

für 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

Die Spielidee

Europa, das Zentrum der Macht im 12. Jahrhundert: Einflussreiche Orden ringen um die Vormachtstellung. Durch das Ausspielen von Karten gründen die Spieler Klöster und bringen Räte an die Höfe der Herrscherhäuser. So erhalten Spieler Punkte für das geschickte Platzieren von Klöstern und für erfolgreiche Bündnisse zwischen den Räten verschiedener Länder. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielmaterial

55 Spielkarten
 (13 x Franken/Aragon,
 12 x Bayern/Burgund,
 11 x Lothringen/Italien,
 10 x England/Schwaben,
 9 x Frankreich)



100 Klöster
 (je 20 Steine in 5 Farben)



40 Räte (je 8 in 5 Farben)



5 Zählsteine in 5 Farben



1 schwarzer Markierungsstein



1 Spielplan

1 Spielanleitung

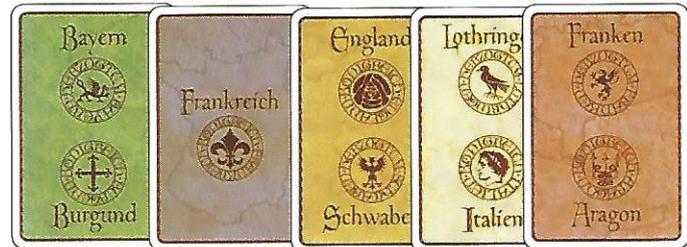
Die Spielvorbereitungen

- ◆ Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle Klöster, Räte und den Zählstein dieser Farbe. Die Zählsteine werden übereinander auf das Feld „0“ der umlaufenden Wertungsleiste gesetzt.
- ◆ Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Der Startspieler erhält den schwarzen Markierungsstein.

Er legt ihn vor sich ab und behält ihn bis zur Schlusswertung vor sich liegen.

- ◆ Bei weniger als 5 Spielern werden vor Spielbeginn Karten aussortiert.

Bei 4 Spielern wird von jeder Farbe eine Karte aus dem Spiel genommen.



Bei 3 Spielern werden von jeder Farbe zwei Karten aus dem Spiel genommen.



- ◆ Die gesamten verbleibenden Karten werden gemischt.

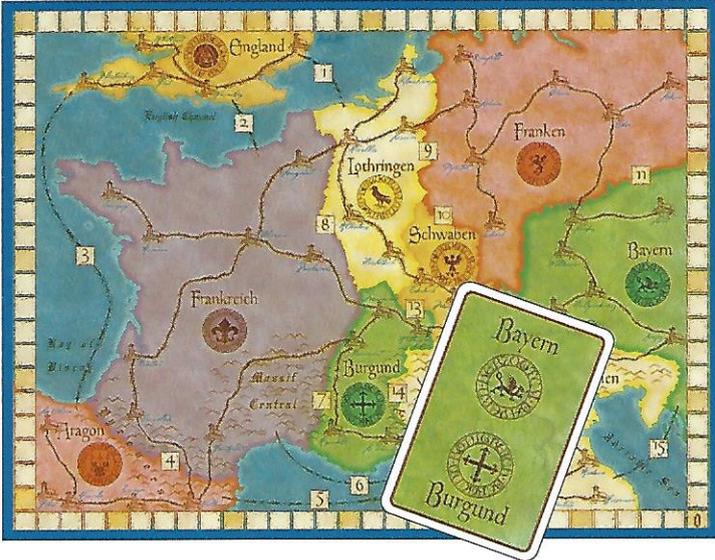
Jeder Spieler erhält **verdeckt** 3 Karten ausgeteilt und nimmt sie auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben den Plan gelegt. Die obersten beiden Karten des Nachziehstapels werden aufgedeckt und neben den Stapel gelegt.



