



STEFAN FELD

BRÜGGE



für 2-4 Spieler



ab 10 Jahre



ca. 60 Minuten



Spielvorbereitung

Material

- 1 Spielplan
- 4 50/100er-Plättchen
- 6 Statuenplättchen
- 165 Karten
- 50 Handlanger
- 20 1-Gulden-Plättchen
- 24 3-Gulden-Plättchen
- 45 Bedrohungsmarker
- 40 Kanalplättchen
- 4 große Spielersiegel
- 4 kleine Spielersiegel
- 8 Spielfiguren
- 12 Mehrheitenmarker
- 9 Übersichtskarten
- 1 Startspielerwappen
- 5 Würfel

1. Spielplan

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt, sodass er für alle Spieler gut sichtbar und erreichbar ist.

Die 50/100er-Plättchen werden neben das Feld 49 der Zählleiste auf den Spielplan gelegt.

Die achteckigen Statuenplättchen werden aufsteigend offen auf die Statue auf dem Spielplan gelegt, sodass das Plättchen mit der 2 ganz unten liegt, die 3 darauf usw. Obenauf liegt dann das Plättchen mit der 7.



Nun kann das Spiel beginnen.

8. Startspieler

Der Spieler, der zuletzt etwas frittiert hat, wird Startspieler. Er stellt das Startspielerwappen vor sich ab und nimmt die 5 Würfel zu sich.



7. Spielerauslage

Die Spieler benötigen während des Spiels etwas Platz, um Karten und sonstiges Spielmaterial vor sich auszulegen. Diesen Platz nennen wir **Auslage des Spielers**.

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe. (Hier ein Beispiel für den roten Spieler.)

Er nimmt das große Siegel in seiner Farbe und legt es in seine Auslage, um seine Farbe anzuzeigen. Das kleine Siegel in seiner Farbe legt er auf das runde Feld des Torhauses, dem er am nächsten sitzt.

Er nimmt sich die beiden Spielfiguren in seiner Farbe. Eine davon stellt er auf das **Feld 5** der Zählleiste, die andere stellt er auf das Rathaus über der Aufstiegsleiste.

Dann nimmt er sich die 3 Mehrheitenmarker in seiner Farbe und legt diese mit der grauen Seite nach oben in seine Auslage.

Nun nimmt sich jeder Spieler noch 1 Handlanger von jeder der 5 Farben und 5 Gulden aus dem Vorrat und legt alles in seine Auslage.

Zuletzt nimmt sich jeder Spieler noch 2 Übersichtskarten (je eine für Rundenablauf und Aktionen). Die Übersichtskarte für die Startaufstellung dient nur zur Erleichterung späterer Spiele.

Die Spieler haben noch keine Handkarten, diese ziehen sie erst zu Beginn der ersten Runde.



2. Karten



Von den 165 Karten werden je nach Spielerzahl unterschiedlich viele verwendet.

Zunächst werden alle Karten (unabhängig von ihrer Rückseite) zusammengemischt und in 5 ungefähr gleich große Stapel aufgeteilt.

Von diesen 5 Stapeln werden so viele genommen, wie Spieler teilnehmen, und erneut zusammengemischt. (Bei 3 Spielern z.B. werden also 3 der 5 Stapel zusammengemischt.) Dann wird dieser neue Stapel in 2 ungefähr gleich große Hälften geteilt. Diese werden als Nachziehstapel für alle Spieler erreichbar neben den Spielplan gelegt.

Alle übrigen Stapel (bei 3 Spielern also 2 Stapel) werden nun übereinander gelegt und als Extrastapel beiseite gelegt. Dieser Extrastapel wird erst gegen Spielende benötigt.



2 Nachziehstapel



Extrastapel

3. Handlanger



Die 50 Handlanger werden als allgemeiner Vorrat für alle Spieler zugänglich bereitgelegt. (Die Farben der Handlanger haben nichts mit den Spielerfarben zu tun.)



4. Gulden

Die Gulden (20 1er- und 24 3er-Münzen) werden als allgemeiner Vorrat für alle Spieler zugänglich bereitgelegt.



6. Kanalplättchen

Die 40 Kanalplättchen werden für alle Spieler zugänglich bereitgelegt.

5. Bedrohungsmarker

Die 45 Bedrohungsmarker werden für alle Spieler zugänglich bereitgelegt.



Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere Runden.
Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen:

Phase 1: Karten ziehen – Fitmachen für Phase 3

Phase 2: Würfeln – Bedrohungsmarker verteilen und Aufstieg um 1 Stufe

Phase 3: Karten ausspielen und Aktionen ausführen
Dies ist der Hauptteil jeder Runde.

