



Im Schutze
DER
BURG

Von INKA und MARKUS BRAND

SPIELANLEITUNG

Inhaltsverzeichnis

Seite	
2	Inhalt und Ziel des Spiels
2-3	Spielmaterial
3	Spielvorbereitung
3	Spielablauf im Überblick
4	Einzelheiten zum Spielablauf
4-6	Die Personenkarten:
4	1. Der Bote
4-5	2. Der Händler
5	3. Der Maurer
5	4. Der Steinmetz
5	5. Die Arbeiter
6	6. Der Baumeister
6	Bauwerke errichten
6	Gehilfen einsetzen
7	Liste der Bauwerke für die Schlusswertung
7	Die Burg im Winter
8	Die Bedeutung der Winterkarten
8	Danksagung



Im Schutze der Burg

Ein taktisches Spiel für
2 – 4 engagierte Bauherren
ab 10 Jahren von
Inka und Markus Brand.

Dauer: ca. 45 – 60 Minuten

Inmitten der felsigen Berge erheben sich die ersten Umriss einer gewaltigen Burg. Ein Zug von Händlern bahnt sich seinen Weg zum Tor und geschäftiges Treiben lockt Maurer, Steinmetze und Arbeiter in der Hoffnung auf Lohn und Brot herbei. Marktstände stehen dicht an dicht und um sie herum wächst die prächtige Burg.

Inhalt und Ziel des Spiels

Ihr Spieler seid Bauherren, die für ihr Vorhaben stets genügend Rohstoffe und Taler benötigen. Dazu stehen euch Personenkarten zur Verfügung, deren Einsatz in jeder Runde eure Zugreihenfolge neu bestimmt. Und immer wieder gilt es aufzupassen, dass von euren Taten die Konkurrenz nicht mehr profitiert als ihr selbst!

Dieses Spiel zieht die Bauherren vom ersten bis zum letzten Moment in seinen Bann und gipfelt jedes Mal in einer spannenden Schlusswertung. Wer danach die meisten Siegpunkte vorweisen kann, hat den Schutz der Burg verdient und gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

1 Spielplan



Sommerseite

Winterseite

4 Übersichtskarten



Vorderseite

Rückseite

23 Bauwerksvorlagen



Sommerseite

Winterseite

Beispiel: Bauwerksvorlage für die Taverne

28 Gehilfen

4x7 in den Spielerfarben



4 Siegpunktmarker in den Spielerfarben



83 Rohstoffteile:

- 20 Sandhaufen (gelb)
- 18 Holzbalken (dunkelbraun)
- 15 Lehmplatten (rotbraun)
- 15 Steinquader (grau)
- 15 Silberbarren (silberfarben)



4 Kartensätze zu je 8 Personenkarten



6 Winterkarten



1 Startspielermarker



65 Münzen:

- 51 x 1 Taler (kupferfarben)
- 8 x 3 Taler (türkis)
- 6 x 5 Taler (goldfarben)



Spielvorbereitung

- Der Spielplan kommt in die Tischmitte, so dass die Sommerseite sichtbar ist. (Für das Winterspiel nutzt ihr die Winterseite des Spielplans, die Regel des Sommerspiels und zusätzlich die Winterkarten (S. 8)).



Gehilfenplatz mit
Lehrgeldangaben



Siegpunkt-
symbol



beliebiger
Rohstoff

- Im Spiel zu zweit und zu viert belegt ihr die ersten 12 Rundenfelder mit jeweils 1 Taler. Im Spiel zu dritt kommt auf jedes der 15 Rundenfelder 1 Taler.
- Auf den Wehrturm gehört jeweils 1 Sandhaufen, Holzbalken, Lehmplatte, Steinquader und Silberbarren. Mit „Wehrturm“ ist in diesem Spiel grundsätzlich der im Bau befindliche Turm neben den Fuhrwerken gemeint.
- Die Bauwerksvorlagen legt ihr auf den Spielplan. Jede Vorlage gehört auf das Bauwerk, das es darstellt. Dafür gibt es Anlegemarkierungen:



Anlegemarkierung
für Bauwerksvorlagen

2) Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- einen Siegpunktmarker, den er auf das Startfeld der Siegpunktleiste legt.

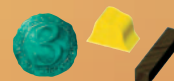


- 6 Gehilfen der gewählten Farbe. Im Spiel zu zweit erhält jeder 7 Gehilfen.
- einen Kartensatz in der Spielerfarbe (s. Rückseite der Karten). Jeder Kartensatz besteht aus 8 Personenkarten: je 1 Bote, Händler, Maurer, Steinmetz, 3 Arbeiter und 1 Baumeister.

eine Übersichtskarte



- 3 Taler, 1 Sandhaufen und 1 Holzbalken, die jeder offen vor sich ablegt.



