

Die 8 Charakterkarten



1 (Meuchler)

Er benennt einen Charakter, den er in dieser Runde meucheln will. Wird der ausgewählte Charakter aufgerufen, gibt dieser sich **nicht** zu erkennen und darf in dieser Runde auch keine Aktion durchführen.

Hat 1 (Meuchler) beispielsweise 6 (Händler) ausgewählt, setzt 6 (Händler) diese Runde aus. 6 (Händler) meldet sich nicht, wenn er aufgerufen wird und führt keinen Zug aus.



2 (Dieb)

Er benennt einen Charakter, den er in dieser Runde bestehlen will. Er darf nicht 1 (Meuchler) oder den gemeuchelten Charakter wählen.

Wird der ausgewählte Charakter aufgerufen, gibt er sich zu erkennen und muss 2 (Dieb) sofort sein gesamtes Gold übergeben. *Hat 2 (Dieb) beispielsweise 5 (Prediger) ausgewählt, muss 5 (Prediger) zu Beginn seines Zuges 2 (Dieb) seinen gesamten Vorrat an Goldstücken übergeben.* Gold, das der bestohlene Charakter im Laufe seines Zuges erhält, darf er behalten. Gibt sich der Charakter nicht zu erkennen, weil die entsprechende Karte verdeckt abgelegt wurde, hat 2 (Dieb) Pech gehabt und geht leer aus.



3 (Magier)

Er darf entweder
– seine Handkarten mit den Handkarten eines Mitspielers tauschen (dies können auch unterschiedlich viele Karten sein, siehe auch Beispiel 3.), **oder**
– eine beliebige Anzahl Handkarten auf den offenen Ablagestapel legen und die gleiche Anzahl Bauwerkkarten nachziehen.



4 (König)

Er erhält die Königskarte und übernimmt folgende Rechte und Pflichten:
Rechte: Er ist in der nächsten Runde Startspieler und sucht als erster einen Charakter aus.

Pflichten: Solange die Königsfigur vor ihm steht, ruft er die Charaktere auf.

4 (König) erhält 1 Goldstück für jede gelbe Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.

Gibt sich kein neuer 4 (König) zu erkennen (weil seine Karte verdeckt abgelegt oder sein Charakter gemeuchelt wurde), bleibt der bisherige 4 (König) im Amt und übernimmt auch weiter dessen Aufgaben.

Sonderfälle:

a) Wird 4 (König) gemeuchelt, bleibt der amtierende 4 (König) bis zum Ende der Runde im Amt. Zu Beginn der nächsten Runde wechselt die Königsfigur zum in der Runde zuvor gemeuchelten 4 (König).

b) Ist die Königsfigur abgelegt worden, bleibt der amtierende 4 (König) auch in der nächsten Runde im Amt.



5 (Prediger)

Seine Bauwerkkarten können von 8 (Söldner) nicht entfernt werden. 5 (Prediger) erhält 1 Goldstück für jede blaue Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.



6 (Händler)

Er erhält 1 Goldstück. 6 (Händler) erhält 1 Goldstück für jede grüne Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.



7 (Baumeister)

Er erhält 2 Bauwerkkarten. 7 (Baumeister) darf in seinem Zug bis zu 2 zusätzliche Bauwerkkarten auslegen. So kann 7 (Baumeister) beim Spielende mit seinem letzten Zug auch mehr als 8 Karten ausliegen haben.



8 (Söldner)

Er darf eine Bauwerkkarte eines Mitspielers entfernen. Karten, die nur 1 Goldstück wert sind, darf er kostenlos entfernen. Für andere Bauwerkkarten zahlt er 1 Goldstück weniger als sie den Besitzer gekostet hat. Das Gold kommt in den allgemeinen Vorrat. Hat er eine Bauwerkkarte entfernt,

legt er sie auf den Ablagestapel. 8 (Söldner) darf auch Bauwerke bei gemeuchelten Charakteren zerstören. Er darf aber keine Stadt angreifen, die bereits aus 8 oder mehr Bauwerkkarten besteht. 8 (Söldner) erhält 1 Goldstück für jede rote Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.

Drei Beispiele verdeutlichen den Einsatz der Charaktereigenschaften

1. 6 (Händler) hat zu Beginn seines Zuges: 0 Goldstücke, 1 „Kontor“ auf der Hand und (unter weiteren Bauwerken) 2 grüne Bauwerke ausliegen. Er spielt in dieser Reihenfolge: Er nimmt 1 Gold (Eigenschaft von 6 (Händler)) + 2 Gold (Einkommen). Dann legt er für 3 Gold das Kontor aus. Zuletzt kassiert er für die nun 3 grünen Bauwerke in seiner Stadt 3 Gold.
2. Oder er spielt in dieser Reihenfolge: Er nimmt 1 Gold (Eigenschaft von 6 (Händler)) + 2 Gold (für seine 2 grünen Gebäude) + 1 Karte (Einkommen). Dann legt er für 3 Gold das Kontor aus. Somit hätte er am Schluß kein Gold aber 1 Karte auf der Hand.
3. 3 (Magier) hat zu Beginn seines Zuges: 2 Goldstücke und 1 Schloss auf der Hand. Er nimmt 2 Gold (Einkommen) und legt für 4 Gold das Schloss aus. Dann tauscht er seine kompletten Handkarten (0 Karten!) mit den Handkarten eines Mitspielers (z.B. 3 Karten). Am Ende seines Zuges hat 3 (Magier) also 3 Handkarten, der Mitspieler 0 Karten.



