfernt (*oder 1 Arbeiter erhält*) und dass alle Plankarten gemischt werden.



Lossprechen

Für diese Aktion muss der Gegner genügend Einfluss haben, um seinen äußerst linken Krug nehmen zu können. Falls dies zutrifft, *wird dieser Krug einfach umgedreht*. Der Gegner erhöht sofort seinen Glauben auf seiner Eigenschaftsleiste um 1 Punkt und wirft 1 Verdachtskarte ab. Außerdem dreht er 1 offenen Schuldschein auf die Seite „beglichen“ oder wirft 1 weitere Verdachtskarte ab (*in dieser Reihenfolge*).

Befestigen

Für diese Aktion muss der Gegner genügend Einfluss haben, um seine nächste Mauer bauen zu können. Genau wie der Spieler legt der Gegner die Mauer auf den äußerst linken freien Platz seines Tableaus und erhält alle angezeigten Belohnungen. *Falls die Mauerkarte eine Wahl von Belohnungen anbietet, wählt der Gegner immer zuerst die linke Möglichkeit.*

Angreifen

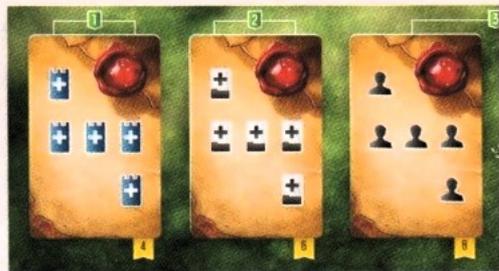
Mit dieser Aktion versucht der Gegner immer, die Fremderkarte anzugreifen, die der Position des Ressourcenmarkers auf der Ressourcenleiste entspricht. Falls diese Karte nicht verfügbar ist, versucht er es mit der nächsten Karte, wie auf Seite 28 erklärt. Der Gegner muss für den Angriff die erforderliche Stärke haben, daher kann er immer nur die Fremden angreifen, **deren erforderliche Stärke im Rahmen seiner Stärkeeigenschaft liegt**. Genau wie der Spieler erhält der Gegner die entsprechende Belohnung und legt die Fremderkarte verdeckt neben sein Tableau.

Konvertieren

Mit dieser Aktion versucht der Gegner immer, die Fremderkarte zu konvertieren, die der Position des Ressourcenmarkers auf der Ressourcenleiste entspricht. Falls diese Karte nicht verfügbar ist, versucht er es mit der nächsten Karte, wie auf Seite 28 erklärt. Der Gegner muss für das Konvertieren den erforderlichen Glauben haben, daher kann er immer nur die Fremden konvertieren, **deren erforderlicher Glauben im Rahmen seiner Glaubenseigenschaft liegt**. Genau wie der Spieler legt er die Karte auf den dafür äußerst linken freien Platz unterhalb seines Tableaus. **Wichtige Regel: Der Gegner erhält mindestens 1 SP je konvertierten Fremden.**

Auftrag des Königs

Mit dieser Aktion **versucht der Gegner immer, die äußerst rechte aufgedeckte Auftragskarte zu erfüllen, die er noch nicht erfüllt hat**. Hat er bereits alle aufgedeckten Auftragskarten erfüllt, versucht er trotzdem, die Aktion des äußerst rechts liegenden Auftrags auszuführen. Falls er keine Aktion ausführen kann, die einem Auftrag entspricht, versucht der Gegner wie bei anderen Aktionen auch hier, stattdessen die äußerst linke mögliche Aktion von den Aktionen auszuführen, die oben links auf dem Gegnertableau aufgeführt sind.



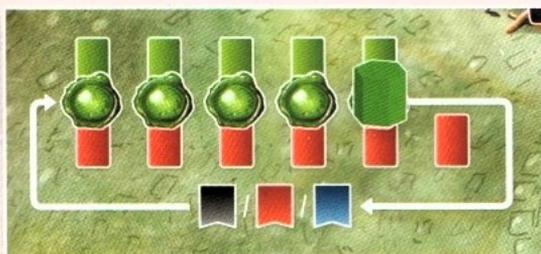
Wenn beispielsweise diese 3 Auftragskarten ausliegen, versucht der Gegner zuerst **Entsenden**, dann **Konvertieren**, dann **Befestigen**.