- Die übrigen Rohstoffe bilden den allgemeinen Vorrat. Ihr verteilt sie sortiert auf die 4 Fuhrwerke und den Reiter am unteren Spielplanrand: Jedes Fuhrwerk transportiert die Sorte, die neben ihm abgebildet ist. Der Reiter transportiert Silberbarren in seinen Satteltaschen.
- Die übrigen Taler legt ihr als allgemeinen Vorrat („Bank“) neben den Spielplan.



Spielablauf im Überblick

Das Spiel verläuft über 12 bzw. 15 Runden. Jede Runde besteht aus folgenden Phasen:

- Der Startspieler erhält den Taler vom höchsten Rundenfeld und den Startspielermarker. (Der Startspieler der ersten Runde wird ausgelost.)
- Jeder wählt eine Personenkarte aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Alle decken ihre ausgespielten Karten gleichzeitig auf.
- Wer eine Arbeiterkarte aufdeckt, bestückt sie mit Rohstoffen.
- Die ausgespielten Karten setzt ihr in der festgelegten Kartenfolge um. Diese Kartenfolge steht auf jeder Übersichtskarte. (Sobald die letzte Karte umgesetzt ist, beginnt die nächste Runde mit einem Startspielerwechsel.)

Nach der letzten Runde endet das Spiel mit der Schlusswertung, in der ihr Siegpunkte für eure Gehilfen bekommt. Wer insgesamt die meisten Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.



Einzelheiten zum Spielablauf

1) Auswahl der Personenkarten:

Jeder hat seine Personenkarten auf der Hand und spielt jeweils eine Karte verdeckt vor sich aus. Im Spiel zu zweit spielt jeder 2 Karten verdeckt aus.

Zur Orientierung, welche Personenkarten ihr jeweils ausspielen wollt, dient euch eure Übersichtskarte: Dort sind die Funktionen und Vorteile jeder Personenkarte aufgeführt. Einen weiteren Überblick findet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung: Hier seht ihr auf Anhieb, welche Karten Rohstoffe, Taler oder sofort Siegpunkte bringen.

ACHTUNG:

- Habt ihr alle Personenkarten auf der Hand, dürft ihr den Baumeister nicht spielen!
- In der Bank gibt es mal mehr, mal weniger, mal gar keine Taler. Für den Einsatz des Boten oder Maurers kann das ausschlaggebend sein, denn wo wenig oder nichts ist, ist auch nur wenig oder nichts zu holen!

2) Bestücken der Arbeiterkarten:

Wer einen Arbeiter ausgespielt hat, nimmt die auf dieser Karte abgebildeten 3 Rohstoffteile aus dem allgemeinen Vorrat (Fuhrwerke und Reiter). Es spielt keine Rolle, ob sich dort Gehilfen befinden. Die Rohstoffe legt ihr auf der Karte ab.

Es gibt 3 verschiedene Arbeiterkarten:

- Ein Arbeiter erhält 2 Holzbalken und 1 Silberbarren,
- ein weiterer erhält 2 Sandhaufen und 1 Lehmplatte,
- ein dritter erhält 1 Steinquader und 2 beliebige Teile aus Sandhaufen, Lehmplatten und/oder Holzbalken.



3) Nun setzt ihr die ausgespielten Karten in der hier genannten Reihenfolge um. Dazu findet ihr im folgenden Kapitel jede Personenkarte ausführlich beschrieben. Die Reihenfolge lautet:

1. Bote
2. Händler
3. Maurer
4. Steinmetz
5. Arbeiter
6. Baumeister

4) Gleiche Karten – Die Funktion des Startspielers:

Haben mehrere Spieler die gleiche Karte ausgespielt, kommt zuerst der Spieler zum Zug, der im Uhrzeigersinn dem Startspieler am nächsten sitzt. Hat der Startspieler selbst eine Karte aufgedeckt, die auch andere gespielt haben, beginnt der Startspieler und die Spieler der gleichen Karte folgen im Uhrzeigersinn.

WICHTIG:

- Die festgelegte Reihenfolge vom Boten bis zum Baumeister hat stets Priorität und wird nie verändert!
- Alle Arbeiterkarten sind gleichrangig.

5) Ablage und Wiederaufnahme der Personenkarten:

Jede gespielte Karte bleibt offen vor ihrem Besitzer liegen, bis dieser den Baumeister spielt. Am besten legt ihr die gespielten Karten gefächert übereinander ab, so dass jeder sehen kann, welche Karten ihr bereits gespielt habt.



Mit dem Baumeister (S. 6) erhältst du alle Karten deines Ablagestapels wieder auf die Hand.

6) Startspielerwechsel:

Sobald die letzte Karte einer Runde umgesetzt ist, geht der Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler. Dieser erhält auch den Taler vom nächsten (höchsten) Rundenfeld.

