

Village

BIG BOX

REGELHEFT

ZIEL DES SPIELS

Das Leben in diesem Dorf ist hart! Aber immerhin bietet es seinen Bewohnern Raum zur Entfaltung. Die einen verrichten ihren Dienst in der Ratsstube, andere für die Kirche und wieder andere verschlägt es in die weite Welt. Jeder von euch lenkt die Geschicke einer Familie und kann diese auf vielen Wegen zu Ruhm und Ehre führen.

Doch eines solltet ihr nie vergessen: Die Zeit lässt sich nicht aufhalten und mit ihr gehen die Menschen. Diejenigen, die nach ihrem Tod in der Dorfchronik verewigt werden, können den Ruhm eurer Familie mehren und euch dem Sieg ein ganzes Stück näher bringen.

Hinweis: Manche Komponenten tragen Symbole, die anzeigen, ob sie zum Basisspiel oder zu einer Erweiterung gehören bzw. Promos sind. Für Village ist es eine Sonne ☀, für Inn ein Krug 🍺, für Port ein Anker ⚓, für Marriage zwei Ringe 💍 und für Promos ein Stern ✩.

SPIELMATERIAL

55 Familienmitglieder
(11 rot, 11 gelb, 11 blau, 11 weiß, 11 violett)



(die 12. Figur mit der Zahl „1“ ist für die Marriage-Erweiterung)

30 Spielermarker
(6 rot, 6 gelb, 6 blau, 6 weiß, 6 violett)



5 Punktemarker
(1 rot, 1 gelb, 1 blau, 1 weiß, 1 violett)



132 Einflussteine
(33 braun, 33 rosa, 33 orange, 33 grün)



60 Güterplättchen
(je 12 x Schriftrolle, Pferd, Pflug, Ochse, Planwagen)



25 Getreidesäcke



(ein zusätzlicher für die Port-Erweiterung)

4 Mönche
(schwarz)



5 Lebenszeitmarker
(1 rot, 1 gelb, 1 blau, 1 weiß, 1 violett)



1 Startspielermarker



1 Marker „Nächster Startspieler“



25 Münzen



5 Punkteplättchen
(1 rot, 1 gelb, 1 blau, 1 weiß, 1 violett)



6 Peststeine
(schwarz)



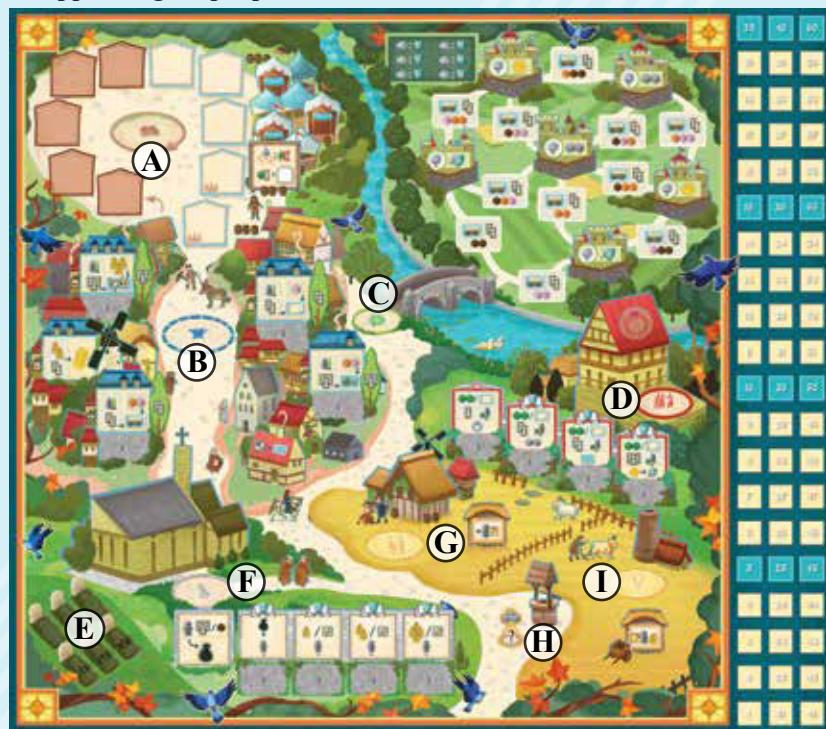
(der 7. Stein ist für die Marriage-Erweiterung)

1 Übersichtskarte „Messe“



(die Rückseite ist für den Solo-Modus)

1 doppelseitiger Spielplan



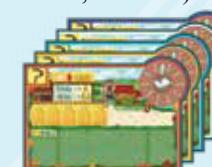
1 Dorfchronik



A) Markt
B) Handwerk
C) Reise
D) Ratsstube
E) Friedhof

F) Kirche
G) Familie
H) Brunnen
I) Getreideernte
J) Dorfchronik

5 Hofpläne
(1 rot, 1 gelb, 1 blau, 1 weiß, 1 violett)



4 Basisspiel-Aufbaukarten
(für 2, 3, 4 und 5 Spieler)



2 Beutel
(1 schwarz, 1 grün)

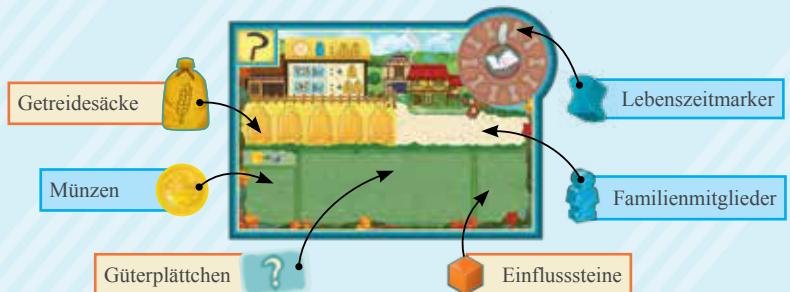


(alle Rückseiten sind für das Spiel mit der Marriage-Erweiterung)

SPIELVORBEREITUNG

1. Der **Spielplan** wird mit der Seite, die die 4 Sonnen (in den Ecken) zeigt, in die Tischmitte gelegt. Er zeigt das Dorf mit seinen verschiedenen Bereichen und die Ruhmesleiste.

2. Jeder von euch wählt eine Farbe. Nimm den **Hofplan** deiner Farbe und lege ihn vor dir ab. Dein Hof beherbergt deine Familienmitglieder. Außerdem kannst du hier beliebig viele Einflusssteine, Münzen und Güterplättchen ablegen. Allerdings kann jeder Hof maximal 5 Getreidesäcke lagern. Zudem befindet sich die Lebenzeitleiste oben rechts auf dem Hofplan.



3. Nimm die **11 Familienmitglieder** (4x „1“, 3x „2“, 2x „3“, 2x „4“), die **6 Spielermarker**, den **Lebenszeitmarker** und den **Punktemarker** deiner gewählten Farbe. Stelle deine 4 Familienmitglieder mit der Zahl „1“ auf deinen Hofplan. Dies ist die erste Generation deiner Familie. Die 7 übrigen Familienmitglieder bilden die nachkommenden Generationen. Da diese noch nicht geboren sind, kommen sie in den allgemeinen Vorrat.

4. Platziere deinen **Lebenszeitmarker** in die Vertiefung rechts vom Federkiel auf der Lebenszeitleiste deines Hofplans. Deinen **Punktemarker** legst du auf die **Sonne** (Feld „0“ der Ruhmesleiste) in der unteren rechten Ecke des Spielplans.

5. Jeder nimmt sich **1 Münze** und legt sie auf dem eigenen Hofplan ab. Die restlichen Münzen kommen als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan.

6. Die **Kundenplättchen** werden verdeckt gemischt und neben dem Markt als verdeckter Stapel bereitgelegt. Je nach Spieleranzahl werden von diesem Stapel mehrere Plättchen offen auf den Markt gelegt:



- Im Spiel zu **viert** oder **fünft** werden alle 10 Felder belegt.
- Im Spiel zu **dritt** bleibt das Feld mit „4-5“ leer.
- Im Spiel zu **zweit** bleiben die Felder mit „3-5“ und „4-5“ leer.

7. Legt die **Dorfchronik** in die Nähe des Friedhofs neben den Spielplan. Bei **weniger als 5 Spielern** werden einige Plätze in der **Chronik** und auf dem **Friedhof** mit Familienmitgliedern einer **ungenutzten** Spielerfarbe belegt:

- Im Spiel zu **viert** sind dies alle Plätze, die eine „5“ zeigen.
- Im Spiel zu **dritt** werden alle Plätze, die eine „4-5“ oder „5“ zeigen, entsprechend belegt.
- Im Spiel zu **zweit** werden alle Plätze, die eine „3-5“, „4-5“ oder „5“ zeigen, mit Familienmitgliedern einer ungenutzten Spielerfarbe abgedeckt.
- Zusätzlich, wenn ihr **nicht** mit der Erweiterung Marriage spielt, sind die beiden Plätze in der Chronik mit dem **Marriage-Symbol** immer mit Familienmitgliedern einer ungenutzten Spielerfarbe belegt (oder ihr verwendet die beiden pinkfarbenen Familienmitglieder aus der Marriage-Erweiterung).



Beispiel für das Spiel zu dritt

8. Platziert den **Marker „Nächster Startspieler“** auf den dafür vorgesehenen Platz auf der Ratsstube.



9. Legt die **60 Güterplättchen** (Pferd, Ochse, Planwagen, Pflug und Schriftrolle) neben den Spielplan als allgemeinen Vorrat aus.

10. Legt auch die **25 Getreidesäcke**, alle **Einflusssteine** und die **6 Peststeine** neben den Spielplan als allgemeinen Vorrat bereit. Den **grünen Beutel** legt ihr daneben.

11. Steckt die **4 Mönche** in den **schwarzen Beutel** und legt ihn zur Kirche.

12. Nehmt die **Basisspiel-Aufbaukarte** (mit der Sonne), die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan. Die übrigen Aufbaukarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Legt auch die **Übersichtskarte „Messe“** bereit.

13. Der älteste Spieler wird Startspieler und erhält den **Startspielermarker**.

14. Der folgende Startspielausgleich wird **empfohlen**:

- **1. Spieler:** Startspielermarker
- **2. Spieler:** 1 Getreidesack
- **3. Spieler:** 1 zufällig bestimmten Einflussstein (z. B. durch Würfelwurf)
- **4. Spieler:** 1 Einflussstein nach Wahl (ebenfalls aus dem allgemeinen Vorrat)
- **5. Spieler:** 1 (zusätzliche) Münze

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden, in denen ihr die Geschicke eurer Familie lenkt und eure Familienmitglieder klug einsetzt. Sie können euch Ruhm, Einfluss, Güter oder Geld einbringen, je nachdem, welchen Beruf ihr für sie wählt.

Die verschiedenen Bereiche des Dorfes eröffnen euch vielfältige Möglichkeiten. Zu jedem Bereich gehört ein Aktionsfeld, auf dem ihr verschiedene Arten von Einfluss erwerben und bestimmte Aktionen abhandeln könnt.

Viele dieser Aktionen kosten Zeit. Und wie im wirklichen Leben sterben die ältesten Familienmitglieder nach und nach. Wenn ein Familienmitglied das Zeitliche segnet, entscheidet sein Beruf darüber, ob es in der Dorfchronik verewigt wird oder nicht.

Das Spiel endet, wenn entweder die Dorfchronik oder der Friedhof vollständig belegt ist. Danach erhaltet ihr noch Punkte für eure Familienmitglieder in bestimmten Bereichen des Dorfes. Wer dann den meisten Ruhm hat, gewinnt.

Rundenablauf

Phase 1 - Aktionsfelder bestücken

Verteilt eine bestimmte Anzahl von zufällig gezogenen Steinen.

Phase 2 - Nimm einen Stein und führe die Aktion aus

Angefangen beim Startspieler führt ihr reihum nacheinander Aktionen aus.

Schritt 1: Nimm einen Einfluss- oder Peststein von einem Aktionsfeld.

Schritt 2: Du darfst die Aktion des gewählten Aktionsfeldes ausführen.

Die Schritte 1 und 2 werden im Uhrzeigersinn so lange reihum wiederholt, bis sich keine Steine mehr auf den Aktionsfeldern befinden.

Phase 3 - Rundenende

Am Ende jeder Runde wird eine Messe gelesen.

Einflussteine und Peststeine

Einflussteine werden benötigt, um bestimmte Aktionen im Dorf auszuführen.

Es gibt folgende Arten von Einfluss:

Farbe:	steht für:	wird benötigt für:
Orange	Können	Handwerk, Reise
Grün	Überzeugungskraft	Markt, Ratsstube
Braun	Glaube	Kirche, Reise
Rosa	Wissen	Handwerk, Reise
Schwarz	Die schwarzen Steine stellen keinen Einfluss dar, sondern sind Peststeine, die die Lebenserwartung deiner Familienmitglieder reduzieren.	

Phase 1 - Aktionsfelder bestücken

Zu Beginn jeder Runde werden die Aktionsfelder mit Einfluss- und Peststeinen bestückt. Die **Aufbaukarte** zeigt euch, wie viele verschiedene Einflussteine ihr aus dem Vorrat zu Rundenbeginn in den **grünen Beutel** werfen müsst. Zusätzlich werden immer **alle** (6) vorhandenen Peststeine mit in den Beutel geworfen.

Sobald alle benötigten Steine im Beutel sind, mischt sie gut durch. Verteilt dann auf jedes Aktionsfeld des Spielplans eine bestimmte Anzahl **zufällig** gezogener Steine. Die Anzahl der Steine **pro Aktionsfeld** entnehmt ihr ebenfalls der Aufbaukarte.



Beispiel für das Spiel zu dritt

Hinweis: Es werden grundsätzlich weniger Steine aus dem Beutel gezogen als hineingeworfen werden. Dadurch verbleiben jede Runde einige Steine im Beutel, die zu Rundenbeginn wieder mitgemischt werden.

- Sollten einmal weniger Einflussteine einer Farbe im Vorrat verfügbar sein, als in den Beutel geworfen werden müssten, werft ihr nur die vorhandene Anzahl hinein.
- Zuweilen werft ihr weniger als 6 Peststeine in den grünen Beutel, wenn einige davon zuvor nicht gezogen wurden und im Beutel verblieben sind.
- Denkt daran, dass der 7. Peststein nur dann zum Spiel hinzugefügt wird, wenn ihr mit der Marriage-Erweiterung spielt.

Phase 2 - Nimm einen Stein und führe die Aktion aus

Angefangen beim Startspieler führt ihr reihum nacheinander Aktionen aus:

Schritt 1: Nimm einen Stein von einem Aktionsfeld

Wenn du an der Reihe bist, **musst** du einen Einfluss- oder Peststein deiner Wahl von einem Aktionsfeld nehmen.

Ausnahme: Du führst die Ersatzaktion aus. (Siehe „Brunnen“, Seite 10.)

Handelt es sich um einen **Einflussstein**, so legst du ihn auf deinem Hofplan ab. (Du darfst beliebig viele Einflusssteine auf deinem Hofplan lagern.)

Hast du einen **Peststein** genommen, legst du ihn sofort in den allgemeinen Vorrat zurück und musst dafür **2 Zeit** abgeben. Du ziehst deinen Lebenszeitmarker also um 2 Felder vorwärts. (Siehe „Die „Währung“ Zeit“ unten.)

Schritt 2: Führe die Aktion des Aktionsfeldes aus

Anschließend darfst du die Aktion des Feldes nutzen, von dem du den Einfluss- oder Peststein genommen hast. Es ist also erlaubt, nur einen Stein zu nehmen und auf die Aktion zu verzichten.

Ausnahme: Ein ausgerufener Markttag **muss** abgehalten werden. (Siehe „Markt“, Seite 8.)

- Danach wiederholt der jeweils nächste Spieler die Schritte 1 und 2 reihum, bis sich **keine** Steine mehr auf den Aktionsfeldern befinden.

Phase 3 - Rundenende

Sobald ein Spieler den insgesamt **letzten** Stein vom Spielplan nimmt, so dass **alle** Aktionsfelder leer sind, darf dieser seine Aktion zunächst wie gewohnt ausführen.

Anschließend ist die laufende Runde beendet und eine Messe wird gelesen. (Siehe „Rundenende“, Seite 11.)

Eine neue Runde beginnt wiederum mit dem Auffüllen des grünen Beutels und dem Bestücken der Aktionsfelder.

Die „Währung“ Zeit

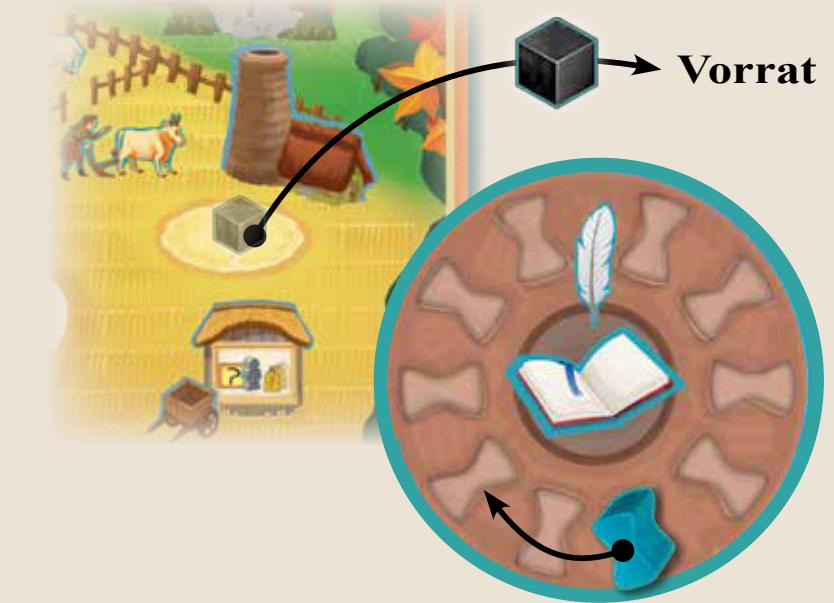
Immer wenn du eine Aktion durchführst, die dich Zeit kostet (jedes Sanduhrensymbol steht für eine Zeiteinheit), musst du deinen Marker auf deiner Lebenszeitleiste die entsprechende Anzahl Felder im Uhrzeigersinn vorwärtsziehen.

Zusätzlich verlierst du immer jeweils 2 Zeit, wenn du einen Peststein nimmst.

Überschreitet dein Marker auf deiner Lebenszeitleiste den **Federkiel**, stirbt eines deiner ältesten Familienmitglieder. (Siehe „Ein Familienmitglied stirbt“, Seite 12.)

Beispiel:

Birgit nimmt einen Peststein vom Aktionsfeld „Getreideernte“. Sie legt den Peststein sofort **in den Vorrat** und setzt ihren Lebenszeitmarker auf der Lebenszeitleiste ihres Hofplans um 2 Felder vorwärts. Anschließend darf sie die Aktion „Getreideernte“ durchführen.



DIE AKTIONEN

Getreideernte

Sind **ein oder mehrere Familienmitglieder auf deinem Hofplan**, können diese als Bauern eine Getreideernte durchführen.

Dafür erhältst du sofort **2 Getreidesäcke** aus dem Vorrat, die du auf den dafür vorgesehenen Feldern deines Hofplans ablegst.

Befindet sich **kein Familienmitglied** auf deinem Hof, ist **keine Getreideernte** möglich!

Besitzt du **zusätzlich** (zu deinen Familienmitgliedern) ein Pferd und einen Pflug, erhältst du insgesamt **3 Getreidesäcke**.

Besitzt du **zusätzlich** (zu deinen Familienmitgliedern) einen Ochsen und einen Pflug, erhältst du insgesamt **4 Getreidesäcke**.

(Du kannst immer nur **eine** Kombination nutzen. Mehrere Familienmitglieder, Pflüge, Ochsen oder Pferde nützen dir bei der Ernte nichts. 4 Getreidesäcke sind also das Höchstmaß, das man mit einer Aktion „Getreideernte“ erhalten kann.)

Deine Güter werden beim Ernten nicht verbraucht. Nutzt du also beispielsweise Ochse und Pflug bei der Ernte, musst du sie **nicht** in den Vorrat zurücklegen. Deine Familienmitglieder bleiben ebenso auf deinem Hofplan stehen.