- ◆ Der Startspieler beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

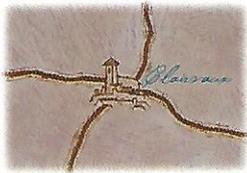
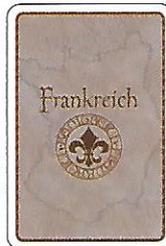
Der Spielplan

Der Spielplan zeigt den Ausschnitt einer mittelalterlichen Karte mit 9 Ländern Europas. Je zwei von acht Ländern besitzen die gleiche Hintergrundfarbe (z.B. Bayern und Burgund).



Auf den Spielkarten sind diese Länder immer gemeinsam vertreten.

Lediglich Frankreich kommt allein vor.



In jedem Land gibt es so genannte Klosterfelder. Sie zeigen Abbildungen von Gebäuden.

Auf diese Felder werden später die Spielsteine für die Klöster gesetzt. Diese Klosterfelder sind durch Straßen verbunden, die in der Schlusswertung von Bedeutung sind.



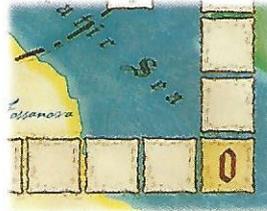
Auf dem jeweiligen Wappen eines Landes werden die Räte eingesetzt.



Die Zahlen von 1 bis 15 stehen für mögliche Bündnisse zwischen den Räten zweier Länder. Bei Spielende werden sie in der aufgeführten Reihenfolge gewertet.



Die Verbindungen über See (1, 2, 3, 5, 6 und 15) stellen ebenfalls Bündnisse dar. Es handelt sich also nicht um Seewege oder Straßen, sondern nur um eine Hilfestellung bei der Schlusswertung.



Um den Spielplan herum verläuft die Wertungsleiste. Sollte ein Spieler einmal mehr als 99 Punkte erreichen, wird sein Spielstein über die „0“ hinaus gesetzt und entsprechend weiter gezählt.

Der Spielablauf

Wer an die Reihe kommt, spielt **eine, zwei oder drei seiner Handkarten** aus und setzt Spielsteine in das entsprechende Land. Danach füllt er seine Hand wieder auf drei Karten auf und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Wer keine Karte ausspielen will, muss stattdessen eine Karte tauschen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, erfolgt eine Zwischenwertung, in der nur die Klöster auf dem Plan Punkte bringen.

Wurde der Nachziehstapel zum zweiten mal durchgespielt, erfolgt die Schlusswertung, bei der neben den Klöstern auch die Räte und Klosterketten gewertet werden.

Karten ausspielen

Wer an der Reihe ist, spielt bis zu drei seiner Handkarten aus, um Klöster oder Räte auf dem Spielplan einzusetzen.

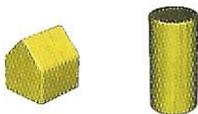
Eine Spielkarte gibt vor, in welchem Land ein Spielstein eingesetzt werden darf. Sind auf der Karte zwei Länder angegeben, kann der Spieler **eines** der beiden Länder **auswählen**.



Ausgespielte Karten werden als offener Ablagestapel neben dem Spielplan abgelegt.

Spielsteine setzen

Beim Einsetzen von Spielsteinen gelten folgende Bedingungen:



- ◆ Grundsätzlich darf man während seines Zuges **nur in einem Land** Spielsteine einsetzen, auch wenn die ausgespielte Karte die Auswahl zwischen zwei Ländern erlaubt.
- ◆ In einem Land in dem noch kein Spielstein steht, darf ein Spieler in seinem Zug nur ein Kloster setzen. Befindet sich in einem Land bereits mindestens ein Kloster, egal welcher Farbe, darf der Spieler bis zu **zwei Steine** dort einsetzen.
- ◆ Pro Karte darf nur ein Spielstein gesetzt werden.
- ◆ Zwei Karten der gleichen Farbe können als „Joker“ gespielt werden, um einen Stein in ein beliebiges anderes Land zu setzen.