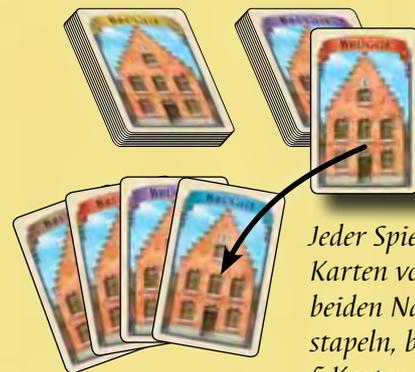
Phase 4: Überprüfung der 3 Mehrheiten und Startspielerwechsel

Phase 1: Karten ziehen – Fitmachen für Phase 3

Zu Beginn jeder Runde füllen die Spieler ihre Kartenhand auf.

Der Startspieler beginnt und zieht eine Karte von einem der beiden Nachziehstapel. Die Karte nimmt der Spieler auf die Hand, jedoch ohne sie anzusehen. Dies wiederholt er so lange, bis er 5 Karten auf der Hand hält. Er darf bei jeder Karte neu entscheiden, von welchem der beiden Nachziehstapel er nachzieht. Hat der Spieler seine Hand aufgefüllt, darf er seine Karten natürlich ansehen.

Dann folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn und füllen ihre Hand in der gleichen Weise auf 5 Karten auf.



Jeder Spieler zieht Karten von den beiden Nachziehstapeln, bis er 5 Karten auf der Hand hat.

Wenn einer der Nachziehstapel leer ist

Wenn einer der beiden Nachziehstapel in dieser Phase leer wird, wird der bei der Spielvorbereitung beiseite gelegte Extrastapel auf den leeren Platz gelegt. Die Spieler füllen dann weiter ihre Hand auf, wie oben beschrieben.

Falls danach nochmals einer der Nachziehstapel leer wird, wird der verbliebene Stapel halbiert und auf diese Weise wieder 2 Stapel erzeugt, sodass immer 2 Stapel zur Auswahl stehen, wenn ein Spieler Karten nachzieht.

Wenn der Extrastapel nachgelegt wird, wird nur noch **diese Runde zu Ende gespielt**. Nach dieser Runde endet das Spiel und es folgt die **Schlusswertung**.

Hinweis: Normalerweise wird ein Nachziehstapel in Phase 1 „Karten ziehen“ leer. Es kann jedoch vorkommen, dass einer der Stapel durch eine Karte in Phase 3 leer wird. In diesem Fall wird der Extrastapel sofort nachgelegt. Die folgende Runde ist dann die letzte Runde.



Einer der beiden Nachziehstapel ist leer. Es wird sofort der Extrastapel auf den freien Platz gelegt, und die Spieler ziehen ein letztes Mal auf 5 Karten nach.

Phase 2: Würfeln – Bedrohungsmarker verteilen und Aufstieg um 1 Stufe



Der **Startspieler** würfelt mit den 5 farbigen Würfeln. Dann legt er die Würfel auf die Würfelleiste auf dem Spielplan. Für eine bessere Übersicht ist es sinnvoll, die Würfel der Augenzahl nach aufsteigend zu sortieren.

Nach dem Wurf werden die folgenden **beiden Schritte** in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

Beispiel: Der Spieler würfelt und legt die Würfel aufsteigend auf die Würfelleiste.



1. Schritt: Bedrohungsmarker verteilen



Für **jeden Würfel**, der eine 5 oder 6 zeigt, gibt der Startspieler reihum **jedem Spieler**

(auch sich selbst) 1 Bedrohungsmarker in der Farbe des Würfels.

Die Bedrohungsmarker legen die Spieler nach Farben sortiert und für die Mitspieler sichtbar in ihre Auslagen.

Immer wenn ein Spieler den 3. Bedrohungsmarker einer Farbe vor sich ablegt, tritt der Schaden dieser Bedrohung ein. Alle Schäden werden auf Seite 12 erklärt.

2. Schritt: Aufstieg um 1 Stufe



Jeder Spieler hat nun die Möglichkeit, auf der Aufstiegsleiste **um 1 Stufe** aufzusteigen. Der Preis dafür wird durch die Würfel bestimmt. Es werden alle Würfel, die eine 1 oder eine 2 zeigen, zusammen-

gezählt. Die Summe ergibt den Preis in Gulden, den der Aufstieg in dieser Runde kostet.

Der Startspieler beginnt. Möchte er aufsteigen, so bezahlt er die Summe in Gulden in den Vorrat und rückt seine Spielfigur auf der Aufstiegsleiste um ein Feld nach vorne.

Hinweis: Das erste Mal, wenn ein Spieler aufsteigt, stellt er seine Spielfigur vom Rathaus auf das Feld 1 der Aufstiegsleiste.