Hinweis: Jeder Hofplan hat eine Getreidekapazität von 5! Du kannst also nicht mehr als 5 Getreidesäcke lagern. (Ausnahme: Sonderfall mit Port-Erweiterung.)



familie

Deine Familie erwartet Nachwuchs. Nimm sofort ein neues Familienmitglied **deiner Farbe** aus dem allgemeinen Vorrat, das du auf deinem Hofplan abstellst. Hierbei musst du stets ein Familienmitglied mit der **kleinsten verfügbaren Zahl** aus dem Vorrat nehmen.

Beispiel:

Im Vorrat hat Birgit noch ein Familienmitglied mit der Zahl „2“, zwei mit der Zahl „3“ und auch zwei mit der Zahl „4“. Sie muss also das Familienmitglied mit der Zahl „2“ nehmen.



Wichtig: Anstatt ein neues Familienmitglied aus dem Vorrat zu nehmen, kannst du mit dieser Aktion auch ein beliebiges (noch nicht verstorbene) Familienmitglied vom Spielplan zurück auf deinen Hofplan stellen.

Hinweis: Ein Familienmitglied, das **bei einer der folgenden Aktionen** auf dem Spielplan eingesetzt (oder bei der Aktion „Kirche“ in den schwarzen Beutel geworfen) wird, muss **immer** vom eigenen Hof genommen werden.





Handwerk

Mit dieser Aktion darfst du ein Gut in einem der Handwerksgebäude herstellen. (Nimm das entsprechende Güterplättchen und lege es auf deinem Hofplan ab.)
Ausnahme: In der Mühle erhältst du stattdessen 2 Münzen.

Abgesehen von der Mühle hast du in jedem Handwerksbetrieb die Wahl, ob du das Gut:

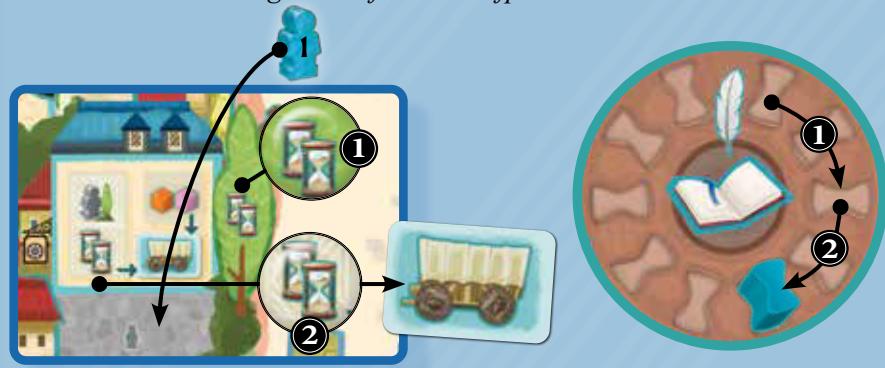
- a) mit **Zeit** bezahlst
(hierfür musst du ein Familienmitglied im jeweiligen Gebäude haben);
- ODER**
- b) durch die Abgabe von bestimmten **Einflusssteinen** (bzw. Getreidesäcken) bezahlen.

a) Güter mit Zeit bezahlen

Willst du ein Gut mit Zeit bezahlen, musst du im entsprechenden Betrieb zunächst ein eigenes Familienmitglied ausbilden. Stelle dazu ein Familienmitglied von deinem Hofplan unter das Handwerksgebäude, das du nutzen willst. Dies kostet dich die auf dem Baum abgebildete Menge an Zeit (dargestellt als eine bestimmte Anzahl von Sanduhren). Im Anschluss kannst du auch gleich noch das entsprechende Gut herstellen, indem du zusätzlich so viel Zeit bezahlst, wie auf der linken Seite jedes Handwerksgebäudes gezeigt.

Beispiel:

Birgit möchte einen Planwagen herstellen. Sie nimmt ein Familienmitglied von ihrem Hofplan, platziert es unterhalb der Wagnerei (dies kostet sie 2 Zeit für die Ausbildung wie auf dem Baum abgebildet) und produziert den Planwagen (was sie erneut 2 Zeit kostet). Sie nimmt den Planwagen aus dem Vorrat und legt ihn auf ihrem Hofplan ab.



Dein Familienmitglied bleibt **für den Rest des Spiels** unter dem eingesetzten Handwerksbetrieb stehen (bis es stirbt oder durch die Aktion „Familie“ auf deinen Hof zurückkehrt). Solange es aber dort steht, kannst du über die Aktion „Handwerk“ in diesem Betrieb erneut ein Gut herstellen. Diesmal zahlst du nur so viel Zeit, wie auf der linken Seite des jeweiligen Handwerksgebäudes angegeben ist (da dein Familienmitglied nunmehr bereits ausgebildet ist).

Hinweis: Die Anzahl Güter und Münzen, die ein Spieler besitzen darf, ist nicht begrenzt. Sollte eine Sorte dieser Plättchen im allgemeinen Vorrat ausgehen, kennzeichnet weiteren Besitz anderweitig (notiert ihn zum Beispiel).

Hinweis: Jedes zum Handwerker ausgebildete Familienmitglied kann natürlich nur das Gut herstellen, das sein Betrieb vorgibt. (Ein Schmied kann also nur einen Pflug herstellen und keine Schriftrolle.) Unter jedem Handwerksbetrieb können beliebig viele Familienmitglieder stehen.

Ausnahme: Unter die Mühle werden niemals Familienmitglieder platziert.

b) Güter mit Einflusssteinen (bzw. Getreidesäcken) bezahlen

Unabhängig davon, ob du ein Familienmitglied unter einem Handwerksbetrieb stehen hast oder nicht, darfst du ein Gut auch durch Abgabe der angegebenen Menge Einflusssteine (bzw. Getreide in den Ställen) erwerben. Es ist also **nicht notwendig**, ein Familienmitglied unter dem jeweiligen Betrieb zu haben. (Im Beispiel links hätte Birgit den Planwagen auch durch Abgabe von 1 orangefarbener und 1 rosafarbener Einflussstein erwerben können, ohne ein Familienmitglied auszubilden und Zeit zu zahlen.)



Übersicht der Kosten in den Handwerksgebäuden:



Wagnerei

- a) Zahle 2 Zeit mit einem ausgebildeten Familienmitglied für einen Planwagen:
- b) Zahle 1 orangefarbene und 1 rosafarbene Einflussstein für einen Planwagen:



Ställe

- a) Zahle 3 Zeit mit einem ausgebildeten Familienmitglied für ein Pferd **oder** einen Ochsen:
- b) Zahle 3 Getreidesäcke für ein Pferd **oder** einen Ochsen:



Schreibstube

- a) Zahle 2 Zeit mit einem ausgebildeten Familienmitglied für eine Schriftrolle:
- b) Zahle 1 rosafarbene Einflussstein für eine Schriftrolle:



Schmiede

- a) Zahle 3 Zeit mit einem ausgebildeten Familienmitglied für einen Pflug:
- b) Zahle 1 orangefarbene und 1 rosafarbene Einflussstein für einen Pflug:



Mühle

- Hier werden keine Familienmitglieder platziert.
- Zahle 2 Zeit **und** 2 Getreidesäcke und erhalte 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.



Markt

Mit dieser Aktion rufst du einen Markttag aus, an dem **alle** Spieler teilnehmen. **Auf diese Aktion kann man nicht verzichten. Ein Markttag findet immer statt!** Wenn du die Aktion ausgelöst hast, bist du der Erste, der einen verfügbaren Kunden bedienen darf. Verfügbare Kunden sind diejenigen neben den Ständen auf den **Feldern mit blauer Umrandung**. (Die Kunden auf den 5 Feldern mit braunem Rand stehen in der Warteschlange und können nicht bedient werden.) Jeder Kunde verlangt ganz bestimmte Güter und/oder Getreide. Um den Kunden deiner Wahl zu bedienen, lege die geforderten Güter bzw. die geforderte Menge Getreidesäcke in den Vorrat, nimm das entsprechende Kundenplättchen und lege es verdeckt neben deinen Hofplan. Dieser Kunde ist bei Spielende die aufgedruckten Ruhmespunkte wert. Danach sind im Uhrzeigersinn die anderen Spieler an der Reihe, einen Kunden zu bedienen, und können jeweils **einen** der verbliebenen auf einem blau umrandeten Feld wählen.

Zusätzlich zu den geforderten Gütern und/oder Getreidesäcken muss bei **jeder** nachfolgenden Transaktion **1 grüner Einflussstein** und **1 Zeit** abgegeben werden. Wer nichts verkaufen will oder kann (weil z. B. der grüne Einflussstein fehlt), muss passen und darf dann nicht wieder in den Markttag einsteigen.

Wenn dann alle reihum die Chance hatten, einen Kunden zu bedienen, beginnt ein neuer Durchgang und alle, die noch nicht gepasst haben, dürfen einen weiteren Kunden bedienen. Auch hierbei muss jeder, der dies tut, 1 grünen Einflussstein und 1 Zeit abgeben. (Nur der 1. Verkauf des „markttagauslösenden Spielers“ ist davon nicht betroffen.) Es folgen so lange weitere Durchgänge, bis alle Kunden bedient wurden oder jeder gepasst hat, woraufhin der Markttag endet. Entsprechend der Spieleranzahl werden die blau umrandeten Felder mit neuen Kunden aus der Warteschlange aufgefüllt, die **der Reihe nach** aufrutschen. Schließlich wird die Warteschlange mit neuen Kunden vom verdeckten Stapel aufgefüllt. (Wurden keine Kunden bedient, bleibt alles liegen, wie es ist.)

Hinweis: Sollten einmal alle Kundenplättchen aufgebraucht sein, bleiben die blau umrandeten Felder für den Rest des Spiels leer.

Beispiel: Markttag im Spiel zu dritt

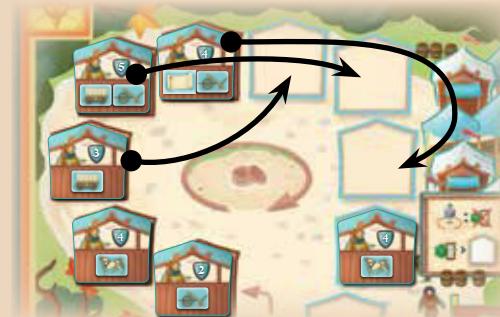
Birgit löst den Markttag aus, indem sie den **Einflussstein** vom Aktionsfeld „Markt“ nimmt. Sie legt **1 Pferd** und **1 Pflug** zurück in den Vorrat, nimmt sich das entsprechende Kundenplättchen und legt es verdeckt neben ihren Hofplan.
Es wird ihr bei Spielende 6 Ruhmespunkte einbringen.

Nun ist Konstanze an der Reihe. Sie möchte das Plättchen mit den **3 Getreidesäcken** haben. Dafür muss sie zunächst **1 grünen Einflussstein** sowie **1 Zeit** abgeben. Sogleich legt sie die **3 Getreidesäcke** in den Vorrat und erhält das entsprechende Kundenplättchen. Anschließend ist André am Zug. Er besitzt zwar eine **Schriftrolle**, aber kein Getreide oder ein Pferd und muss daher passen.

Nun ist wieder Birgit an der Reihe. Im Gegensatz zu André besitzt sie sowohl eine **Schriftrolle** als auch einen **Getreidesack**. Um das Kundenplättchen zu erhalten, muss auch sie nun zunächst **1 grünen Einflussstein** und **1 Zeit** abgeben. Sie legt die **Schriftrolle** und den **Getreidesack** in den Vorrat und nimmt sich das entsprechende Plättchen.



Konstanze besitzt kein Pferd und passt. Birgit passt ebenfalls (sie hat auch kein Pferd mehr). Damit ist der Markttag beendet.
Nun rücken die Kunden aus der Warteschlange auf:



Erst werden die **3 Felder** neben den Ständen mit den vorderen **3 Plättchen** der Warteschlange belegt.



Danach rutschen die übrigen beiden Plättchen in der Warteschlange auf.



Zuletzt werden die restlichen Felder der Warteschlange mit neuen Kundenplättchen vom verdeckten Stapel belegt.



Ratsstube

Diese Aktion erlaubt dir, Einfluss in der Ratsstube auszuüben.
Du kannst die Aktion auf 3 verschiedene Arten nutzen:

a) Nimm ein Familienmitglied von deinem Hofplan und platziere es auf der 1. Stufe der Ratsstuben-Stufenfolge. Dies kostet dich 1 Zeit und 2 grüne Einflusssteine **ODER** 1 Zeit und 1 Schriftrolle.

Danach darfst du das Privileg dieser Stufe, das unter den Kosten abgebildet ist, nutzen (hier: den Marker „Nächster Startspieler“ nehmen, falls verfügbar).

ODER

b) Ziehe eines deiner Familienmitglieder, das bereits auf einer Stufe der Ratsstube steht, um eine Stufe vorwärts (nach rechts). Dafür zahlst du wiederum 1 Schriftrolle **ODER** 2 grüne Einflusssteine und **zusätzlich** musst du entweder 2 oder 3 Zeit zahlen (abhängig von der zu erreichenden Stufe). Anschließend darfst du ein Privileg nutzen, das **entweder** auf der aktuellen **oder** auf einer niedrigeren Stufe deines gerade bewegten Familienmitglieds abgebildet ist.

ODER

c) Hast du bereits wenigstens ein Familienmitglied auf einer Stufe der Ratsstube, darfst du ein Privileg auch nutzen, **ohne** ein Familienmitglied vorwärts zu ziehen. Nutze einfach ein Privileg, das **entweder** auf der aktuellen **oder** auf einer niedrigeren Stufe eines deiner Familienmitglieder abgebildet ist (ohne die Kosten zu zahlen, die darüber abgebildet sind – es kostet dich also nur „die Aktion“).



Übersicht der Privilegien:



1. Stufe: Nimm den **Marker „Nächster Startspieler“** (den Ring) vom Dach der Ratsstube. Falls dieser in der laufenden Runde bereits genommen wurde, gehst du leider leer aus. Konntest du den Marker nehmen, nimmst du dir am Anfang der **nächsten Runde** den **Startspielermarker** und legst erst dann den Marker „Nächster Startspieler“ wieder auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Dach der Ratsstube zurück.



2. Stufe: Nimm 2 Einflusssteine deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf deinem Hofplan ab. (Sie müssen nicht dieselbe Farbe haben.)



3. Stufe: Nimm 1 Güterplättchen deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und lege es auf deinem Hofplan ab.



4. Stufe: Lege exakt 1 Münze in den allgemeinen Vorrat und erhalte dafür 3 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste.

Auf jeder Stufe dürfen beliebig viele Familienmitglieder stehen.

Am Ende des Spiels bringt jedes Familienmitglied, das mindestens die 2. Stufe in der Ratsstube erreicht hat, noch Ruhmespunkte ein.
(Siehe „Schlusswertung“, Seite 14.)





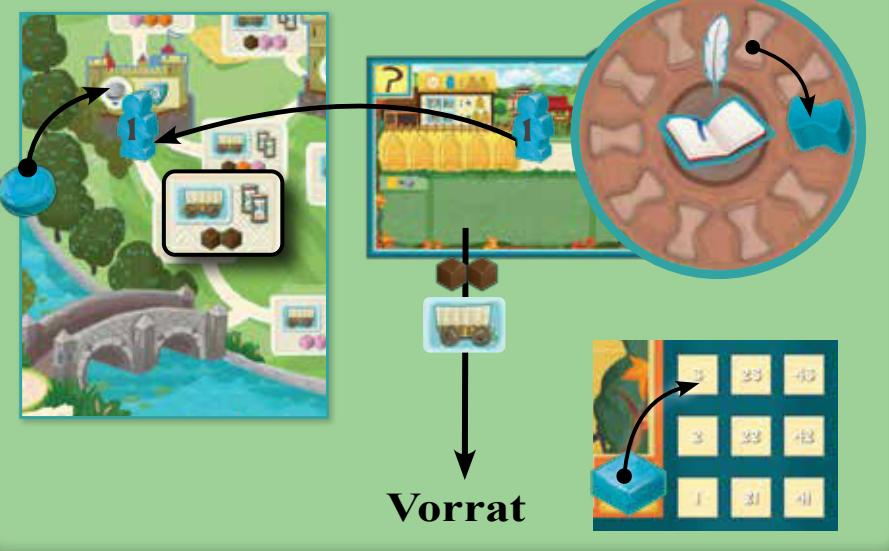
Reise

Mit dieser Aktion kannst du ein Familienmitglied auf Reisen schicken. Hast du **noch kein Familienmitglied im Reisebereich**, nimmst du ein Familienmitglied von deinem Hofplan und stellst es auf eine der beiden Burgen, die vom Dorf aus erreicht werden können.

Nun musst du noch die Kosten für die Reise zahlen, die auf dem Weg angegeben sind. Auf jeden Fall musst du **2 Zeit** abgeben sowie **1 Planwagen** zurück in den Vorrat legen. Zusätzlich, je nachdem, welchen Weg du einschlägst, musst du eine bestimmte Anzahl Einflusssteine zahlen. Platziere einen deiner Marker auf der erreichten Burg und erhalte die rechts davon abgebildete Belohnung.

Beispiel:

Birgit möchte ein Familienmitglied zur nördlich benachbarten Burg reisen lassen. Sie nimmt ein Familienmitglied von ihrem Hofplan und platziert es dort. Dafür zahlt sie 2 Zeit, 1 Planwagen und 2 braune Einflusssteine. Danach legt sie noch einen ihrer Marker auf die erreichte Burg und erhält die dortige Belohnung (3 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste).



Hast du bereits **mindestens ein Familienmitglied auf irgendeiner Burg des Reisebereichs**, entscheide, ob du:

- entweder ein weiteres Familienmitglied von deinem Hofplan zu einer der beiden (zum Dorf) benachbarten Burgen schickst;

ODER

- eines deiner Familienmitglieder, das sich bereits auf einer Burg befindet, zu einer **dazu benachbarten** Burg bewegst.

Benachbarte Burgen sind alle Burgen, die über einen Weg direkt miteinander verbunden sind (ohne eine Burg zu überspringen). Hierbei zahlst du wie üblich die auf dem Weg angegebenen Reisekosten und legst an der erreichten Burg einen deiner Marker ab. Anschließend erhältst du die abgebildete Belohnung (3 Ruhmespunkte, 2 Einflusssteine deiner Wahl aus dem Vorrat oder 1 Münze).

Achtung: Auf jeder Burg kannst du jeweils nur **einmal** 1 Marker ablegen und die Belohnung kassieren. Reist also eines deiner Familienmitglieder zu einer Burg, auf der bereits einer deiner Marker liegt, legst du dort **keinen** weiteren Marker ab und erhältst auch nicht die dortige Belohnung.

Auf jeder Burg dürfen sich beliebig viele Familienmitglieder als auch **unterschiedlich** farbige Marker befinden.

Am Ende des Spiels erhältst du Ruhmespunkte entsprechend der Gesamtanzahl (verschiedener) Burgen, die deine Familienmitglieder besucht haben.
(Siehe „Schlusswertung“, Seite 14.)

Kirche



Mit dieser Aktion darfst du **ein** Familienmitglied von deinem Hofplan in den **schwarzen Beutel** werfen. Lege dazu entweder 1 braunen Einflussstein in den Vorrat **ODER** gib 3 Zeit ab.

Familienmitglieder, die in den schwarzen Beutel geworfen werden, können **während einer Messe** gezogen und auf die 1. Stufe der Kirche gesetzt werden. Eine Messe findet stets am Ende einer Runde statt (siehe „Rundenende“ rechts).

Hinweis: Du darfst jederzeit überprüfen, welche Familienmitglieder sich im schwarzen Beutel befinden, auch kurz bevor eine Messe beginnt.



Brunnen (Ersatzaktion)

Anstatt in deinem Zug **einen Stein von einem Aktionsfeld zu nehmen**, darfst du **3 Einflusssteine derselben Farbe von deinem Hofplan** in den Vorrat legen, um **eine** beliebige der zuvor beschriebenen Aktionen auszuführen. Dies ist übrigens die **einzig** Möglichkeit, eine Aktion durchzuführen, auf deren **Aktionsfeld keine Steine mehr liegen**.

