

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, führt 3 Schritte in Folge aus. Das Spiel endet, sobald jeder Spieler 16 Züge hatte = 2 Zeitalter (je 8 Züge). SP sind als Krone dargestellt.

1) Aktions-Plättchen wählen:

Dein Aktions-Tableau zeigt Dir Deine 6 möglichen Aktionen. Wähle die von Dir gewünschte Aktion.

Danach wähle 1 Plättchen vom Aktionskran-Rad, das die gewählte Aktion zeigt. Von den immer 2 Aktionen auf jedem Plättchen wird die andere nicht beachtet.

Das Plättchen verleiht Dir 1 Bonus, den Du sofort oder nach Wunsch später in Deinem Zug nimmst. Dieser Bonus ist innerhalb des Rades angrenzend zum gewählten Plättchen abgebildet.

Bonus  
1 von 2 Aktionen führst Du aus.

Je nach Farbbereich des Plättchens gilt:

- Zahle Kosten wie auf Plan abgebildet
- Keine Kosten, SP, Strafen, Zusatzboni.
- jedoch: Bonus am Rad
- Erhalte SP wie auf dem Plan abgebildet

a. Du darfst jederzeit im eig. Zug für 2 Silberfenster 1x aufwärts auf Hungermauer / Dom ziehen. Stufen kosten!

b. Kosten für Zusatz-Aktion.

2) Aktionen ausführen:

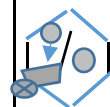
Führe *optional* Deine Zusatz-Aktion VOR / WÄHREND oder NACH Deiner Haupt-Aktion aus. **PFLICHT: Führe Deine Haupt-Aktion aus.**

**Aktion**  
"Minen ausbeuten"

- ◆ Erhalte 1 Gold und erhöhe Deine Anzahl an Goldminen um 1 (Würfel nach rechts).  
**ODER**
- ◆ Produziere soviel Gold, wie Du Goldminen hast (Zahl links vom Würfel auf der Goldminen-Leiste). Erhalte alle auf der Goldminen-Leiste aufgedruckten Boni links von Deinem Würfel.

Reichtums-Boni:

- ◆ Drehe Deinen Gold-Förderkran auf den Wert Deines Goldbestands.
- ◆ Bei bestimmten erreichten Werten gibt es Boni (6 und 9). In einem solchem Fall entferne Deinen Würfel dort und erhalte den angezeigten Bonus. Jeder dieser beiden Boni kann nur 1-mal im Spiel von Dir erhalten werden.



**Aktion**  
"Steinbrüche ausbeuten"

- ◆ Erhalte 1 Stein und erhöhe Deine Anzahl an Steinbrüchen um 1 (Würfel nach rechts).  
**ODER**
- ◆ Produziere soviel Steine, wie Du Steinbrüche hast (Zahl links vom Würfel auf Steinbruch-Leiste). Erhalte alle auf der Steinbruch-Leiste aufgedruckten Boni links von Deinem Würfel.

Boni auf beiden Leisten (Gold / Stein):



- ◆ Erreichst Du dieses Feld (oberhalb der "6"), wählst Du 1 **PRODUKTIONS**-Plättchen vom Fluss. Lege es auf das am weitesten links liegende Feld der Leiste, die es Dir gebracht hat. Ab jetzt gibt es bei der Produktion immer auch diesen Bonus.



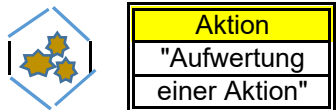
Kosten (ggf.)

- ◆ **SIEGEL:** Erreichst Du das Ende der Goldminen- / Steinbruch-Leiste, erwirbst Du das Anrecht auf 1 von 5 Siegeln (Spielplan).  
Sofort oder später darfst Du es beanspruchen und zahlst die Kosten, die ggf. unten auf dem Siegel stehen. Dann setzt Du 1 Markierungs-Würfel Deiner Farbe darauf und hast den Nutzen davon am Spielende.