Danach entscheiden reihum im Uhrzeigersinn auch alle anderen Spieler, ob sie aufsteigen möchten.

Hat ein Spieler nicht genügend Gulden, um den Aufstieg zu bezahlen, so kann er nicht aufsteigen. Möchte ein Spieler nicht aufsteigen, obwohl er die nötigen Gulden hätte, so bleibt er stehen und bezahlt nichts.

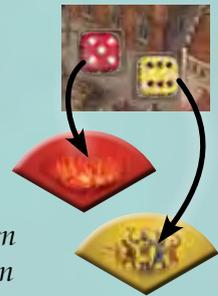
Jeder Spieler kann in jeder Runde nur **maximal um 1 Stufe aufsteigen**.

Wurde in dieser Runde weder eine 1 noch eine 2 gewürfelt, ist in dieser Runde **kein Aufstieg möglich**.

Hinweis: Würfelwerte von 3 und 4 haben in dieser Phase keine Bedeutung.

Beispiel: Im Wurf zeigt der rote Würfel eine 5 und der gelbe Würfel eine 6.

Der Startspieler gibt also jedem Spieler (auch sich selbst) einen roten und einen gelben Bedrohungsmarker.



Beispiel: Im Wurf zeigen der violette Würfel eine 1 und der blaue Würfel eine 2.

Der Aufstieg um 1 Stufe kostet in dieser Runde also 3 Gulden.



Beispiel: Der rote Spieler möchte aufsteigen. Er bezahlt 3 Gulden und rückt auf der Aufstiegsleiste ein Feld nach vorne.



Phase 3: Karten ausspielen und Aktionen ausführen

Dies ist der Hauptteil jeder Runde.

Allgemeiner Ablauf dieser Phase:

- Die Spieler beginnen diese Phase mit 5 Handkarten.
- Die Spieler spielen reihum immer jeweils 1 Karte von ihrer Hand aus und führen damit 1 der 6 möglichen Aktionen aus.
- Dies geht so lange reihum, bis jeder Spieler 4 Karten aus seiner Hand gespielt, d.h. 4 Aktionen ausgeführt hat. (Das können verschiedene Aktionen sein oder auch mehrmals die gleichen, wie der Spieler möchte.)
- Dann endet diese Phase.

Der Startspieler beginnt und spielt **1 Karte aus seiner Hand** aus.
Mit der ausgespielten Karte führt er **genau 1** der folgenden **6 Aktionen** aus:

- I. **2 Handlanger nehmen**
- II. **1–6 Gulden nehmen**
- III. **1 Bedrohungsmarker zurücklegen**
- IV. **1 Kanalplättchen bauen**
- V. **1 Haus bauen**
- VI. **1 Person auslegen**

Nachdem der Startspieler 1 Karte ausgespielt und 1 Aktion damit ausgeführt hat, folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn und spielen ebenfalls jeweils 1 Karte und führen damit 1 Aktion aus. Dies geht so lange reihum, bis jeder Spieler 4 Karten aus seiner Hand ausgespielt, d.h. 4 Aktionen ausgeführt hat.

Dann endet diese Phase. Die Spieler haben dann noch 1 Karte auf der Hand.

Hinweis: Alle 6 Aktionen können mit jeder Karte ausgeführt werden. Es gibt also keine Karten, mit denen nur bestimmte Aktionen ausgeführt werden können.

Bevor wir die einzelnen Aktionen erklären, sehen wir uns die Karten etwas genauer an:

Aufbau der Karten

Kartenfarbe

Es gibt **5 verschiedene Kartenfarben** (blau, braun, gelb, rot und violett). Jede Karte hat auf der Vorder- und der Rückseite dieselbe Farbe.

Aktionen

Die **ersten 5 Aktionen** sind zur Erinnerung in der Fahne am rechten Kartenrand symbolisiert.

Person

Der **Personenteil** jeder Karte zeigt eine bestimmte Person, ihren Preis und einen Kartentext. Die genaue Erklärung des Personenteils folgt auf Seite 8.



Nun zur Beschreibung der einzelnen Aktionen:

I. 2 Handlanger nehmen



Der Spieler legt 1 Karte offen auf den Ablagestapel und nimmt sich **2 Handlanger in der Farbe der ausgespielten Karte**. Er legt die Handlanger (offen sichtbar) in seine Auslage.

Die Handlanger sind nicht begrenzt. Sollte eine Farbe ausgehen, behelfen sich die Spieler mit anderen Materialien.



Beispiel: Der Spieler spielt 1 rote Karte aus und nimmt sich dafür 2 rote Handlanger.