Hinweis: Die Ersatzaktion „Brunnen“ ist nur so lange möglich, wie **mindestens ein Einfluss- oder Peststein** auf irgendeinem der Aktionsfelder liegt.



RUNDENENDE

Die laufende Runde ist beendet, sobald einer von euch den **letzten Stein** vom Spielplan genommen und seine Aktion wie gewohnt ausgeführt hat. Anschließend wird eine Messe gelesen (siehe Übersichtskarte „Messe“):

Messe

Jede Messe besteht aus 3 Schritten:

- 1. Zieht 4 Figuren aus dem schwarzen Beutel**
- 2. Lasst eure Familienmitglieder in der Kirche aufsteigen**
- 3. Vergebt 2 Ruhmespunkte für die Mehrheit in der Kirche**

1. Mischt alle Familienmitglieder und Mönche im schwarzen Beutel gut durch und zieht **genau 4 Figuren** aus dem Beutel, **entweder zufällig oder gezielt gegen Bezahlung**. Angefangen beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn darf zunächst jeder von euch einmal ein oder mehrere **eigene Familienmitglieder** gezielt aus dem Beutel heraus suchen gegen Zahlung von **1 Münze pro Familienmitglied**. (Da sich auch immer 4 Mönche im schwarzen Beutel befinden, könnt ihr nur so sicherstellen, dass eure Familienmitglieder gezogen werden.)

Sobald insgesamt 4 Familienmitglieder gezielt aus dem Beutel heraus gesucht wurden, darf keine weitere Figur gezogen werden. Sind weniger als 4 oder auch gar keine (gegen Bezahlung) heraus gesucht worden, ergänzt ihr durch zufälliges Ziehen die Anzahl Figuren auf **genau 4**.

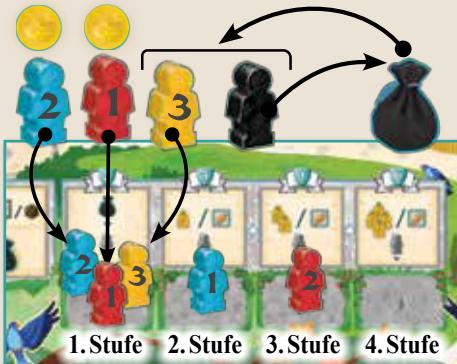
Nachdem ihr auf 4 Figuren ergänzt habt, werden alle gezogenen Mönche wieder in den schwarzen Beutel geworfen. Alle heraus gesuchten und gezogenen Familienmitglieder werden auf die **1. Stufe der Kirche** gestellt. Figuren, die noch im Beutel sind, verbleiben dort bis zur nächsten Messe.

2. Nun darf **jeder** von euch **ein oder auch mehrere** eigene Familienmitglieder in der Kirchenhierarchie aufsteigen lassen; also um eine oder mehrere Stufen vorwärts (nach rechts) ziehen. (Auch wenn ausschließlich 4 Mönche aus dem schwarzen Beutel gezogen wurden.)

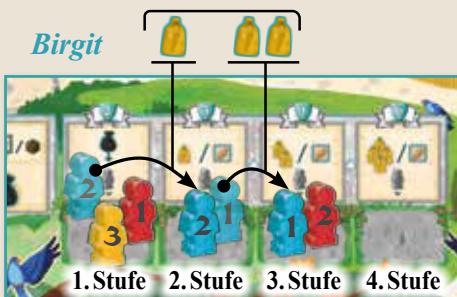
Beginnend hiermit beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn darf jeder von euch dies **einmal** machen. Um **ein Familienmitglied eine Stufe vorwärts (nach rechts)** zu bewegen, musst du so viele Getreidesäcke abgeben wie auf der zu erreichenden Stufe abgebildet (das abgebildete Brot kann stattdessen bezahlt werden, wenn ihr mit der Marriage-Erweiterung spielt). Familienmitglieder können auch mehrere Stufen aufsteigen, sofern du für jedes und jede Stufe die erforderliche Menge Getreide gibst, um alle Bewegungen zu zahlen.

3. Am Ende der Messe erhält derjenige von euch mit den **meisten** Familienmitgliedern in der Kirche sofort **2 Ruhmespunkte** auf der Ruhmesleiste. Bei Gleichstand erhält derjenige die Punkte, dessen vorderstes Familienmitglied auf der am weitesten rechts liegenden Stufe steht. Herrscht auch hierbei Gleichstand, erhalten alle Beteiligten 2 Ruhmespunkte. (Es spielt keine Rolle, auf welchen Stufen die anderen eigenen Familienmitglieder stehen; nur das vorderste zählt.)

Beispiel für eine Messe:



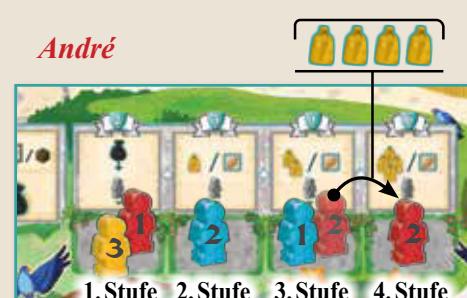
Daher ergänzt Birgit nun die Gesamtanzahl auf **4 Figuren** durch zufälliges Ziehen von **2 weiteren aus dem schwarzen Beutel** (wovon eine Konstanzes Familienmitglied ist). Danach stellt sie die **3 Familienmitglieder** auf die **1. Stufe der Kirche** und wirft den Mönch zurück in den schwarzen Beutel.



Im Spiel zu dritt ist Birgit momentan Startspielerin, als die Messe beginnt. Sie zahlt 1 Münze und sucht sich gezielt ihr blaues „2er“-Familienmitglied aus dem schwarzen Beutel heraus.

André zahlt ebenso 1 Münze und sucht sich sein rotes „1er“-Familienmitglied aus dem Beutel.

Konstanze möchte nicht zahlen, um ihr Familienmitglied herauszusuchen.



Nun dürfen die Spieler, beginnend mit Birgit, ihre Familienmitglieder aufsteigen lassen. Sie legt 2 Getreidesäcke in den Vorrat und bewegt ihr blaues „1er“-Familienmitglied vorwärts auf die **3. Stufe**. Sogleich zahlt sie 1 weiteren Getreidesack und bewegt ihr „2er“-Familienmitglied auf die **2. Stufe**.

André gibt 4 Getreidesäcke ab und bewegt sein rotes „2er“-Familienmitglied vorwärts auf die **4. Stufe**.



Konstanze hat kein Getreide und kann ihr Familienmitglied dementsprechend nicht aufsteigen lassen.

Nun werden noch **2 Ruhmespunkte** vergeben. Obwohl André und Birgit gleich viele Familienmitglieder in der Kirche haben, erhält André die **2 Ruhmespunkte**, weil sein vorderstes Familienmitglied weiter rechts steht.

Am Ende des Spiels bringt jedes Familienmitglied in der Kirche noch Ruhmespunkte ein, entsprechend der erreichten Stufe. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 14.)

Eine neue Runde beginnt

Falls jemand von euch in der abgelaufenen Runde den Marker „Nächster Startspieler“ erworben hat, nimmt sich derjenige nun den **Startspielermarker** und legt den Marker „Nächster Startspieler“ wieder auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Dach der Ratsstube. Ansonsten bleibt der vorherige Startspieler im Amt.

Die neue Runde beginnt dann wieder mit dem Auffüllen des grünen Beutels mit Steinen und dem Bestücken der Aktionsfelder, wie auf der Aufbaukarte gezeigt.

Die Münzen



Münzen erhalten ihr in der Mühle oder auf Reisen.

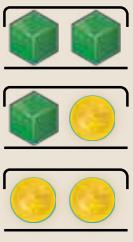
Es gibt 3 Möglichkeiten, wie ihr Münzen verwenden könnt:

1. Zum Kauf von Ruhmespunkten in der **Ratsstube** (nur auf der 4. Stufe).
2. Familienmitglieder bei einer **Messe** gezielt aus dem Beutel heraussuchen.
3. Als **JOKER, um einen beliebigen Einflussstein zu ersetzen.**

Am Ende des Spiels ist jede Münze, die ihr nicht ausgegeben habt, noch jeweils 1 Ruhmespunkt wert. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 14.)

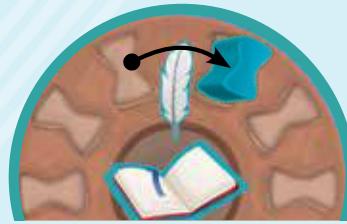
Beispiel für 3.:

Wenn Birgit ihr Familienmitglied in der Ratsstube vorwärts bewegen möchte und dafür (unter anderem) 2 grüne Einflusssteine abgeben müsste, könnte sie alternativ auch 1 Münze und 1 grünen Einflussstein ODER 2 Münzen zahlen.



Ein Familienmitglied stirbt

Während des Spiels musst du Aktionen häufig mit Zeit bezahlen, indem du den Marker auf deiner Lebenszeitleiste im Uhrzeigersinn vorwärtsziehst. Wenn du den Marker dabei über den **Federkiel** ziehst, stirbt eines deiner ältesten Familienmitglieder. Führe aber immer erst deine Aktion vollständig aus und entscheide erst **am Ende deines Zuges**, welches deiner ältesten Familienmitglieder stirbt.



Ausnahme: Wer seinen Lebenszeitmarker während eines **Markttages** über den Federkiel zieht, muss immer **sofort** ein Familienmitglied sterben lassen.

Es stirbt **immer** dein Familienmitglied mit der **niedrigsten** aufgedruckten Zahl. Hast du mehrere Familienmitglieder mit gleich niedriger Zahl, kannst du eines davon auswählen. Ein sterbendes Familienmitglied muss im Moment seines Todes **sichtbar** auf dem Spielplan oder deinem Hofplan stehen (andernfalls verlierst du kein Familienmitglied). Familienmitglieder, die sich also noch im schwarzen Beutel befindet, können ebenso wenig sterben wie solche, die noch nicht (vom allgemeinen Vorrat) ins Spiel gekommen sind.

Beispiel:

Birgit wählt die Aktion „Handwerk“, indem sie einen Peststein vom blauen Aktionsfeld nimmt. Sie verliert deswegen 2 Zeit und bewegt ihren Marker auf ihrer Lebenszeitleiste über den Federkiel. Bevor sie aber eines ihrer Familienmitglieder sterben lässt, darf sie noch die Aktion „Handwerk“ ausführen. Sie stellt nun ein „1er“-Familienmitglied von ihrem Hofplan unter die Schmiede (was sie 3 Zeit kostet) und produziert einen Pflug (was sie erneut 3 Zeit kostet). Erst jetzt, da ihre Aktion beendet ist, muss eines ihrer Familienmitglieder mit der niedrigsten aufgedruckten Zahl sterben. Sie hat zwei „1er“-Familienmitglieder auf dem Spielplan und entscheidet sich für den eben erst eingesetzten Handwerker.

Für jede gestorbene Figur gibt es genau eine von zwei Möglichkeiten:

a) Es gibt noch einen Platz in der Dorfchronik

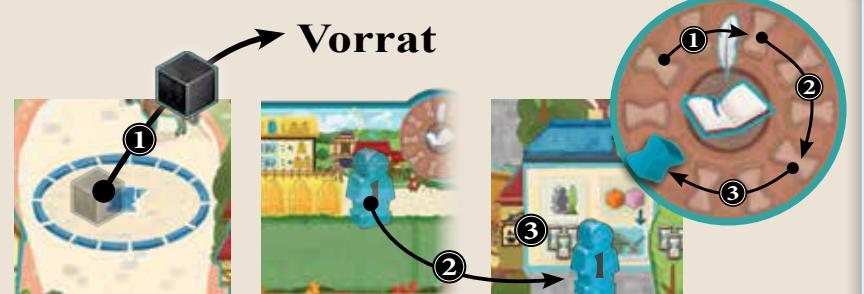
Die Dorfchronik berichtet über die besonderen Bewohner des Dorfes und ihre Taten. Für jede Berufsgruppe hält die Dorfchronik einige Plätze bereit. Je nachdem, wo das Familienmitglied zum Zeitpunkt seines Todes „gearbeitet“ hat, muss es auf einen freien Platz im entsprechenden Bereich gelegt werden:



Am Ende des Spiels erhaltet ihr Ruhmespunkte entsprechend der Anzahl eurer Familienmitglieder, die in der Dorfchronik verewigt wurden. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 14.)

b) Es gibt keinen passenden freien Platz in der Dorfchronik

In diesem Fall wird das Familienmitglied auf ein freies Grab auf den Friedhof neben der Kirche gelegt. Hier kann es in Frieden ruhen, bringt aber leider keine Ruhmespunkte mehr ein.



Beispiel:

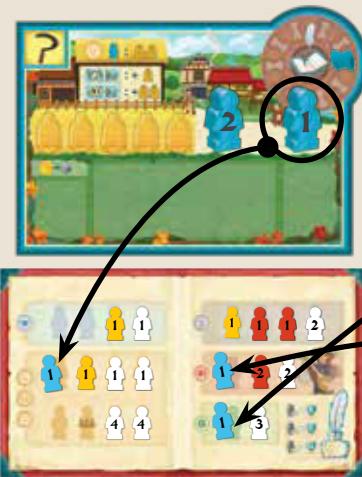
Bei einer früheren Aktion hatte Birgit ihren Lebenszeitmarker auf ihrer Lebenszeitleiste über den Federkiel gezogen.

Am Ende dieser Aktion muss eines ihrer blauen „1er“-Familienmitglieder sterben.

Würde sie sich für das „1er“-Familienmitglied auf der 4. Stufe der Kirchenhierarchie entscheiden, müsste sie es auf dem Friedhof platzieren, da alle Plätze in der Dorfchronik für Familienmitglieder aus der Kirche bereits belegt sind.

Würde sie sich für ein anderes „1er“-Familienmitglied entscheiden, würde dieses einen Platz im entsprechenden Bereich der Dorfchronik erhalten.

Hinweis: Familienmitglieder, die „gestorben“ sind, sollten immer hingezogen werden, damit sie sich zur besseren Übersicht von den noch „lebenden“ Stehenden unterscheiden.



Tipp 1: Familienmitglieder zügig in der Dorfchronik unterzubringen, ist eine gute Strategie. Also habt keine Angst davor, Aktionen mit Zeit zu bezahlen!

Tipp 2: Die Anzahl von Einfluss- und Peststeinen, die zu Beginn einer Runde verteilt werden, ist stets teilbar durch die Spieleranzahl. Somit hat jeder die gleiche Anzahl Züge. (Außer jemand verwendet die Ersatzaktion „Brunnen“.)

Tipp 3: Wenn ihr ein Familienmitglied vom Hofplan auf dem Spielplan einsetzt, solltet ihr stets die aufgedruckte Zahl berücksichtigen. „1er“-Familienmitglieder werden im Laufe des Spiels vermutlich sterben. Habt ihr es also auf Ruhmespunkte bei der Schlusswertung in Kirche und Ratsstube abgesehen, sind Familienmitglieder mit höherer Zahl zumeist die bessere Wahl.

SPIELENDE

Das Spielende wird eingeläutet, wenn ein Familienmitglied entweder auf:

- a) den letzten freien Platz **ODER** b) das letzte freie Grab auf dem **Friedhof** gelegt wird.



Wer von euch, mit seinem Familienmitglied den letzten Platz in der Dorfchronik bzw. das letzte Grab auf dem Friedhof belegt hat, ist danach **nicht** noch einmal an der Reihe.

Alle anderen Spieler kommen im Uhrzeigersinn noch einmal dran, um **eine** letzte Aktion auszuführen. Wie immer müsst ihr dafür einen Einfluss- oder Peststein von einem Aktionsfeld nehmen oder dürft durch Abgabe von 3 gleichfarbigen Einflussteinen eine Ersatzaktion durchführen.

Sollte hierbei der insgesamt letzte Stein vom Spielplan genommen werden, obwohl noch nicht alle an der Reihe waren, werden die Aktionsfelder **nicht** noch einmal bestückt. Stattdessen dürfen die übrigen Spieler eine Ersatzaktion ausführen, ohne dass sie dafür 3 gleichfarbige Einflussteine abgeben müssen.

Hinweis: Hierbei wird die übliche Messe bei Rundenende aufgeschoben. Die letzte Messe wird also erst gehalten, wenn alle ihre letzte Aktion ausgeführt haben.

Beachtet: Sollten während dieser letzten Aktionen noch Familienmitglieder sterben, für die es nun keine passenden freien Plätze in der Dorfchronik bzw. Gräber auf dem Friedhof mehr gibt, werden sie einfach aus dem Spiel entfernt.

Sonderfall: Sollte das Spielende während eines **Markttages** eingeläutet werden, wird der Markttag zunächst ganz durchgespielt. Anschließend wird festgestellt, wer von euch das Spielende durch Belegen des letzten Platzes in der Dorfchronik bzw. letzten Grabs auf dem Friedhof eingeläutet hat.

War es der Spieler, der die Marktaktion ausgelöst hatte, so war dies seine letzte Aktion und **alle anderen** sind im Uhrzeigersinn noch genau einmal dran.

War es ein anderer Spieler, sind **alle** Spieler im Uhrzeigersinn noch einmal mit einer Aktion dran. (Wer den Markttag ausgelöst hatte, hat die letzte Aktion.)

Nachdem jeder von euch seine letzte Aktion ausgeführt hat, wird noch einmal eine **letzte Messe** gelesen. Danach kommt es zur Schlusswertung. (Siehe „Schlusswertung“ auf der nächsten Seite.)

SCHLUSSWERTUNG

Reise

Zähle die Anzahl der Burgen, die deine Familie im Reisebereich besucht hat (also die Anzahl deiner Marker dort) und erhalte die dementsprechenden Ruhmespunkte:

1 Burg = 1 Punkt **4 Burgen = 10 Punkte**

2 Burgen = 3 Punkte **5 Burgen = 14 Punkte**

3 Burgen = 6 Punkte **6 Burgen = 18 Punkte**

Kirche

Jedes eigene Familienmitglied auf der:

- **1. Stufe** bringt **2 Punkte** ein.
- **2. Stufe** bringt **3 Punkte** ein.
- **3. Stufe** bringt **4 Punkte** ein.
- **4. Stufe** bringt **6 Punkte** ein.

Kundenplättchen

Am Schluss deckt jeder von euch noch seine verdeckt liegenden Kundenplättchen auf und erhält deren aufgedruckte Ruhmespunkte.

Jedes Mal, wenn du Ruhmespunkte erhältst, ziehst du deinen **Punktemarker** auf der **Ruhmesleiste** entsprechend vorwärts. Wer die **meisten Ruhmespunkte** hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten noch die meisten Getreidesäcke auf dem Hofplan hat.
Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer von ihnen zusätzlich noch mehr lebende Familienmitglieder hat.

Dorfchronik

Erhalte Ruhmespunkte entsprechend der Anzahl eigener Familienmitglieder, die sich einen Platz in der Dorfchronik sichern konnten:

1 oder 2 Familienmitglieder sind **keine Punkte** wert.

3 Familienmitglieder sind **4 Punkte** wert.

4 Familienmitglieder sind **7 Punkte** wert.

5 oder mehr Familienmitglieder sind **12 Punkte** wert.

Ratsstube

Jedes eigene Familienmitglied auf der:

- **1. Stufe** bringt **keine Punkte** ein.
- **2. Stufe** bringt **2 Punkte** ein.
- **3. Stufe** bringt **4 Punkte** ein.
- **4. Stufe** bringt **6 Punkte** ein.

Münzen

Jede übrige **Münze** auf deinem Hofplan ist noch jeweils **1 Punkt** wert.

Beispiel: Schlussabrechnung von Birgit



Insgesamt: 39



SOLO-MODUS

Das Leben im Dorf wird nun noch härter ...

Deine größte Rivalin aus Kindertagen „Conny“ und ihre Familie haben nur ein Ziel:
Die ruhmreichste Familie im Dorf zu werden!

