



1 STUNDE



10+



2-4

► Ein Spiel von Michele Quondam

Künstlerische Leitung: Paula Simonetti. **Grafiken:** Andrea Cuneo, Alberto Bontempi, Guido Favaro und Eva Villa. **Deutsche Regel:** Ferdinand Köther. **Testspieler und Ratschläge:** Luca Balestreri, Daniele Ragazzoni, Massimo De Santis, Alessandro Lanzuisi, meine Freunde von der Civetta Game-Bar und meine D&D Gruppe.

SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es, die Gegner entweder an Prestige zu übertrumpfen (durch Siegpunkte) oder sie militärisch zu besiegen (durch Zerstörung ihrer Städte oder Belagerung).

SPIELMATERIAL

- 4 STADTKARTEN
- 2 ÜBERSICHTSKARTEN
- 17 GEBÄUDEKARTEN

Je 2 x Bank, Schule, Kirche, Stall, Schmiede, Zimmerei, Werkstatt und je 1 x Turm, Festung und Burg.

- 38 LANDSCHAFTSKARTEN
12 x Feld, 12 x Farm, 7 x Wald und 7 x Mine.

- 20 MILITÄRKARTEN

8 x Soldat, 3 x Priester, 3 x Bogenschütze, 3 x Ritter, 3 x Infanterie.

- 29 CHARAKTERKARTEN

20 x Arbeiter, 3 x Händler, 3 x Künstler und 3 x Bürokrat.

- REGELHEFT

KARTENANATOMIE



Militärstärke

Zusammengesetzt aus Angriffs- und Verteidigungspunkten.

Kostensymbole

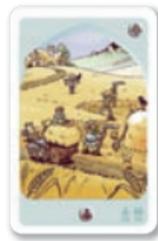
zeigen die Rohstoffe, die gezahlt werden müssen, um die Karte zu spielen.



CHARAKTERKARTE



Produktionssymbol (Nahrung, Energie, Gold, Arbeitskraft) zeigt den Rohstoff, den die Karte produziert.



LANDSCHAFTSKARTE



MILITÄRKARTE



GEBÄUDEKARTE

Fähigkeitssymbol

zeigt die besondere Fähigkeit des Charakters.



Gebäudesymbol

zeigt den Typ des Gebäudes.



SPIELVORBEREITUNG

1 Außer mit den Gebäudekarten werden **3 verdeckte Stapel** gebildet: Ein Stapel Landschaftskarten, ein Stapel Militärkarten, ein Stapel Charakterkarten. Jeder Stapel wird separat gemischt, die unterste Karte wird jeweils offen zur Hälfte sichtbar darunter gelegt, so dass man immer weiß, um welchen Kartenstapel es sich handelt.

2 Jeder Spieler nimmt eine **Stadtkarte** (blaue Rückseite) und legt sie offen vor sich ab.

3 Die **Gebäudekarten** werden gemischt und in 3 etwa gleich große verdeckte Stapel aufgeteilt.

SCHULE

WEKSTATT

BANK

Vorher werden drei Karten - genau wie abgebildet - herausgesucht und offen auf die drei Gebäudekartenstapel verteilt.

4 Der Startspieler (beliebig gewählt) nimmt einzeln, nacheinander und nach eigener Wahl **8 Karten** von den 3 verschiedenen Stapeln, die keine Gebäudekartenstapel sind. Er kann sich die Karten ansehen, die er zieht, zeigt sie aber nicht den anderen Spielern. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn und verfahren ebenso.

ABLAUF EINES SPIELZUGES

- 1 Karte ziehen
- 2 Reaktivierung
- 3 Aktionen des Spielers
- 4 Externe Bewegung und Krieg
- 5 Ende des Spielzuges

1. KARTE ZIEHEN

Der Spieler zieht 1 Karte von einem der 3 Stapel, die keine Gebäudekartenstapel sind.
Hinweis: Ab jetzt sind mit „Stapel“ oder „Kartenstapel“ immer die Kartenstapel gemeint, die keine Gebäudekartenstapel sind. Letztere werden ausdrücklich auch so genannt.

Hinweis: Karten „abwerfen“, „entfernen“, „eliminieren“ heißt, sie auf den allgemeinen Abwurfstapel zu legen. Karten auf dem Abwurfstapel sind aus dem Spiel und werden nicht mehr benutzt.

2 REAKTIVIERUNG

Der Spieler reaktiviert alle in seinem vorherigen Spielzug benutzten Karten, indem er sie wieder um 90° zurück dreht (wenn eine Karte benutzt wird, wird sie um 90° gedreht, d. h. „auf die Seite“ gelegt).

3 AKTIONEN DES SPIELERS

Der Spieler kann Karten spielen und aktivieren (Landschaften, Gebäude, Militäreinheiten und Charaktere) und sich innerhalb seines Lehens bewegen. Die Spielfläche jedes Spielers wird „Lehen“ genannt, s. u.