Die Rundenfelder auf dem Spielplan arbeitet ihr von rechts nach links ab. So könnt ihr jederzeit sehen, wie viele Runden ihr noch zur Verfügung habt. Da ihr durch die Funktion des Baumeisters im Laufe des Spiels unterschiedlich viele Karten auf der Hand haben könnt, sind die Rundenfelder wichtig für den gemeinsamen Überblick ...

7) Die letzte Runde:

Das Spiel endet für 2 sowie 4 Spieler nach 12 Runden und für 3 Spieler nach 15 Runden. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass jemand das letzte Bauwerk im Spiel vor Ablauf der 12 bzw. 15 Runden errichtet. In diesem Fall erklärt ihr die aktuelle Runde zur letzten Runde.

8) Die Schlusswertung:

Zuerst entfernt ihr alle Gehilfen von den Fuhrwerken sowie den vom Reiter. Diese Gehilfen bringen keine Siegpunkte. Die restlichen eingesetzten Gehilfen wertet ihr in der Reihenfolge, die der Liste der Bauwerke (S. 7) entspricht.

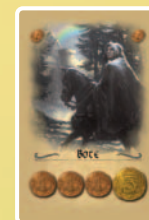
Zur besseren Übersicht empfiehlt es sich, jeden Gehilfen sofort nach seiner Wertung hinzulegen, jedoch auf seinem Platz zu lassen!

9) Der Sieger:

Wer nach der Schlusswertung auf der Siegpunkteiste die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.

- Wer das Ende der Siegpunkteiste erreicht und weitere Siegpunkte zu verbuchen hat, beginnt wieder bei Feld 1 der Siegpunkteiste und zählt die neuen Punkte zu den 90 hinzu.
- Bei Gleichstand gewinnt, wer von den Betreffenden noch am meisten Taler besitzt. Taler, die ihr zuvor in Siegpunkte umgewandelt habt, zählen nicht mehr. Herrscht auch hier ein Gleichstand, gewinnt, wer von den Betreffenden den größten Wert an (nicht verbauten) Rohstoffen im persönlichen Vorrat hat. Rohstoffe, die ihr zuvor in Siegpunkte umgewandelt habt (Palas, S. 7), zählen nicht mehr.

Die Personenkarten



1. DER BOTE

Der Spieler des Boten erhält 8 Taler von der Bank.



2. DER HÄNDLER

Der Spieler des Händlers erhält Rohstoffe für sich und andere, indem er einen seiner Gehilfen

neben einem der 4 Fuhrwerke oder neben dem Reiter positioniert.



Erst wenn jedes Fuhrwerk einen Gehilfen hat, darf auch der Reiter einen Gehilfen erhalten. Dazu gelten folgende Einzelheiten:

- **Rohstoffe besetzen:**
Pro Fuhrwerk und neben dem Reiter ist nur 1 Gehilfe erlaubt. Jeder dieser „Händlergehilfen“ behält seine Position auf dem Spielplan und „besetzt“ die entsprechende Rohstoffsorte, bis er von dem Gehilfen eines anderen Händlers verdrängt wird. (...oder bis der Spieler seinen Gehilfen für ein Bauwerk benötigt).
- **Gehilfen verdrängen:**
Du darfst einen fremden Gehilfen nur verdrängen,
 - wenn dieser nicht in derselben Runde eingesetzt wurde und
 - wenn alle Fuhrwerke besetzt sind.
 In diesem Fall darfst du entscheiden, ob du einen fremden Gehilfen verdrängst oder ob du deinen Gehilfen lieber neben dem Reiter einsetzt. Auch den Gehilfen des Reiters kannst du verdrängen, wenn dieser nicht in derselben Runde positioniert wurde.

Den verdrängten Gehilfen erhält der Besitzer zurück in seinen persönlichen Vorrat.

- **Rohstoffe erhalten:**
Sobald du deinen Händlergehilfen positionierst, **erhältst du sowie jeder weitere Besitzer eines Händlergehilfen ebenfalls Rohstoffe**. Jeder erhält von jeder Sorte, die er „besetzt“ hat, so viele Teile, wie dort Symbole vorgegeben sind.
WICHTIG:
 - Wenn mehrere in derselben Runde den Händler spielen, erhalten alle Betroffenen ihre Rohstoffe erst, wenn der letzte Händlergehilfe der Runde eingesetzt wird. Die Fuhrwerke und der Reiter bringen also maximal einmal pro Runde Rohstoffe.
 - Die Rohstoffe gibt es nur in der Runde, in der mindestens einer den Händler spielt.
- **Händler ohne Gehilfen:**
Ihr könnt auch den Händler spielen, ohne Gehilfen einzusetzen: Die Rohstoffe gibt es für alle Händlergehilfen, die sich gerade auf dem Spielplan befinden.
- **Abgabe an den Wehrturm:**
Jeder, der durch den eigenen oder fremden Händler Rohstoffe erhält, muss von jeder Sorte, die er erhält, sofort 1 Teil auf dem Wehrturm ablegen.
Sind nicht mehr genügend Rohstoffe vorhanden, hat die Abgabe an den Wehrturm Priorität. Der Rest geht an die betreffenden Spieler.