Aber auch Conny sowie ihre Verwandten können die Zeit nicht anhalten und
werden ebenfalls Plätze in der Chronik beanspruchen.

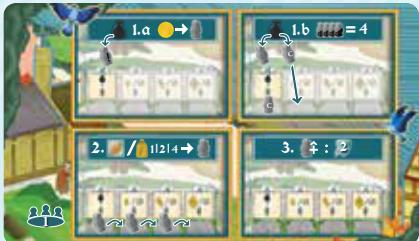


SOLO-MODUS SPIELMATERIAL

1 Connys Ablage



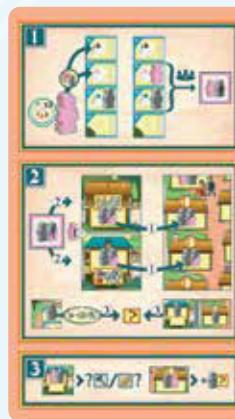
1 Solo-Modus Übersichtskarte „Messe“
(Rückseite der Übersichtskarte „Messe“)



3 hölzerne Scheiben 6 Schicksalsplättchen
(zwei 3er-Sets)



1 Solo-Modus Übersichtskarte „Hochzeit“
(Rückseite der Übersichtskarte „Hochzeit“)



1 pinkes Familienmitglied



(für die Marriage-Erweiterung)

Es gelten grundsätzlich alle Regeln des Basisspiels. Sowohl Spielvorbereitung als auch Ablauf ähneln dem Spiel zu zweit mit einigen geringfügigen Anpassungen.

Im Grunde kannst du also ähnliche Pfade und Strategien wie in einer Partie zu zweit einschlagen; oder aber du erprobst andere Wege zum Sieg. Wie auch immer du dich entscheidest, es ist ein Rennen gegen die Zeit!

Und obwohl du Connys Züge und Reaktionen ein Stück weit abschätzen kannst, wirst du nicht in der Lage sein, sie abzuschütteln. Im Gegensatz zu dir sammelt sie weder Güter noch Münzen oder Getreidesäcke. Sie erhält auch keine Ruhmespunkte.

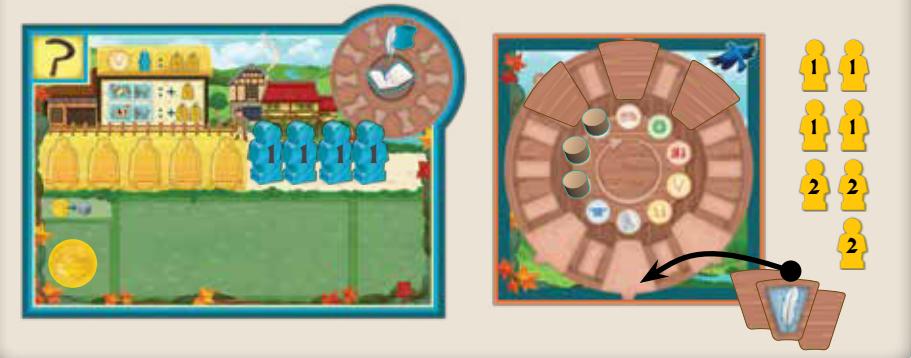
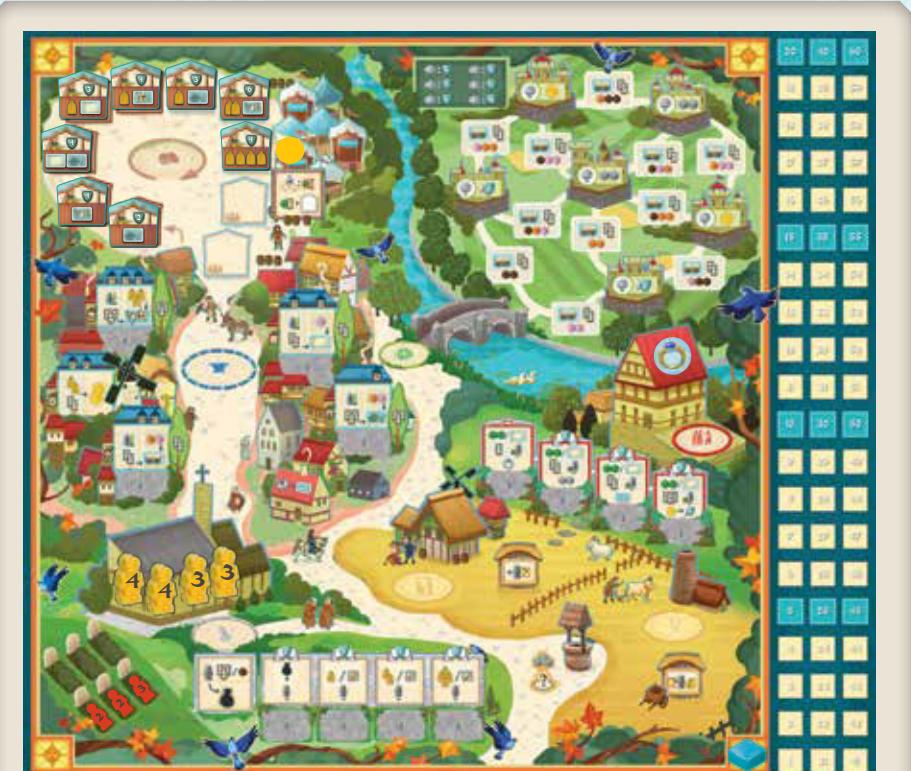
Alle Einfluss- und Peststeine, die sie in einer Runde „einsammelt“ (was du für sie erledigst), werden auf ihrer Ablage platziert. Jedes Mal, wenn auf den folgenden Seiten davon gesprochen wird, dass Conny etwas „nimmt“, bedeutet dies natürlich stets, dass du dies ebenfalls für sie übernimmst.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird wie für eine Partie mit **zwei** Spielern vorbereitet. Folgt den Anweisungen auf Seite 3 in diesem Regelheft mit den folgenden Anpassungen bei der aufgeführten Nummer:

2. Lege Connys Ablage neben deinen Hofplan. Je nachdem, ob du nur das Basisspiel oder mit Erweiterungen spielst, deckst du die nicht verfügbaren Aktionen auf Connys Ablage entsprechend mit **hölzernen Scheiben** ab.
3. Conny erhält 11 **Familienmitglieder** (12 Stück, wenn du mit der Marriage-Erweiterung spielst) einer Farbe deiner Wahl, aber nur 1 Spielermarker dieser gewählten Farbe. Legt die übrigen 5 Marker, den Lebenszeit- sowie den Punktemarker dieser Farbe zurück in die Schachtel. Alle Familienmitglieder mit den Zahlen „1“ und „2“ werden neben Connys Ablage gelegt. Lege ihre anderen 4 Familienmitglieder mit den Zahlen „3“ und „4“ auf die Kirche.
5. Conny erhält keine Münze.
6. Connys Marker wird (lediglich als Erinnerungshilfe) neben den **vordersten** Kunden beim Markt gelegt. Teile dann die **Schicksalsplättchen** in **zwei Sets** zu jeweils 3 Stück auf und mische sie gründlich (verdeckt). Lege sie verdeckt in die passenden Vertiefungen am Rand von Connys Ablage (3 oben und 3 unten).
- Wichtig:** Jedes Set enthält **genau** 1 Plättchen, das vorn einen Federkiel zeigt.
12. Verwende die **Aufbaukarte** für 2 Spieler (falls du mit Erweiterungen spielst, verwende die jeweils entsprechende für 2 Spieler). Verwende zudem die Rückseite der **Übersichtskarte „Messe“** (sie ist für den Solo-Modus angepasst).
13. Du bist immer Startspieler (für die gesamte Partie).

Hinweis: Im Solo-Modus darf der **Marker „Nächster Startspieler“**, nachdem du ihn erhalten hast, genau wie eine Münze verwendet werden (und würde danach zurück in den Vorrat gelegt). Dies ist so lange möglich, bis „Eine neue Runde beginnt“ durchgeführt wird. Hierbei legst du den Marker „Nächster Startspieler“ wieder auf den dafür vorgesehenen Platz auf der Ratsstube, bevor der grüne Beutel aufgefüllt wird (falls du ihn genommen bzw. verwendet hattest).



Rundenablauf

- **Immer** nachdem du einen Einfluss- oder Peststein genommen hast (unabhängig davon, ob du die Aktion durchgeführt hast oder nicht), nimmt Conny wenn möglich von **dieselben Aktionsfeld** einen Stein **derselben Farbe** (die du genommen hast).
- Sollte auf dem Aktionsfeld (von dem du genommen hast) kein Stein derselben Farbe sein, nimmt Conny einen Stein **derselben Farbe** vom im Uhrzeigersinn **nächsten Aktionsfeld** (auf dem einer liegt). Die Reihenfolge der Aktionsfelder im Uhrzeigersinn ist auf Connys Ablage abgebildet.

Falls **kein** Stein der gesuchten Farbe auf dem Spielplan liegt, nimmt sie einen Einfluss- oder Peststein **deiner Wahl** von **dieselben Aktionsfeld**, von dem du genommen hast.

Ist wiederum auch kein Stein mehr auf demselben Aktionsfeld, nimmt sie einen Stein **deiner Wahl** vom im Uhrzeigersinn **nächsten Aktionsfeld** (auf dem einer liegt).

Tipp: Lege deine Steine in genommener Reihenfolge auf deinem Hofplan ab, um besser nachvollziehen zu können, welchen Stein du zuletzt genommen hast. Auch kannst du (als Erinnerung) 1 von Connys Markern unter den nächsten Stein legen, den sie nehmen wird.

Alternative Regel, wie Conny Steine nimmt: Anstatt der oben beschriebenen Regel kannst du auch den 4-seitigen Würfel mit den 4 Einflussfarben (aus der Marriage-Erweiterung) werfen, um zu bestimmen, welchen Stein Conny nimmt (wie üblich immer, nachdem du einen Einfluss- oder Peststein genommen hast).

Conny nimmt dann einen Stein der **gewürfelten Farbe** von **dieselben Aktionsfeld**, von dem du gerade einen genommen hast. Falls kein Stein dieser Farbe **dort** liegt, nimmt sie einen Stein **der gewürfelten Farbe** vom im Uhrzeigersinn **nächsten Aktionsfeld** (auf dem einer liegt).

Falls kein Stein der gewürfelten Farbe auf dem Spielplan liegt, würfelst du erneut (bis du eine ausliegende Farbe erwürfelnst) und folgst den gerade erklärt Regeln.

Sobald aber **nur noch 1 Farbe von Einflussteinen** ausliegt (und meist auch Peststeine), würfelst du nicht mehr! Conny nimmt ab dann stets einen Stein von **dieselben Aktionsfeld**, von dem du genommen hast, oder wenn du dieses gerade gelehrt hast, vom im Uhrzeigersinn **nächsten Aktionsfeld** (auf dem ein Stein liegt). Liegen mehrere Steine auf diesem Feld, wählst du für Conny, welchen sie nimmt.

Ein Stein, den du für Conny nimmst, wird immer in ein vertieftes Fach ihrer Ablage gelegt. Der **allererste Stein** einer Partie wird **neben dem Symbol der Ratsstube** platziert. Darauf folgende **Steine** werden stets in das nächste Fach in Pfeilrichtung gelegt. Behalte diese Richtung für den Rest des Spiels bei, wenn Conny einen Stein nimmt. (Spielst du mit Erweiterungen, können 2 Steine in einer Vertiefung liegen.)

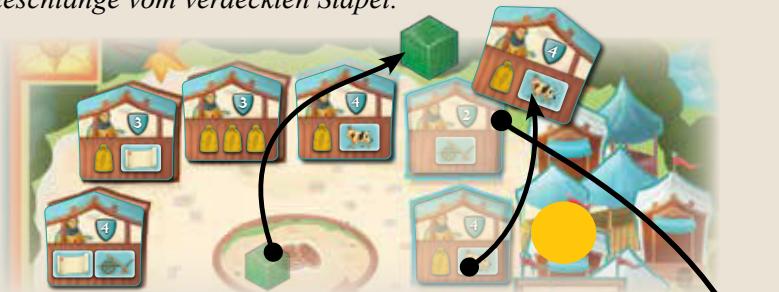
Wichtig: Immer wenn mit dem Platzieren eines Einfluss- oder Peststeins auf Connys Ablage ein Schicksalsplättchen „überschritten“ wird, decke es **sofort** auf. Zeigt es eine leere Rückseite, passiert nichts und du legst es daneben ab.

Sollte auf diesem **umgedrehten Plättchen** aber ein **Federkiel** zu sehen sein, stirbt eines ihrer ältesten Familienmitglieder. Dieses wird auf einen freien Platz in der Dorfchronik zu derjenigen Berufsgruppe (erkennbar am farbigen Symbol) gelegt, **von dessen Aktionsfeld** Conny den **gerade platzierten Stein** **genommen** hatte. (Die Felder „Getreideernte“ und „Familie“ zählen zur Berufsgruppe „Hofplan“.)

Gibt es **keinen passenden freien Platz** in der Dorfchronik oder kam der zuletzt genommene Stein vom Aktionsfeld „Markt“, wird es auf den **Friedhof** gelegt.

Beispiel:

Birgit hat den grünen Stein vom Aktionsfeld „Markt“ genommen und den vordersten Kunden bedient. Danach legt sie das zuvor zweitvorderste Kundenplättchen neben Connys Ablage (siehe „Connys (Re-Aktionen“; nächste Seite). Birgit könnte nun 1 grünen Stein und 1 Zeit abgeben, um den dritten verfügbaren Kunden zu bedienen, entscheidet sich aber dagegen. Der Markttag ist somit beendet (Conny bedient niemals mehr als 1 Kunden pro Markttag) und die blau umrandeten Felder werden durch aufrutschende Kunden aufgefüllt, ebenso wie die Warteschlange vom verdeckten Stapel.



Nun ist Conny „am Zug“: Weil auf dem Marktaktfeld immer nur 1 einziger Stein ausliegt, „sucht“ sie auf den im Uhrzeigersinn folgenden Aktionsfeldern nach einem grünen Einflusstein. Da sie nicht fündig wird (es also keinen grünen Einflusstein mehr auf dem Spielplan gibt) und auf dem Marktaktfeld kein andersfarbiger Stein liegt (bzw. liegen kann), nimmt sie einen Stein vom Aktionsfeld „Ratsstube“ (zumal bei der „Reise“ bereits keine Steine mehr ausliegen).

Weil dort sowohl ein brauner als auch schwarzer Stein liegen, wählt Birgit für Conny den Peststein und legt ihn auf das im Uhrzeigersinn nächste Feld auf Connys Ablage.



Durch das Platzieren des Peststeins (vom Aktionsfeld „Ratsstube“) auf Connys Ablage wird das überschrittene Schicksalsplättchen sofort aufgedeckt. Auf diesem ist ein Federkiel abgebildet. Daher stirbt nun eines von Connys Familienmitgliedern mit der niedrigsten Zahl und wird auf einen freien Platz der Berufsgruppe „Ratsstube“ in der Dorfchronik gelegt, weil der Peststein vom roten Aktionsfeld „Ratsstube“ genommen wurde.



Für den seltenen Fall, dass alle Familienmitglieder mit den aufgedruckten Zahlen „1“ und „2“ (die seit Spielbeginn neben Connys Ablage lagen), **bereits verstorben** sind und nun noch weitere sterben müssen, folgen die ältesten **noch auf der Kirche liegenden** (wie üblich zuerst die mit einer „3“, dann die mit „4“). Erst danach gegebenenfalls die in der Kirchenhierarchie Stehenden; von links nach rechts.

Wichtig: Erst wenn **alle** 3 Schicksalsplättchen am oberen **oder** unteren Rand von Connys Ablage **aufgedeckt** wurden (also die von einem Set), mischst du diese 3 Plättchen verdeckt und legst sie wieder (verdeckt) in die passenden Vertiefungen ihrer Ablage. Wiederhole dies (bis zum Spielende) **jedes Mal**, wenn eines der beiden Sets **vollständig aufgedeckt** wurde.

Connys (Re-)Aktionen

Conny führt **nach dem Nehmen eines Steins keine Aktion aus**.

Nur wenn **sie** gerade 1 Einfluss- oder Peststein vom Aktionsfeld „Markt“ oder „Kirche“ genommen hat, „reagiert“ sie:

Markt: Conny „bedient“ immer den **vordersten** Kunden (auf dem blau umrandeten Feld vor den Marktständen).

- Hast du also den Markttag ausgerufen und bereits den vordersten Kunden bedient, nimmt sie den nunmehr vordersten Kunden (der zuvor der zweitvorderste Kunde war).
- Solltest du den Markttag ausgerufen haben und einen anderen als den vordersten Kunden bedient haben, oder der Markttag wurde von Conny ausgerufen, nimmt sie stets den vordersten Kunden.

Kirche: Conny wirft eines ihrer Familienmitglieder mit der niedrigsten Zahl, das bei der Spielvorbereitung auf die Kirche gelegt wurde (zuerst also eines mit der Zahl „3“), in den schwarzen Beutel.

- Hierfür zahlt sie **weder** 3 Zeit **noch** einen braunen Einflusstein.
- Liegt keines ihrer Familienmitglieder mehr auf der Kirche, verzichtet sie für das restliche Spiel auf diese Reaktion (für den genommenen Stein).

Sonderregel „Brunnen“: Solltest du die Ersatzaktion „Brunnen“ durchführen, **bist du gleich danach sofort wieder am Zug**. Conny nimmt also **nach** der Aktion, die du durch den „Brunnen“ genutzt hast, **keinen Stein!**

Messe

Die Messe am Rundenende folgt den üblichen Regeln mit den folgenden Anpassungen:

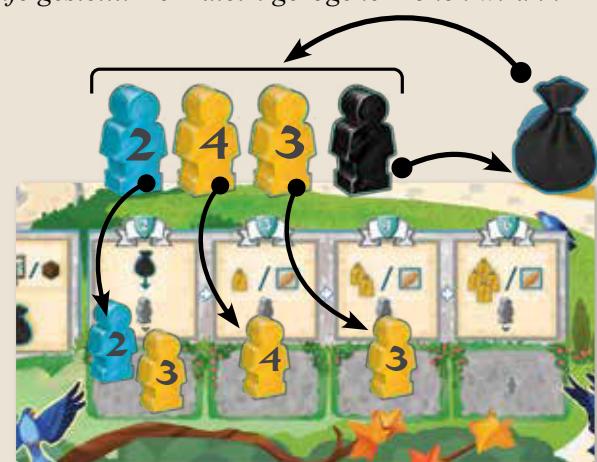
Auf jeder Stufe der Kirche kann nur **eines** von Connys Familienmitgliedern gleichzeitig stehen. Darum ziehst du einzeln nacheinander auf 4 Figuren auf.

Sollte dabei ein Familienmitglied von Conny aus dem schwarzen Beutel gezogen werden, überspringt es von links nach rechts alle Stufen der Kirchenhierarchie, bis es eine Stufe erreicht, auf der Conny noch kein Familienmitglied (also eine Figur ihrer Farbe) hat, und wird dort platziert.

Beispiel:

Bei Schritt 1 der Messe möchte Birgit keines ihrer Familienmitglieder gezielt aus dem Beutel heraussuchen. Daher werden einzeln nacheinander insgesamt 4 Figuren zufällig aus dem schwarzen Beutel gezogen. Da bereits eines von Connys Familienmitgliedern (mit der Zahl „3“) auf der 1. Stufe der Kirchenhierarchie steht, wird ihr gezogenes Familienmitglied mit der Zahl „4“ direkt auf die 2. Stufe und ihr danach gezogenes (ebenfalls mit der Zahl „3“) auf die 3. Stufe gestellt. Nur eines von Birgits Familienmitgliedern wurde aus dem schwarzen Beutel gezogen und wird wie üblich auf die 1. Stufe gestellt. Der zuletzt gezogene Mönch wird in den schwarzen Beutel zurückgeworfen.

Selbst wenn Birgit ihr Familienmitglied bis zur höchsten Stufe aufwerten würde (mit z. B. 3 Getreidesäcken und einem Brot), hätte Conny die meisten Familienmitglieder in der Kirche und Birgit bekäme keine 2 Ruhmespunkte.



