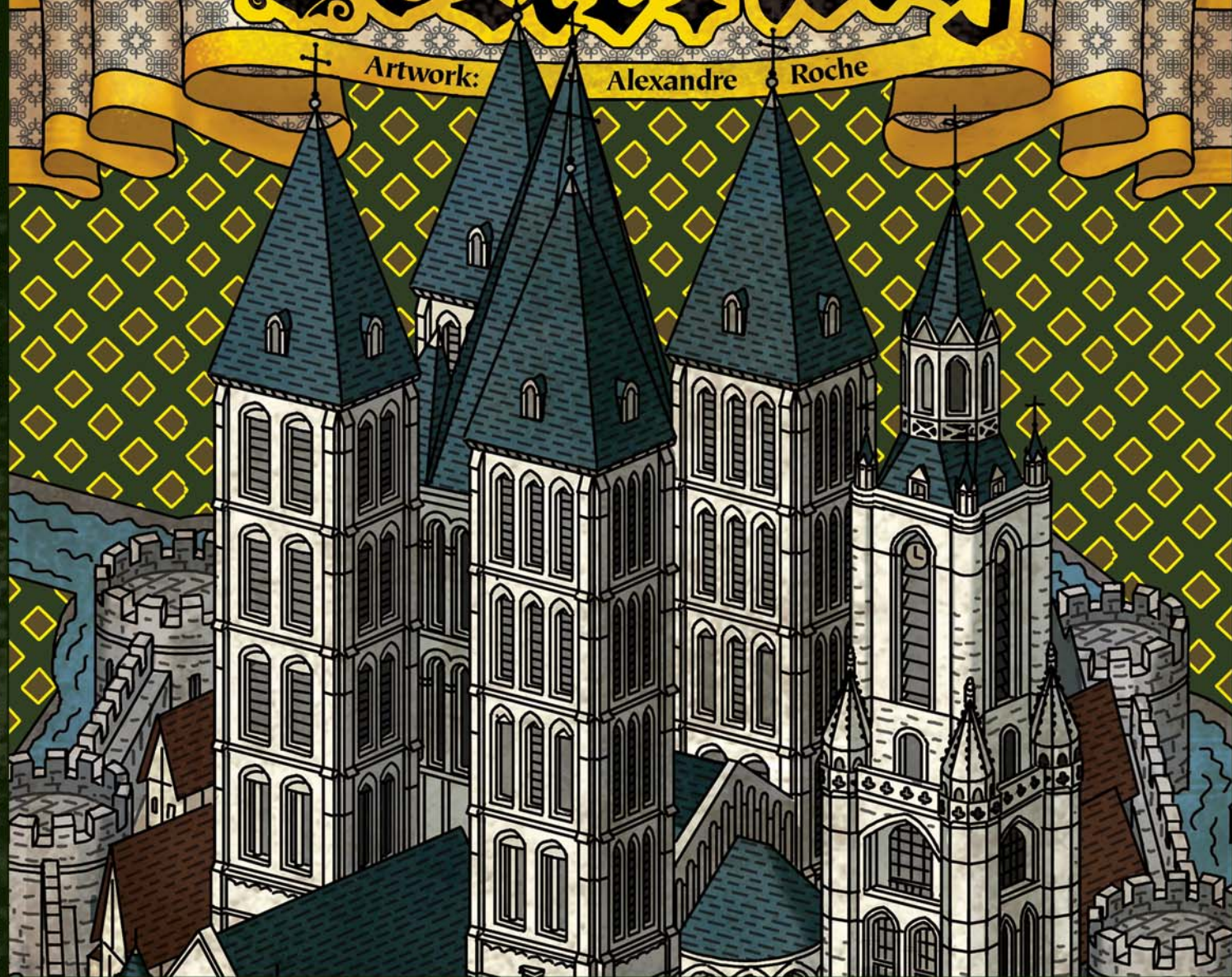


SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

# Tournai

Artwork:

Alexandre Roche



Créée par les Romains au I<sup>er</sup> siècle dans la Gaule belge, Tournai doit l'essentiel de son essor à l'Escaut. Malheureusement, ce dernier participa également à sa perte puisqu'en 881, les Normands remontèrent son cours et purent ainsi s'emparer de la cité, ce qui arrêta net son ascension. Le cataclysme normand obligea les Tournaisiens à fuir ce qui devint un énorme champ de ruines. Ce jeu vous invite à réparer les dégâts causés par l'invasion normande en construisant et en exploitant les prestigieux bâtiments de la ville. Participez ainsi à la nouvelle et glorieuse ère qui portera la ville pendant plus de sept siècles !