Karten spielen und benutzen. Um eine Karte zu spielen, d. h. sie auf dem Tisch auszulegen, muss der Spieler ihre Kosten zahlen. Die Kosten sind durch Symbole am unteren Rand der Karte angegeben. Um die Kosten zu zahlen, aktiviert, d. h. benutzt der Spieler die Karten, die schon in seinem Lehen vor ihm auf dem Tisch ausliegen. Wenn eine Karte benutzt wird, produziert sie den in ihrer oberen rechten Ecke angezeigten Rohstoff. Danach wird die Karte sofort um 90° gedreht, um sie von den anderen noch nicht benutzten Karten unterscheiden zu können.

Ein Feld kostet **1 Arbeitskraft**, wie durch das Kostensymbol ersichtlich ist.

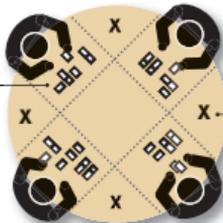


Indem er seine Stadtkarte um 90° dreht, produziert der Spieler **1 Arbeitskraft**, wie durch das Produktionssymbol der Karte angegeben.

Der Spieler kann in jedem eigenen Spielzug alle seine ausliegenden Karten jeweils ein Mal benutzen, auch eine erst gerade hinzugefügte.

Eine gespielte Karte legt der Spieler vor sich auf den Tisch in seinen Spielbereich, ab jetzt **Lehen** genannt.

Das Lehen eines Spielers besteht aus seiner Stadt, aus Landschaften, Gebäuden und Charakteren.



Der Platz zwischen den Spielern ist ein **Zwischenlehen** und stellt einen Übergangsbereich dar.

Das Lehen eines Spielers besteht aus seiner Stadt, aus Landschaften, Gebäude und Charakteren, die alle vor dem Spieler auf dem Tisch liegen. Der Bereich zwischen zwei Spielern wird **Zwischenlehen** genannt und ist nicht wirtschaftlich nutzbar, d. h. dort (oder in einem gegnerischen Lehen) liegende Charakterkarten produzieren keine Rohstoffe.

Landschaften. Landschaften kosten jeweils eine Arbeitskraft, um gespielt werden zu können und produzieren die Rohstoffe die benötigt werden, um alle ande-



GETREIDE
Nahrung



BLITZ
Energie



MENSCH
Arbeitskraft



GELD
Gold



ren Karten spielen zu können.

Es gibt in diesem Spiel **4 verschiedene Landschaften**: Felder (produzieren Nahrung), Wälder (produzieren Energie), Farmen (produzieren Nahrung) und Minen (produzieren Gold).

Landschaften können ihre Produktion durch 1 oder mehrere Karten, die Arbeitskraft produzieren, erhöhen. Beispielsweise produziert ein einzelnes Feld 1 Rohstoff Nahrung, mit einem Farmer aber 2 Rohstoffe Nahrung und mit zwei Farmern sogar 3 Rohstoffe Nahrung (kenntlich durch zwei kleine Symbole in der rechten unteren Ecke der Karte).

Für erhöhte Produktion gelten folgende Regeln:

- Einer Landschaft angeschlossene Karten produzieren immer den Rohstoff der Landschaft und nicht den auf der Karte selbst angezeigten Rohstoff.

- Wenn eine Landschaft Rohstoffe produziert, wird sie gedreht um anzuzeigen, dass sie in diesem Spielzug benutzt wurde. Alle der Landschaft angeschlossenen Karten werden zusammen mit der Landschaft gedreht.

- Die mit einer Landschaft zusammen benutzten Charaktere können im nächsten Spielzug davon weggezogen werden, solange die Landschaft noch nicht wieder benutzt wurde.

- Eine Landschaft mit mindestens einem zugeordneten Charakter gilt als **bewacht**.

Beschränkung: Jedes Lehen enthält die Stadt des Spielers und maximal 4 Landschaften. Falls gewünscht, kann der Spieler während seines Spielzuges eine oder mehrere seiner Landschaften entfernen. Jede entfernte Landschaft kostet 1 Arbeitskraft und wird auf den Abwurfstapel geworfen.



Mit seiner Stadt, 2 Feldern, 1 Mine und 1 Wald (insgesamt 5 Karten) kann der Spieler keine weiteren Landschaftskarten mehr spielen, ohne vorher welche zu entfernen.

Gebäude. Gebäude werden von den 3 Gebäudekartenstapeln in der Tischmitte erworben, indem ihre Rohstoffkosten bezahlt werden. Ein Spieler kann in seinem Spielzug mehr als ein Gebäude erwerben, so lange er die dafür geforderten Kosten zahlen kann. Gebäude sind entweder Militär- oder Zivilgebäude.