II. 1–6 Gulden nehmen



Der Spieler legt 1 Karte offen auf den Ablagestapel und nimmt sich **so viele Gulden** vom Vorrat, wie der **Würfel in der Farbe der ausgespielten Karte** zeigt. Er legt die Gulden in seine Auslage.

Auch die Gulden sind nicht begrenzt.



Beispiel: Der Spieler spielt 1 gelbe Karte und nimmt sich dafür 6 Gulden, also so viel, wie der gelbe Würfel Augen zeigt.



III. 1 Bedrohungsmarker zurücklegen



Der Spieler legt 1 Karte offen auf den Ablagestapel und legt **1 Bedrohungsmarker in der Farbe der ausgespielten Karte** aus seiner

Auslage zurück in den Vorrat. Dafür nimmt er sich sofort 1 Punkt, d.h. er rückt seine Spielfigur auf der Zählleiste um 1 Feld nach vorne.

Hinweis: Der Spieler nimmt sich **immer**, wenn er einen Bedrohungsmarker zurücklegt, 1 Punkt. Auch wenn er dies durch das Aktivieren einer Person macht (wie z.B. der Kerkermeister, siehe Beiblatt Seite 1).



Beispiel: Der Spieler spielt 1 braune Karte. Er legt dafür 1 braunen Bedrohungsmarker zurück in den Vorrat und nimmt sich sofort 1 Punkt.



IV. 1 Kanalplättchen bauen



Jeder Spieler hat das kleine Siegel in seiner Farbe auf seinem Torhaus. Links und rechts davon befindet sich jeweils ein Kanalabschnitt, der aus 5 einzelnen Kanalfeldern besteht. Diese 10 Kanalfelder (= 2 Kanalabschnitte) darf der Spieler (und nur dieser Spieler) mit Kanalplättchen bebauen.

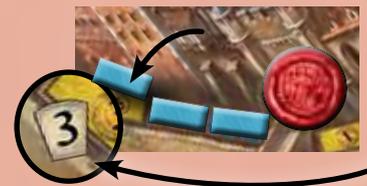
Er beginnt dabei immer mit einem der beiden Kanalfelder direkt neben seinem Siegel. In einer späteren Aktion darf er auch angrenzend an eines seiner zuvor gebauten Kanalplättchen anbauen. Der Spieler hat also immer 2 Kanalfelder zur Auswahl, die er bebauen darf.

Um nun ein Kanalplättchen zu bauen, muss der Spieler 1 Karte **in der Farbe des Kanalfeldes**, das er bebauen möchte, aus seiner Hand ausspielen. **Zusätzlich muss er die auf dem Kanalfeld angegebene Anzahl Gulden bezahlen.**

Dann legt er ein Kanalplättchen auf das Feld.

Hat der Spieler ein Kanalfeld mit der 3 bebaut, nimmt er sich bei Spielende 3 Punkte. Hat ein Spieler einen seiner beiden Kanalabschnitte vollständig bebaut, nimmt er sich das oberste Statuenplättchen vom Spielplan und nimmt sich bei Spielende die aufgedruckten Punkte.

Beispiel: Der Spieler spielt 1 blaue Karte und baut ein Kanalplättchen auf das blaue Kanalfeld, das an sein Siegel angrenzt. Zusätzlich muss er 1 Gulden bezahlen.



Der Spieler nimmt sich bei Spielende 3 Punkte.



Der Spieler nimmt das oberste Statuenplättchen vom Spielplan und nimmt sich bei Spielende die dort aufgedruckten Punkte.

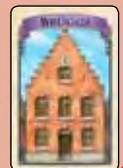
V. 1 Haus bauen



Der Spieler legt 1 Karte **mit der Rückseite nach oben** vor sich aus, sodass sie das Haus zeigt. Zusätzlich muss er **1 Handlanger in der Farbe der ausgelegten Karte** zurück in den Vorrat legen.

Jedes Haus bringt dem Spieler bei Spielende 1 Punkt und bietet Platz für eine Person (siehe nächste Aktion).

Beispiel: Der Spieler spielt 1 violette Karte und legt diese mit der Rückseite nach oben vor sich aus. Zusätzlich muss er 1 violetten Handlanger in den Vorrat zurücklegen.



VI. 1 Person auslegen

Der Spieler legt die Karte **mit der Vorderseite nach oben** leicht versetzt auf eines seiner leeren Häuser, sodass die Farbe des Hauses sichtbar bleibt. Dafür muss der Spieler den **links oben auf der Karte angegebenen Preis** bezahlen. Die bezahlten Gulden legt er zurück in den Vorrat.

Jedes Haus bietet **Platz für 1 Person**.