Built by the Romans during the first century in Belgian Gaul, Tournai experienced most of its growth along the Scheldt river. In 881, the Normans upstream conquered the city, squelching its magnificent boom. The Norman disaster forced the Tournaisians to flee what became an enormous field of ruins. Only thirty years after their escape did people begin to return to their homes. This game invites you to repair the damage caused by the invasion of Normandy, by constructing and operating the prestigious buildings of the city. Join the new and glorious era, which will see more than seven centuries of prosperity for the rebuilt city.



Tournai wurde im 1. Jahrhundert von den Römern im belgischen Gallien am Ufer der Schelde gegründet. Diese günstige Lage brachte der Stadt rasch Pracht und Wohlstand. Unglücklicherweise trug sie auch entscheidend zu Tournais jähem Niedergang bei, als im Jahr 881 die Normannen stromaufwärts kommend die Stadt erobern konnten. Erst dreißig Jahre später begannen die Menschen, in ihre Häuser zurückzukehren. Dieses Spiel lädt Sie ein, prächtige Gebäude in der Stadt zu errichten und zu nutzen, um die Schäden zu reparieren, die durch den Einfall der Normannen verursacht wurden. Haben Sie Teil an dieser neuen, glorreichen Ära, die der Stadt mehr als sieben Jahrhunderte Wohlstand bringen wird.



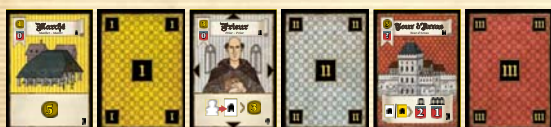
# Überblick

**Tournay ist ein Kartenspiel, in dem jeder Spieler in der Rolle einer wohlhabenden Familie aus Tournay einen Teil der Stadt verwaltet und dessen Bewohner lenkt, die zu den drei Ständen gehören: Adel (symbolisiert durch die Farbe Rot), Klerus (Weiß) und Bürger (Gelb).**

Die Aktivitätskarten sind nach Stufe (von I bis III) und Farbe (rot, weiß und gelb) geordnet und bilden auf diese Weise 9 verschiedene Kartenstapel. Zu Beginn verfügt jeder Spieler über zwei Einwohner jeden Standes, die verwendet werden, um verschiedene Aktionen auszuführen: eine Karte ziehen, ein Gebäude des eigenen Stadtteils aktivieren, ein bedrohliches Ereignis bekämpfen, Denare verdienen oder seine Einwohner auf dem Platz versammeln, um sie erneut

verfügbar zu machen. Am Anfang seines Zuges kann jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand spielen, um seinen Stadtteil (ein Raster von 9 Karten) aufzubauen. Karten der Stufen I und II verleihen den Spielern verschiedene Vorteile, während Karten der Stufe III dem Spieler, der sie gelegt hat, am Ende Prestige bringen – aber auch seinen Mitspielern. **Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten nach der abschließenden Wertung gewinnt das Spiel!**

## Spielmaterial



♦ 90 Aktivitätskarten für das Basisspiel mit den Symbolen: ♠ und ♣ (30 Karten jeder Farbe unterteilt in drei Stufen). Die auf den Karten verwendeten Symbole werden auf den Spielhilfen beschrieben.

♦ 18 Aktivitätskarten für die Erweiterung mit dem Symbol ♠♣ (6 Karten jeder Farbe unterteilt in die Stufen I und II). Die Karten der Erweiterung werden am Ende dieser Spielregel erklärt.



♦ 4 Platz-Karten



♦ 4 Wertungssteine in den Farben der Spieler



♦ 1 Startspielermarker



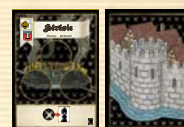
♦ 1 doppelseitiger Spielplan (Vorratsseite / Wertungsseite)



♦ 33 Einwohner (11 gelbe Bürger, 11 weiße Kleriker, 11 rote Adlige)



♦ Münzen im Wert von 1 (x30), 5 (x9) und 10 (x10) Denaren



♦ 15 Ereigniskarten



♦ 20 Schadensmarker/ graue Einwohner



♦ 6 Spielhilfen

## Spielvorbereitung

**A** Der doppelseitige Spielplan wird mit der Vorratsseite nach oben gelegt und dann 3 Einwohner jeder Farbe auf den gekennzeichneten Feldern platziert.

**B** Die Aktivitätskarten werden nach Farbe und Stufe auf 9 Kartenstapel mit je 10 Karten sortiert. **Für ein erstes Spiel werden nur die Karten des Basisspiels verwendet.**

Jeder dieser 9 Kartenstapel wird gemischt und unterhalb der gleichfarbigen Markierungen auf dem Spielplan in absteigender Stufe abgelegt.