Hinweis: Gebäude **können nicht alleine gespielt werden**, sie müssen immer einer **unbenutzten** Landschaft oder der **unbenutzten** Stadt zugewiesen werden.

Ein Gebäude bauen (erwerben)

1 Gebäude werden von den 3 Gebäudekartensapeln in der Tischmitte erworben, indem ihre Rohstoffkosten bezahlt werden.

2 Erworbene Gebäude müssen zu einer unbenutzten Landschaft bzw. zur unbenutzten Stadt gelegt werden, sie können später nicht mehr woanders hin gelegt werden.

3 Nach dem Erwerb eines Gebäudes muss der Spieler die nächste Karte des Stapels aufdecken.



Falls also ein Spieler alle seine Landschaften und die Stadt benutzen würde, um die Kosten für ein Gebäude zu bezahlen, kann er es nicht erwerben, da er es gar nicht spielen kann! **Beschränkung:** Jede Landschaft bzw. die Stadt kann **maximal 2 Gebäude** aufnehmen. Ein einmal gebautes, d. h. gespieltes Gebäude kann nicht mehr woanders platziert werden.

• Militärgebäude

Militärgebäude dienen dem Schutz der Landschaften des Lehens. Ihre Militärstärken betragen $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$ und $\frac{2}{6}$ für Turm, Festung bzw. Burg. Hinsichtlich der **Bewachung** einer Landschaft gelten Militärgebäude wie Charaktere, können aber später nicht mehr woanders hin gesetzt werden.



TURM

FESTUNG

BURG

• Zivilgebäude

Zivilgebäude produzieren 1 zusätzlichen Rohstoff und ermöglichen das Spielen von Militär- und Charakterkarten (so kann z. B. ein Priester gespielt werden, wenn der Spieler eine Kirche hat).



KIRCHE
Priester

ZIMMEREI
Bogenschütze

STALL
Ritter

SCHMIEDE
Infanterie

BANK
Händler

WERKSTATT
Künstler

SCHULE
Bürokrat





Gebäudesymbol
ist auf Gebäude-
und Charakter-
karten zu finden.



KIRCHE
Priester

Falls ein Spieler eine bestimmte Charakterkarte spielen möchte, aber nicht das entsprechende Gebäude gebaut hat, muss er zusätzlich zu den normalen Kosten der Karte **2 Rohstoffe Gold** zahlen. Ein Gebäude wird nicht gedreht, um den entsprechenden Charakter zu spielen (es muss in dem Lehen nur vorhanden sein).

Jede Zivilgebäudekarte trägt ein dem Gebäudetyp und zugehörigem Charakter entsprechendes Symbol (**Gebäudesymbol**).

Zivilgebäude gewähren im Krieg einen Bonus von +0/1, d. h. sie tragen nur zur Verteidigung bei. Dieser Bonus gilt, wenn:

- Ein Charakter in derselben Landschaft ist wie das Gebäude (der +0/1 Bonus geht auf den Charakter über).
- Das Gebäude in der Stadt steht (der +0/1 Bonus geht auf die Stadt über).
- Ein Militärgebäude in derselben Landschaft ist wie das Zivilgebäude (der +0/1 Bonus geht auf das Militärgebäude über).

Falls der Verteidigungsbonus auf mehr als eine Karte übergehen kann, entscheidet der Spieler in jedem Spielzug erneut, auf welche Karte er übertragen wird.

• **Militär- und Charakterkarten.** Während seiner Aktionsphase kann der Spieler Militär- und Charakterkarten spielen. Beide spielt er in seinem eigenen Lehen aus, indem er die entsprechenden Kosten zahlt. Die Karten können in seinem Lehen bleiben oder in ein anderes ziehen.

Militärstärke

Die Zahlen geben den Angriffs- und Verteidigungswert an.

1/2



Gebäudesymbol

Beide Kartensorten haben eine **Militärstärke**, die sich aus Angriffs- und Verteidigungswert zusammensetzt und im Krieg benutzt wird.

Die meisten Militär- und Charakterkarten haben ein Fähigkeitssymbol. Die Fähigkeiten sind zum Ende dieser Regel aufgeführt.

• **Interne Bewegung.** Alle unbenutzten Militär- und Charakterkarten können innerhalb ihres Lehens frei bewegt werden. Ein Charakter kann zu einer Landschaft gezogen werden oder von einer unbenutzten Landschaft abgezogen und alleine platziert werden. Durch diese interne Bewegung werden die Karten weder aktiviert noch benutzt, also nicht gedreht. Wenn ein Charakter zu einer Landschaft (Feld, Farm, Wald, Mine oder Stadt) zieht, ist diese bewacht.