Die Person **darf eine andere Farbe haben** als das Haus.



Beispiel: Der Spieler hat bereits ein leeres Haus vor sich ausliegen. Er legt den Fürst auf dieses Haus und bezahlt 9 Gulden in den Vorrat.



Der Spieler kann seine ausgelegten Personen aktivieren, um einen Vorteil zu erhalten.

Bevor wir erklären, wie Personen aktiviert werden, sehen wir uns den Personenteil der Karte genauer an.

Erklärung des Personenteils der Karte

Preis: Links oben auf der Karte ist der Preis, um diese Person auszulegen, in Gulden angegeben.



Punkte: Die kleine Zahl direkt unter dem Preis gibt an, wie viele Punkte sich der Spieler bei Spielende nehmen darf, wenn die Person noch in seiner Auslage liegt. (Der Punktwert ist immer ein Drittel des Preises.)

Aktivierungssymbol: Das Symbol links unter dem Porträt gibt an, wann und wie diese Person aktiviert werden kann. Die unterschiedlichen Symbole und ihre Bedeutung werden auf der nächsten Seite erklärt.



Name und Vorteil: Der Text unter dem Aktivierungssymbol gibt den Namen der Person an und welchen Vorteil sie dem Spieler bringt, wenn er sie aktiviert.



Personengruppe: Jede Person ist einer von 11 unterschiedlichen Personengruppen zugeordnet. Einige Karten nehmen Bezug auf die Personengruppe. Nur für diese Karten ist die Personengruppe von Belang.



Das Auslegen des Fürsten kostet **9 Gulden**.

Der Spieler nimmt sich bei Spielende **3 Punkte**.

Der Fürst kann durch einen **gelben Handlanger** aktiviert werden.

Wird er aktiviert, führt der Spieler den **Kartentext** aus.

Und wie nicht anders zu erwarten, gehört der Fürst dem **Adel** an.

Die 11 unterschiedlichen Personengruppen:

- | | |
|------------------|------------------|
| Adel | Ämter |
| Amüsement | Handel |
| Handwerk | Hofstaat |
| Kirche | Kunst |
| Schutz | Unterwelt |
| Wissen | |

Personen aktivieren

Der Spieler, der am Zug ist, darf eine oder mehrere seiner Personen aktivieren.

Personen mit dem „Blitz“ muss der Spieler direkt nach dem Auslegen aktivieren.

Personen mit einem „Handlanger“ oder mit der „Unendlichkeitsschleife“ kann er während seines Zuges aktivieren.

Personen mit dem „Lorbeerkranz“ kann er nur bei der Schlusswertung aktivieren.

Eine Person aktivieren heißt, den Text auf dem Personenteil der Karte auszuführen.

Die 4 Symbole im Einzelnen:



Personen mit dem „Blitz“ werden **einmalig**, direkt nach dem Auslegen, aktiviert. Diese Personen können im gesamten Spiel nicht nochmals aktiviert werden.

Beispiel: Der Spieler legt den Alchemisten aus. Er nimmt sich sofort 6 Gulden aus dem Vorrat.



Personen mit einem „Handlanger“ können vom Spieler **einmal pro Runde** in dessen Zug (also in Phase 3 „Karten ausspielen“) aktiviert werden.

Der Spieler legt einen Handlanger in der angegebenen Farbe (dies ist nicht unbedingt die Kartenfarbe) zurück in den Vorrat und führt dann den Kartentext aus.

Um anzuzeigen, dass die Person in dieser Runde aktiviert wurde, dreht der Spieler sie um 90°.

Beispiel: Der Spieler aktiviert den Knecht, indem er einen roten Handlanger bezahlt. Der Knecht erlaubt dem Spieler, 1 Karte nachzuziehen.





Von den Personen mit der „Unendlichkeitsschleife“ gibt es **3 Sorten**.

Die **erste Sorte** kann (ähnlich wie Personen mit einem Handlängersymbol) **einmal pro Runde** im Zug des Spielers aktiviert werden. Der Text dieser Sorte beginnt typischerweise mit „Nimm dir einmal pro Runde...“ oder „Du darfst einmal pro Runde...“.

Die Aktivierung dieser Personen kostet nichts.

Um anzuzeigen, dass die Person in dieser Runde aktiviert wurde, dreht der Spieler sie um 90°.

Die **zweite Sorte** verbessert die Aktionen des Spielers. Personen dieser Sorte werden **jedes Mal** (auch mehrmals pro Runde) automatisch und kostenfrei aktiviert, wenn der Spieler die jeweilige Aktion ausführt.