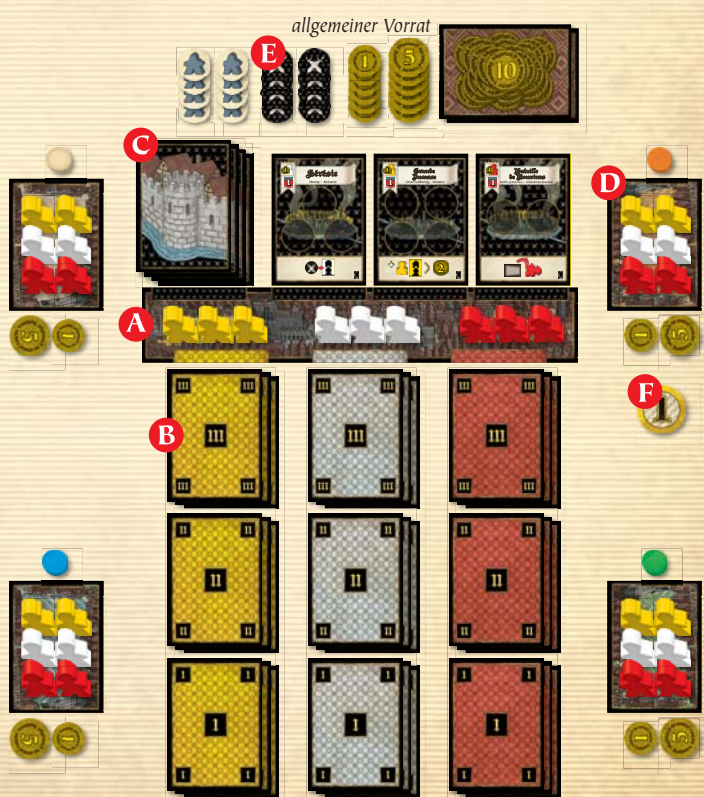
**C** Die 15 Ereigniskarten werden über der ersten schwarzen Markierung auf dem Spielplan als Kartenstapel abgelegt. Die obersten drei Ereigniskarten werden aufgedeckt und bilden rechts neben dem Ereigniskartenstapel oberhalb der drei Markierungen die Reihe der aktiven Ereignisse.

**D** Jeder Spieler erhält 6 Denare, eine Platz-Karte und einen Wertungsstein derselben Farbe und legt alles vor sich ab.

Jeder Spieler stellt zwei Einwohner jeder Farbe (gelb, rot und weiß) auf seine Platz-Karte. Während des gesamten Spiels repräsentieren die Einwohner auf der Platz-Karte eines Spielers dessen verfügbare Einwohner.

**E** Das verbleibende Geld, die Schadensmarker und die grauen Einwohner werden als allgemeiner Vorrat zur Seite gelegt.

**F** Ein Startspieler wird bestimmt und erhält für das ganze Spiel den Startspielermarker (der nur verwendet wird, um festzulegen, wann das Spiel endet).





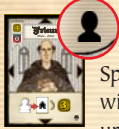


# Aktivitätskarten

Die Aktivitätskarten der 9 Stapel enthalten 4 Arten von Karten:



**Die Gebäude:** Sie werden in den Stadtteilen der Spieler gebaut und können von ihnen mit einem Einwohner derselben Farbe aktiviert werden, um den Spieler auf diese Weise von der Wirkung des Gebäudes profitieren zu lassen.



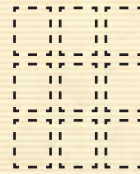
**Die Personen:** Sie werden in den Stadtteilen der Spieler abgelegt und interagieren mit den Karten, die sich in derselben Zeile oder Spalte befinden, was durch die vier Pfeile auf der Karte veranschaulicht wird. Die Spieler müssen keine Einwohner auf Personen zu legen, um diese zu aktivieren.



**Prestigegebäude:** Das sind die Karten der Stufe III, mit denen Prestigepunkte gewonnen werden können. Jeder Typ gebauter Prestigegebäude löst am Ende des Spiels eine Wertung für alle Spieler aus.



**Stadtschreier:** Jeder der 9 Kartenstapel enthält eine solche Karte. Diese Karten kündigen die Ereignisse an: Zieht man eine solche Karte, werden die aktiven Ereignisse ausgelöst!



Jeder Spieler baut seinen Stadtteil durch das Spielen von Gebäuden, Personen und Prestigegebäuden. Ein Stadtteil ist maximal 3 Zeilen und 3 Spalten — also 9 Felder — groß.

Zoom auf eine Aktivitätskarte

Name der Karte

Baukosten  
Prestigepunkte, die man bei Spielende erhält



Kartentyp (Gebäude, Person oder Prestigegebäude)

Wirkung der Karte

Symbol für Karte des Basisspiels oder der Erweiterung

## Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Zug eines Spielers besteht aus zwei Phasen, die in dieser Reihenfolge gespielt werden müssen: 1- eine Handkarte ausspielen (optional), 2- mit Einwohnern eine Aktion ausführen (erforderlich).