Als Hilfestellung empfiehlt sich die 3-2-1-Regel: Ein Spieler kann mit bis zu **3 Karten** maximal **2 Steine** in **1 Land** einsetzen.

Der Vorrat an Spielsteinen ist begrenzt. Hat ein Spieler von einer Sorte keine Steine mehr, kann er diese auch nicht mehr einsetzen. Kann ein Spieler keine Spielsteine einsetzen, bleibt ihm dann nur die Möglichkeit, eine Karte auszutauschen.

Beispiele:

Andreas hat eine Karte Frankreich und zwei Karten Franken/Aragon auf der Hand. Er entscheidet sich für das Land Franken und spielt eine Karte Franken/Aragon. Dort steht noch kein Spielstein. Deshalb darf er selbst nur einen Stein setzen. Dann muss er seinen Zug beenden, da er nur in einem Land einsetzen darf.

Barbara spielt eine Karte Franken/Aragon und zwei Karten Bayern/Burgund. Sie entscheidet sich ebenfalls für Franken und darf nun zwei Spielsteine einsetzen, da dort bereits ein Stein von Andreas steht. Den ersten Stein setzt sie mit der Karte Franken/Aragon. Die beiden Karten Bayern/Burgund verwendet sie als „Joker“ und setzt damit den zweiten Spielstein.

Chris hat drei Karten Frankreich auf der Hand. In Frankreich stehen bereits Spielsteine. Da er

höchstens zwei Steine in einem Zug setzen darf, kann er auch höchstens zwei Karten ausspielen. Er kann damit entweder zwei Steine in Frankreich einsetzen oder die beiden Karten als „Joker“ verwenden und so einen Stein in einem anderen Land als Frankreich einsetzen.

Auch für die Art der Spielsteine die man einsetzen möchte, gelten besondere Bedingungen:

- ◆ Ein Spielstein **Kloster** wird immer auf ein Klosterfeld des entsprechenden Landes gesetzt. Auf jedem dieser Klosterfelder darf nur ein Spielstein stehen. Sind alle Klosterfelder eines Landes besetzt, kann dort kein weiteres Kloster mehr eingesetzt werden.



- ◆ Ein Spielstein **Rat** wird immer auf das Wappen des gewählten Landes gesetzt. Auf einem Wappen dürfen mehrere Räte stehen.



Grundsätzlich gilt: Die Mehrheit an Klöstern in einem Land gibt die maximale Anzahl an Räten dort vor.

Dabei darf ein Spieler auch Räte in ein Land setzen, in dem er selbst keine Klöster besitzt. In einem Land ohne Kloster darf natürlich noch kein Rat eingesetzt werden. Stehen beispielsweise in Franken 3 rote, 2 gelbe und 2 blaue Klöster dürfen dort höchstens 3 Räte stehen.

Beispiele:

Andreas möchte gerne Räte in Frankreich einsetzen. Er spielt die Karte Frankreich und 2x England/Schwaben als Joker. Barbara hat die meisten Klöster in Frankreich. Da sie hier derzeit vier Klöster hat, dürfen im Moment höchstens vier Räte in Frankreich stehen. Da sich dort erst zwei Räte befinden, setzt Andreas zwei weitere Räte ein.

In Italien gibt es jeweils zwei Klöster von Barbara und Doris. Beide haben damit die meisten. Da es in Italien noch keinen Rat gibt, können hier bis zu zwei Räte eingesetzt werden.

In diesem Beispiel ist es einem Spieler mit den entsprechenden Karten also möglich 2 Räte oder 2 Klöster oder 1 Rat und 1 Kloster zu setzen.

Karten nachziehen

Erst nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ergänzt er seine Handkarten wieder auf drei.

Dabei darf er sowohl von den beiden offen ausliegenden Karten als auch vom verdeckten Stapel nachziehen.

Erst wenn der Spieler seine Hand aufgefüllt hat, werden die offen ausliegenden Karten vom verdeckten Stapel wieder auf zwei ergänzt.