Die **dritte Sorte** ist der zweiten sehr ähnlich. Diese Personen bieten dem Spieler Vorteile in verschiedenen Spielsituationen (z.B. beim „Karten ziehen“ oder beim „Aufstieg“). Personen dieser Sorte werden **jedes Mal** automatisch und kostenfrei aktiviert, wenn die auf der Karte angegebene Spielsituation eintritt. (Wenn die Situation mehrmals pro Runde eintreten kann, wird die Karte auch mehrmals pro Runde aktiviert.)

Hinweis: Personen der zweiten und dritten Sorte werden nicht um 90° gedreht, nachdem sie aktiviert wurden.

Beispiel für die erste Sorte:

Aktiviert der Spieler den Buchhalter, darf er sich 2 Gulden nehmen.



Beispiel für die zweite Sorte:

Der Spieler darf sich bei der Aktion „2 Handlanger nehmen“, immer 3 (statt nur 2) Handlanger nehmen.



Beispiel für die dritte Sorte:

Der Spieler darf in Phase 1 auf 6 Karten nachziehen. Er hat also 1 Handkarte mehr zur Auswahl.



Personen mit dem „Lorbeerkranz“ werden, wenn sie in der Auslage des Spielers liegen, bei der **Schlusswertung** (und nur dann) automatisch aktiviert. Der Spieler darf sich, entsprechend dem Text auf der Karte, Punkte nehmen.

Beispiel: Der Bischof wird bei der Schlusswertung automatisch aktiviert. Der Spieler nimmt sich für je 2 Handlanger in seiner Auslage 1 Punkt.



Allgemein ist zu beachten:

- Der Spieler kann bereits ausliegende Personen (mit den Symbolen „Handlanger“  oder „Unendlichkeitsschleife“ ) **vor dem Ausspielen seiner Karte aktivieren oder danach**. Er kann einige vorher und andere nachher aktivieren. D.h. auch, dass er die gerade ausgelegte Person (mit dem Symbol „Handlanger“  oder „Unendlichkeitsschleife“ ) noch im selben Zug aktivieren kann.
- Die Aktivierung einer Person kann die normalen Regeln ändern.

Beispiel zur Aktivierung einer Person:

Der Spieler aktiviert den Kutscher, indem er einen gelben Handlanger in den Vorrat zurücklegt.

Der Kutscher erlaubt dem Spieler (entgegen der normalen Regeln) sofort eine weitere Karte aus seiner Hand auszuspielen und damit **im selben Zug noch eine weitere Aktion** auszuführen.

Der Spieler hat dadurch für den Rest der Runde eine Handkarte weniger. Dadurch beendet er diese Runde **ohne Handkarten** (statt wie üblich mit 1 übrigen Handkarte). Zu Beginn der nächsten Runde füllt er wieder wie gewohnt auf 5 Handkarten auf.



Hinweis: Die meisten Personen sind selbsterklärend. Da in einigen Sonderfällen oder bei bestimmten Kartenkombinationen, dennoch Fragen auftauchen könnten, haben wir einige Karten auf dem Beiblatt genauer erklärt.

Phase 4: Überprüfung der 3 Mehrheiten und Startspielerwechsel

Nun wird noch überprüft, ob einer oder mehrere Spieler Mehrheitenmarker auf die farbige Seite drehen dürfen. Es werden nacheinander die folgenden 3 Bereiche überprüft.

Aufstieg

Steht ein Spieler **alleine** auf dem vordersten Feld der Aufstiegsleiste (also vor allen anderen Spielern), so darf dieser Spieler seinen **Mehrheitenmarker Aufstieg** auf die farbige Seite drehen.

Personen

Hat ein Spieler mehr Personen als jeder einzelne seiner Mitspieler in seiner Auslage, so dreht er seinen **Mehrheitenmarker Personen** auf die farbige Seite. Er vergleicht dabei die Anzahl der ausliegenden Personen mit jedem einzelnen Spieler. Es geht also nicht darum, mehr Personen zu haben, als alle anderen Spieler zusammen.

Kanal

Hat ein Spieler (in seinen beiden Kanalabschnitten zusammen) mehr Kanalplättchen gebaut, als jeder seiner Mitspieler, so darf er seinen **Mehrheitenmarker Kanal** auf die farbige Seite drehen.

Für alle 3 Bereiche gilt:

- Ein Spieler muss eine eindeutige Mehrheit haben, um seinen Marker auf die farbige Seite drehen zu dürfen.
- Marker, die einmal auf die farbige Seite gedreht wurden, werden für den Rest des Spiels nicht mehr zurück gedreht. Ein auf die farbige Seite gedrehter Marker zeigt also an, dass der Spieler mindestens einmal im Spiel in diesem Bereich alleine an vorderster Stelle war.
- „Überholt“ ein anderer Spieler in einer späteren Runde, so dreht auch dieser Spieler seinen Mehrheitenmarker auf die farbige Seite. Es ist also möglich, dass mehrere Spieler die gleichen Mehrheitenmarker auf die farbige Seite gedreht haben.