### Eine Handkarte ausspielen (optional)

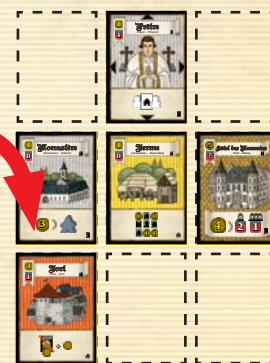
Der aktive Spieler kann eine Karte aus seiner Hand spielen, um seinen Stadtteil zu erweitern. Dazu muss er die Baukosten bezahlen, die oben links auf der Karte angegeben sind. Abgesehen von der allerersten muss jede Karte seitlich angrenzend (nicht diagonal) neben mindestens einer bereits vorhandenen Karte abgelegt werden. Der Stadtteil eines Spielers darf nie mehr als 3 Zeilen und 3 Spalten groß sein.

**Beispiel:** Am Anfang von Madelines Zug besteht ihr Stadtteil bereits aus 5 Karten. Sie möchte die Karte «Markt» aus ihrer Hand spielen, die sie einen Denar kostet. Sie kann die Karte auf einen der vier freien Plätze in ihrem Stadtteil spielen oder eine der beiden bereits gespielten gelben Karten überbauen oder eine der drei anderen Karten ersetzen.

#### Hinweise:

- Man darf eine Karte auf eine andere Karte spielen, wenn beide dieselbe Farbe haben (mehr als zwei Karten können übereinander liegen).
- Sind die Karten jedoch unterschiedlicher Farbe, so ersetzt die neue Karte die bereits liegende(n) Karte(n); letztere werden wieder verdeckt unter ihre ursprünglichen Kartenstapel gelegt.
- Es ist möglich, eine Karte auf eine besetzte Karte zu spielen. Wenn es ein Schadensmarker oder ein grauer Einwohner ist, wird dieser zurück in den Vorrat gelegt. Wenn es ein Einwohner des Spielers ist, wird dieser neben der eigenen Platz-Karte abgelegt.
- Ein Spieler kann nicht zwei Prestigegebäude (Stufe III) mit demselben Namen in seinem Stadtteil spielen. Mit Karten der Stufen I oder II hingegen ist dies durchaus möglich.

Kosten



### Mit Einwohnern eine Aktion ausführen (erforderlich)

Der aktive Spieler muss einen oder mehrere verfügbare Einwohner derselben Farbe verwenden, um eine Aktion auszuführen.

Der Spieler kann dazu:

- verfügbare Einwohner von seiner Platz-Karte verwenden (die Einwohner, die auf der eigenen Platz-Karte stehen). Die Verwendung dieser Einwohner ist kostenlos. **UND/ODER**
- verfügbare Einwohner von den Platz-Karten der Mitspieler verwenden. Der Spieler muss pro fremdem Einwohner jeweils 2 Denare an deren Besitzer bezahlen. Nach der Verwendung werden diese Einwohner neben ihre ursprünglichen Platz-Karten gelegt: Sie gehören immer noch demselben Spieler,

sind dann aber zunächst nicht mehr verfügbar. Es ist möglich, Einwohner von verschiedenen Spielern für eine Aktion zu verwenden.

Der Spieler muss eine der folgenden Aktionen wählen:

- Ziehen einer Karte.
- Aktivieren eines Gebäudes des eigenen Stadtteils.
- Bekämpfen einer Ereigniskarte.
- Denare einnehmen.
- Versammeln seiner Einwohner auf der Platz-Karte.





## 1 Ziehen einer Karte

**Mit einem Einwohner kann ein Spieler eine Karte der Stufe I in der Farbe des Einwohners ziehen.** Zwei Einwohner derselben Farbe erlauben es, eine Karte der Stufe II dieser Farbe zu ziehen. Mit drei gleichfarbigen Einwohnern kann man eine Karte der Stufe III dieser Farbe ziehen. Die zum Ziehen der Karte verwendeten Einwohner werden neben die Platz-Karten gelegt, von denen sie kamen. Nachdem Farbe und Zahl der Einwohner gewählt wurden, darf der Spieler:

- entweder **die erste, offene Karte des Kartenstapels ziehen**, wenn es eine solche gibt,
- oder **zwei verdeckte Karten ziehen und ansehen, eine auswählen und die andere offen auf den Kartenstapel legen**. Es ist möglich, diese zweite Option auszuwählen, obwohl bereits eine offene Karte auf dem Kartenstapel liegt; diese wird dann zuerst verdeckt unter den Kartenstapel geschoben. Wenn der Kartenstapel nur noch aus 2 Karten besteht (egal ob die erste offen oder verdeckt ist), schaut sich der Spieler beide an, behält eine und legt die andere offen zurück. Wenn es nur noch eine Karte im Stapel gibt (offen oder verdeckt), muss er diese nehmen.