Eine Karte tauschen

Wer an die Reihe kommt und keine Karte ausspielen will, um Spielsteine zu setzen, muss eine Karte tauschen.

Der Spieler legt eine Handkarte auf den Ablagestapel und zieht eine der beiden aufgedeckten oder eine Karte vom verdeckten Stapel nach. Damit endet der Zug des Spielers und der linke Nachbar kommt an die Reihe.

Die Zwischenwertung

Nachdem der Nachziehstapel zum ersten Mal aufgebraucht ist, d.h. wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel genommen wird, wird das Spiel für eine Klosterwertung unterbrochen.

Für die Klosterwertung wird **in jedem der neun Länder** die **Mehrheit an Klöstern** gewertet.

Die Räte werden erst in der Schlussabrechnung berücksichtigt.

Am einfachsten ist es, zuerst alle Länder am Spielplanrand im Uhrzeigersinn abzurechnen (England, Franken, Bayern, Italien und Aragon) und danach genau so die vier inneren Länder abzurechnen (Frankreich, Lothringen, Schwaben und Burgund).

Die Spieler setzen ihre Zählsteine jeweils um die erzielten Punkte auf der Wertungsleiste vor.

Klosterwertung

Der Spieler mit den meisten Klöstern in einem Land erhält für jedes Kloster in diesem Land, egal welcher Farbe, jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den zweitmeisten Klöstern in

einem Land erhält für jedes Kloster des Spielers mit den meisten Klöstern jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den drittmeisten Klöstern in einem Land erhält für jedes Kloster des Spielers mit den zweitmeisten Klöstern jeweils einen Punkt.

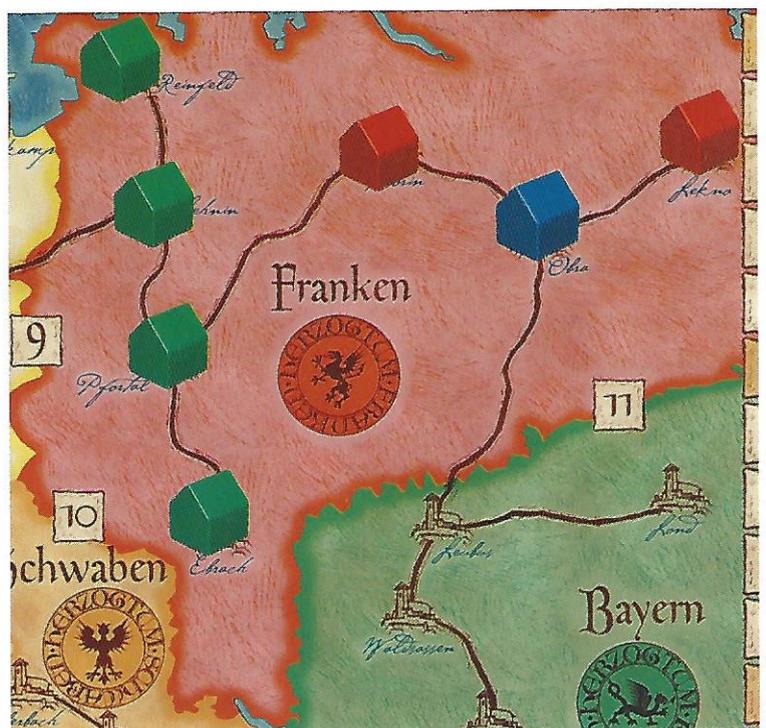
Der Spieler mit den viertmeisten Klöstern in einem Land erhält für jedes Kloster des Spielers mit den drittmeisten Klöstern jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den fünftmeisten Klöstern in einem Land erhält für jedes Kloster des Spielers mit den viertmeisten Klöstern jeweils einen Punkt.

Hat ein Spieler kein Kloster in einem Land, erhält er dort auch keine Punkte.