4 EXTERNE BEWEGUNG UND KRIEG

In dieser Phase kann ein Spieler einmalig Militär- und Charakterkarten aus seinem Lehen in ein benachbartes Lehen ziehen. Durch diese externe Bewegung werden die Karten weder aktiviert noch benutzt, also nicht gedreht.

Krieg. Nach seiner externen Bewegung kann der aktive Spieler, d. h. der Spieler, der gerade seinen Spielzug ausführt, Krieg erklären. Um einen Gegner anzugreifen, muss der Spieler mindestens über eine eigene Truppe in einem Lehen verfügen, in dem auch mindestens eine gegnerische Karte ist. Jede Charakter- und Militärkarte mit Militärstärke gilt als **Truppe**. Dafür gelten folgende Regeln:

- Falls in einem Lehen Truppen zweier verschiedener Spieler sind, **kann** es zum Kampf kommen. Die Entscheidung zu einem Angriff ist nicht zwangsläufig, sondern immer eine Option des aktiven Spielers.
- Kriege können sowohl in Zwischenlehen als auch in den Lehen der Spieler stattfinden. In beiden Fällen werden die jeweiligen Angriffswerte mit den jeweiligen Verteidigungswerten verglichen, um den Kampf zu entscheiden. Falls der Angriffswert mindestens gleich dem Verteidigungswert ist, ist der Kampf erfolgreich und die gegnerischen Truppen werden zerstört. Da der Schaden gleichzeitig zugefügt wird kann es passieren, dass beide Seiten gleichzeitig eliminiert werden.
- Die Stadt und militärische Gebäude kämpfen wie Charakterkarten, allerdings nur, wenn sie angegriffen werden. Sie können nie einen Kampf beginnen.

Kampftablauf im Lehen eines Spielers

① Der aktive Spieler (d. h. derjenige, der gerade seinen Spielzug ausführt) ist **Angreifer** und setzt seine verfügbaren Truppen nach freier Wahl ein. Er kann keine bereits aktivierten oder eine Landschaft bewachenden Truppen einsetzen. Mehrere Truppen können zusammen eine Armee bilden. Angriffs- und Verteidigungswerte einer Armee sind jeweils die Summe der Werte ihrer einzelnen Karten. Eine Armee kann ein einzelnes Ziel, also eine einzelne Karte, angreifen.

② Der angegriffene Spieler ist **Verteidiger** und setzt zur Verteidigung seine verfügbaren Truppen nach freier Wahl ein und entscheidet, welche seiner Truppen er wie gegen die feindlichen Truppen aufstellt. Er kann keine bereits aktivierten oder eine Landschaft bewachenden Truppen einsetzen.

Ein Angreifer oder Verteidiger, der nicht in seinem eigenen Lehen ist, muss alle seine verfügbaren Truppen im Kampf einsetzen.

③ Jede angreifende Truppe/Armee die **nicht direkt** gegen eine verteidigende Truppe/Armee aufgestellt ist (durch den Verteidiger), kein ein beliebiges Ziel angreifen: Eine Landschaft, die Stadt, oder eine verteidigende Truppe/Armee unabhängig davon, ob diese am Kampf beteiligt ist oder nicht, sogar bereits aktivierte Karten des Verteidigers. Falls das Angriffsziel einen Angriffs-/Verteidigungswert hat, findet ein Kampf nach den üblichen Regeln statt.

④ **Schadenspunkte:** Der Kampfausgang wird ermittelt, indem die Angriffswerte beider Seiten jeweils mit den Verteidigungswerten der gegnerischen Seite vergli-

chen werden. Schadenspunkte sind die Differenz zwischen Angriffswert und Verteidigungswert. Im Falle einer Armee entscheidet der Spieler, dem diese gehört, wie erlittener Schaden aufgeteilt wird. Falls z. B. die erste Karte zerstört wird und noch Schadenspunkte übrig sind, werden diese auf die zweite Karte angewandt usw., bis alle Schadenspunkte verwirkt sind.

5 Fähigkeiten Heilung und zusätzlicher Schaden: Falls zutreffend, kommen nun die Fähigkeiten des Bogenschützen und des Priesters zur Anwendung (s. entsprechenden Abschnitt am Regelende). Überzählige Schadenspunkte müssen immer geheilt werden: Falls ein Soldat mit den Werten 2/2 3 Schadenspunkte erleidet und so auf -1 geht, braucht er mindestens zwei Priester (um wieder auf +1 zu kommen).