### Ereigniskarten und Stadtmauern

Ereigniskarten spielen zwei verschiedene Rollen im Spiel (die später genauer beschrieben werden):

- Die Auswirkungen der aktiven Ereignisse treten ein, sobald ein Spieler eine Stadtschreier-Karte zieht. Die Auswirkungen können positiv oder negativ sein.
- Die Spieler können ein aktives Ereignis bekämpfen. In diesem Fall nimmt der Spieler die Karte auf die Hand, und sie wird zu einer Stadtmauer. Man kann eine Stadtmauer spielen, um sich vor den Auswirkungen eines Ereignisses zu schützen, sobald ein Stadtschreier erscheint.

### Ziehen einer Stadtschreier-Karte und Aktivierung der Ereignisse.

Wenn eine der beiden gezogenen, verdeckten Karten ein Stadtschreier ist, muss der Spieler eine Ersatzkarte ziehen, bevor er sich entscheidet, welche Karte er auf seine Hand nehmen möchte. Danach:

**1 - legt er die Stadtschreier-Karte um 90° gedreht unter ihrem Kartenstapel ab** (im Vergleich zu den anderen Karten), unter ihrem Kartenstapel ab, was verdeutlicht, dass es in diesem Stapel keinen weiteren Stadtschreier mehr für den Rest des Spiels gibt.

**2 - legt er einen Denar aus dem Vorrat auf einen leeren Kreis auf jeder aktiven Ereigniskarte.** Wenn alle Kreise auf einer Ereigniskarte belegt sind, wird keine Münze auf diese Karte gelegt.

**3 - wirkt sich links beginnend jede der aktiven Ereigniskarten auf alle Spieler aus.** Die Auswirkungen sind auf den Spielhilfen beschrieben. Die Stärke der Ereignisse hängt von der Anzahl der Denare auf der jeweiligen Karte ab: Jede Auswirkung tritt so oft ein, wie Münzen auf der Karte liegen (auch wenn keine Münze mehr auf die Karte gelegt werden konnte).

**Dann kann jeder Spieler eine Stadtmauer bauen, indem er eine Stadtmauer-Karte aus seiner Hand spielt und sich so vor einer Ereigniskarte seiner Wahl schützt (unabhängig von deren Stärke).**

Die Karte wird mit der Ereignisseite nach unten neben dem Stadtteil des Spielers abgelegt und bringt am Ende des Spiels 1 Prestigepunkt. Man darf mehr als eine Stadtmauer ausspielen, um sich vor mehreren Ereignissen zu schützen, die durch denselben Stadtschreier ausgelöst wurden. Der Einfachheit halber werden alle Stadtmauer-Karten eines Spielers auf einem Stapel abgelegt.

## 2 Aktivieren eines Gebäudes des eigenen Stadtteils

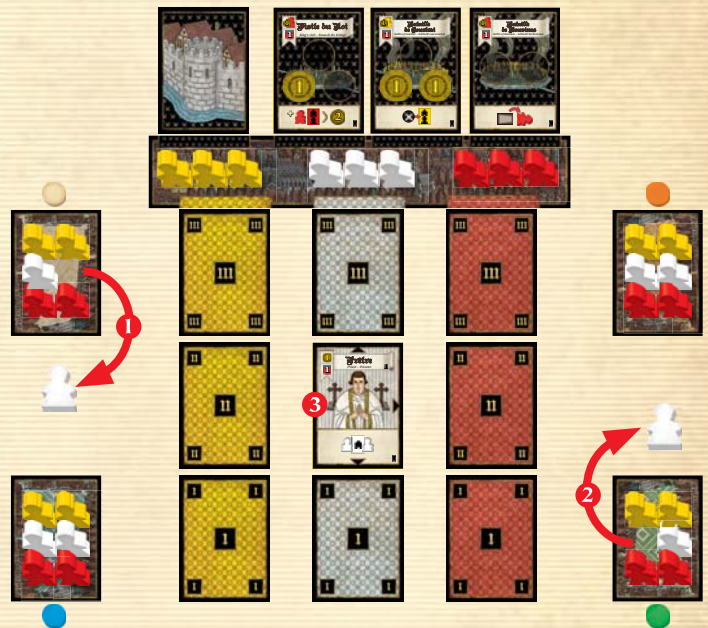
**Der aktive Spieler kann einen Einwohner in einem freien Gebäude seines Stadtteils arbeiten lassen. Der Einwohner und das Gebäude müssen dieselbe Farbe haben.** Wenn der Einwohner von der eigenen Platz-Karte stammt, wird er auf das aktivierte Gebäude gelegt. Wenn der Einwohner von der Platz-Karte eines anderen Spielers kommt, wird er neben der Platz-Karte abgelegt, von der er stammt, und ein grauer Einwohner aus dem Vorrat auf dem aktivierten Gebäude platziert. Die Symbole, die verwendet werden, um die Auswirkungen der verschiedenen Gebäude zu beschreiben, werden auf der Spielhilfe jedes Spielers erklärt.