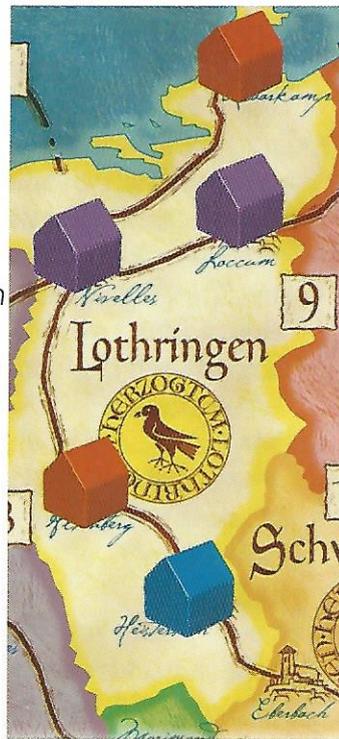
Bei einem Gleichstand belegen alle beteiligten Spieler den gleichen Platz und erhalten die gleiche Punktzahl. Weitere Spieler belegen die direkt folgenden Plätze.

In Franken hat Andreas (grün) 4 Klöster, Barbara (rot) 2 und Doris (blau) 1. Andreas besitzt die meisten Klöster und erhält 7 Punkte (4+2+1). Barbara hat die zweitmeisten und bekommt für jedes Kloster von Andreas (der mit den meisten) jeweils einen Punkt (=4). Doris besitzt 1 Kloster in Franken. Sie hat also die drittmeisten und erhält für jedes Kloster von Barbara (die mit den zweitmeisten) jeweils einen Punkt (=2).



Beispiel:

In Lothringen haben Barbara (rot) und Chris (lila) jeweils 2 Klöster und Doris (blau) 1 Kloster. Barbara und Chris haben beide die meisten Klöster in Lothringen und erhalten jeder 5 Punkte (2+2+1). In diesem Fall besitzt Doris die zweitmeisten Klöster und erhält die Punkte eines Spielers mit den meisten Klöstern (=2).



Nachdem in der Zwischenwertung alle neun Länder der Reihe nach gewertet wurden, **beginnt die zweite Hälfte des Spieles**, bis der Nachziehstapel zum zweiten Mal aufgebraucht worden ist.

Der Ablagestapel wird neu gemischt und als neuer Nachziehstapel neben den Plan gelegt.

Liegen neben dem Stapel noch ein oder gar beide offenen Karten aus, so bleiben sie liegen und werden nicht in den Stapel eingemischt.

Fehlen dem Spieler, der die Zwischenwertung ausgelöst hat, noch Handkarten, so ergänzt er seine Kartenhand auf drei. Dann werden die offen ausliegenden Karten wieder auf zwei ergänzt.

Jetzt setzt der linke Nachbar des Spielers das Spiel fort.

Das Spielende

Nachdem der Nachziehstapel zum zweiten Mal aufgebraucht ist und die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde, endet das Spiel.

Die laufende Runde wird jedoch noch zu Ende gespielt.

Sie **endet** beim **rechten Nachbarn des Startspielers mit dem schwarzen Markierungsstein**.

Das Spiel endet auch, wenn kein Spielstein mehr gesetzt werden kann.

Die Schlusswertung

In der Schlusswertung werden neben Klöstern auch die Räte und Klosterketten gewertet.



Klosterwertung

Diese Wertung entspricht der Klosterwertung aus der Zwischenwertung.



Rätewertung

Hier werden nicht die Räte in den jeweiligen Ländern gewertet, sondern die **Bündnisse** zwischen den Räten

zweier „verbündeter“ Länder.



Auf dem Spielplan gibt es 15 solcher möglichen Bündnisse, die von 1 bis 15 nummeriert sind. In dieser Reihenfolge werden auch die Bündnisse abgerechnet.



Zur besseren Übersicht wird der schwarze Markierungsstein jeweils auf die abzurechnende Verbindung zwischen zwei Ländern gesetzt.