Startspielerwechsel

Nachdem die 3 Mehrheiten überprüft wurden, gibt der Startspieler das Startspielerwappen an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter und eine neue Runde beginnt.

Spielende und Schlusswertung

Am Ende der Runde, in der einer der Nachziehstapel leer wurde, folgt die Schlusswertung. (Sonderfall: Siehe **Hinweis** auf Seite 4.)

Jeder Spieler nimmt sich Punkte für:

Personen

Der Spieler nimmt sich die Punkte von allen seinen ausliegenden Personen.



Aufstieg



Personen



Kanal

Beispiel: Der rote Spieler ist auf der Aufstiegsleiste alleine vorne. Er dreht seinen Mehrheitenmarker Aufstieg auf die farbige Seite.



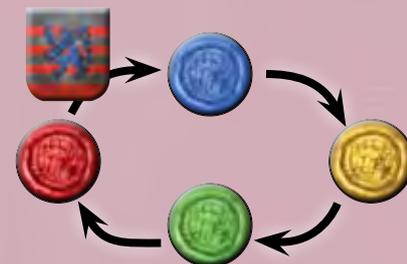
Beispiel: Blau hat 6 Personen in seiner Auslage, Gelb 5 und Rot und Grün jeweils 4 Personen. Blau dreht seinen Mehrheitenmarker Personen auf die farbige Seite.



Beispiel: Grün hat insgesamt 7 Kanalplättchen gebaut, Rot 6, Grün 2 und Blau keine. Grün dreht seinen Mehrheitenmarker Kanal auf die farbige Seite.



Beispiel: Rot und Gelb sind gemeinsam an vorderster Stelle auf der Aufstiegsleiste. Kein Spieler darf seinen Mehrheitenmarker Aufstieg auf die farbige Seite drehen.



Für den Fürsten nimmt sich der Spieler 3 Punkte.

Häuser

Für jedes Haus in seiner Auslage nimmt sich der Spieler 1 Punkt. Es spielt keine Rolle, ob eine Person auf dem Haus liegt oder nicht.



Für jedes Haus nimmt sich der Spieler **1 Punkt**.

Vorteile (von Personen)

Für Personen mit dem „Lorbeerkranz“ nimmt sich der Spieler Punkte entsprechend ihrer Kartentexte.

Für den Bischof nimmt sich der Spieler für je 2 Handlanger in seiner Auslage **1 Punkt**.



Mehrheitenmarker

Für jeden Mehrheitenmarker, den der Spieler auf die farbige Seite gedreht hat, nimmt er sich 4 Punkte.



Kanal

Für jedes bebaute 3er-Kanalfeld nimmt sich der Spieler 3 Punkte. Für jedes gesammelte Statuenplättchen nimmt er sich die aufgedruckten Punkte.

Der Spieler nimmt sich bei Spielende für das bebaute 3er-Kanalfeld **3 Punkte** und für das Statuenplättchen **7 Punkte**.



Aufstieg

Zuletzt nimmt sich der Spieler noch die Punkte, die auf dem Feld der Aufstiegsleiste angegeben sind, das er erreicht hat.



Der Spieler steht bei Spielende auf dem Feld mit **7 Punkten**.

Die Spieler rücken ihre Punkte auf der Zählleiste vor.

Kommt ein Spieler über 50 Punkte, so nimmt er sich eines der 50/100er-Plättchen und beginnt seinen Weg auf der Zählleiste von vorne. Kommt er über 100 Punkte, dreht er das Plättchen auf die 100er-Seite.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Punktegleichstand ist der Spieler vorne, der mehr Gulden hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel für eine Schlussabrechnung: Der Spieler hat folgende Auslage:



- Er nimmt sich für die Personen $3 + 1 + 2 + 0 + 2 = 8$ Punkte.
- Für die 6 ausliegenden Häuser je 1 Punkt = **6 Punkte**.
- Der Bürgermeister ist eine Person mit „Lorbeerkranz“. Der Spieler nimmt sich 2 Punkte pro ausliegender Karte, die zur Gruppe Ämter gehört. Dies sind der Bürgermeister selbst und der Ratsherr. Der Spieler nimmt sich also 2×2 Punkte = **4 Punkte**.
- Der Spieler hat die beiden Mehrheitenmarker Aufstieg und Personen auf die farbige Seite gedreht und nimmt sich für jeden umgedrehten Marker 4 Punkte = **8 Punkte**.
- Er hat ein 3er-Kanalfeld bebaut = **3 Punkte**.
- Er steht bei Spielende auf der Aufstiegsleiste auf dem Feld mit 6 Punkten = **6 Punkte**.