3. DER MAURER

Wer den Maurer spielt, **erhält Rohstoffe vom Wehrturm**, darf **Bauwerke errichten** und danach **Gehilfen einsetzen**:

- Vom Wehrturm (Spielplan) nimmst du alle Rohstoffteile einer Sorte, für die du dich frei entscheiden kannst.
- Nun darfst du bis zu 2 Bauwerke errichten (S. 6), wenn du sie mit deinen Rohstoffen bezahlen kannst. **Für jedes verbaute Rohstoffteil bringt dir der Maurer 1 Taler** aus der Bank.
- Nur wenn du mindestens 1 Bauwerk errichtet hast, kannst du in derselben Runde bis zu 2 Gehilfen einsetzen (S. 6) und dafür in der Schlusswertung Siegpunkte kassieren.



4. DER STEINMETZ

Wer den ²Steinmetz spielt, kann **Arbeitern Rohstoffe abkaufen**, **Bauwerke errichten** und danach **Gehilfen einsetzen**:

Mit dem Steinmetz kannst du jedem Spieler, der in derselben Runde einen Arbeiter spielt, 1 Rohstoffteil von dessen Karte abkaufen. Jedes Teil kostet 1 Taler. Gibt es mehrere Steinmetze in einer Runde, darf jeder von ihnen der Reihe nach je 1 Rohstoffteil der ausliegenden Arbeiterkarten erwerben.

GRUNDSÄTZLICH GILT:

- Der Steinmetz kauft nie vom privaten Vorrat eines Spielers, sondern nur die Rohstoffe, die sich auf den aktuell ausliegenden Arbeiterkarten derselben Runde befinden.
- Der Arbeiter darf den Verkauf nicht verweigern, es sei denn, es handelt sich um sein letztes Teil.
- Die frei gewordenen Rohstoffplätze der Karten werden nicht wieder aufgefüllt.
- Im Spiel zu zweit wäre es denkbar, mit dem Steinmetz dem eigenen Arbeiter Rohstoffe abzukaufen. Dies ist nicht gestattet.

- Mit dem Steinmetz darfst du bis zu 2 Bauwerke errichten (S. 6), wenn du sie mit deinen Rohstoffen bezahlen kannst. **Für jedes selbst errichtete Bauwerk bringt dir der Steinmetz die Siegpunkte, die auf der Bauwerksvorlage angegeben sind** (Zahl vor der Krone). Diese Siegpunkte setzt du sofort auf der Siegpunkteleiste um.
- Nur wenn du mindestens 1 Bauwerk errichtet hast, kannst du in derselben Runde bis zu 2 Gehilfen einsetzen (S. 6) und dafür in der Schlusswertung Siegpunkte kassieren.

5. DIE ARBEITER



Wer einen Arbeiter spielt, **erhält Rohstoffe** und kann **Bauwerke errichten**:

- Die Rohstoffe deiner Arbeiterkarte „gehören“ dir frühestens, wenn diese Karte zum Einsatz kommt. Du nimmst die Rohstoffe von der Karte und legst sie in deinen persönlichen Vorrat.
- Nun darfst du bis zu 2 Bauwerke errichten (S. 6), wenn du sie mit den Rohstoffen aus deinem persönlichen Vorrat bezahlen kannst. **Für jedes selbst errichtete Bauwerk bringt der Arbeiter die Hälfte der Siegpunkte, die auf der Vorlage angegeben sind** (Zahl vor der Krone). Diese Siegpunkte setzt du sofort auf der Siegpunkteleiste um.

Obwohl der Arbeiter hier nur halb so viele Siegpunkte bringt wie der Steinmetz, kann es Sinn machen, mit dem Arbeiter zu bauen, wenn in der betreffenden Runde kein Baumeister gespielt wird.

Spieltipp: Wer die beiden Tore mit seinen Gehilfen besetzt hat, sollte für die Schlusswertung Türme errichten.