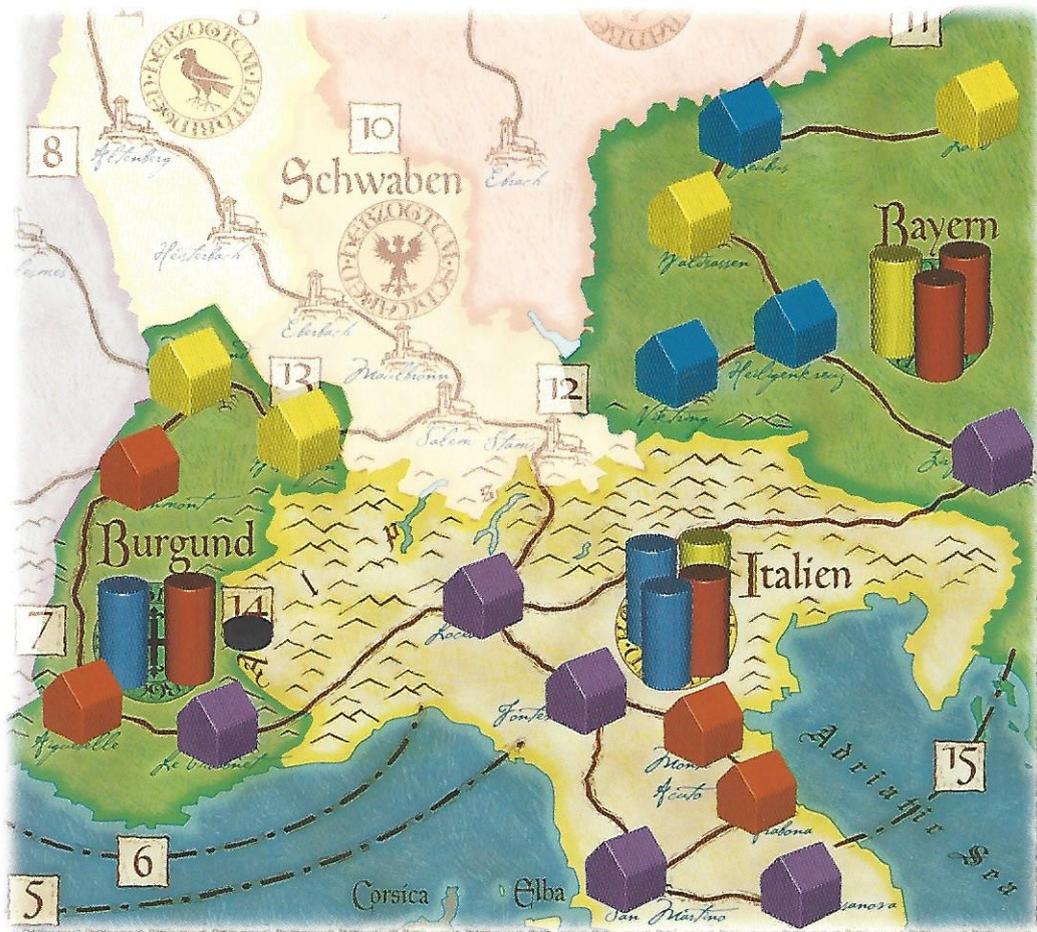
Dann wird wie nachfolgend beschrieben gewertet und anschließend der Markierungsstein auf die nächstfolgende Zahl verschoben.

Ein Bündnis bringt nur dann Punkte, wenn ein Spieler **in beiden beteiligten Ländern die Mehrheit der Räte** besitzt.

Wenn mehrere Spieler in einem Land die meisten Räte besitzen, so haben sie alle die Mehrheit.

Besitzt ein Spieler eine Rätmehrheit in einem Land, kann er natürlich in mehreren Bündnissen Punkte gewinnen, sofern er in den entsprechenden verbündeten Ländern ebenfalls Rätmehrheiten besitzt.