6 Ende des Kampfes: Die endgültigen Schadenspunkte werden ermittelt und die zerstörten/getöteten Gebäude/Einheiten (= Karten) werden abgeworfen. Der Krieg dieses Spielzuges ist damit beendet. Alle nicht zerstörten/getöteten Gebäude und Charaktere erlangen zum Ende des Spielzuges wieder ihre volle Stärke. Ein Spieler kann in seinem Spielzug mehr als einen Angriff ausführen, falls er an verschiedenen Fronten mit verschiedenen Truppen/Armeen angreift. Einige weitere Regeln:

- Wenn eine Landschaft bewacht wird, muss erst die bewachende Truppe vernichtet werden, bevor die Landschaft zerstört werden kann. Es muss noch mindestens 1 Angriffspunkt (= Schadenspunkt) übrig sein, um die Landschaft noch in demselben Spielzug zu zerstören.
- Ein Militärgebäude bewacht eine Landschaft mit seinen Angriffs-/Verteidigungswerten genauso wie eine Truppe.
- Eine unbewachte Landschaft, ob mit oder ohne Zivilgebäude, kann von jeder Truppe mit mindestens einem Angriffspunkt zerstört werden.
- Falls feindliche Truppen im eigenen Lehen sind, kann der Spieler in seinem eigenen Spielzug immer beschließen, die eigenen Truppen aus seinem Lehen heraus zu ziehen, um so den Kampf zu vermeiden (die feindlichen Truppen können ihn nicht daran hindern).

Kampf in einem Zwischenlehen. Wenn ein Kampf in einem Zwischenlehen stattfindet, sind alle dort befindlichen Truppen (des Angreifers und Verteidigers) daran beteiligt, auch falls sie schon benutzt wurden. Die Vorgehensweise ist sehr einfach: Beide Seiten betrachten ihre Truppen als zwei große Armeen, jeweils aus allen ihren dort anwesenden Truppen bestehend, egal, ob schon benutzt oder nicht.

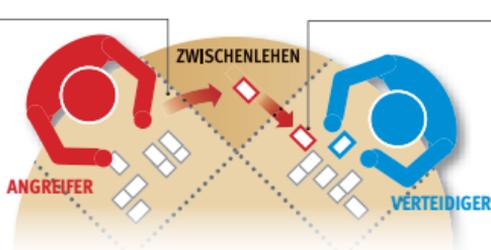
- Ein Spieler kann seine Truppen nicht durch ein Zwischenlehen ziehen, in dem gegnerische unbenutzte Truppen sind.
- Während seines Spielzuges kann ein Spieler immer seine Truppen aus einem Zwischenlehen mit gegnerischen Truppen in sein eigenes Lehen oder das eines Verbündeten ziehen (s. Teamspiel).

5 ENDE DES SPIELZUGES

Damit ist der Spielzug des aktiven Spielers beendet, der nächste Spieler links von ihm wird nun aktiver Spieler und führt seinen Spielzug aus.

BEISPIEL 1: EINE EINZELNE TRUPPE GREIFT AN

1 Spieler A zieht seine Truppe in das Zwischenlehen.



2 In seinem nächsten Spielzug zieht er die Truppe weiter in das Lehen des Spielers B.

ANGREIFER



VERTEIDIGER



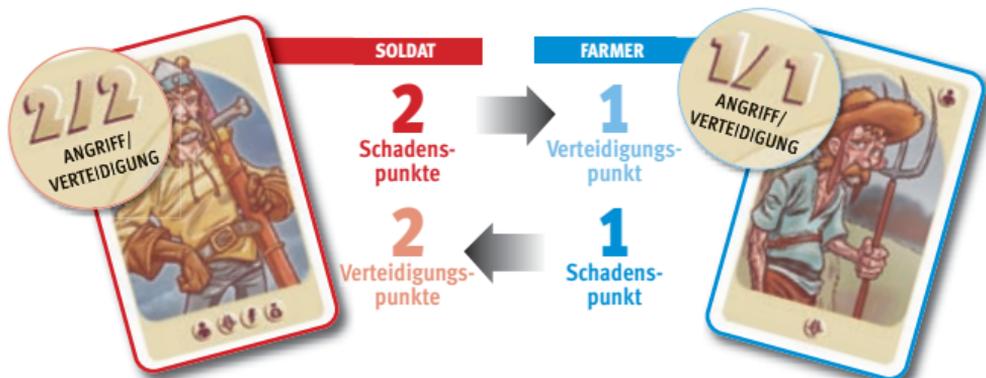
Ein Farmer und der Priester sind bereits benutzt, der andere Farmer ist verfügbar.



Ein Farmer bewacht eine Landschaft.



3 Der Verteidiger entscheidet, wie er seine Truppen einsetzt: Er kann seine einzige verfügbare Truppe dem Angreifer gegenüber stellen oder es darauf ankommen lassen, welches Objekt in seinem Lehen der Angreifer angreift. Im ersten Fall sieht das so aus:



DER SOLDAT ÜBERLEBT

Er erleidet 1 Schadenspunkt, hat aber 2 Verteidigungspunkte, also überlebt er.

DER FARMER WIRD GETÖTET

Er erleidet 2 Schadenspunkte, hat aber nur 1 Verteidigungspunkt, also stirbt er.