© 2012 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 • 80809 München
Fax: 0 89/30 23 36 • info@hans-im-glueck.de



ACHTUNG!
Für Kinder unter 36 Monaten
nicht geeignet. Erstickungsgefahr!



Ludufactor GmbH
Sophie-Charlotten-Str. 9-10
14059 Berlin
Mail: info@luudoo.de
www.luudoo.de



Ludufactor GmbH
Sophie-Charlotten-Str. 9-10
14059 Berlin, Germany

Illustration: Julien Delval, Florence Magnin,
Jean-Louis Mourier, Melanie Maier

Autor und Verlag bedanken sich bei der Firma Adlung-Spiele (Remseck) und dem Autor Marcel-André Casasola Merkle für die freundliche Genehmigung, das Verteilungselement aus dem Spiel VERRÄTER (© 1998) verwenden zu dürfen. Adlung-Spiele (Remseck) und dem Autor Marcel-André Casasola Merkle für die freundliche Genehmigung, das Verteilungselement aus dem Spiel VERRÄTER (© 1998) verwenden zu dürfen.

Ohne Furcht und Adel

Der Nebel legt sich über die vom Morgentau bedeckten Felder, die Sonne zeigt bereits am Horizont ihr Antlitz und erhellt die fruchtbaren Ebenen. Durch die Nebelschwaden kann man sie sehen, die tapferen Recken, die sich aufmachen, das Land zu befrieden und es in voller Schönheit erblühen zu lassen. Keiner ahnt die wahren Gründe und Intrigen, die hinter all dem stehen. Wie Marionetten werden die Edelleute des Landes dazu missbraucht, den Interessen der zwielichtigen Helden zu dienen ...

3. Buch des Stadtschreibers Junan, 13. Hornung 1478

1. Die 8 Charakterkarten (violette Juwelen) werden als verdeckter Kartenstapel in die Mitte des Tisches gelegt.



2. Die 65 Bauwerkkarten (12x Gelb, 11x Blau, 20x Grün, 11x Rot und 11x Violett) (rote Juwelen) werden gut gemischt und als verdeckter Kartenstapel in die Mitte des Tisches gelegt.



3. Die 30 Goldstücke werden in die Tischmitte gelegt. **Jeder Spieler nimmt sich 2 Goldstücke.**



4. Jeder Spieler nimmt sich eine der 7 Übersichtskarten.



5. Der älteste Spieler wird in der ersten Runde Charakter 4 (König) und stellt als Zeichen seiner Würde die Königskarte mit Hilfe des Standfußes vor sich auf. Das Spiel kann beginnen, wie unten beschrieben.



Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, mit der Auslage von acht möglichst wertvollen Bauwerkkarten, seine eigene Stadt zu errichten. Hierzu schlüpfen die Spieler immer wieder in die Rolle anderer Charaktere, um sich deren Vorteile zu Nutzen zu machen.

Die Karten

1. Die 8 Charakterkarten
Jeder der acht Charakterkarten bietet besondere Eigenschaften, die später erklärt werden.

2. Die 65 Bauwerkkarten

Ziel des Spiels ist es, Bauwerkkarten auszulegen, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Eine Bauwerkkarte kostet Geld und bringt Punkte.

Kosten und **Punkte** einer jeweiligen Bauwerkkarte **sind identisch** und an der Anzahl der aufgedruckten Goldstücke erkennbar.

Jede Bauwerkkarte ist einer bestimmten **Farbe** zugeordnet:

- Gelb** - Vorteile für 4 (König)
 - Blau** - Vorteile für 5 (Prediger)
 - Grün** - Vorteile für 6 (Händler)
 - Rot** - Vorteile für 8 (Söldner)
 - violett** - keine Vorteile für einen bestimmten Charakter.
- Die violetten Bauwerkkarten sind durchschnittlich teurer und wertvoller als die Bauwerkkarten

der vier anderen Farben. Der aufgedruckte Text verleiht dem Spieler einen besonderen Vorteil, der eine solche Karte ausliegen hat. Dieser Vorteil kann jede Runde genutzt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist.

Ablauf einer Runde

4 (König) ist Startspieler. Er mischt die Charakterkarten und legt je nach Spielerzahl 0-2 Karten offen in die Tischmitte.

| Spielerzahl | 2-3 | 4 | 5 | 6-7 |
|---------------|-----|---|---|-----|
| Offene Karten | 0 | 2 | 1 | 0 |

(Befindet sich die Charakterkarte 4 (König) unter den offenen Karten, wird sie wieder untergemischt und an ihrer Stelle eine andere Karte aufgedeckt.)