6. DER BAUMEISTER

Der Spieler des Baumeisters holt seine bisher gespielten **Personenkarten zurück auf die Hand** und erhält sofort **Siegpunkte für die errichteten Bauwerke** der Runde:

- Alle bisher gespielten Karten (auch der Baumeister selbst) gehen zurück auf die Hand. In der nächsten Runde stehen dir die Karten wieder zur Verfügung. Aber:
- Wenn du alle Karten auf der Hand hast, darfst du nicht den Baumeister spielen!
- Mit dem Baumeister darfst du nicht bauen!
- Jedes Bauwerk, das die Mitspieler in der laufenden Runde errichten, bringt dir sofort 5 Siegpunkte.
- Im SPIEL ZU ZWEIT könntest du mit einer Karte bauen und in derselben Runde den Baumeister spielen. Dieser bringt aber **keine Siegpunkte für die von dir selbst errichteten Bauwerke!**

Bauwerke errichten

(betrifft Maurer, Steinmetze oder Arbeiter)

Mit Maurer, Steinmetz oder Arbeiter kannst du Bauwerke errichten, wirst jedoch unterschiedlich belohnt: Der Maurer bringt Taler, der Steinmetz bringt Siegpunkte und der Arbeiter bringt die Hälfte der Siegpunkte.

Zwei Schritte zum fertigen Bauwerk:

1. Du entscheidest anhand der Bauwerksvorlagen auf dem Spielplan, welche Bauwerke du errichten möchtest.
2. Du zahlst für jedes dieser Bauwerke den exakt passenden Bauwert in Rohstoffen an den allgemeinen Vorrat und legst dann die betreffenden Vorlagen beiseite. *Hiermit sind die Bauwerke errichtet.*

Die Schritte im Einzelnen:

1. **Wahl des Bauwerks**
 - Jede Bauwerksvorlage ist mit dem Bauwert gekennzeichnet, den du für das Bauwerk in Rohstoffen bezahlen musst.
 - Die untere Zeile auf den Vorlagen ist eine Vorschau darauf, was derjenige in der Schlusswertung bekommt, der in dem (fertigen) Bauwerk Gehilfen einsetzt und wie viel Lehrgeld er für den Einsatz eines Gehilfen zahlen müsste.



Diese Vorschau zeigt dir also, dass jeder Gehilfenplatz im Palas 17 Taler Lehrgeld kostet und dass ein Gehilfe in der Schlusswertung für 5 beliebige Rohstoffe Siegpunkte einbringt. Genauere Informationen findest du in der Liste der Bauwerke für die Schlusswertung (S. 7). Wer baut, muss nicht zwangsläufig Gehilfen einsetzen. Die Vorschau soll lediglich hilfreich sein bei der Entscheidung, welches Bauwerk du errichten möchtest.

2. Zahlung in Rohstoffen

Aus **mindestens 3 verschiedenen** Sorten von Rohstoffen stellst du den genauen Bauwert für jedes einzelne Bauwerk zusammen und gibst die entsprechenden Rohstoffteile beim allgemeinen Vorrat ab. **Überzahlen ist nicht gestattet!**

- Jeder Rohstoff hat einen Wert (Baupunkte), der auch auf jeder Übersicht vermerkt ist:
1 Sandhaufen = 1 Baupunkt
1 Holzbalken = 2 Baupunkte
1 Lehmplatte = 4 Baupunkte
1 Steinquader = 5 Baupunkte

Beispiel: Der Stall hat den Bauwert 18. Man kann den Stall also z.B. für insgesamt 2 Steinquader, eine Lehmplatte und 4 Sandhaufen bauen. Das sind 3 Sorten und insgesamt 18 Baupunkte.

- **Silber tauschen:** Wer Silber besitzt und nutzen möchte, um den Bauwert zu bezahlen, muss es in Rohstoffe seiner Wahl umwandeln: Du legst die gewünschte Menge Silber in die Schmiede (Spielplan) und nimmst dir für jeden Barren ein beliebiges Rohstoffteil von den Fuhrwerken. Dabei ist es unerheblich, ob dort Gehilfen positioniert sind oder nicht. Das Silber bleibt bis zum Spielende in der Schmiede.

*Tipps: 1) Alle Bauwerte sind gerade Zahlen. Wer also mit seinen 3 Rohstoffsorten nur ungerade Werte erreicht, kann nicht bauen und braucht somit nicht lange nach einem geeigneten Bauwerk zu suchen.
2) Wer ein Haus oder einen Turm errichtet, legt die Vorlagen am besten gut sichtbar neben den Spielplan. Das ist hilfreich für die Schlusswertung des Stalls und der Tore.*

ACHTUNG:

Mit jedem Bauwerk, das du errichtest, schenkst du jedem Baumeister der gleichen Runde 5 Siegpunkte!