BEISPIEL 2: EINE ARMEE GREIFT AN

ANGREIFER

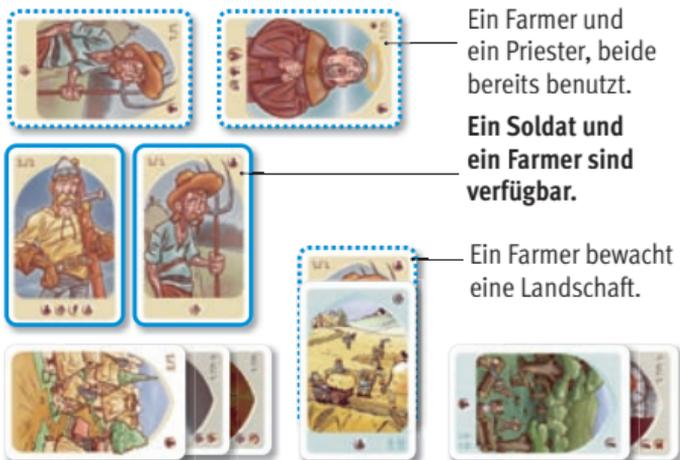
2 Truppen kommen.



Sie greifen an und bilden eine Armee.

VERTEIDIGER

In dem Lehen sind diese 5 Truppen:



Ein Farmer und ein Priester, beide bereits benutzt.

Ein Soldat und ein Farmer sind verfügbar.

Ein Farmer bewacht eine Landschaft.

Der Verteidiger entscheidet, wie er seine Truppen einsetzt: Entweder stellt er beide gegen die Armee auf, oder nur eine, oder gar nicht und lässt es darauf ankommen, welches Objekt in seinem Lehen der Angreifer angreift. Im ersten Fall sieht das so aus:

KAMPF ZWISCHEN ARMEEN

Jeweils entgegengesetzte Werte müssen geprüft werden:

	ARMEE 1	ARMEE 2	
			
			
	<p>6 Schadenspunkte (4+2)</p>	<p>3 Schadenspunkte (1+2)</p>	
	<p>4 Verteidigungspunkte (2+2)</p>	<p>3 Verteidigungspunkte (1+2)</p>	
	<p>EINER STIRBT Beide Truppen erleiden 3 Schaden, eine erleidet zwei und stirbt. Die zweite Truppe überlebt mit einem Schadenspunkt.</p>	<p>BEIDE STERBEN Soldat und Farmer haben zusammen 3 Verteidigungspunkte. Durch 6 Schadenspunkte sterben beide.</p>	

BEISPIEL 3: EINZELNE TRUPPEN GREIFEN AN

ANGREIFER

3 Truppen kommen.



Sie greifen einzeln an.

VERTEIDIGER

Beschließt, seine beiden Truppen separat einzusetzen.



2 verfügbare Truppen.



3 Truppen greifen an und 2 Truppen verteidigen. Eine angreifende Truppe ist ohne direkten Gegner und kann ein anderes Ziel wählen: Zum Beispiel den Wald mit Gebäude darin.

KAMPF ZWISCHEN EINZELNEN TRUPPEN

Jeweils entgegengesetzte Werte müssen geprüft werden:

	KARTE 1		KARTE 2			
	2 Schadenspunkte	2 Verteidigungspunkte	↔	2 Schadenspunkte	2 Verteidigungspunkte	
	SOLDAT STIRBT			SOLDAT STIRBT		
	2 Schadenspunkte	2 Verteidigungspunkte	↔	1 Schadenspunkte	1 Verteidigungspunkte	
	SOLDAT ÜBERLEBT			FARMER STIRBT		
	4 Schadenspunkte	2 Verteidigungspunkte	↔	0 Schadenspunkte	0 Verteidigungspunkte	
	RITTER ÜBERLEBT			WALD MIT GEBÄUDE ZERSTÖRT		

* +0/1 ist ein Bonus der nur gilt, falls der Wächter ein Charakter, eine Stadt oder ein militärisches Gebäude ist.

ALLGEMEINE REGELN FÜR ROHSTOFFE

• Die Spieler können jederzeit, auch wenn sie nicht an der Reihe sind, 3 gleiche Rohstoffe gegen einen anderen Rohstoff tauschen. Z. B. könnte ein Spieler 3 Nahrung gegen 1 Gold tauschen, oder 1 Energie oder 1 Arbeitskraft.

• Die Spieler können jederzeit, auch wenn sie nicht an der Reihe sind, 1 Karte aus ihrer Hand im Tausch gegen 1 Rohstoff ihrer Wahl abwerfen.

• Die Spieler können während ihres eigenen Spielzuges 4 beliebige Rohstoffe produzieren und dafür eine zusätzliche Karte von einem Kartenstapel nehmen.