### Wichtig:

- Nur freie Gebäude können durch einen Spieler aktiviert werden. Ein Gebäude ist frei, wenn dort kein Einwohner oder Schadensmarker liegt.
- Einwohner können niemals auf Personenkarten platziert werden. Diese Karten verbessern unter Umständen andere Aktionen des Spielers.

### Beispiel:

**1** Nell nutzt ihren weißen Einwohner und **2** einen weißen Einwohner von Madeline um eine weiße Karte der Stufe II zu ziehen. Sie zahlt dazu 2 Denare an Madeline für deren Einwohner und legt ihn neben dessen Platz-Karte. Die offene Karte auf dem weißen Kartenstapel der Stufe II ist nicht interessant, so dass sie diese verdeckt unter den Kartenstapel legt und sich die beiden obersten Karten ansieht. **3** Sie sucht sich eine aus, nimmt sie auf die Hand und legt die andere offen oben auf den Kartenstapel.



### Beispiel:

**1** Nell zieht eine rote Karte der Stufe I mit einem von Justines roten Einwohnern, der sie dafür 2 Denare bezahlt. Sie zieht 2 verdeckte Karten vom Kartenstapel, von denen eine ein Stadtschreier ist. Sie muss eine Ersatzkarte ziehen, bevor sie sich entscheidet, welche Karte sie nehmen möchte.

**2** Danach legt sie die Stadtschreier-Karte um 90° gedreht unter den Kartenstapel.

**3** Sie legt einen Denar aus dem Vorrat auf jedes der 3 aktiven Ereignisse. Die Auswirkungen der 3 Ereignisse werden ausgeführt: Das erste wird doppelt aktiviert, das zweite wird dreifach aktiviert und das dritte nur einfach. **4** Justine baut eine Stadtmauer aus ihrer Hand, um sich vor dem zweiten Ereignis zu schützen.







### 3 Bekämpfen einer Ereigniskarte

Der aktive Spieler kann ein aktives Ereignis auf diplomatischem Wege bekämpfen, wenn auf diesem mindestens ein Denar liegt.

Er muss 2 Einwohner derjenigen Farbe verwenden, die oben links auf der Karte angegeben ist, um eine Ereigniskarte zu bekämpfen, die die Spieler Denare verlieren lässt.

Er muss einen Einwohner derjenigen Farbe verwenden, die oben links auf der Karte angegeben ist, und eine Gebühr entsprechend der Anzahl der Münzen auf dieser Karte plus 1 Denar bezahlen, um alle anderen Arten von Karten zu bekämpfen. In beiden Fällen werden die verwendeten Einwohner neben ihre Platz-Karten gelegt (das kann die des aktiven oder eines anderen Spielers sein). Die Münzen von der Ereigniskarte werden zurück in den Vorrat gelegt, und der aktive Spieler nimmt die Ereigniskarte auf seine Hand (sie kann später als Stadtmauer gespielt werden). Eine neue Ereigniskarte vom Kartenstapel ersetzt die besiegte Ereigniskarte.

**Beispiel:** Justine will die dritte aktive Ereigniskarte bekämpfen. Dazu verwendet sie einen gelben Einwohner von ihrer Platz-Karte, bezahlt 2 Denare (1 Denar plus einen weiteren, weil auf der Ereigniskarte bereits eine Münze liegt) und nimmt dann die Karte auf die Hand, mit der sie sich später vor einem Ereignis schützen kann.

**Wichtig:** Es ist unmöglich, eine Ereigniskarte zu bekämpfen, auf der keine Münze liegt.



### 4 Denare einnehmen

Der aktive Spieler kann einen oder mehrere gleichfarbige Einwohner verwenden, um 2 Denare pro Einwohner einzunehmen.

Die verwendeten Einwohner müssen von der Platz-Karte des aktiven Spielers kommen und werden nach der Aktion neben dessen Platz-Karte gelegt.

**Beispiel:** Aude will etwas Geld verdienen. Sie verwendet einen roten Einwohner, um 2 Denare zu verdienen. Sie hätte beide roten Einwohner verwenden können, um 4 Denare einzunehmen.



### 5 Versammeln seiner Einwohner auf der Platz-Karte

Diese Aktion erlaubt es dem aktiven Spieler, alle seine Einwohner zurück auf seine Platz-Karte zu stellen - einschließlich derjenigen, die auf Gebäudekarten liegen. Alle Schadensmarker und grauen Einwohner im Stadtteil des Spielers kommen zurück in den Vorrat. Diese Aktion kann sogar gespielt werden, wenn der Spieler noch Einwohner auf seiner Platz-Karte stehen hat.