Gehilfen einsetzen

(betrifft nur Maurer oder Steinmetze)

- Du musst in der aktuellen Runde mindestens 1 Bauwerk errichtet haben.
- Du darfst deinen Gehilfen auf ein freies kupferfarbenes Feld („Gehilfenplatz“) eines **beliebigen errichteten** Bauwerks stellen. Die Schmiede und der Markt sind zu Spielbeginn bereits errichtet. *Für den Brunnen, die Türme und Häuser sind Gehilfen nicht vorgesehen.*
- Auf einem Gehilfenplatz darf maximal 1 Gehilfe stehen.
- Du musst **für jeden Gehilfen**, den du einsetzt, so viele Taler „**Lehrgeld**“ bezahlen, wie auf dem Gehilfenplatz angegeben ist. Du zahlst den Betrag aus deinem privaten Vorrat an die Bank.
- Setzt du 2 Gehilfen in einer Runde ein, so musst du sie auf verschiedene Bauwerke verteilen. In einer weiteren Runde kannst du einen Gehilfen in demselben Bauwerk positionieren, in dem sich bereits einer deiner Gehilfen befindet, wenn dort noch ein Platz frei ist. In jeweils verschiedenen Runden kannst du auch alle 3 Plätze im Gesindehaus besetzen.
- Du darfst auch deine/n Händlergehilfen von den Fuhrwerken/vom Reiter entfernen und gegen das Lehrgeld sofort in Bauwerken einsetzen.
- Jeder eingesetzte Gehilfe behält seine Position in dem Bauwerk bis zum Spielende. *Die Gehilfen von Maurer und Steinmetz können also im Gegensatz zu denen vom Händler nicht verdrängt werden.*

Gehilfen in Bauwerken bringen ihrem Besitzer Siegpunkte in der Schlusswertung.

Wie viele Siegpunkte ein Gehilfe bringt,



ist abhängig von dem Bauwerk, in dem er sich befindet. Für jedes Bauwerk gelten ganz unterschiedliche Faktoren der Siegpunktermittlung, zum Beispiel:

- die Anzahl besetzter oder nicht besetzter Gehilfenplätze
- die Anzahl errichteter Türme oder Häuser
- die Anzahl verbliebener Bauwerksvorlagen usw.

Eine genaue Beschreibung der Siegpunktermittlung steht in der folgenden Liste der Bauwerke für die Schlusswertung.

Liste der Bauwerke für die Schlusswertung

Der Bergfried

Der Besitzer des Gehilfen im Bergfried erhält für jeden nicht besetzten kupferfarbenen Gehilfenplatz in der Burg 3 Siegpunkte.



Die Taverne

Wer seinen Gehilfen für 12 Taler eingesetzt hat, erhält für diesen und jeden anderen (sowohl eigenen als auch fremden) Gehilfen, der sich bei Spielende in der Burg befindet, je 1 Siegpunkt.



Wer seinen Gehilfen für 6 Taler eingesetzt hat, erhält für jeweils 2 Gehilfen (sowohl eigene als auch fremde), die sich bei Spielende in der Burg befinden, 1 Siegpunkt. Handelt es sich um eine ungerade Anzahl an Gehilfen, so werden die Siegpunkte abgerundet.

Beispiel:

Nachdem die Gehilfen von den Fuhrwerken entfernt wurden, stehen bei Spielende 11 Gehilfen in der Burg. Spieler A erhält für seinen Gehilfen in der Taverne 11 Siegpunkte, weil dieser auf dem 12er Platz steht. Spieler B erhält nur 5 Siegpunkte für seinen Gehilfen, weil dieser auf dem 6er Platz steht.

Die Tore

Gehilfen in den Toren bringen Siegpunkte für jeden errichteten Turm. Es spielt keine Rolle, wer die Türme errichtet hat:

- Der Besitzer des Gehilfen im großen Tor (Bauwert 18) erhält für jeden Turm 2 Siegpunkte.
- Der Gehilfe im kleinen Tor (Bauwert 12) bringt seinem Besitzer 1 Siegpunkt pro Turm.



Der Stall

Gehilfen im Stall bringen Siegpunkte für jedes errichtete Haus. Es spielt keine Rolle, wer die Häuser errichtet hat:

- Der Besitzer des Gehilfen auf dem 16er Platz erhält für jedes Haus 3 Siegpunkte.
- Der Gehilfe auf dem 12er Platz bringt seinem Besitzer 2 Siegpunkte für jedes Haus.



Das Gesindehaus

Jeder Gehilfe im Gesindehaus bringt seinem Besitzer 1 Siegpunkt je Bauwerksvorlage, die sich nach der letzten Runde noch auf dem Spielplan befindet.



Der Markt

Wer hier Gehilfen hat, darf bei Spielende seine Taler in Siegpunkte umwandeln. Die umgewandelten Taler legt ihr in die Schachtel zurück.

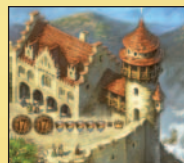
- Wer nur 1 Gehilfen im Markt hat, erhält 1 Siegpunkt für jeweils 2 Taler.
- Hat ein Spieler beide Plätze besetzt, erhält er 1 Siegpunkt für jeden Taler.