• Falls ein Spieler mehr Rohstoffe produziert als für die jeweilige Karte nötig, kann er die mehr produzierten Rohstoffe nicht dafür nutzen, eine weitere Karte zu erwerben/spielen. **Es gilt strikt 1 Rohstoffproduktion = 1 gespielte Karte.**



SPIELENDE

Das Spiel endet durch Prestigesieg oder militärischen Sieg oder Mangel an Karten.

PRESTIGE SIEG

Jedes Gebäude innerhalb eines Lehens ist 1 Siegpunkt (SP) wert mit Ausnahme der Burg, die 2 SP wert ist. Doppelt vorhandene Gebäude innerhalb eines Lehens zählen nur als 1 SP, ein Duplikat bringt also 0 SP. Der Spieler, der als erster 7 SP erreicht hat, ist Spielsieger. Im Teamspiel müssen verbündete Spieler zusammen 11 SP erreichen, um zu gewinnen.

GEBÄUDE/SIEG	SIEGPUNKTE (SP)
Einzelnes Gebäude	1 SP
Doppeltes Gebäude	0 SP
Burg	2 SP
Sieg (Einzelspieler)	7 SP
Teamsieg	11 SP

MILITÄRISCHER SIEG (ODER BELAGERUNGSSIEG)

Falls ein Spieler bzw. ein Team alle gegnerischen Städte zerstört, gewinnt er bzw. gewinnen sie durch militärischen Sieg. Durch direkten Angriff können Städte durch normalen Kampf zerstört werden. Der Sieg kann entweder auf diese Weise oder durch Belagerung (s. u.) errungen werden.

Belagerung. Ein Spieler gilt als belagert, wenn zu Beginn seines Spielzuges **beide** folgende Bedingungen zutreffen: ❶ In seinem Lehen stehen feindliche Truppen; ❷ Alle Landschaften des Spielers sind zerstört oder (mindestens) eine seiner Landschaften ist unbewacht.

Falls beide Belagerungsbedingungen in 3 aufeinanderfolgenden Spielzügen zutreffen, ist der Spieler besiegt und wird zu Beginn seines Spielzuges eliminiert.

Im Teamspiel kann der verbündete Spieler die Belagerung durchbrechen.

SPIELLENDE DURCH KARTENMANGEL

Das Spiel endet sofort, wenn die letzte Gebäudekarte erworben wird oder wenn mindestens zwei Kartenstapel leer sind. Dann ist der Spieler bzw. das Team mit den meisten Prestigepunkten Spielsieger.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler bzw. das Team, der/das über die größten Goldproduktionskapazitäten verfügt (ohne dabei Spezialfähigkeiten zu berücksichtigen). Sollte dann immer noch Gleichstand bestehen, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler bzw. das Team, der/das mehr Handkarten besitzt. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

TEAMSPIEL

Im Teamspiel gelten folgende zusätzliche Regeln:

- Die jeweils verbündeten Spieler sitzen sich gegenüber.
- Gebäude sind nicht gemeinsamer Besitz und die verbündeten Spieler können untereinander keine Karten austauschen.
- Wenn ein Spieler besiegt wird, werden alle seine Karten aus dem Spiel genommen.
- Wenn verbündete Spieler denselben Gegner angreifen, werden die Kämpfe getrennt ausgetragen.
- Außerhalb des eigenen Spielzuges kann keine Bewegung ausgeführt werden.
- Rohstoffe dürfen außerhalb des eigenen Spielzuges während des Spielzuges des Teampartners produziert und ihm überlassen werden, das kostet den produzierenden Spieler einen beliebigen Rohstoff für jede Rohstoffproduktion außerhalb des eigenen Zuges.
- Spezialfähigkeiten können nicht außerhalb des eigenen Spielzuges benutzt werden, mit Ausnahme der Fähigkeiten des Priesters und des Bogenschützen, falls sie noch nicht benutzt wurden.

SPEZIALFÄHIGKEITEN VON MILITÄR- UND CHARAK- TERKARTEN



PRIESTER



BOGENSCHÜTZE



RITTER



INFANTERIE



HÄNDLER



KÜNSTLER



BÜROKRAT

 **Priester.** Wenn er aktiviert wird, vermindert er den einem Charakter in diesem oder einem benachbarten Lehen zugefügten Schaden um 1 Punkt. Ein Priester kann sich nicht selbst heilen, um zu verhindern, dass er getötet wird.

 **Bogenschütze.** Wenn er aktiviert wird, verursacht er 1 Schadenspunkt bei einem feindlichen Charakter in diesem oder einem benachbarten Lehen, der weder mit einer Landschaft noch einem Gebäude zusammen oder in einer Stadt ist. Der Spieler kann ansonsten sein Ziel beliebig auswählen, auch wenn es zu einer Armee gehört.