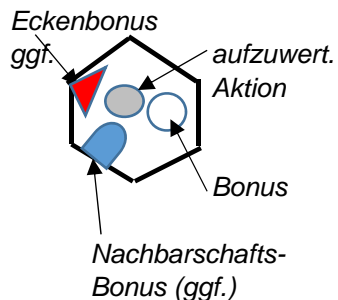
Wenn Du nicht sofort ein Siegel beanspruchst, lege 1 Würfel ans Ende der jeweiligen Leiste (Gold / Stein) als Erinnerung an das noch umsetzbare Anrecht.

Regeln für das Nehmen von Sechseck-Plättchen:

- ◆ Es gibt 3 Reihen zu je 4 Plättchen auf dem Spielplan in dieser Reihenfolge: 4 Aufwertungs-Plättchen, 4 Mauer-Plättchen, 4 Gebäude-Plättchen.
- ◆ Das jeweils am weitesten rechts liegende Plättchen ist ein Spezial-Plättchen. Um es zu nehmen, braucht man den Bonus "S" am Aktionskran-Rad.
- ◆ **REIHE AUFRISCHEN:** 1-mal in Deinem Zug darfst Du 1 Gold / 1 Stein bezahlen, um 2 beliebige Sechsecke aus einer Reihe zu entfernen (also verdeckt unter Stapel legen). Lege neue Plättchen nach. Das kann jederzeit in Deinem Zug passieren, auch vor einer Aktion.
- ◆ Hast Du ein Sechseck-Plättchen genommen, fülle vor Zugende wieder auf.

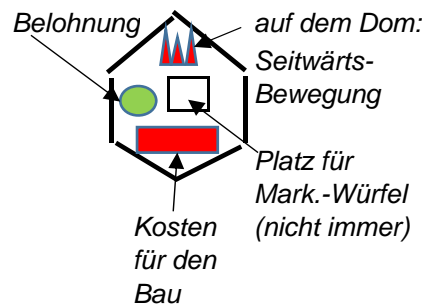


**Aktion**  
"Aufwertung  
einer Aktion"



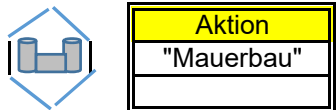
- Wähle 1 Sechseck von der Aufwertungs-Reihe. Lege es in beliebiger Ausrichtung auf Deinem Aktions-Tableau auf das passende Hex-Feld, also zur Aufwertung passende Aktion.
- Rücke 1 (Ära I) bzw. 2 Felder (Ära II) auf der Karls-Universitäts-Leiste vor.
- Eine aufgewertete Aktion kann erneut aufgewertet werden, wobei man dann die bisherige Aufwertung ignoriert.
- Bei Nutzung der aufgewerteten Aktion: Erhalte den in der Mitte des Aufwert.-Plättchens gezeigten Bonus. U.U. erlangst Du im selben Zug erneut diesen Bonus (Haupt-/Zusatzaktion).

**Details der Gebäude-Plättchen:**

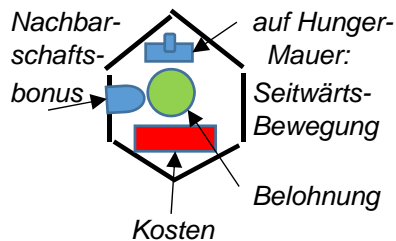


**Marktplatz-Boni:**

- Bei der Vorbereitung liegen 8 - 10 Marktplätze auf dem Spielplan.
- Jedes gebaute Gebäude liegt immer neben 1 Marktplatz und bringt Boni.
- Hat Dein gebautes Gebäude 1 Feld für 1 Markierungs-Würfel, lege 1 Würfel darauf. Du hast damit 1 Anrecht dort. Fehlt aber das Feld, erhalte sofort 1 SP je am Marktplatz anliegendem Gebäude, inkl. dem gerade platzierten.
- Ist Dein Gebäude das LETZTE an diesem Marktplatz, wählt jeder Spieler mit einem Anrecht dort 1 der 2 gezeigten Belohng.. Wer die meisten Anrechte hat: Erhalte beide Belohnungen. *Patt: Der Beteiligte ist im Vorteil, der mehr Steine+Gold für seine Gebäude gezahlt hat. Ansonsten: jeder profitiert voll*