Der Spieler erhält bei der Schlusswertung insgesamt **35 Punkte**.

Der Schaden tritt ein – ... das muss zum Schluss noch gesagt werden.

Immer wenn ein Spieler **den 3. Bedrohungsmarker derselben Farbe** in seine Auslage legt und damit den Kreis vervollständigt, tritt der Schaden ein.

Der Effekt des Schadens hängt von der Farbe der Bedrohungsmarker ab.



Überschwemmung:

Der Spieler muss **alle** seine **Handlanger** zurück in den Vorrat legen.



Pest:

Der Spieler muss **eine Person** seiner Wahl aus seiner Auslage auf den Ablagestapel legen.



Überfall:

Der Spieler muss **alle** seine **Gulden** zurück in den Vorrat legen.



Brand:

Der Spieler muss **entweder ein Haus** seiner Wahl aus seiner Auslage auf den Ablagestapel legen **oder** eines seiner gebauten **Kanalplättchen** zurück in den Vorrat legen.



Nur wenn der Spieler keines von beiden hat, muss er nichts entfernen.

Hinweis: Wenn auf dem Haus, das der Spieler ablegt, eine Person liegt, so nimmt der Spieler diese Person zurück auf die Hand.

Hinweis: Entfernt ein Mitspieler ein Kanalplättchen von einem 5er-Feld, so gibt er das Statuenplättchen nicht zurück. Er nimmt sich jedoch auch **kein neues Statuenplättchen**, wenn er das Kanalplättchen erneut baut.

Hinweis: Es dürfen keine Lücken im Kanal entstehen.



Intrige:

Der Spieler verliert 3 Punkte.
Er kann dadurch nicht unter 0 rutschen.



Nachdem der Schaden eingetreten ist, legt der Spieler die 3 Bedrohungsmarker der jeweiligen Farbe zurück in den Vorrat. Der nächste Marker in dieser Farbe den er erhält ist dann wieder sein „erster“.

Achtung: In diesem Fall nimmt sich der Spieler für das Zurücklegen von Bedrohungsmarkern **keine** Punkte.

Hinweis: Es ist möglich, dass ein Spieler in einer Runde Schaden durch mehrere unterschiedliche Bedrohungen erleidet. Der Spieler entscheidet in diesem Fall selbst, in welcher Reihenfolge die Schäden eintreten.

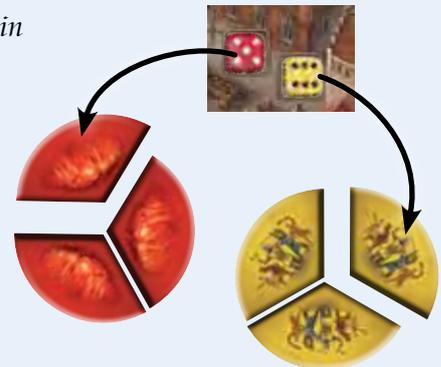
Hinweis: Sollten die Bedrohungsmarker ausgehen, wird der Schaden reihum abgewickelt. Nachdem der erste Spieler seine Bedrohungsmarker zurückgelegt hat, sind wieder genügend Marker für die anderen Spieler im Vorrat.

Beispiel: Es wurde eine 5 in Rot und eine 6 in Gelb gewürfelt. Der Spieler hat in beiden Farben bereits 2 Bedrohungsmarker vor sich liegen. Mit dem 3. Bedrohungsmarker ist der Kreis jeweils komplett und der Schaden tritt ein.

Durch den **Brand (rot)** muss er ein Haus oder ein Kanalplättchen entfernen. Er hat bisher keine Kanalplättchen gebaut. Er muss also **1 Haus auf den Ablagestapel** legen.

Durch den **Überfall (gelb)** verliert er **alle seine Gulden**. Er muss also alle vor ihm liegenden Gulden zurück in den Vorrat legen.

Seine roten und gelben Bedrohungsmarker legt er zurück in den Vorrat. Er ist also wieder für eine Weile „sicher“ vor diesen Schäden.



© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.cundco.de

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei
Frieder Benzing, Ralph Bruhn, Susanne Feld, Jonathan Feld,
Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Denis Leonhard,
Karl-Heinz Schmiel, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann,
Christoph Toussaint, Hannes Wildner, Andreas Zimmermann
sowie den Offenburger-Spiele-Freunden
und wie immer ganz besonders bei Dieter Horning.
Regellektorat: Gregor Abraham, Rudi Gebhardt, Hanna & Alex Weiß