Dann sieht er sich die oberste Karte vom Stapel an und legt diese verdeckt daneben. Die restlichen Karten sieht sich 4 (König) an und wählt eine davon aus, die er verdeckt vor sich ablegt. Die übrigen Karten reicht er verdeckt an den linken Nachbarn weiter, der nun ebenfalls eine Karte auswählt, vor sich ablegt und die Karten weiterreicht. Für den letzten Spieler bleiben 2 Karten. Eine behält er und legt die andere verdeckt in die Tischmitte.

Änderungen bei unterschiedlichen Spielerzahlen:

2 Spieler: Charakter 4 (König, Spieler A) mischt die 8 Charakterkarten. Er sieht sich die oberste Karte an und legt diese verdeckt in die Tischmitte. Aus den restlichen 7 Karten wählt er sich eine aus und gibt 6 Karten an seinen Mitspieler (Spieler B) weiter. B wählt 1 Karte davon für sich und eine weitere, die er verdeckt in die Tischmitte legt. B gibt die übrigen 4 Karten zurück an A. A wählt wieder 1 Karte für sich und eine weitere, die er in die Tischmitte legt. A gibt die restlichen 2 Karten an B, der sich nochmals 1 Karte behält und die letzte Karte verdeckt in die Tischmitte legt. Beide Spieler haben nun 2 Charaktere.

3 Spieler: Charakter 4 (König, Spieler A) mischt die 8 Charakterkarten. Er sieht sich die oberste Karte an und legt diese verdeckt in die Tischmitte. Aus den restlichen 7 Karten wählt er sich eine aus und gibt 6 Karten an Spieler B weiter. B wählt 1 Karte davon und gibt die übrigen 5 Karten an Spieler C. C wählt 1 Karte und gibt 4 Karten an

A usw. Zuletzt bekommt C 2 Karten von denen er 1 Karte behält und die letzte Karte verdeckt in die Tischmitte legt. Alle 3 Spieler haben nun 2 Charaktere.

7 Spieler: Bei 7 Spielern erhält der Letzte nur 1 Karte von seinem rechten Nachbarn. Er nimmt nun die von 4 (König) zu Beginn verdeckt abgelegte Karte hinzu. Aus diesen beiden Karten wählt er eine aus und legt die andere verdeckt in die Tischmitte.

Anschließend ruft 4 (König) nacheinander die Charaktere in der **auf der Übersichtskarte angegebenen Reihenfolge** auf. Hat ein Spieler die aufgerufene Charakterkarte vor sich liegen, muss er sich zu erkennen geben, die Karte aufdecken und seinen Zug ausführen. Danach legt er seine Charakterkarte in die Tischmitte. Meldet sich kein Spieler zu Wort (weil sich der Charakter unter den abgelegten Karten befindet oder weil der Charakter gemeuchelt wurde), ruft 4 (König) den nächsten Charakter auf. Haben alle Spieler ihre Züge gemacht und die Charakterkarten zurück in die Tischmitte gelegt, beginnt eine neue Runde.

Ablauf eines Charakterzuges

Hat sich ein Charakter zu erkennen gegeben, beginnt sein Spielzug:

- **Einkommen:** Er nimmt sich 2 Goldstücke **oder** er nimmt sich 2 Bauwerkkarten vom verdeckten Stapel, wählt eine davon aus und nimmt diese auf die Hand. Die andere Karte legt er auf den Ablagestapel.
- **Bauaktion:** Anschließend darf er 1 Bauwerkkarte aus der Hand vor sich auf den Tisch legen und seine Stadt weiterbauen. Er zahlt die auf der Karte angegebene Anzahl Goldstücke in die Tischmitte.

Achtung: Jedes Gebäude darf in einer Stadt nur einmal ausgelegt werden. Es darf also z.B. in einer Stadt in der bereits eine Taverne liegt, keine weitere Taverne ausgelegt werden.

- **Charakteraktion:** Jederzeit während seines Zuges darf er seine Charaktereigenschaft einsetzen. Dies bedeutet, dass man sich für einen Zeitpunkt entscheiden muss, an dem man seine Eigenschaft einsetzt (siehe auch Beispiele am Ende der Beschreibung der Charakterkarten).

Bei 2 und 3 Spielern hat jeder Spieler 2 Charaktere und ist somit 2mal pro Runde am Zug. Die Spieler können dies taktisch nutzen, indem sie etwa die Einnahmen des ersten Charakters sparen, um mit dem nächsten ein teures Bauwerk zu errichten.

Spielende & Sieger

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die achte Bauwerkkarte auslegt. Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Jeder Spieler erhält nun folgende Punkte:

- Alle Punkte aller Bauwerkkarten in seiner Stadt.
- 3 Punkte, wenn der Spieler Bauwerkkarten in allen 5 unterschiedlichen Farben ausliegen hat.
- 4 Punkte für denjenigen Spieler, der zuerst 8 Bauwerkkarten ausliegen hat.
- 2 Punkte für diejenigen Spieler, die ebenfalls 8 Bauwerkkarten auslegen.
- Das Gold bringt keine Punkte.

Gewinner ist derjenige Spieler, der die meisten Punkte erzielen kann. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte allein mit seinen Bauwerkkarten erzielen kann.