**Wichtig:** Ein Spieler darf am Ende seines Zuges nicht mehr als 4 Karten auf der Hand haben. Wenn das der Fall ist, muss er die überzähligen Karten verdeckt zurück unter die entsprechenden Kartenstapel legen. Stadtmauer-Karten zählen auch zu dieser Beschränkung auf 4 Handkarten. Ein Spieler kann eine oder mehrere Stadtmauern am Ende seines Zuges bauen, um die Anzahl der Handkarten auf 4 zu reduzieren; tut er dies, kann er deren Schutz vor den Auswirkungen eines Ereignisses nicht ausnutzen, erhält aber für diese dennoch am Ende des Spiels Prestigepunkte.

## Spielende

Zwei Bedingungen müssen für das Spielende beachtet werden:

**Bedingung 1:** Ein Spieler hat einen Stadtteil von 9 Feldern gebaut, und darin sind mindestens zwei Prestigegebäude sichtbar.

**Bedingung 2:** Es sind mehr Stadtschreier als die Anzahl der Spieler aufgedeckt und unter die Kartenstapel gelegt worden (mind. 5 Stadtschreier bei 4 Spielern, 4 bei 3 Spielern, 3 bei 2 Spielern).

Das Ende des Spiels wird am Anfang des Zuges des Startspielers ausgelöst, wenn:

- ♦ Bedingung 1 von mindestens 2 Spielern erfüllt wird ODER
- ♦ Bedingung 1 und Bedingung 2 gleichzeitig erfüllt sind.

Jeder Spieler kann noch einen abschließenden Zug machen.

Dann kann jeder eine letzte Karte aus seiner Hand spielen und sie verdeckt in seinen Stadtteil legen. Sobald das getan ist, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Nun werden nur noch die Baukosten bezahlt und gegebenenfalls von den Personen in derselben Zeile oder Spalte profitiert, wenn diese durch das Legen der Karte ausgelöst werden. Schließlich können die Spieler alle Stadtmauer-Karten, die sie noch auf der Hand haben, auf ihren Stapel gebauter Stadtmauern legen.

**Nun kann die abschließende Wertung stattfinden:** Der Spielplan wird auf die Wertungsseite gedreht, und die Wertungssteine der Spieler werden auf die 0 gelegt.

**Jedes sichtbare Prestigegebäude kann Prestigepunkte (PP) für alle Spieler bringen.** Die Spieler erhalten PP für jedes zu wertende Element, das sie besitzen: Ein Spieler, der das Gebäude errichtet hat, gewinnt die PP unter dem Symbol ; die anderen Spieler gewinnen die PP unter dem Symbol . Die Prestigegebäude werden ausgehend vom Startspieler eins nach dem anderen gewertet, wobei man auf jedes gewertete Gebäude einen Schadensmarker legt, um Fehler zu vermeiden. Abschließend erhalten die Spieler für alle Karten ihres Stadtteils die PP, die unterhalb der Baukosten angegeben sind (die Karten, die überbaut wurden, zählen dabei auch) und zusätzlich 1 PP pro gebauter Stadtmauer-Karte.

**Beispiel:**



Das Spiel ist vorbei und die Abschlusswertung erfolgt:

	Madeline	Nell
Saint-Brice	1x4 = 4PP	2x2 = 4PP
Belfried	1x2 = 2PP	2x4 = 8PP
Porte de la Vigne  und	4x2 = 8PP	1x2 = 2PP
Münze	1x1 = 1PP	3x2 = 6PP

**Wichtig:**

- ♦ Derselbe Spieler kann nicht mehr als 12 PP für dasselbe Prestigegebäude gewinnen.
- ♦ Prestigegebäude gleichen Namens werden zusammen gewertet: Für jedes zu wertende Element erhalten die Spieler, die das Gebäude gebaut haben, die PP links und die übrigen Spieler die PP rechts.



# Regeln für Fortgeschrittene

Für längere, strategischere, aber auch schwierigere Spiele ändern Sie die folgenden Regeln:

## Spielvorbereitung:

- ♦ Jeder Spieler beginnt mit **einem einzigen Einwohner jeden Standes** auf seiner Platz-Karte und mit **9 Denaren**.
- ♦ Der Vorrat wird nun pro Stand mit «Anzahl der Spieler plus 3» Einwohnern bestückt (7 Einwohner bei 4 Spielern, 6 bei 3 Spielern, 5 bei 2 Spielern).





**Spielablauf:** Es gibt eine sechste Aktion:

## 6 Anwerben eines neuen Einwohners

**Der aktive Spieler kann einen Einwohner und 5 Denare aufwenden, um einen Einwohner aus dem allgemeinen Vorrat anzuwerben.** Der verwendete und der angeworbene Einwohner müssen dieselbe Farbe haben. Der verwendete Einwohner wird neben die Platz-Karte gelegt, von der er stammt. Der angeworbene Einwohner wird auf die Platz-Karte des aktiven Spielers gestellt (und ist verfügbar).