Eine neue Runde beginnt

Bevor eine neue Runde beginnt, werden alle Steine **außer dem zuletzt** platzierten von Connys Ablage in den Vorrat gelegt.

Erst danach füllst du den grünen Beutel auf und bestückst die Aktionsfelder.

Der nächste Stein, den du nachher für Conny nimmst, wird in das dem zuletzt platzierten Stein (der vorherigen Runde) im Uhrzeigersinn folgenden Fach gelegt.

Das Spiel endet wie üblich.



Vorrat

Erreichte Ruhmespunkte:

0 ~ 39 : Lehrling

60 ~ 69 : Großmeister

40 ~ 49 : Geselle

70 ~ 79 : Genie

50 ~ 59 : Meister

80 ~ ∞ : Polyhistor

Der Solo-Modus im Spiel mit den Erweiterungen

Alle Regeln der jeweils verwendeten Erweiterungen gelten mit folgenden Anpassungen:

Inn-Erweiterung: Sollte der zuletzt genommene Stein für Conny, der einen Federkiel **aufdeckt**, vom Aktionsfeld „Wirtshaus“ stammen, wird Connys ältestes Familienmitglied auf ein Grab des **Friedhofs** gelegt (ähnlich wie beim Markt). Im Übrigen nimmt Conny keine Personenkarten.

Port-Erweiterung: Sollte der zuletzt genommene Stein für Conny, der einen Federkiel **aufdeckt**, vom Aktionsfeld „Reise“ (auf See) stammen, verfährst du wie unter „Ein Familienmitglied stirbt auf See“ im Erweiterungsregelheft auf Seite 7 beschrieben: Wenn es also in der Berufsgruppe „Reise“ der Dorfchronik keinen freien Platz mehr gibt, wird Connys ältestes Familienmitglied stattdessen auf ein leeres Seebestattungsfeld gelegt. Dieses Familienmitglied kann dort das Spielende auslösen, wenn es das **letzte** freie Seebestattungsfeld belegt hat.

Marriage-Erweiterung:

- Füge bei der Spielvorbereitung das dritte **pinke Familienmitglied** dem Vorrat hinzu. Lege auch die **Übersichtskarte „Hochzeit“** bereit (mit ihrer Rückseite, die für den Solo-Modus angepasst ist, nach oben).
- Da das Aktionsfeld „Heirat“ gelb ist, wird für dieses genauso vorgegangen wie bei den Aktionsfeldern „Getreideernte“ und „Familie“, die alle zur Berufsgruppe „Hofplan“ gehören: Wenn also der zuletzt genommene Stein für Conny, der einen Federkiel **aufdeckt**, vom Aktionsfeld „Heirat“ stammt, wird eines ihrer Familienmitglieder mit der niedrigsten Zahl zur Berufsgruppe „Hofplan“ in der Dorfchronik gelegt (sofern dort ein freier Platz ist). Sollte allerdings eines von Connys ältesten Familienmitgliedern „durch“ das Nehmen eines Steins vom Aktionsfeld „Schmuggler“ sterben, wird es auf ein Grab des **Friedhofs** gelegt (ähnlich wie beim Markt).
- Während der „Hochzeit“ wirfst du den 4-seitigen Würfel ein **zweites Mal** und verfährst mit einem **weiteren** pinken Familienmitglied genauso wie mit dem ersten. Sollte **für das Ergebnis** des zweiten Würfelwurfs kein pinkes Familienmitglied mehr im Vorrat sein, nimm wie üblich eines aus dem Elternglückbereich und platziere es im Zeremonienbereich.

Anpassungen für die Punktebereiche beim Spiel mit Erweiterungen:

- Solltest du den Solo-Modus mit der Inn-Erweiterung spielen, sind die Punktebereiche der Tabelle (links) um jeweils 10 Ruhmespunkte erhöht.
- Solltest du den Solo-Modus mit der Port-Erweiterung spielen, sind die Punktebereiche der Tabelle (links) um jeweils 5 Ruhmespunkte erhöht.
- Solltest du den Solo-Modus mit der Marriage-Erweiterung spielen, sind die Punktebereiche der Tabelle (links) um jeweils 15 Ruhmespunkte erhöht. Somit liegen hierbei die für „Polyhistor“ zu erreichenden Punkte bei 95.

Weiteres Beispiel: Der Punktebereich für „Genie“ im Spiel mit **allen** drei Erweiterungen liegt bei 100 - 109 Ruhmespunkte.

Beispiel:

Birgit hat 1 Familienmitglied im Zeremonienbereich und würfelt bei Schritt 1 den 4-seitigen Würfel zwei Mal. Entsprechend dem Ergebnis des 1. Wurfs platziert sie ein pinkes Familienmitglied auf Rang 3. Beim zweiten Würfelwurf ist kein pinkes Familienmitglied mehr im Vorrat. Dennoch nimmt Birgit nicht das pinke Familienmitglied aus dem Elternglückbereich, da sie erneut die Farbe von Rang 3 gewürfelt hat und dieser bereits belegt ist. Anschließend fährt sie mit Schritt 2 und 3 der Hochzeit fort.

Erster Wurf:



Zweiter Wurf:



Anmerkung: Sollten zufällig zwei pinke Familienmitglieder heiraten, werden diese einfach zurück in den Vorrat gelegt.



Impressum

Autoren: Inka & Markus Brand

Illustrationen: Jacqui Davis & Birgit Federkieliams

Art Direction & Realisation: Sophie Gravel

Grafikdesign: Tarek Saoudi, Émeline D'Aoust,

Nina Allen, Martin Roy, Dan Gerlach

3D Modeling: Tarek Saoudi, Dan Gerlach & Émeline D'Aoust

Redaktion & Entwicklung: André Bierth

Übersetzung: André Bierth

Wir möchten allen Testspielern danken, insbesondere: Armin Weyer, Birgit Vallendar,
Konstanze Dalski, Oliver Gumbrich und Rainer Reinhardt

Entwickelt von: ©2023 Plan B Games Europe GmbH



www.planbgames.com
info@planbgames.com

Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Germany

Eggertspiele ist eine Marke der
Plan B Games Europe GmbH.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis
des Verlags weder im Ganzen noch in Teilen
vervielfältigt werden.

Diese Informationen aufbewahren.

Made in China.



ERWEITERUNGSREGELHEFT





INN

Im Dorf nimmt ein neuer Handwerksbetrieb seine Arbeit auf: Endlich kann Bier gebraut werden! Kurz darauf öffnet ein Wirtshaus seine Pforten, wo einflussreiche Leute ein und aus gehen. Wenn du mit ihnen etwas Zeit verbringst und ihnen das ein oder andere Bier aus gibst, schulden sie dir einen Gefallen. Also stoß vor allem mit denjenigen an, die möglichst viel zum Ruhm deiner Familie beitragen können.

INN ERWEITERUNGSSPIELMATERIAL

1 doppelseitiger Inn-Spielplan



15 Güterplättchen
(Bier)



4 Inn-Kundenplättchen
(mit Bierkrug-Symbol)



30 Personenkarten



4 Inn-Aufbaukarten
(für 2, 3, 4 und 5 Spieler)



(alle Rückseiten sind für das Spiel mit der Marriage-Erweiterung)

SPIELVORBEREITUNG

Folgt den Anweisungen auf Seite 3 im Basisspiel-Regelheft mit den folgenden Anpassungen bei den aufgeführten Nummern:

1. Nachdem ihr den Basisspielplan in die Tischmitte gelegt habt (und auch die Dorfchronik), fügt den **doppelseitigen Inn-Spielplan** daneben hinzu.

(Dessen Rückseite zeigt leicht abgeänderte Kosten bei Schritt 1 der Aktion „Wirtshaus“: 1 Einflussstein anstatt 1 Zeit. Die Wahl der Seite liegt bei euch.)

Mischt dann die 30 **Personenkarten** und bildet 3 Stapel zu je 10 Karten. Platziert diese 3 Personenstapel **offen** auf dem Inn-Spielplan.

6. Fügt die 4 **Inn-Kundenplättchen** zu denen des Basisspiels hinzu. Bestückt den Markt anschließend wie üblich.

9. Nachdem ihr die Güterplättchen als Vorrat bereitgelegt habt, fügt noch die 15 **Güterplättchen Bier** hinzu. Dann erhält jeder von euch **1 Bier** und legt es auf den eigenen Hofplan.

12. Nehmt die **Aufbaukarten mit der Sonne und dem Bierkrug**. Wählt diejenige, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist weitgehend identisch mit dem des Basisspiels. Allerdings gibt es 2 neue Gebäude im Dorf: die **Brauerei** und das **Wirtshaus**.



BRAUEREI

Die Brauerei ist ein Handwerksgebäude. Um es zu nutzen, musst du also eine Handwerksaktion durchführen, indem du einen Stein vom blauen Aktionsfeld nimmst (oder wenn du die Ersatzaktion „Brunnen“ hierfür verwendest).

In der Brauerei wird das Gut „Bier“ hergestellt. Jedoch produzierst du mit einer Aktion stets **2 Bierplättchen** (anstatt nur 1). Abgesehen davon ähnelt die Brauerei den Ställen. Du produzierst die 2 Bier also entweder, indem du:

- 3 Zeit ab gibst (nachdem du zuvor ein Familienmitglied für 3 Zeit in der Brauerei ausgebildet hast)

ODER

- 3 Getreidesäcke in den Vorrat zurück legst.



WIRTSHAUSS

Das Wirtshaus hat sein eigenes Aktionsfeld. Um es zu nutzen, musst du also einen Stein von seinem orangefarbenen Aktionsfeld nehmen (oder die Ersatzaktion „Brunnen“ hierfür verwenden).

Mit dieser Aktion darfst du **1 Personenkarte** erwerben.

(Details zu den Personenkarten findest du auf Seite 2 und 3 im Appendix.)

Dafür musst du jedoch ein Familienmitglied im Wirtshaus haben. Solltest du derzeit kein Familienmitglied im Wirtshaus haben, nimm eines von deinem Hof und platziere es dort. Dafür zahlst du **1 Zeit** (wie auf dem Baum abgebildet).

Unabhängig davon, ob du dein Familienmitglied gerade eben oder in einem früheren Zug im Wirtshaus platziert hast, darfst du jetzt 1 Personenkarte erwerben. Führe hierfür die folgenden 3 Schritte in genau dieser Reihenfolge durch (während Schritte 1 und 2 verpflichtend sind, ist Schritt 3 optional):

- Zahle **1 Zeit**. (Beim Spiel mit der Rückseite 1 beliebigen Einflussstein.)
- Nimm die oberste Karte von einem der 3 Personenstapel und schiebe sie offen **unter denselben** Stapel.
- Erwirb nun eine Personenkarte, die jetzt als oberste Karte auf einem der 3 Personenstapel liegt, indem du ihre Kosten bezahlst. Diese sind in ihrer oberen linken Ecke aufgeführt (1 Münze, 1 Bier oder 2 Bier). Falls du die Kosten nicht zahlen kannst oder möchtest, überspringe diesen Schritt. Hast du die Kosten entrichtet, nimmst du die erworbene Karte **auf die Hand**.

Hinweis: Keiner von euch darf die Personenstapel durchschauen. Von jedem Stapel sollte immer nur die oberste Karte sichtbar sein.

Wichtig: Falls ein Familienmitglied im Wirtshaus stirbt, lege es auf den Friedhof.

Beispiel:

André nimmt einen braunen Stein vom orangefarbenen Aktionsfeld, um das Wirtshaus zu nutzen. Da er noch kein Familienmitglied im Wirtshaus hat, platziert er eines von seinem Hof dort und zahlt 1 Zeit. Danach:

- zahlt er nochmals 1 Zeit,
- entscheidet sich die Schmiedin unter denselben Stapel zu schieben,
- und erwirbt letztlich den Medikus, indem er 2 Bier zurück in den Vorrat legt.



Die Personenkarten

Jede Personenkarte hat eine Fähigkeit, die du einmal im Spiel nutzen darfst.

- Einige Karten müssen bis zur Schlusswertung auf der Hand behalten werden und bringen dann ggf. zusätzliche Punkte. Sie sind in ihrer unteren rechten Ecke mit einem leeren Tintenfässchen markiert. →
- Alle anderen Karten sind in ihrer unteren rechten Ecke mit einem vollen Tintenfässchen markiert. Von diesen kannst du in deinem Zug beliebig viele ausspielen. Einige dieser Karten haben jedoch Voraussetzungen oder können nur in bestimmten Situationen gespielt werden. Sobald du eine solche Karte ausgespielt hast, wird sie → aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Wichtig: Die Auswirkungen einer Karte gelten immer nur für ihren Besitzer, nie für die anderen Spieler.



PORT



Mit der Port-Erweiterung hast du jetzt die Gelegenheit, an Bord deines eigenen Schiffes zu gehen und die Weltmeere zu bereisen.

Heuere Kapitäne an, verkaufe Güter und bringe exotische Waren zurück nach Hause.

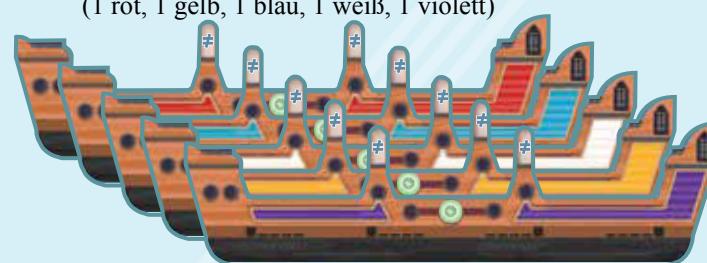
Sende Familienmitglieder als Leuchtturmwärter zu weit entfernten Inseln und grabe wertvolle Schatzkisten aus.

PORT ERWEITERUNGSSPIELMATERIAL

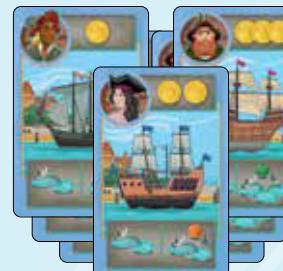
5 Holzschiffchen
(1 rot, 1 gelb, 1 blau,
1 weiß, 1 violett)



5 Schiffsablagen
(1 rot, 1 gelb, 1 blau, 1 weiß, 1 violett)



15 Kapitänskarten



4 Port-Personenkarten
(zur Kombination mit Inn)



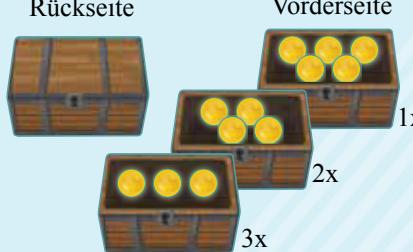
6 Kakaokörbe



6 Teeballen



6 Schatzkisten



4 Port-Aufbaukarten
(für 2, 3, 4 und 5 Spieler)



4 Inn & Port-Aufbaukarten
(für 2, 3, 4 und 5 Spieler)



(alle Aufbaukartenrückseiten sind für das Spiel mit der Marriage-Erweiterung)



SPIELVORBEREITUNG



Folgt den Anweisungen auf Seite 3 im Basisspiel-Regelheft mit den folgenden Anpassungen bei den aufgeführten Nummern:

1. Legt den **Basisspielplan** mit der Seite, die die 4 Anker (in den Ecken für die Port-Erweiterung) zeigt, in die Tischmitte.
3. Die 6 **Spielermarker**, die sonst für die Reise verwendet werden, kommen zurück in die Schachtel.
12. Nehmt die **Aufbaukarten mit dem Anker**. Wählt diejenige, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan.

Bereitet anschließend alle notwendigen Komponenten für Port vor:

- a. Sortiert die **Kapitänskarten** nach ihren Kosten und bildet 3 Stapeln:
 - 1 Stapel für die 5 Kapitäne, die 1 Münze kosten
 - 1 Stapel für die 5 Kapitäne, die 2 Münzen kosten
 - 1 Stapel für die 5 Kapitäne, die 3 Münzen kosten

Platziert die 3 Kapitänsstapel offen neben den Seereisebereich.
(Die Anordnung der Kapitäne in den einzelnen Stapeln ist dabei egal.)

b. Mischt die 6 **Schatzkisten** und bildet einen verdeckten Stapel. Platziert diesen Stapel auf der „Schatzinsel“ des Seereisebereichs.

c. Bildet 1 Stapel mit den **Kakaokörben** und 1 Stapel für die **Teeballen**. Die Anzahl Plättchen in den beiden Stapeln hängt von der Spieleranzahl ab:

- im Spiel zu zweit: je 3 Plättchen
- im Spiel zu dritt: je 4 Plättchen
- im Spiel zu viert: je 5 Plättchen
- im Spiel zu fünft: je 6 Plättchen

Platziert beide Stapel auf der jeweils zugehörigen Insel im Seereisebereich. Legt überschüssige Kakaokörbe und Teeballen zurück in die Schachtel.

d. Jeder von euch erhält das **Holzschiffchen** und die **Schiffsablage** in der gewählten Farbe. Das Holzschiffchen wird in den **Hafen** des Seereisebereichs gestellt und die Schiffsablage neben den Hofplan gelegt.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist weitgehend identisch mit dem des Basisspiels. Allerdings wird mit der Port-Erweiterung die Aktion „Reise“ grundlegend anders gehandhabt, während die Aktion „Markt“ lediglich einen kleinen Zusatz erfährt.



REISE

Mit der Aktion „Reise“ darfst du dein Holzschiffchen auf dem Seereisebereich bewegen. Je nachdem, wo es dort startet und wo es hinfahren soll, musst du die Aktion unterschiedlich durchführen. Du darfst entweder:

a) aus dem Hafen abfahren

ODER

b) deine Reise auf See fortsetzen

ODER

c) in den Hafen zurückkehren.

a) Aus dem Hafen abfahren

Sollte dein Schiff im Hafen liegen, führe die folgenden 3 Schritte aus:

1. Heuere einen Kapitän an

Suche eine **beliebige** Kapitänskarte aus einem der 3 Kapitänsstapel heraus und bezahle ihre Kosten, indem du die darauf abgebildete Anzahl Münzen in den Vorrat zurücklegst. Lege diese Kapitänskarte offen neben deine Schiffsablage.

- Du **musst** einen Kapitän anheuern, wenn du dein Schiff beladen möchtest und aus dem Hafen abfahren willst.
- Je teurer ein Kapitän ist, desto weniger Einflussteine wirst du für die Bewegung deines Schiffs benötigen (siehe „3. Bewege dein Schiff“, nächste Seite).

2. Belade dein Schiff

Die Schiffsablage neben deinem Hofplan dient dazu, die Ladung deines Holzschiffchens anzusehen. Jede Schiffsablage hat **3 Laderaume** und in jedem dieser Laderaume darf **genau 1** Spielteil gelagert werden. Es gibt eine ganze Reihe von Spielteilen, die geladen werden können. Dabei ist aber zu beachten, dass dein Schiff gleichzeitig immer nur **unterschiedliche Spielteile** transportieren darf. Die unterschiedlichen Spielteile, die dein Schiff transportieren kann, sind: Pferd, Ochse, Pflug, Planwagen, Schriftrolle, Getreidesack, Familienmitglied, Kakaokorb, Teeballen, Schatzkiste. (Die drei zuletzt genannten können nur auf Inseln eingeladen werden.)

Wichtig: Alle Familienmitglieder gelten als dasselbe Spielteil (obwohl sie verschiedene Zahlen tragen). Das Gleiche gilt für Schatzkisten (obwohl sie unterschiedliche Belohnungen geben).

Um dein Schiff im Hafen zu beladen, platziere bis zu 3 unterschiedliche Spielteile, die du besitzt, auf deiner Schiffsablage (je 1 pro Laderaum). Du darfst weniger oder auch gar nichts laden. Ein Familienmitglied, das du auf einem Laderaum platzierst, muss vom Hof kommen.



Beispiel:

Nachdem er für 2 Münzen einen Kapitän angeheuert hat, platziert André einen Ochsen, einen Pflug und ein Familienmitglied von seinem Hofplan auf den Laderaumen seiner Schiffsablage.