Besitzt ein Spieler die Mehrheit der Räte in beiden verbündeten Ländern, so erhält er für jeden Rat dieser beiden Länder (egal welcher Farbe) jeweils einen Punkt. Erfüllen mehrere Spieler diese Voraussetzung, so erhält jeder von ihnen die volle Punktzahl. Die übrigen Spieler erhalten für Bündnisse niemals Punkte.



Der schwarze Markierungsstein wird auf die „14“ geschoben und das Bündnis Italien-Burgund wird abgerechnet. In Italien stehen vier Räte: 2x Blau, 1x Rot, 1x Gelb. In Burgund stehen zwei Räte, 1x Blau und 1x Rot. Damit hat Blau (Doris) sowohl in Italien wie auch in Burgund eine Mehrheit und erhält 6 (4+2) Punkte. Die anderen Spieler gehen leer aus.

Danach wird der Markierungsstein auf die „15“ gesetzt und die Verbindung Italien-Bayern abgerechnet. In Bayern stehen drei Räte, 2x Rot und 1x Gelb. Da in Italien Blau (Doris) und in Bayern Rot (Barbara) eine Ratsmehrheit haben, kommt kein Bündnis zustande, und kein Spieler erhält Punkte.

Wertung der Klosterketten

Als Letztes folgt die Wertung für Ketten von Klöstern.

Für die Wertung einer Kette müssen 4 oder mehr Klöster eines Spielers in einer ununterbrochenen Reihe entlang einer Straße stehen.

Abzweigungen werden nicht mitgezählt. Die Ketten dürfen auch Ländergrenzen überschreiten.

Für jedes Kloster einer Kette erhält der Spieler einen Punkt. Jedes Kloster darf dabei nur ein einziges Mal gewertet werden.

Beispiel:

In dem vorhergehenden Bildbeispiel hat Chris (lila) in Burgund und Italien 5 Klöster in einer ununterbrochenen Reihe. Das Kloster in Bayern ist ein Verzweigung von der Kette und zählt deshalb nicht mit. Daher erhält Chris 5 Punkte für diese Klosterkette.

Der Gewinner

Es **gewinnt**, wer nach Abschluss aller Wertungen die meisten Punkte besitzt.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die meisten Spielsteine (Klöster und Räte) im Vorrat hat.

Kurzspielregel

1. Bis zu 3 Karten ausspielen (evtl. zwei gleiche Karten als Joker)
2. Bis zu 2 Spielsteine (Klöster und/oder Räte) einsetzen
 - a. In einem leeren Land nur ein Spielstein
 - b. In einem Zug dürfen nur in einem Land Steine eingesetzt werden.
 - c. In einem Land dürfen höchstens so viele Räte stehen, wie der Spieler mit der Mehrheit an Klöstern dort Klostersteine hat.
4. Handkarten wieder auf 3 auffüllen und gegebenenfalls eine Wertung durchführen.
5. Offen ausliegende Karten auf 2 ergänzen.

Zwischenwertung (nachdem der Nachziehstapel erstmals aufgebraucht ist)

◆ Klosterwertung

Schlusswertung (nachdem der Nachziehstapel zum zweiten Mal aufgebraucht ist)

◆ Klosterwertung

◆ Rätewertung

◆ Wertung der Klosterketten (mindestens 4 Klöster in einer ununterbrochenen Reihe)

Der Autor: 1964 in Wiesbaden geboren, arbeitet Michael Schacht heute als Art-Director in einer Frankfurter Werbeagentur. Mit dem Erfinden von Spielen begann er 1993. Den Einstieg fand er damals durch die Beteiligung an einem Autorenwettbewerb. Daraus resultierte auch 1996 seine erste Veröffentlichung. 1999 gelang ihm dann mit „Kontor“ der Sprung auf die Auswahlliste zum "Spiel des Jahres".

Grafik: Franz Vohwinkel

© 2000 Simba Toys
Goldsieber Spiele
Werkstr. 1
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

www.goldsieber.de