Falls er bereits 5 Entsendungen ausgeführt hat, würde er Konvertieren versuchen. Ebenso würde er das Konvertieren auch dann versuchen, wenn sein Aktionsfeld **Entsenden** bereits voll belegt ist.

Gunst des Königs

Mit dieser Aktion **versucht der Gegner immer, die Aktion der Gunstkarte auszuführen, die der Position des Ressourcenmarkers auf der Ressourcenleiste entspricht**. Falls diese Karte nicht mehr verfügbar ist, versucht er es mit der nächsten Karte, wie auf Seite 28 erklärt. Falls er keine Aktion einer offenen Gunstkarte ausführen kann, versucht der Gegner wie bei anderen Aktionen auch hier, stattdessen die äußerst linke mögliche Aktion von den Aktionen auszuführen, die oben links auf dem Gegnertableau aufgeführt sind.

*Beispiel: Es wurde eine Plankarte **Gunst des Königs** aufgedeckt. Aufgrund der Position des Ressourcenmarkers würde er versuchen, 1 Arbeiter auf die 5. Gunstkarte (äußerst rechts) zu setzen. Diese ist aber bereits durch einen anderen Arbeiter blockiert. Der Richtung der Ressourcenleiste folgend, würde er dann versuchen, 1 Arbeiter auf die 1. Gunstkarte (äußerst links) zu setzen. Da auch diese blockiert ist, setzt er 1 Arbeiter auf die 2. Gunstkarte, wodurch er 1 Verdachtskarte abwirft und 2 Münzen aus dem Steuervorrat erhalten würde. Da er aber keine Ressourcen erhält, legt er stattdessen 2 Silber aus dem Steuervorrat in den Allgemeinen Vorrat zurück und bewegt den Ressourcenmarker auf der Ressourcenleiste um 2 Felder. Dadurch wird der Ressourcenmarker zunächst auf das 1. Feld bewegt und landet dann auf dem 2. Feld, außerdem erhöht sich die Eigenschaft des Gegners um 1 Punkt, die den niedrigsten Punktestand hat.*



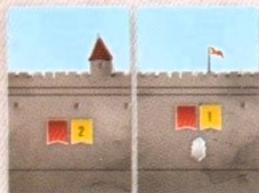
Ende der Runde

Der Gegner nimmt nie Arbeiter mit in die nächste Runde. Er beginnt jede Runde mit der entsprechenden Anzahl Arbeiter. **Der Spieler darf nicht vergessen, dass die Plankarten zwischen den Runden nicht gemischt werden.** Das geschieht nur, wenn der Gegner die Aktion **Beten** ausführt.

Während im normalen Spiel die äußerst rechte Stadtbewohnerkarte und äußerst linke Fremderkarte abgeworfen werden, sofern auf diesen Feldern noch Karten liegen, werden im Solospiel **auch die 2. Stadtbewohnerkarte von rechts und die 2. Fremderkarte von links abgeworfen (sofern dort Karten liegen).**

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL: WERTUNG

Der Spieler erhält wie gewohnt SP (siehe Seite 24). Auch für den Gegner werden so die SP addiert, allerdings erhält er keine SP für Entwicklungen und gesammeltes Silber, dafür aber mindestens 1 SP je konvertierten Fremden.



Der Gegner würde in diesem Beispiel 76 Siegpunkte erhalten, und zwar:

14 SP für die Erfüllung der 2. und 3. Auftragskarte. 49 SP durch seine Eigenschaftsmarker. 5 SP für das Entsenden von 6 Mönchen. 2 SP für die Errichten von 5 Außenposten. 3 SP durch seine Waffenmeisterin, 1 SP durch seinen Beobachter, 3 SP durch seinen Wächter, 1 SP durch seinen Beschützer, 2 SP durch seinen Invasor und 1 SP durch seinen Jäger (der Gegner erhält immer mindestens 1 SP je konvertierten Fremden). Schließlich noch 1 SP für beglichene Schuldscheine und -6 SP für offene Schuldscheine.