3. Bewege dein Schiff

Bewege dein Schiff Schritt für Schritt entlang der verbundenen Wasserfelder. Es gibt 2 Arten von Wasserfeldern:

Zeit-Wasserfelder  und **Insel-Wasserfelder** 

Die Bewegung über eine Wasserlinie zum nächsten Wasserfeld gilt als **1 Schritt**. Du darfst mehrere Schritte machen (oder keinen, falls du auf dem gewünschten Wasserfeld stehst). Die Bewegungskosten hängen dabei von deinem Kapitän ab:

- Der erste Schritt deiner Bewegung ist kostenlos. Das ist links unten auf deiner Kapitänskarte abgebildet. 
- Für weitere Schritte, die du **zusätzlich** machen willst, musst du bestimmte Einflusssteine in den Vorrat zurücklegen. Dies ist rechts unten auf der Karte abgebildet.

Hinweis: Du darfst dich auf jedes Wasserfeld bewegen, ungeachtet ob sich darauf andere Schiffe befinden oder nicht.

Für jedes **Zeit-Wasserfeld**, das dein Schiff durchquert oder auf dem es seine Bewegung beendet, musst du 1 Zeit auf deiner Lebenszeitleiste abgeben.

Wenn du ein **Insel-Wasserfeld** betrittst, darfst du an der zugehörigen Insel anlegen. Falls du nicht anlegen willst, darfst du deine Bewegung fortsetzen. Solltest du aber anlegen, ist deine Bewegung **sofort zu Ende** (auch, wenn du dich nicht bewegt hast). Dein Schiff bleibt auf diesem Insel-Wasserfeld stehen und du darfst sofort beliebig viele der dort möglichen Inselaktionen durchführen:

• Verkauf von Gütern/Getreidesäcken

Zeigt die Insel eine grüne Tafel, darfst du beliebig viele der darauf abgebildeten Güter und/oder Getreidesäcke **von deiner Schiffsablage** in den Vorrat zurücklegen und erhältst jeweils sofort die darauf angegebenen Ruhmespunkte.

• Kakaokorb/Teeballen/Schatzkiste einladen

Gibt es einen Plättchenstapel auf der Insel, darfst du dir kostenlos das **oberste** Plättchen (Kakaokorb, Teeballen oder Schatzkiste) nehmen und es auf einen **leeren** Laderaum deiner Schiffsablage platzieren. (Eine Schatzkiste darfst du dir geheim ansehen, wenn du sie verdeckt in deinem Laderaum platzierst.)

• Stelle ein Familienmitglied auf einen Leuchtturm

Gibt es einen **leeren** Leuchtturm auf der Insel, darfst du ein Familienmitglied **von deiner Schiffsablage** darauf stellen, wenn du die Kosten zuvor zahlst. Diese sind neben dem **Feld des Leuchtturms** abgebildet. (Wird ein Planwagen benötigt, muss dieser von einem Laderaum deiner Schiffsablage in den Vorrat zurückgelegt werden. Einflusssteine werden hingegen stets von deinem Hofplan genommen.) Stelle dann dein Familienmitglied auf das Feld des Leuchtturms und erhalte **sofort** die darüber abgebildeten Ruhmespunkte. Solange dein Familienmitglied auf diesem Feld steht, ist der Leuchtturm **besetzt** und **niemand** kann dort ein Familienmitglied einsetzen. Er wird erst wieder leer, falls das Familienmitglied darauf stirbt (siehe Abschnitt „Ein Familienmitglied stirbt auf See“ auf der nächsten Seite).

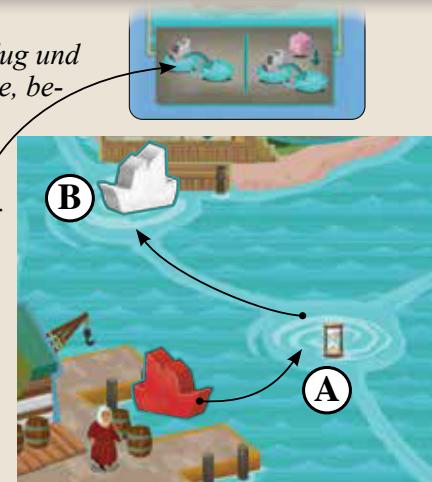
b) Deine Reise auf See fortsetzen

Wenn du deine Bewegung auf einem Zeit- oder Insel-Wasserfeld beginnst (und noch nicht in den Hafen zurückkehren willst), gelten dieselben Regeln wie gerade in Abschnitt „3. Bewege dein Schiff“ beschrieben.

Beispiel (fortgesetzt):

Nachdem **André** den Ochsen, den Pflug und ein Familienmitglied eingeladen hatte, bewegt er sein Schiff.

Für seinen ersten Schritt nach **A** muss er keine Einflusssteine abgeben. Da **A** aber ein Zeit-Wasserfeld ist, gibt er 1 Zeit beim Durchqueren ab. Er hätte seine Bewegung nun auch beenden können, fährt aber weiter nach **B**. Für diesen muss er 1 rosafarbene Stein abgeben.



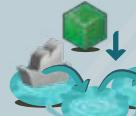
Beispiele für Symbole auf Kapitänskarten:



Für je 1 orange- und 1 rosafarbene Stein, die du in den Vorrat legst, darfst du 1 zusätzlichen Schritt machen.



Für je 2 Einflusssteine (egal welche Farben), die du in den Vorrat legst, darfst du 1 zusätzlichen Schritt machen.

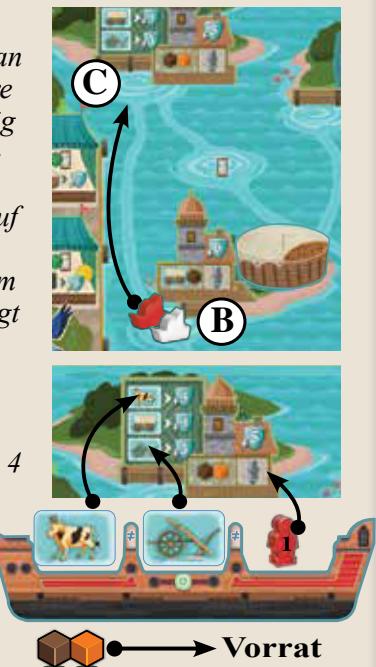


Für jeden grünen Stein, den du in den Vorrat legst, darfst du bis zu 2 zusätzliche Schritte machen.

Beispiel (fortgesetzt):

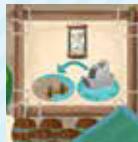
Wenn **André** sich dazu entschließen würde, an der Insel von Wasserfeld **B** anzulegen, wäre seine Bewegung vorbei und er dürfte beliebig viele der dort möglichen Aktionen durchführen. Da er aber keinen Planwagen an Bord hat, könnte er sein Familienmitglied nicht auf den Leuchtturm stellen. Auch hat er keinen freien Laderaum auf seiner Schiffsablage, um einen Kakaokorb einzuladen. Deshalb bewegt er sich lieber direkt weiter zu **C**, indem er einen weiteren rosafarbenen Stein zurück in den Vorrat legt. An dieser Insel legt er an.

Er verkauft dort zunächst seinen Ochsen für 4 und seinen Pflug für 3 Ruhmespunkte. Dann gibt er noch 1 braunen und 1 orangefarbene Einflussstein ab und stellt sein Familienmitglied auf das Feld des Leuchtturms. Hierfür erhält er sofort 5 Ruhmespunkte. Schließlich ist sein Zug beendet.



c) In den Hafen zurückkehren

Anstatt deine Reise fortzusetzen, darfst du sofort in den Hafen zurückkehren. Stelle dazu dein Schiff in den Hafen zurück und gib dafür genau **1 Zeit** ab (egal, von wo es kommt).



Entlade dann dein Schiff, indem du alle Spielteile von deiner Schiffsablage nimmst und auf deinem Hofplan ablegst. Anschließend daran legst **deinen Kapitän in die Schachtel zurück**. (Nach der Rückkehr in den Hafen wird der jeweilige Kapitän stets aus dem Spiel entfernt.)

Erläuterungen

- Wenn du eine Schatzkiste auslädst, lasse sie zunächst verdeckt. Du darfst sie jederzeit aufdecken, um dir den Münzbetrag (bzw. Werkzeug) aus dem Vorrat zu nehmen und die Schatzkiste dann in die Schachtel zurückzulegen.
- Ist der Plättchenstapel einer Insel leer, kannst du dort keines mehr erhalten.
- Du darfst deine Ladung **nicht** einfach „über Bord werfen“, um Platz auf deinem Schiff (bzw. deiner Schiffsablage) zu schaffen.
- Solange dein Schiff auf See ist, stehen dir die darauf geladenen Spielteile **nicht** für eine Aktion im Dorf zur Verfügung. (Einen geladenen Ochsen darfst du z. B. weder bei der Ernte nutzen noch ihn am Markt verkaufen. Auch Kakaokörbe, Teeballen und Schatzkisten können immer erst nach der Rückkehr genutzt werden.) Allerdings zählen geladene Spielteile stets für die Voraussetzungen von Lebenszielkarten.
- Mit der Aktion „Familie“ darfst du kein Familienmitglied auf deinen Hof zurückholen, das auf einem Leuchtturm oder deiner Schiffsablage steht.
- Die Kapitäne sind absichtlich begrenzt. Wenn du keinen Kapitän anheuern kannst (weil die vorhandenen Kapitäne zu teuer oder alle Kapitänsstapel leer sind), darfst du aus dem Hafen **nicht** abfahren.
- Hast du einen Getreidesack auf dein Schiff verladen, kannst du ausnahmsweise insgesamt 6 Getreidesäcke besitzen (5 auf deinem Hofplan und 1 auf deiner Schiffsablage). Solltest du mit 1 Getreidesack auf deinem Schiff in den Hafen zurückkehren, aber noch insgesamt 5 Getreidesäcke auf deinem Hofplan haben, musst du den überschüssigen Getreidesack von deiner Schiffsablage zurück in den Vorrat legen.

Markt

Der Markttag wird ganz normal ausgelöst und durchgeführt.

Allerdings kannst du jetzt jedes Mal, wenn du während eines Markttages an die Reihe kommst, entweder wie üblich einen Kunden bedienen **oder** an den neuen Marktständen 1 Kakaokorb oder 1 Teeballen verkaufen (aber nur solche, die du bereits von der See nach Hause gebracht hast, also nicht die noch auf deiner Schiffsablage liegen).

Wie üblich ist der erste Verkauf für den „auslösenden Spieler“ frei, während alle folgenden Verkäufe zusätzlich 1 grünen Stein und 1 Zeit kosten. Verkaufst du 1 Kakaokorb, erhältst du sofort 7 Ruhmespunkte. Verkaufst du 1 Teeballen, erhältst du sofort 5 Ruhmespunkte und 1 Münze aus dem Vorrat. Verkaufte Kakaokörbe und Teeballen werden

in die Schachtel zurückgelegt (sie sind absichtlich begrenzt). Diese 2 Marktstände sind stets geöffnet (während eines Markttages kann dort mehrmals verkauft werden).



Ein Familienmitglied stirbt auf See

Wenn eines deiner Familienmitglieder stirbt, das entweder auf einem **Leuchtturm** ODER deiner **Schiffsablage** stand, prüfe zunächst, ob es noch einen freien Platz in der Berufsgruppe „**Reise**“ (grüner Bereich) der Dorfchronik gibt. Wenn dem so ist, wird dein Familienmitglied dort wie üblich abgelegt. Sollte dort aber kein freier Platz mehr vorhanden sein, wird es **nicht** wie sonst auf den Friedhof gelegt, sondern stattdessen auf See bestattet! Lege es dazu auf ein **leeres Seebestattungsfeld** im Seereisebereich. Sind auf dem Feld Ruhmespunkte abgebildet, erhältst du diese sofort.

Spielende

Das Spielende wird wie üblich eingeläutet, wenn der letzte freie Platz in der Dorfchronik oder auf dem Friedhof belegt wird. Allerdings gibt es nun auch noch eine dritte Möglichkeit: Das Spielende wird ebenfalls eingeläutet, wenn das letzte freie Seebestattungsfeld belegt wird. Alle übrigen Regeln sind mit denen des Basisspiels identisch. (Lasst bei der Schlusswertung zudem die Reise-Wertung weg, da alle Ruhmespunkte vom Seereisebereich immer direkt verteilt worden sind.)



INN & PORT SPIELVORBEREITUNG



Folgt den Anweisungen für die Inn-Erweiterung auf Seite 2 in diesem Regelheft mit den folgenden Anpassungen bei diesen beiden Nummern:

1. Bevor ihr die **Personenkarten** mischt, entfernt die folgenden 4 Karten und legt sie in die Schachtel zurück: Graf, Reisender, Bote und Zöllner.

Fügt stattdessen die **4 Port-Personenkarten** aus der Port-Erweiterung hinzu: Admiral, Steuermann, Quartiermeister und Kartograph.
(Details zu diesen Karten findest du auf Seite 4 im Appendix.)

12. Nehmt die **Aufbaukarten mit dem Bierkrug**

und dem Anker. Wählt diejenige, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan.



Führt im Anschluss alle weiteren Vorbereitungen aus, die für die Port-Erweiterung notwendig sind, und zwar genauso wie auf Seite 4 in diesem Regelheft beschrieben.

Spielablauf

Es gibt keine spezifischen Änderungen im Spielablauf.

Regeln, die die Inn-Erweiterung betreffen, findet ihr auf Seite 3 in diesem Regelheft. Regeln, die die Port-Erweiterung betreffen, findet ihr im vorangegangenen Kapitel.

Spielende

Das Spielende wird genauso eingeläutet, wie es im Abschnitt oben beschrieben ist. Auch die Schlusswertung wird wie üblich durchgeführt.



MARRIAGE

Endlich ist es so weit: Alle sind eingeladen, im Zeremonienbereich den Bund der Ehe mit einem Mitglied einer anderen einflussreichen Familie des Dorfes zu schließen.

Diese besondere Verbindung bleibt bestehen, bis der Tod oder das Ende des Spiels sie trennt.

Wer wird die Ehre haben, dein Familienmitglied zu heiraten?

MARRIAGE ERWEITERUNGSSPIELMATERIAL

16 Werkzeugplättchen



(gelten nicht als Güterplättchen)

16 Brotplättchen



2 Marriage-Schatzkisten
(zur Kombination mit Port)

2 pinke Familienmitglieder



3 Marriage-Personenkarten
(zur Kombination mit Inn)



1 doppelseitiger Marriage-Spielplan



1 Übersichtskarte „Hochzeit“



(Rückseite ist für den Solo-Modus)

1 Peststein



5 Marriage-Kundenplättchen
(mit zwei-Ringe-Symbol)



5 Familienmitglieder
(1 rot, 1 gelb, 1 blau
1 weiß, 1 violett)



16 Marriage-Aufbaukarten
(4 pro möglicher Kombination)



(alle Rückseiten mit pinkem Rahmen)

1 Würfel
(4-seitig)



- A) Zeremonienbereich**
- B) Bäckerei**
- C) Dorfladen**
- D) Elternglückbereich**

SPIELVORBEREITUNG

Folgt den Anweisungen auf Seite 3 im Basisspiel-Regelheft mit den folgenden Anpassungen bei den aufgeführten Nummern:

- Nachdem ihr den Basisspielplan ausgelegt habt, wird der **doppelseitige Marriage-Spielplan** links daneben platziert, zusammen mit den **Werkzeug- und Brotplättchen**, die daneben einen Vorrat bilden. (Die Rückseite des Marriage-Spielplans zeigt abgewandelte Boni im Zeremonienbereich. Die Wahl der Seite liegt bei euch.) Die beiden **pinken Familienmitglieder** und der 4-seitige **Würfel** werden ebenso bereitgelegt.
- Jeder nimmt das zusätzliche **Familienmitglied** mit der „1“ und stellt es auf seinen Hofplan. (Ihr startet also mit fünf „1er“-Familienmitgliedern.)
- Fügt die **5 Marriage-Kundenplättchen** zu denen des Basisspiels hinzu. Bestückt den Markt anschließend wie üblich.
- Da das Aktionsfeld „Heirat“ gelb ist und daher in der **Dorfchronik** zur Berufsgruppe „Hofplan“ gehört, gibt es dafür dort 1 zusätzlichen Platz im Spiel zu dritt und insgesamt 2 zusätzliche Plätze im Spiel zu viert und fünft.
- Nehmt die **Aufbaukarten mit den zwei Ringen**. Wählt diejenige, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan. Legt auch die **Übersichtskarte „Hochzeit“** bereit.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist weitgehend identisch mit dem des Basisspiels. Allerdings gibt es 2 neue Aktionsfelder im Dorf: „Schmuggler“ und „Heirat“. Um diese zu nutzen, musst du wie üblich einen Stein vom zugehörigen Aktionsfeld nehmen (oder die Ersatzaktion „Brunnen“ hierfür verwenden).

RUNDENABLAUF

Die Aktionsfelder „Schmuggler“ und „Heirat“ werden (wie auf der Aufbaukarte abgebildet) ebenfalls mit Einfluss- und Peststeinen zu Rundenbeginn bestückt. Denkt daran, den **zusätzlichen Peststein** in den grünen Beutel zu werfen, so dass insgesamt 7 Peststeine im Umlauf sind (wie auf der Karte angegeben).

Wichtig: Nur in der **1. Runde** werden **KEINE Steine** auf dem Aktionsfeld „Familie“ platziert. Ab der 2. Runde wird die übliche Anzahl (wie auf der Aufbaukarte angezeigt) auch dort platziert.

Hinweis: Die Ersatzaktion „Brunnen“ kann natürlich trotzdem auch schon in der 1. Runde für die Durchführung der Aktion „Familie“ verwendet werden.



SCHMUGGLER

Du kannst diese Aktion auf 3 verschiedene Arten nutzen (ohne jeweils ein Familienmitglied einzusetzen):

a) Verkaufe dem Schmuggler **beliebig viel Brot ODER Werkzeug** und erhalte **pro verkauftem Plättchen** (das du in den Vorrat zurück legst) 2 Ruhmespunkte. Gebe 1 grünen Einflussstein **und** 2 Zeit ab, um diese Aktion durchzuführen.

ODER

b) Bediene 1 Kunden in der **Warteschlange** (braun umrandete Felder). Lege dazu die geforderten Güter bzw. die geforderte Menge Getreidesäcke zurück in den Vorrat, nimm das entsprechende Kundenplättchen aus der Warteschlange und lege es verdeckt neben deinen Hofplan. **Zusätzlich** zu den geforderten Gütern und/oder Getreidesäcken musst du **1 beliebigen Einflussstein abgeben**.

Anschließend rutschen die Kunden in der Warteschlange der Reihe nach auf und es wird **sofort** 1 neuer Kunde vom verdeckten Stapel nachgezogen.

ODER

c) Nimm 2 Einflusssteine **unterschiedlicher Farbe** aus dem Vorrat **für** 1 Zeit.

Beispiel: Auf dem Aktionsfeld „Schmuggler“ liegen noch 1 grüner Einflussstein und 1 Peststein. **André** ist am Zug. Er nimmt sich den dort liegenden grünen Stein vom Aktionsfeld, zahlt 1 Zeit und nimmt sich 2 beliebige verschiedenfarbene Einflusssteine aus dem Vorrat.



Danach möchte **Konstanze** ebenfalls eine Aktion beim „Schmuggler“ durchführen. Sie nimmt den Peststein, legt ihn in den Vorrat und ebenso 3 Werkzeuge. Zusätzlich gibt sie insgesamt 4 Zeit (2 für den Peststein und 2 für die Aktion) und 1 grünen Stein ab, erhält aber sofort 6 Ruhmespunkte.



HEIRAT

Mit dieser Aktion schickst du ein Familienmitglied in den Zeremonienbereich.

Wichtig: Pro Spieler(-farbe) darf nie mehr als 1 Familienmitglied im Zeremonienbereich gleichzeitig stehen! (Es ist aber möglich, dass ein Familienmitglied im Zeremonienbereich stirbt und dadurch diese Aktion in derselben Runde erneut vom selben Spieler genutzt werden kann.)