Der Palas

Der Besitzer eines Gehilfen im Palas darf bei Spielende den Gesamtwert von bis zu 5 beliebigen Rohstoffteilen aus seinem persönlichen Vorrat in Siegpunkte umwandeln:

- Ihr ermittelt diesen Wert anhand der Angaben auf der Übersicht (wie beim Errichten der Bauwerke). Also bringt z.B. eine Lehmplatte 4 Siegpunkte.
- Wer über beide Gehilfen im Palas verfügt, kann bis zu 10 Rohstoffteile aus seinem persönlichen Vorrat in Siegpunkte umwandeln.
- Wer Silber umwandeln möchte, muss es erst in die Schmiede legen (und dort lassen). Für jeden Barren, den du in die Schmiede bringst, nimmst du dir ein beliebiges Rohstoffteil von den Fuhrwerken.



Die Schmiede

Wer seinen Gehilfen auf dem 10er Platz der Schmiede hat, erhält für jeden Silberbarren, der bei Spielende in der Schmiede liegt, 1 Siegpunkt.

Wer seinen Gehilfen auf dem 6er Platz hat, erhält er für jeweils 2 Barren 1 Siegpunkt. Bei einer ungeraden Anzahl der Barren werden die Siegpunkte abgerundet.

Beispiel:

In der Schmiede liegen 9 Barren. Ein Spieler hat beide Plätze mit seinen Gehilfen besetzt. Für den ersten Gehilfen erhält er 9 Siegpunkte und für den zweiten Gehilfen erhält er 4 Siegpunkte. In diesem Fall bringen die Gehilfen in der Schmiede also insgesamt 13 Siegpunkte.



Die Burg im Winter

Viel zu früh bricht der Winter herein. Frost und eisige Kälte aus dem Norden ziehen über das ganze Land. Heftige Schneefälle behindern die Arbeiten an der halb fertigen Burg, deren Umrisse sich Woche um Woche deutlicher vom Grau des Himmels absetzen.

Es gelten die Regeln des Sommerspiels bis auf folgende Abweichungen und Ergänzungen: Der Spielplan kommt so auf den Tisch, dass die Winterseite sichtbar ist. Die Winterkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.



markierte
Rundenfelder
für die
Winterkarten

Die Bauwerksvorlagen kommen jetzt mit der verschneiten Seite auf Bauwerke ...

Zuerst spielt jeder wie gewohnt 1 bzw. 2 Personenkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. In jeder Runde, deren Rundenfeld auf dem Spielplan markiert ist, kommt nun eine Winterkarte ins Spiel: Der Startspieler zieht die oberste Karte vom Stapel und liest den Text laut vor. Danach legt er sie offen und für alle gut sichtbar neben die Burg. Für viele Winterkarten gilt, dass die zu ihr formulierten Bedingungen sofort umzusetzen sind, bevor die gespielten Personenkarten aufgedeckt werden. Danach kommt die entsprechende Winterkarte aus dem Spiel und wird zurück in die Schachtel gelegt.

WICHTIG: Wie im Sommerspiel auch, dürft ihr bei Bedarf eure Silberbarren gegen jeweils frei gewählte Rohstoffe eintauschen. Beispiel Feuerstelle: Um die geforderten 2 Holzbalken zahlen zu können, legt der Spieler 2 Silberbarren in die Schmiede...



Die Bedeutung der Winterkarten:



Dorfschänke:

Ihr könnt mit Steinmetz oder Maurer hier für 3 Taler einen Gehilfen als „Wirt“ einsetzen.

Wer den Händler spielt, muss von nun an 1 Taler an den Besitzer des Wirtes zahlen. Gibt es noch keinen Wirt, kommt der Taler auf die Karte und gehört demjenigen, der als nächster seinen Gehilfen auf der Karte einsetzt. Wer den Taler für seinen Händler nicht bezahlen kann, muss einen seiner Händlergehilfen vom Spielplan zurück in den persönlichen Vorrat nehmen.

Der Wirt muss nicht in der Dorfschänke bleiben. Wer den Händler, Maurer oder Steinmetz spielt, kann seinen Wirt entfernen und als Gehilfen neu einsetzen. Diese Winterkarte bleibt im Spiel und die Taler werden von nun an wieder hier abgelegt, bis jemand einen Gehilfen als Wirt einsetzt.

Die Karte zählt nicht in der Schlusswertung.



Kornspeicher:

Hier könnt ihr mit Steinmetz oder Maurer nun auch für jeweils 5 Taler Gehilfen einsetzen. Steht bei der Schlusswertung nur 1 Gehilfe im

Kornspeicher, zählt dieser 10 Siegpunkte (SP), bei 2 Gehilfen zählt jeder noch 7 SP und bei 3 Gehilfen zählt jeder nur noch 3 SP. Es spielt keine Rolle, ob diese Gehilfen einem oder mehreren Spielern gehören.