## Erweiterung

**Wenn alle Spieler die Auswirkungen der Karten des Basisspiels gemeistert haben, kann mit den Karten der Erweiterung gespielt werden. Diese Karten können auf zwei Weisen eingeführt werden:**

- ♦ Ersetzen Sie die Karten mit dem Symbol  durch die Karten der gleichen Farbe und Stufe mit dem Symbol .
- ♦ Mischen Sie die Karten der gleichen Farbe und Stufe mit dem Symbol  und mit dem Symbol . Ziehen Sie für jeden Kartenstapel zufällig 3 Karten.

Es werden keine weiteren Regeln geändert. Die Karten der Erweiterung sind nicht auf der Spielhilfe beschrieben, werden aber im Detail unten erläutert.

**Hinweis:** Die Erweiterung führt Personenkarten ohne Pfeile ein. Diese interagieren nicht mit den Karten in derselben Zeile oder Spalte, sondern geben dem Spieler, der sie gespielt hat, eine permanente Fähigkeit.

## Karten der Erweiterung

<b>Bäckerei (II):</b> 2 Denare für jeden Adligen oder 2 Denare für jeden Kleriker auf der eigenen Platz-Karte.
<b>Brauerei (I):</b> 1 Denar pro Einwohner auf der eigenen Platz-Karte.
<b>Brauerei (II):</b> 2 Denare pro Einwohner neben der eigenen Platz-Karte.
<b>Gasthaus (I):</b> 4 Denare für jedes Paar Adliger + Bürger auf der eigenen Platz-Karte.
<b>Senator (I/II):</b> 2 Denare/3 Denare wenn man die Aktion «Versammeln seiner Einwohner auf der Platz-Karte» spielt.
<b>Abtei (I/II):</b> Decken Sie die oberste Karte der drei Stapel der Stufe I/II auf. Nehmen Sie 2 der 3 Karten auf die Hand. Wenn dabei ein Stadtschreier erscheint, müssen erst die Auswirkungen der aktiven Ereignisse ausgeführt werden, bevor Sie eine neue Karte umdrehen.
<b>Mönch (I/II):</b> Wenn Sie eine weiße Karte in derselben Zeile/Spalte aktivieren, dürfen Sie danach eine gelbe Karte in derselben Zeile/Spalte mit einem zweiten weißen Einwohner aktivieren.
<b>Templer (I/II):</b> Entspricht dem Mönch, aber mit einer roten Karte.

<b>Gerichtssaal (II):</b> Der reichste Spieler gibt dem aktiven Spieler 3 Denare. Gibt es einen Gleichstand bei den reichsten Spielern, zahlen alle beteiligten Spieler 3 Denare.
<b>Grundherrschaft (I):</b> Wählen Sie eine Farbe. Jeder Ihrer Mitspieler zahlt Ihnen 1 Denar für jedes Gebäude dieser Farbe in seinem Stadtteil.
<b>Katapult (I):</b> Wählen Sie in jedem Stadtteil Ihrer Mitspieler eine freie Karte und legen Sie auf diese einen Schadensmarker. Wird ein Stadtschreier gezogen, können Sie sich vor einem Ereignis Ihrer Wahl schützen, wenn sich ein Einwohner auf dem Katapult befindet (als wenn Sie eine Stadtmauer bauen würden).
<b>Ritter (I/II):</b> Wenn Sie einen zweiten Einwohner (rot oder grau) in dieselbe Zeile oder Spalte stellen, dürfen Sie eine Ereigniskarte bekämpfen. Die beiden Einwohner dürfen in unterschiedlichen Zeilen bzw. Spalten stehen. Ein vierter oder sechster Einwohner löst ebenfalls die Wirkung aus. Auf der Karte muss mindestens ein Denar liegen. Mit der Karte der Stufe II dürfen Sie die Denare behalten, die auf der Karte liegen.
<b>Söldner (II):</b> 3 Denare statt 2 Denaren pro Einwohner, wenn Sie die Aktion «Denare einnehmen» mit Adligen ausführen.

Autoren: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban ♦ Illustration und grafische Gestaltung: alexandre-roche.com  
Redaktion der Spielregeln: Sébastien Dujardin ♦ Deutsche Übersetzung: Marcus Eibrink-Lunzenauer

## Danksagungen:

Die Autoren danken Etienne, Shadi, Emmanuel, Denis, Madeline, Anaëlle, Fanny, François, Muriel, Nathan, Marcus, Nicolas und allen anderen, die uns geholfen haben, dieses Projekt zum Abschluss zu bringen.



www.pearlgames.be