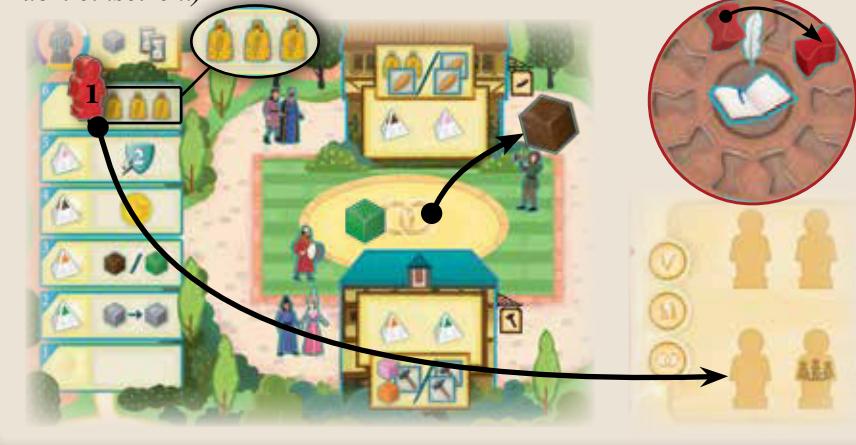
Hast du noch **kein** Familienmitglied im Zeremonienbereich, kannst du eines von deinem Hofplan nehmen und auf **einem verfügbaren Rang** (von 1 bis 6) platzieren. Ein Rang ist verfügbar, wenn dort noch kein anderes Familienmitglied steht. Hierfür musst du 2 Zeit **und** 1 beliebigen Einflussstein abgeben.

Den abgebildeten Bonus entsprechend dem gewählten Rang erhältst du **sofort**. Die meisten dieser Boni sind bekannt bzw. selbsterklärend. Beachte, dass du auf Rang 3 eine **Auswahl** treffen musst, da du nur 1 der beiden abgebildeten Einflusssteine erhältst. Außerdem darfst du auf Rang 2 bzw. 4 (je nach Seite des Marriage-Spielplans), 1 beliebigen deiner Einflusssteine von deinem Hofplan gegen 1 bzw. 2 beliebige Einflusssteine aus dem Vorrat **tauschen**.

Hinweis: Ist bereits 1 **deiner** Familienmitglieder im Zeremonienbereich und du nimmst 1 Stein von diesem Aktionsfeld, musst du auf die Aktion verzichten.

Familienmitglieder im Zeremonienbereich werden während der **Hochzeit** möglicherweise verheiratet. Sie findet **am Ende jeder Runde im Anschluss an die Messe** statt, allerdings nicht nach der letzten Messe. (Es gibt also keine Hochzeit mehr, wenn das Spielende bereits eingeläutet wurde.)

Beispiel: **André** nimmt einen braunen Stein vom Aktionsfeld „Heirat“, legt ihn auf seinem Hofplan ab und platziert ein Familienmitglied (von seinem Hof) auf Rang 6 des Zeremonienbereichs. Hierfür gibt er 2 Zeit und den gerade genommenen braunen Einflussstein ab. Als Bonus erhält er sofort 3 Getreidesäcke (von Rang 6). Durch die Abgabe von 2 Zeit hat **André** den Federkiel auf seiner Lebenszeitleiste überschritten und muss nun eines seiner „1er“-Familienmitglieder sterben lassen. Er entscheidet sich für das eben im Zeremonienbereich eingesetzte und legt es in den gelben „Hofplan“-Bereich der Chronik. (In einem späteren Zug in dieser Runde könnte er daher wiederum ein Familienmitglied dort einsetzen.)



HOCHZEIT (AM RUNDENENDE NACH DER MESSE)

Jede Hochzeit besteht aus 3 Schritten, die nacheinander abgehandelt werden:

1. Werft den 4-seitigen Würfel und platziert ein pinkes Familienmitglied
2. Verheiratet und bewegt eure Familienmitglieder
3. Erhaltet die jeweiligen Belohnungen

1. Werft den 4-seitigen Würfel und platziert ein **pinkes Familienmitglied** (aus dem Vorrat) auf dem farblich markierten Rang entsprechend dem Würfelwurf. Sollte dieser Rang **bereits besetzt** sein, wird **weder** ein pinkes Familienmitglied platziert noch der Würfel erneut geworfen.

Hinweis: Falls aufgrund des Würfelwurfergebnisses ein pinkes Familienmitglied platziert werden müsste, aber **keines mehr** im Vorrat ist, nehmt dasjenige aus dem **Elternglückbereich** und platziert es im Zeremonienbereich (sollten dort zwei stehen, nehmt das, welches schon länger dort steht).

Die **beiden** Familienmitglieder, die nun auf den **beiden höchsten Rängen** stehen (Rang 1 ist der höchste und Rang 6 der niedrigste) werden „verheiratet“ (was lediglich bedeutet, dass sie so lange gemeinsam bewegt werden, bis eine von beiden Figuren stirbt oder durch die Aktion „Familie“ zurück zum Hofplan geholt wird). Derjenige, dessen Familienmitglied den **höheren Rang** hat, **wählt gleich zwischen Bäckerei** (oberes Gebäude) und **Dorfladen** (unteres Gebäude).

4-5 Im Spiel zu viert und fünft werden gleichzeitig ebenfalls die beiden Familienmitglieder auf dem **dritt- und vierthöchsten besetzten Rang** verheiratet. Wessen Familienmitglied auf dem dritthöchsten Rang steht, hat ebenso das letzte Wort, wenn Bäckerei oder Dorfladen gewählt wird.

Beispiel:

Birgit, Konstanze, Emma und André haben im Verlauf der 3. Runde jeweils 1 Familienmitglied im Zeremonienbereich platziert. Nun, da die Messe vorüber ist, wird der 4-seitige Würfel geworfen. Er zeigt die Farbe von Rang 2. Da dieser nicht besetzt ist, wird ein pinkes Familienmitglied dort platziert. Allerdings ist keines mehr im Vorrat, weswegen ein pinkes Familienmitglied aus dem Elternglückbereich genommen und mit **Birgits** Familienmitglied vermählt wird. Zugleich werden **Konstanzes** und **Emmas** Familienmitglieder vermählt (da im Spiel zu viert zwei Vermählungen stattfinden – falls möglich). **Emmas** Familienmitglied auf der Bäckerei (das dort alleine steht, weil das Familienmitglied eines anderen Spielers in der abgelaufenen Runde dort „gestorben“ ist) als auch **Andrés** Familienmitglieder vom Zeremonienbereich und dem Elternglückbereich werden zurück auf ihren jeweiligen Hof zurückgestellt. Hierbei hat **André** sofort die Möglichkeit für 1 Einflussstein beliebiger Farbe entweder 1 Brot ODER 1 Werkzeug zu kaufen (wegen seines zurückkehrenden Familienmitglieds vom Zeremonienbereich). Die beiden neuen Paare bewegen sich nun entweder zur Bäckerei oder zum Dorfladen, was letztlich jeweils von **Birgit** und **Konstanze** entschieden wird. Im nächsten Schritt erhalten **Konstanze** und **Emma** jeweils entweder 2 Brote ODER 1 Brot und 2 Getreidesäcke – nach ihrer Wahl. **Birgit** hingegen wird entweder 2 Werkzeuge ODER 1 Werkzeug und 1 rosa- und 1 orangefarbenen Einflussstein nehmen dürfen.

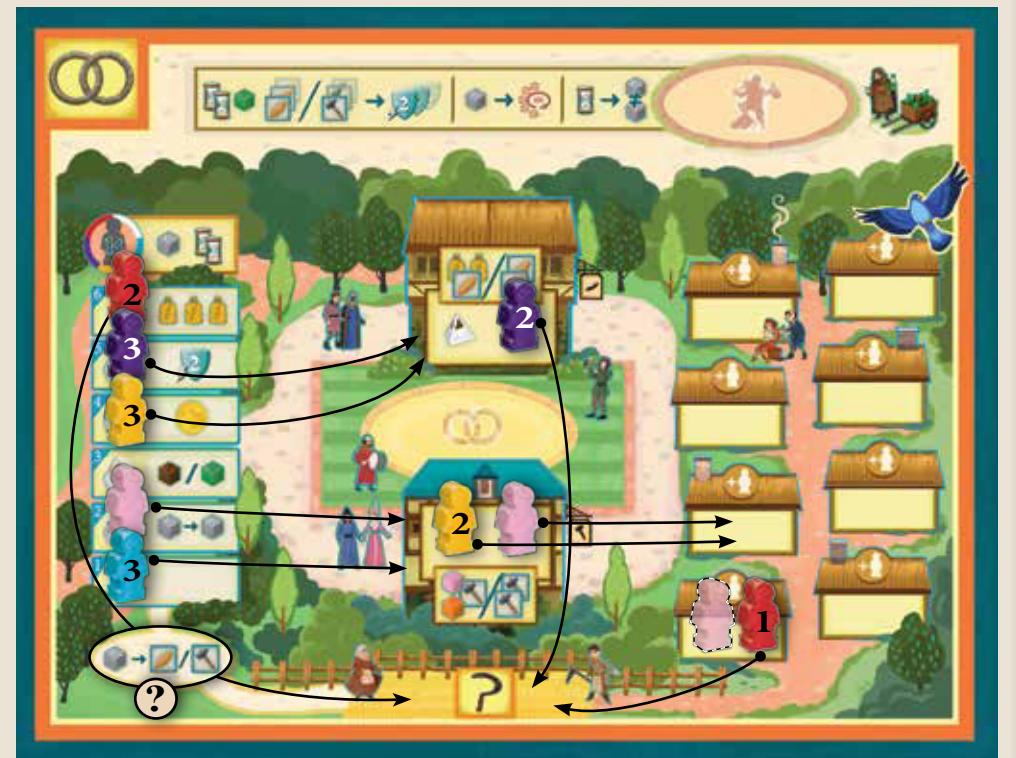
2. Bewegt zunächst die **Paare von Bäckerei und Dorfladen** (also Familienmitglieder der Spieler, die bei der vorherigen Hochzeit verheiratet wurden) **zum Elternglückbereich**. Danach versetzt ihr die **gerade verheirateten Paare** (bei Schritt 1.) **vom** Zeremonienbereich **zur** Bäckerei oder zum Dorfladen (je nach Wahl des höherrangigen Familienmitglieds). Zuletzt werden **alle Familienmitglieder ohne Partner** (Unverheiratete sowie Witwen und Witwer) aus allen Bereichen des Marriage-Spielplans zurück auf den eigenen Hofplan gestellt.

Spieler, dessen Familienmitglied **vom** Zeremonienbereich zu deren Hofplan **zurückgestellt** wurde (also Unverheiratete), **dürfen in diesem Moment** 1 beliebigen Einflussstein abgeben, um 1 Brot oder 1 Werkzeug zu erhalten.

All diese „automatische Bewegung“ von Familienmitgliedern (mit oder ohne Partner) findet **nur während** der Hochzeit statt. Wie üblich kann mit der Aktion „Familie“ ein eigenes Familienmitglied auch vom Marriage-Spielplan zurück zum eigenen Hofplan geholt werden. (Wenn diese vom Zeremonienbereich kommt, kann sie hierbei kein Brot oder Werkzeug für 1 Stein kaufen.)

Falls ein **pinkes Familienmitglied zwischen Bäckerei und Dorfladen „entscheiden müsste“** (weil es das Höherrangige ist), wird der 4-seitige Würfel geworfen, um festzulegen, wohin sich das gerade verheiratete Paar bewegt. (Jeweils 2 Farben des Würfels sind Bäckerei bzw. Dorfladen zugeordnet.)

Die Plätze in Bäckerei und Dorfladen sowie im Elternglückbereich sind **nicht** begrenzt (im Spiel zu viert und fünft können also auch 2 Paare auf einem der beiden Gebäude gemeinsam stehen; sich also für dasselbe entscheiden).



3. Nun erhält jeder von euch für eigene Familienmitglieder eine Gunst – je nachdem in welchem Bereich sich diese befinden.

Paare im Elternglückbereich erwarten „Zwillinge“:

- **Jeder** Spieler erhält für **jedes eigene Familienmitglied** in diesem Bereich (das ja Teil eines Paars ist) genau 1 Familienmitglied seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat, das auf den eigenen Hofplan gestellt wird. (Wie üblich nehmst ihr dort das Familienmitglied mit der kleinsten verfügbaren Zahl.)

Hinweis: Diese Gunst erlaubt es **nicht**, Familienmitglieder vom Spielplan zurück zum eigenen Hof zu holen (wie es bei der Aktion „Familie“ erlaubt ist).

Paare in **Bäckerei** und **Dorfladen** erhalten eine Gunst nach Wahl:

- Für **jedes eigene Familienmitglied** in der Bäckerei erhältet ihr entweder 2 Getreidesäcke und 1 Brot ODER 2 Brote.
- Für **jedes eigene Familienmitglied** im Dorfladen erhältet ihr entweder 2 Einflusssteine und 1 Werkzeug ODER 2 Werkzeuge.

Schließlich beginnt eine neue Runde.



BROT UND WERKZEUG

Brot kann entweder verwendet werden, um Familienmitglieder bei Schritt 2 der Messe in der Kirchenhierarchie aufsteigen lassen; wobei du für jede Stufe, die ein Familienmitglied aufsteigen soll **je 1 Brot** zahlen musst (anstatt der Anzahl Getreidesäcke – was du aber pro Stufe jeweils neu entscheiden kannst).

ODER 1 Brot kann **jederzeit** verwendet werden, um die Zahl auf einem eigenen Familienmitglied, das noch nicht verstorben ist, um **genau 1** zu erhöhen. Hierzu legst du dieses Brotplättchen unter dein gewähltes Familienmitglied. Von nun an zählt es zur „nächsten Generation“ (also als nächsthöhere Zahl).

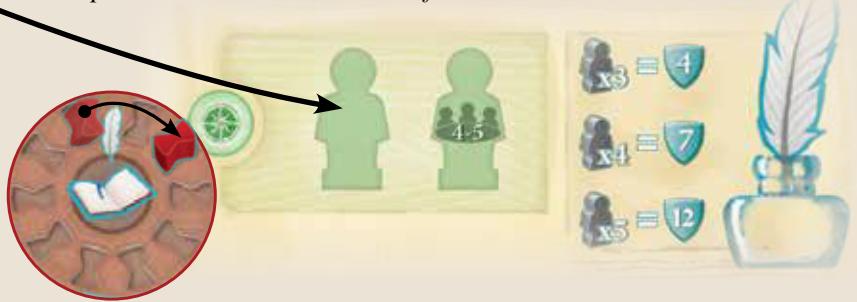
Wichtig: Unter ein Familienmitglied kann jeweils nur **einmal** im Spiel 1 Brot gelegt werden! Hierfür muss es sichtbar sein (also nicht im schwarzen Beutel) und aufrecht (also „lebend“) auf dem Spielplan oder eigenen Hof stehen. Stirbt ein Familienmitglied, das ein Brot „trägt“, lege das Plättchen zurück in den Vorrat.



Beispiel:

André hat gerade den Federkiel auf seiner Lebenszeitleiste überschritten und muss nun eines seiner Familienmitglieder sterben lassen. Er hat zwei Familienmitglieder mit der Zahl „1“, drei mit der Zahl „2“ und eines mit der Zahl „3“ auf dem Spielplan. Er verwendet nun die beiden zuvor erhaltenen Brote und legt jeweils eines unter seine beiden noch „lebenden“ Familienmitglieder mit der Zahl „1“.

Da diese beiden nun als „gleichwertig“ zu den Familienmitgliedern mit der Zahl „2“ gelten, wählt er sein Familienmitglied, das auf der nördlich benachbarten Burg im Reisebereich steht und legt es auf einen freien Platz im entsprechenden Bereich der Dorfchronik.



Ein Werkzeug kann bei der Aktion „Handwerk“ eingesetzt werden, um dasselbe soeben hergestellte Gut sofort ein **zweites** Mal zu erhalten.
 (In der Brauerei produzierst du also beispielsweise 4 Bier durch den Einsatz von 1 Werkzeug und Zeit bzw. Getreide. In der Mühle erhältst du 4 Münzen, wenn du 1 Werkzeug, 2 Zeit und 2 Getreidesäcke ab gibst. Und so weiter.)
 Für diese „Verdoppelung“ wird also nur das 1 eingesetzte Werkzeug zurück in den Vorrat gelegt (es fallen keine weiteren Kosten wie Zeit, Getreidesäcke oder Einflusssteine an, um mit 1 Werkzeug das Gleiche nochmals herzustellen).
Wichtig: Pro Handwerksaktion kann stets nur 1 Werkzeug eingesetzt werden!

Hinweis: Brot und Werkzeug gelten nicht als Güter und können daher nicht als Privileg der 3. Stufe in der Ratsstube gewählt werden. Auch kann mit 1 Werkzeug das Privileg der 3. Stufe dort nicht verdoppelt werden.

Beispiel:

Konstanze möchte eine Aktion in den Ställen ausführen. Sie nimmt also 1 Einflussstein vom Aktionsfeld „Handwerk“ und platziert ein Familienmitglied von ihrem Hofplan auf den Bereich unterhalb der Ställe. Dann zahlt sie insgesamt 6 Zeit (3 für die Ausbildung und weitere 3 für die Zucht) sowie 1 Werkzeug und kann nun entscheiden, ob sie entweder 2 Ochsen oder 2 Pferde aus dem Vorrat nimmt. (Sie dürfte nicht 1 Ochsen und 1 Pferd nehmen.) **Konstanze** entscheidet sich für die 2 Pferde (das verwendete Werkzeug legt sie zurück in den Vorrat).



Ein Familienmitglied stirbt

Sollte ein Familienmitglied in einem Bereich des Marriage-Spielplans sterben, wird es auf einen freien „gelben“ Platz der Dorfchronik gelegt (falls verfügbar). (Dies muss nicht ein Platz mit Marriage-Symbol sein.) Sind dort bereits alle gelben „Hofplan“-Plätze belegt, wird es wie üblich auf den Friedhof gelegt.

Hinweis: Falls das „gestorbene“ Familienmitglied mit einem pinken Familienmitglied verheiratet war, wird Letzteres sofort zurück in den Vorrat gelegt.

Marriage mit Inn und/oder Port

Diese neue Erweiterung kann mit allen anderen Erweiterungen kombiniert werden. Folgt den Anweisungen für die Spielvorbereitung der jeweils verwendeten Erweiterungen in diesem Regelheft mit den folgenden Anpassungen:

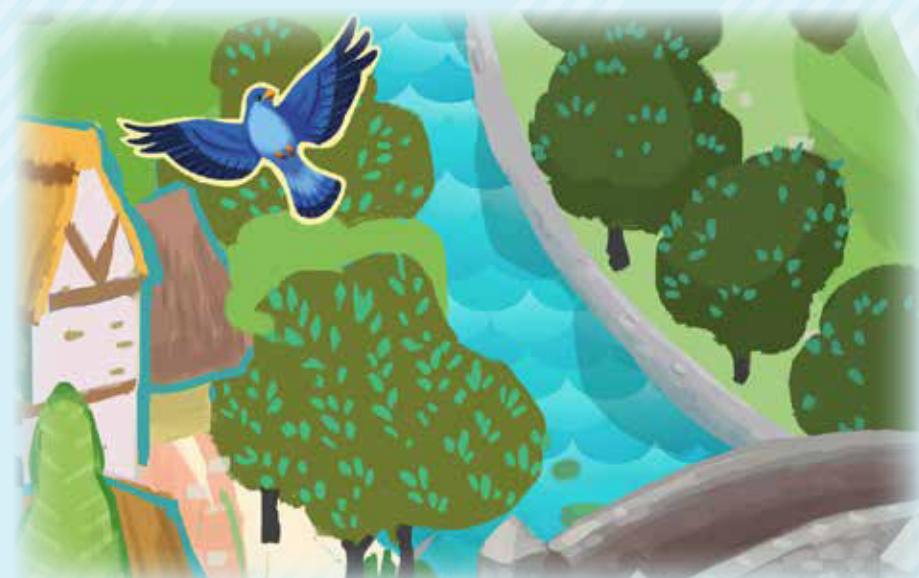
- Beim Spiel mit der **Inn-Erweiterung** fügt die 3 **Marriage-Personenkarten** den 30 Personenkarten hinzu, bevor ihr die Karten mischt. Bildet dann 3 Stapel zu je 11 Karten und platziert diese 3 Personenstapel **offen** auf dem Inn-Spielplan.
- Beim Spiel mit der **Port-Erweiterung** fügt die 2 **Marriage-Schatzkisten** den 6 Schatzkisten hinzu, bevor ihr die Kisten mischt und einen verdeckten Stapel bildet. Platziert diesen dann wie üblich auf der „Schatzinsel“.
- Nehmt die **Aufbaukarten mit den zwei Ringen** und den **entsprechenden Erweiterungs-Symbolen**. Wählt diejenige, die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan.