 **Infanterie.** Falls eine Infanterieeinheit zu einer Armee gehört, kann sie einen anderen Charakter derselben Armee mit einem Bonus von +0/1 unterstützen. Durch die Anwendung dieses Bonus' wird die Karte nicht gedreht.

 **Ritter.** Der Ritter kann sich pro Spielzug zwei Mal bewegen. Die Karte wird nicht gedreht, wenn diese Spezialfähigkeit benutzt wird. Dies ermöglicht es einem Ritter, ein feindliches Lehen in einem Spielzug zu erreichen.

 **Händler.** Wenn er aktiviert wird, kann er einen beliebigen Rohstoff in einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen. Falls er Gold eintauscht, erhält er dafür sogar zwei beliebige Rohstoffe.

 **Bürokrat.** Wenn er aktiviert wird, reduziert er die Baukosten eines Gebäudes um zwei beliebige der erforderlichen Rohstoffe. Zwei Bürokraten reduzieren die Baukosten um 4 Rohstoffe, drei um 6. Das bedeutet, dass durch mehrere Bürokraten ein Gebäude auch mal umsonst erworben werden kann.

 **Künstler.** Wenn er aktiviert wird, verdoppelt er die Produktion einer einzelnen Karte oder einer zusammen gehörenden Kartengruppe aus maximal drei Karten. Falls eine Gruppe aus mehr als drei Karten besteht, wählt der Spieler daraus die drei Karten aus, deren Produktion verdoppelt wird. Mehrere Künstler können ihre Fähigkeiten kombinieren: 1 Künstler macht aus einem Rohstoff 2 Rohstoffe (verdoppeln), 2 Künstler machen aus 1 Rohstoff 4 Rohstoffe (vervierfachen) und 3 Künstler machen aus 1 Rohstoff sogar 8 Rohstoffe (verachtfachen).

Hinweis

Hinweis: Durch den Gebrauch der Spezialfähigkeit eines Charakters wird die Karte gedreht, ausgenommen Ritter und Infanterie. Daher gilt:

- Charakterkarten mit Produktionskapazität und Spezialfähigkeit (Priester, Händler, Bürokrat, Künstler) können pro Spielzug nur für einen Zweck benutzt werden, entweder Produktion oder Spezialfähigkeit.
- Die Spezialfähigkeit einer Karte kann auch benutzt werden, wenn der Charakter in einer Stadt oder Landschaft ist. In dem Falle werden auch die zu dem Charakter gehörenden Karten gedreht.
- Die Spezialfähigkeit einer Karte kann benutzt werden, auch wenn der Charakter

in einer Armee ist. Für Ritter und Infanterie gilt das ohne Einschränkung. Die Armee muss dafür nicht direkt an einem Kampf beteiligt sein, aber alle zu dieser Armee gehörenden Karten werden gedreht, wenn die Spezialfähigkeit eines ihrer Charaktere benutzt wird.

- Die Spezialfähigkeit von Künstler, Bürokrat und Händler kann nicht genutzt werden, wenn der Charakter in einem Zwischenlehen oder in einem feindlichen Lehen ist.
- Nur die Spezialfähigkeit des Priesters und des Bogenschützen kann außerhalb des eigenen Spielzuges genutzt werden, und zwar wenn der Spieler (oder sein Verbündeter) angegriffen wird oder wenn der Verbündete angreift.

Regeln für Charaktere

- Die Spieler müssen ihre ausgespielten Charaktere mit Nahrung versorgen. Jeweils ein verfügbarer Rohstoff Nahrung versorgt zwei eigene Charaktere.
- Der Künstler kann seine Spezialfähigkeit nicht dafür nutzen, um die verfügbare Nahrung für den Versorgungszweck zu verdoppeln.
- Die Nahrungsproduktionskarten werden für den Versorgungszweck nicht gedreht.
- Es spielt keine Rolle, ob die eigenen Charaktere im eigenen Lehen, einem Zwischenlehen oder einem feindlichen Lehen sind, sie müssen immer versorgt werden.
- Die Spieler können jederzeit während ihres eigenen Spielzuges eigene noch nicht benutzte Charaktere vom Tisch nehmen und dann abwerfen.
- Die Versorgung der Charaktere muss jederzeit während des eigenen Spielzuges gewährleistet sein, das muss immer beachtet werden. Falls ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt des eigenen Spielzuges nicht alle seine Charaktere versorgen kann, muss er unversorgte sofort entfernen und abwerfen. Er entscheidet dann, welche seiner Charaktere nicht versorgt sind.



3 Rohstoffe Nah-
rung sind verfügbar
(1 vom Gebäude, 2
von Landschaften).



Also kann der
Spieler maximal
6 Charaktere im
Spiel haben
(2 pro Nahrung).