Der Kornspeicher zählt nicht für den Bergfried oder die Taverne in der Schlusswertung.

Danksagung

Verlag und Autoren danken den vielen Helfern, die an „Im Schutze der Burg“ mitgeholfen haben. Ihre Ideen und Anregungen haben die Spielidee wachsen und reifen lassen!

Zu nennen sind besonders Thilo Knoblich & Susanne Wecken, Ela & Stefan Hein, Gert Beer, Steffen & Anke Müller, Michael Rieneck und Klaus Mülder. Ausdrücklich gedankt sei allen Mitgliedern des Kölner Spieleautorentreffens, hier ganz besonders Thomas Odenhoven, Matthias Schmidt und Matthias Prinz. Im Norden sei den Testspielgruppen beim Hamburger Spieleautorentreffen, im Café SternChance, in der Zinnschmelze und bei FAIRspielt gedankt, ebenso wie den Testgruppen in den USA beim „Gathering of Friends“ sowie den holländischen Gruppen von „The Gamemaster“!

Die Autoren danken besonders Michael Menzel für seine beeindruckend kunstvolle Umsetzung der Spielidee und den Autorenkindern Lukas & Emely für ihre Geduld.



Pest:

Jeder verliert sofort eine beliebige Karte seines Ablagestapels oder zahlt für jede seiner Karten auf dem Ablagestapel 1 Taler an die Bank.

Ihr könnt frei entscheiden, ob ihr lieber zahlen oder eine Karte hergeben wollt.



Mauerbruch:

Jeder darf sofort maximal 3 Steinquader (beim allgemeinen Vorrat) abgeben und erhält für jeden dieser Quader 3 Siegpunkte.

Danach kommt die Karte aus dem Spiel.



Burgfräulein:

Fortan könnt ihr bis zum Spielende um das Burgfräulein werben: Wer werben möchte, legt zu Beginn jeder Runde (beginnend beim

Startspieler) ein beliebiges Rohstoffteil oder 1 Taler auf der Winterkarte ab. Wer sich nicht (oder nicht mehr) am Werben beteiligt, kann auch später nicht mehr einsteigen. Bleibt ein Spieler übrig, erhält er die Karte mit dem Burgfräulein und somit sofort 8 Siegpunkte. Alle anderen, auch diejenigen, die nicht geworben haben, teilen sich die auf der Karte befindlichen Rohstoffe und/oder Taler. Beginnend beim Startspieler nimmt sich jeder reihum 1 Teil von der Karte, bis diese leer ist. Danach kommt die Karte aus dem Spiel.

Liegt die Karte bei Spielende immer noch offen aus, konnte keiner das Burgfräulein für sich gewinnen. Niemand bekommt die Karte und es wird nichts verteilt.



Schneeverwehung:

Jeder gibt sofort 1 Arbeiter ab oder zahlt 3 Taler an die Bank.

Wer 1 Arbeiter abgibt, nimmt die Karte aus der Kartenhand oder vom Ablagestapel und legt sie zurück in die Schachtel. Sobald jeder seinen Tribut an die Schneeverwehung geleistet hat, kommt diese Winterkarte aus dem Spiel.

Übersichten für Sommer- und Winterspiel:

Rundenablauf

1. Taler vom Rundenfeld und Startspielermarker für den Startspieler
2. Personenkarten verdeckt ausspielen und gleichzeitig aufdecken
3. Aufgedeckte Arbeiterkarten bestücken
4. Ausgespielte Karten in vorgeschriebener Reihenfolge umsetzen

Wie gibt es Rohstoffe, Taler oder sofort Siegpunkte?

1. **Rohstoffe**
 - Der Händler nutzt seine/n Gehilfen neben Fuhrwerk oder Reiter.
 - Der Maurer wählt eine Sorte vom Wehrturm.
 - Der Steinmetz kauft beim Arbeiter.
 - Der Arbeiter bringt, was der Steinmetz nicht gekauft hat.
2. **Taler**
 - Der Bote bringt 8 Taler von der Bank.
 - Der Maurer verbaut Rohstoffe (1 Rohstoffteil = 1 Taler).
 - Der Arbeiter: Nur wenn ein Steinmetz bei ihm Rohstoffe kauft ...
3. **Siegpunkte (SP)**
 - Der Steinmetz errichtet Bauwerke (Anzahl SP s. Abb. Krone).
 - Der Arbeiter errichtet Bauwerke (Anzahl SP: Hälfte von Abb. Krone).
 - Der Baumeister bringt 5 SP für jedes errichtete Bauwerk der Runde.

Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Michael Menzel
Layout: Steffi Krage
Text: Annegret Schoenfelder
Copyright: ©eggertspiele GmbH & Co. KG
Hamburg 2008 / www.eggertspiele.de