Spielablauf

Es gibt keine zusätzlichen Regeln für den Spielablauf mit mehreren Erweiterungen. Es gelten also die Regeln der jeweils verwendeten Erweiterungen.

Spielende

Das Spielende wird wie üblich eingeläutet, wie es im Abschnitt „Spielende“ des Basisspiels (bzw. für das Spiel mit der Port-Erweiterung auf Seite 7) beschrieben ist. Auch die Schlusswertung wird wie üblich abgehandelt.



LEBENSZIELE

Diese kleine Erweiterung fügt dem Spiel 19 Lebenszielkarten hinzu (9 Silberziele und 10 Goldziele). Ihr könnt diese Karten sowohl mit dem Basisspiel als auch mit allen möglichen Kombinationen aus Basisspiel und Erweiterungen verwenden.

Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel zunächst wie üblich vor, indem ihr der Beschreibung der gewählten Kombination folgt. Nachdem ihr die Spielvorbereitung abgeschlossen habt, aber noch bevor ihr die Aktionsfelder für die erste Runde bestückt, nehmt die Lebenszielkarten und trennt die **Silberziele** (silberne Rückseite) von den **Goldzielen** (goldene Rückseite). Je nachdem, ob und mit welchen Erweiterungen ihr spielt, müsst ihr einige Lebensziele aussortieren und aus dem Spiel entfernen. Wenn die Karte kein Symbol (in ihrer oberen rechten Ecke) hat, kann sie in jeder Kombination verwendet werden. Zeigt sie ein Symbol, so weist dieses auf die Erweiterung hin, mit der sie verwendet wird.

Nachdem ihr die entsprechenden Karten entfernt habt, mischt die Silber- und Goldziele getrennt voneinander. Teilt an jeden Spieler verdeckt und zufällig jeweils **1 Silberziel** und **1 Goldziel** aus. Legt die übrigen Lebenszielkarten zurück in die Schachtel. Eure eigenen Ziele dürft ihr euch jederzeit ansehen, sollet sie aber stets verdeckt halten.

Spielablauf

Die Lebensziele ändern keine der üblichen Regeln, sondern bieten nur einen weiteren Weg, um Punkte zu erhalten (wer möchte, kann auch ganz darauf verzichten, sie zu erfüllen). Jedes Lebensziel zeigt bestimmte Voraussetzungen. **Jederzeit** im Spiel (auch am Spielende), wenn du **alle** Voraussetzungen eines Lebensziels erfüllst, darfst du die Karte aufdecken und erhältst dann sofort die aufgedruckten Ruhmespunkte. Lege die Karte dann zurück in die Schachtel. (Du bekommst keine neue Karte.)

Beachte: Um die Punkte zu erhalten, musst du die abgebildeten Spielteile bzw. Voraussetzungen nur vorweisen; abgeben musst du davon nichts (nur die Lebenszielkarte selbst).

Spielende

Spielende und Schlusswertung werden wie üblich abgehendelt. Wer eine oder sogar beide eigenen Zielkarten nicht erfüllt hat, erhält dafür keinerlei Punktabzüge.

Silberziele

Aristokratin



Bauer



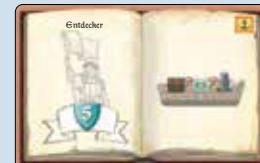
Bierbrauer



Büttel



Entdecker



Handwerker



Kutscher



Ritter



Schriftsteller



*nicht zwingend in dieser Anordnung

Goldziele

Gouvernante



Mindestens **je 1** deiner Familienmitglieder muss im Zeremonienbereich, Elternglückbereich und entweder auf der Bäckerei ODER dem Dorfladen stehen; **und** zudem **1** auf deinem Hof.

Handelsreisender



Mindestens 1 deiner Familienmitglieder muss auf der Burg in der oberen rechten Ecke des Reisebereichs stehen **und** du musst bereits mindestens 2 Kunden bedient haben.

Händler



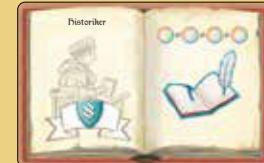
Du musst bereits mindestens 6 Kunden bedient haben.

Heiliger



Du musst mindestens 3 eigene Familienmitglieder auf den Kirchenstufen haben: jeweils mindestens **1** auf den ersten 3 Stufen.

Historiker



Du musst eigene Familienmitglieder in mindestens **4 verschiedenen Berufsgruppen** der Dorfchronik haben (es gibt 5 Berufsgruppen; ein mit dem Barden platziertes zählt nicht).

Leuchtturmwärter



Du musst auf mindestens 2 Leuchttürmen jeweils 1 Familienmitglied haben.

Meister



Du musst mindestens 4 eigene Familienmitglieder auf **Handwerksbetrieben** und/oder in der **Handwerkssektion** der Dorfchronik haben.

Messdiener



Mindestens 1 deiner Familienmitglieder der **4. Generation** muss sich auf irgendeiner der Kirchenstufen befinden.

Sekretär



Mindestens 1 deiner Familienmitglieder muss auf der **4. Stufe** der Ratsstube stehen **und** du musst den Marker „Nächster Startspieler“ besitzen.

Wirtin



Du musst mindestens 4 (noch nicht gespielte) Personenkarten **auf der Hand** haben.

PERSONENKARTEN



Behalte die folgenden Karten bis zum Spielende auf der Hand.
Werte sie bei der Schlusswertung mit aus.



Bäuerin

Du erhältst je 1 Punkt für jeden Getreidesack, den du noch auf deinem Hofplan liegen hast. Du kannst also maximal 5 Punkte mit dieser Karte erhalten.



Bürgermeister

Du erhältst Punkte für **grüne** Einflussteine, die du auf deinem Hofplan übrig hast: 1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 grüne Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!



Chronist

In der Dorfchronik: Du verwendest für die Schlusswertung der Dorfchronik die auf dieser Karte abgebildete Tabelle **anstatt** der auf der Dorfchronik abgebildeten Tabelle.



Gelehrter

Du erhältst Punkte für **rosafarbene** Einflussteine, die du auf deinem Hofplan übrig hast: 1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 rosafarbene Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!



Graf

Im Reisebereich: Für jede **Burg mit roter Flagge**, auf der einer deiner Marker liegt, erhältst du je 2 Punkte. (Es gibt nur 3 Burgen mit roter Flagge: die beiden, die als Belohnung eine Münze geben und die Burg in der oberen rechten Ecke.) Du kannst also maximal 6 Punkte mit dieser Karte erhalten.



Gutsverwalter

Für jede **Güterart**, die auf der Karte abgebildet ist und noch auf deinem Hofplan liegt, erhältst du 2 Punkte. Du kannst also maximal 12 Punkte mit dieser Karte erhalten (da es insgesamt 6 Güterarten gibt).



Medikus

Du erhältst je 1 Punkt für jedes deiner noch „lebenden“ Familienmitglieder. Dazu zählen alle deine Familienmitglieder auf deinem Hofplan, im schwarzen Beutel sowie auf den Spielplänen. (Die in der Dorfchronik, dem Friedhof, den Sebestattungsfeldern sowie „Ungeborene“ zählen natürlich nicht.)



Nonne

Du erhältst Punkte für **braune** Einflussteine, die du auf deinem Hofplan übrig hast: 1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 braune Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!



Reisender

Im Reisebereich: Du verwendest für die Schlusswertung der Anzahl Burgen, die deine Familienmitglieder besucht haben (also die Anzahl deiner Marker) die auf dieser Karte abgebildete Tabelle **anstatt** der im Reisebereich abgebildeten Tabelle.



Taschendiebin

Werte diese Karte ganz zuletzt aus, **nachdem** die Schlusswertung durchgeführt wurde und **nachdem alle** anderen Karten ausgewertet wurden. Wenn du jetzt auf der Ruhmesleiste hinten liegst (also kein Spieler weniger Punkte hat als du), erhältst du 6 Punkte. Hat jemand weniger Punkte als du, erhältst du nur 3 Punkte.



Zunftmeister

Du erhältst Punkte für **orangefarbene** Einflussteine, die du auf deinem Hofplan übrig hast: 1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 orangefarbene Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!





Die folgenden Karten darfst du jederzeit während deines Zuges, eines Markttages oder einer Messe spielen.



Abt

Um diese Karte spielen zu dürfen, **musst** du mindestens 1 Familienmitglied auf einer Stufe der Kirche haben. Bewege sofort eines deiner Familienmitglieder auf die höchste Stufe der Kirche (nach ganz rechts). (Du bezahlst dafür kein Getreide oder Brot.)



Bote

Lege sofort 1 **deiner** Marker auf eine Burg des Reisebereichs, auf dem du noch **keinen** Marker hast. Du erhältst sofort die Belohnung dieser Burg. (Bewege aber kein Familienmitglied zu dieser Burg.)



Edeldame

Du erhältst sofort 2 Punkte auf der Ruhmesleiste. Wähle außerdem sofort 1 der 3 Personenstapel, schaue ihn durch, erwerbe 1 Karte deiner Wahl, indem du ihre Kosten **bezahlst** und nimm sie auf deine Hand (oder spiele sie sofort). Lege den gewählten Stapel (ohne die Abfolge der Karten zu ändern) an seinen Platz zurück.



Knecht

Du erhältst sofort 2 Punkte auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort alle leeren Getreidesackfelder auf deinem Hofplan mit Getreidesäcken aus dem Vorrat auffüllen (auch zwischen Stufenaufstiegen in der Kirche). Wie üblich darfst du nicht mehr als 5 Getreidesäcke auf deinem Hofplan lagern.



Kräuterweib

(*Darf nicht während eines Markttages gespielt werden.) Du erhältst sofort 2 Punkte auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort den Marker auf **deiner** Lebenszelleiste auf das Feld rechts neben den Federkiel zurücksetzen ODER auf das Feld links neben den Federkiel vorsetzen (nicht während du Zeit abgibst); wodurch der nächste Tod früher oder später eintritt.



Ratsherr

Um diese Karte spielen zu dürfen, **musst** du mindestens 1 Familienmitglied auf einer Stufe der Ratsstube haben. Eines deiner Familienmitglieder in der Ratsstube erhält sofort 2 **Privilegien**, die dessen Stufe entsprechen. Das heißt, du darfst dir 2 Privilegien aussuchen, die zu dieser Stufe und/oder einer niedrigeren Stufe gehören. Das können 2 verschiedene Privilegien oder dasselbe Privileg zweimal sein. Sollte der Marker „Nächster Startspieler“ bereits genommen worden sein, kannst du dieses Privileg nicht wählen.

Beispiel: Birgit hat ein Familienmitglied auf der 3. Stufe der Ratsstube. Sie spielt den Ratsherrn und nimmt sich 1 Pferd und 1 Bier als ihre 2 Privilegien.



Schmiedin

Nimm dir sofort 2 Pflüge aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Hofplan.



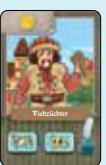
Schreiber

Nimm dir sofort 2 Schriftrollen aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Hofplan.



Verlorener Sohn

Du erhältst sofort 3 Punkte auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort (wie bei der Aktion „Familie“) ein neues Familienmitglied auf deinen Hofplan holen oder ein noch „lebendes“ vom Spielplan zurück auf deinen Hof stellen. Dieser Karteneffekt ist zusätzlich zu deiner regulären Aktion & nicht Teil davon.



Viehzüchter

Nimm dir sofort 1 Pferd ODER 1 Ochsen aus dem Vorrat und lege es/ihm auf deinen Hofplan.



Wagenbauer

Nimm dir sofort 1 Planwagen aus dem Vorrat und lege ihn auf deinen Hofplan.

Die folgenden Karten darfst du nur bei bestimmten Aktionen oder in bestimmten Situationen spielen.



Altwarenhändlerin

Spiele diese Karte am **Ende** eines Markttages, aber **bevor** Kunden aus der Warteschlange aufrücken. Nimm dir kostenlos ein Kundenplättchen, das auf einem blau umrandeten Feld verblieben ist und lege es verdeckt neben deinen Hofplan. (Kann nicht mit dem Marktschreier kombiniert werden.)



Barde

Spiele diese Karte, wenn eines deiner Familienmitglieder stirbt. Du darfst es in die Dorfchronik legen, ohne Rücksicht darauf, wo es gerade gestorben ist. Dieses Familienmitglied besetzt **keinen** Platz in der Dorfchronik, sondern wird dort zusätzlich abgelegt (z. B. auf dem Abbild des Barden).



Gaukler

Spiele diese Karte sofort, **nachdem** du die reguläre Aktion deines Zuges ausgeführt hast. Du erhältst sofort 2 Punkte auf der Ruhmesleiste und darfst 1 **zusätzliche** Aktion ausführen (indem du erneut 1 Stein nimmst oder 3 gleiche Einflusssteine ab gibst). Sollte dein Marker den Federkiel bei der regulären Aktion überquert haben, musst du ein Familienmitglied „beerdigen“, bevor du die zusätzliche Aktion ausführst.



Greis

Spiele diese Karte, **wenn** du an der Reihe bist, eine Aktion zu **wählen**. Du erhältst sofort 3 Punkte auf der Ruhmesleiste und darfst in deinem Zug eine beliebige Aktion durchführen, **ohne** dass du dafür 3 gleiche Einflusssteine abgeben musst oder einen Stein von einem Aktionsfeld nimmst.



Marktschreier

Spiele diese Karte am **Anfang** eines Markttages. Während dieses Markttages darfst du nicht nur die (bis zu 5) Kunden auf den blau umrandeten Feldern bedienen, sondern auch diejenigen in der Warteschlange (braun umrandete Felder). Alle übrigen Regeln gelten wie üblich.



Müller

Spiele diese Karte, wenn du als Aktion den Handwerksbetrieb „Mühle“ nutzt. Gegen Abgabe von 2 Zeit **und** 2 Getreidesäcken erhältst du hiermit **einmalig** 5 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat (anstatt der üblichen 2 Münzen).



Pater

Spiele diese Karte am **Anfang** einer Messe. Während **dieser** Messe darf kein Spieler Familienmitglieder aus dem schwarzen Beutel herauskaufen. Stattdessen bestimmt **du**, welche 4 Figuren (Familienmitglieder und/oder Mönche) aus dem schwarzen Beutel gezogen werden.



Zöllner

Spiele diese Karte, wenn du die Aktion „Reise“ durchführst. Wie immer bewegst du eines deiner Familienmitglieder zu einer benachbarten Burg, musst aber die Kosten **dieser** Reise (2 bzw. 3 Einflusssteine, 2 Zeit und 1 Planwagen) nicht bezahlen.

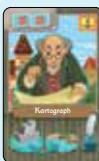


Die Port-Personenkarten (zu erkennen am Anker) darfst du nur bei bestimmten Aktionen oder in bestimmten Situationen spielen.



Admiral

Wenn du einen Kapitän für dein Schiff **anheuerst**, darfst du **stattdessen** diese Karte ausspielen und als Kapitän neben deine Schiffsablage legen. Sie wird wie andere Kapitäne benutzt. (In diesem Fall: Für jeden Einflusstein beliebiger Farbe, den du abgibst, darfst du 1 zusätzlichen Schritt machen.) Sobald dein Schiff in den Hafen zurückkehrt, lege den Admiral zurück in die Schachtel.



Kartograph

Spiele diese Karte, wenn du die Aktion „Reise“ durchführst. Stelle dein Schiff sofort **kostenlos** auf ein Insel-Wasserfeld **deiner Wahl**. Beachte aber, dass du hiermit nur die Bewegungskosten ersetzt (auch Zeit verlierst du nicht). Einen Kapitän musst du **trotzdem** in jedem Fall angeheuert haben. Führe auf der Insel, auf der du gelandet bist, wie üblich alle Aktionen aus, die dir möglich sind. Danach kommt der Kartograph zurück in die Schachtel.



Quartiermeister

Spiele diese Karte, wenn du etwas auf dein Schiff **lädst** (entweder im Hafen oder an einer Insel). Du darfst **einmalig** 2 Spielteile **derselben** Art einladen (dennoch benötigt jedes seinen eigenen Laderaum). Spielst du diese Karte, wenn du Plättchen auf einer Insel einlädst, darfst du also direkt die **obersten** 2 Plättchen des Stapels dieser Insel laden (vorausgesetzt, du hast mindestens 2 Laderäume frei). Danach kommt der Quartiermeister aus dem Spiel.

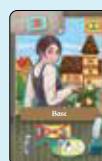


Steuermann

Spiele diese Karte sofort, nachdem du einen Kapitän **angeheuert** hast, und lege sie neben deinen Kapitänen. Immer wenn du dein Schiff bewegst, darfst du nun 1 weiteren kostenlosen Schritt machen. (D. h., du darfst insgesamt 2 kostenlose Schritte machen, bevor du Einflussteine für weitere abgeben müsstest.) Sobald dein Schiff in den Hafen zurückkehrt, lege den Steuermann und deinen Kapitän zurück in die Schachtel.



Die Marriage-Personenkarten (zu erkennen an den zwei Ringen) darfst du jederzeit während deines Zuges, eines Markttages oder einer Messe spielen.



Base

Du darfst sofort (wie bei der Aktion „Heirat“) ein Familienmitglied von deinem Hofplan auf einen verfügbaren Rang im Zeremonienbereich platzieren und musst die Kosten hierfür aber **nicht** zahlen. Zudem entfällt für dich **einmalig** die Beschränkung, dass nicht mehr als 1 Familienmitglied pro Spieler dort stehen darf. Dieser Karteneffekt ist **zusätzlich** zu deiner regulären Aktion & nicht Teil davon.



Fragnerin

Nimm dir sofort 1 Einflusstein beliebiger Farbe, 1 Getreidesack und 1 Werkzeug ODER 1 Brot aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Hofplan. Wie üblich darfst du nicht mehr als 5 Getreidesäcke auf deinem Hofplan lagern.



Tausendsassa

Du erhältst sofort 1 Punkt auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort den 4-seitigen Würfel viermal werfen. Für jedes Würfelergebnis nimmst du dir je 1 Einflusstein der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Hofplan.



PROMO-PLÄTTCHEN



Diese Plättchen können dem Grundspiel nach Belieben hinzugefügt werden.



Dieses Kundenplättchen kostet keine Güter (ggf. musst du aber 1 grünen Einflusstein und 1 Zeit abgeben).



Tue eine gute Tat! Der Bettler ist ein ganz normales Kundenplättchen, für das du 2 Münzen in den Vorrat zurücklegen musst.



Bedienst du diesen Kunden, musst du den Marker „Nächster Startspieler“ besitzen und ihn zurück auf die Ratsstube legen.



Diesen Kunden musst du mit deinem Rhetorik-Können einfach nur lange genug bequatschen, indem du 2 grüne Einflussteine in den Vorrat zurücklegst.



Für je 2 eigene Kundenplättchen (dieses eingeschlossen) erhältst du bei der Schlusswertung jeweils 1 Punkt zusätzlich.



Diese 3 Kundenplättchen werden wie üblich bedient.

Nur mit der Inn-Erweiterung verwendbar!



Für jede deiner Personenkarten mit einem **leeren Tintenfässchen** erhältst du bei der Schlusswertung jeweils 1 Punkt zusätzlich.



Diese 2 Kundenplättchen werden wie üblich bedient.



Verkaufe eine Schatzkiste, die du bereits nach Hause gebracht hast, aber noch nicht zu Geld (bzw. Werkzeug) gemacht hast.



Dieses Plättchen kann den anderen Schatzkisten hinzugefügt werden.