WERTUNG DER FREMDEN*

Abenteurer, Beobachter, Bogenschütze, Jäger, Vigilant, Wächter

1 SP je 2 abgeschlossene Aktionen wie abgebildet
(Entsenden, Befestigen, Besetzen, Rekrutieren, Lossprechen, Entwickeln).

Attentäter, Barbar, Invasor

1 SP je angegriffenen Fremden des abgebildeten Typs
(Sarazene, Byzantiner, Wikinger).

Beschützer

1 SP je beglichenen Schuldschein.

Champion

1 SP plus 1 SP zusätzlich je erfüllte Auftragskarte.

Dieb

1 SP je eigene Verdachtskarte.

Krieger, Marodeur, Waffenmeister

1 SP je 4 Punkte der abgebildeten Eigenschaft
(Glauben, Einfluss, Stärke).

Söldner

1 SP plus 1 SP zusätzlich je konvertierten Söldner.
1 Söldner = 2 SP, 2 Söldner = je 3 SP, usw.

Verräter

1 SP je offenen Schuldschein weniger verlieren.

* Anmerkung: Alle Fremden gibt es als Mann und als Frau. In der folgenden Auflistung wird der Einfachheit halber nur die männliche Wortform benutzt, alle Angaben gelten aber immer sowohl für die männliche wie auch für die weibliche Variante dieses Typs.

FÄHIGKEITEN DER STADTBEWOHNER

Abt, Akolyth, Architektin, Missionarin, Torwächterin, Verteidiger, Wachmann

Der Spieler erhält die abgebildete Belohnung, wenn er die entsprechende Aktion ausführt (Lossprechen, Entsenden, Entwickeln, Konvertieren, Befestigen, Angreifen, Besetzen).

Hausierer

Der Spieler erhält bei jeder Inquisition die abgebildete Belohnung, falls er mindestens 2 Verdachtskarten hat.

Knappe

Der Spieler erhält bei jeder Inquisition 1 Punkt der abgebildeten Eigenschaft hinzu, falls er keine Verdachtskarten hat.

Schuldeneintreiber

Der Spieler erhält den abgebildeten Arbeiter, wenn er einen Schuldschein begleicht.

Verschwörerin

Der Spieler wirft bei jeder Inquisition 1 Verdachtskarte ab.

Wichtig: Verschwörerin, Hausierer und Knappe werden bei jeder Inquisition immer wirksam, bevor Schulden gemacht werden. Auch können die Spieler sie in beliebiger Reihenfolge aktivieren.

Beispiel: Ein Spieler hat bei einer Inquisition 2 Verschwörerinnen, 1 Hausierer und 2 Knappen sowie 2 Verdachtskarten. Zuerst aktiviert er seinen Hausierer und erhält die Ressourcen. Dann aktiviert er die 2 Verschwörerinnen und wirft seine 2 Verdachtskarten ab. Schließlich aktiviert er seine Knappen und erhält die Eigenschaftspunkte, da er nun keine Verdachtskarten mehr hat.

KURZÜBERSICHT DER BELOHNUNGEN



1 Glaubenspunkt erhalten



1 Stärkepunkt erhalten



1 Einflusspunkt erhalten



1 Tagelöhner erhalten



1 Späher erhalten



1 Händler erhalten



1 Kämpfer erhalten



1 Geistlichen erhalten



1 Verbrecher erhalten *(und - nicht vergessen! - 1 Verdachtskarte nehmen)*



Beten *(alle Arbeiter aus 1 Aktionsbereich des Spielertableaus entfernen)*



1 Proviant erhalten



1 Silber erhalten *(aus dem Allgemeinen Vorrat)*



1 Silber erhalten *(aus dem Steuervorrat)*



1 Verdachtskarte abwerfen



1 offenen Schuldschein vernichten *(abwerfen)*



1 offenen Schuldschein begleichen *(umdrehen)*



1 verfügbaren Stadtbewohner kostenlos rekrutieren *(dies kostet kein Silber, wenn das Rekrutieren als Belohnung durch Entsenden, Besetzen, Lossprechen oder Gunstkarten erfolgt)*

Einschränkungen des Spielbretts



Diese Felder können nur in Spielen mit mindestens 3 Spielern benutzt werden.



Diese Felder können nur in Spielen mit mindestens 4 Spielern benutzt werden