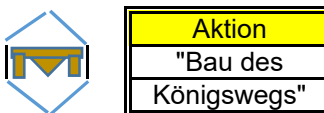
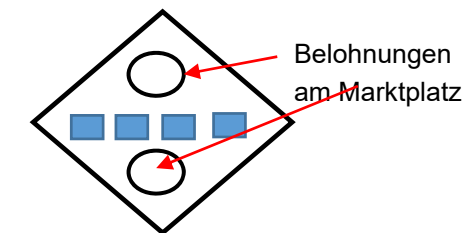


**Aktion**  
"Mauerbau"

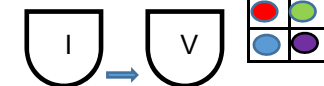


- Wähle 1 Sechseck von der Mauer-Reihe, zahle die Kosten. Lege es in beliebiger Ausrichtung außen an Dein Aktions-Tableau.
- Erhalte die Belohnung vom grünen Fenster.
- Je nach Ausrichtung fallen weitere Boni an:

- Berühren sich 2 Nachbarschafts-Symbole, erhalte beide Boni.
- Treffen sich beim Anlegen 2 rote Eckenboni, erhältst Du 1 Eckenbonus-Marker in rot. Entsprechendes gilt für blaue Ecken.
- Passt das gelegte Plättchen mit seiner Ecke an 2 andere Eckenboni, erhalte 2 Marker.



**Aktion**  
"Bau des  
Königswegs"



- Ziehe Deine Figur um 1 Feld (I ... V) auf dem Königsweg von rechts nach links voran, d.h., auf das nächste Feld Deiner Farbe. Führe sofort beide Effekte links davon aus. Verzichte ggf. auf den Effekt mit dem Ei.

**Karlsbrücke mit Feldern IV und V:**

Von IV nach V kostet ein Ei.

Wähle 1 beliebiges Brücken-Plättchen vom gold. V-Stapel. Lege es als Planke auf die Brücke. Erhalte Boni für abgedeckte Felder und stelle Deine Figur auf das Plättchen, was am Spielende wirkt.

Von III nach IV kostet ein Ei.

Rückst Du vor, ziehst Du 3 obere Brücken-Pl. vom silbernen IV-Stapel und suchst eins aus. Lege den Rest unter den Stapel zurück. Das gewählte Plättchen legst Du als Planke auf 2 beliebige benachbarte Brückenfelder. Erhalte Boni des Plättchens und abgedeckte Boni ebenfalls.

- NICHT ERLAUBTE BAUPLÄTZE:**
- der graue Königsweg durch die Stadt
  - auf Marktplätzen
  - auf grünen Feldern
  - auf rot / blau gedeckten Häusern am Fluss

Mit 5 Planken ist Brücke fertig. Kommt man dann zu IV / V: Kein Abdeck-Bonus. Bei V: Du erhältst trotzdem ein Plättchen und stellst Deine Figur darauf.



**EIER:** Angeblich waren Eier ein Bindemittel im Zement beim Bau der Karlsbrücke. Es sollen ganze Wagenladungen verbraucht worden sein.

Tabelle
"Technologien"

Buch-Symbol

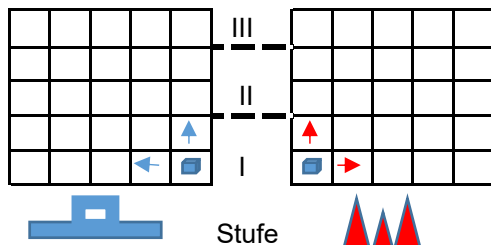
- ◆ Du hast rechts auf Deinem Tableau 2 senkrechte Tabellen. Die linke davon ist für Technologien gedacht. Im Spiel kannst Du 4 Technologien erhalten.
- ◆ Bewegt sich Deine Scheibe auf ein markiertes Feld dort, ziehst Du vom zugehörigen Stapel die 3 oberen Plättchen und wählst eins davon aus. Die übrigen 2 Plättchen gehen verdeckt unter den Stapel.
- ◆ Lege Technologien offen neben Dein Tableau.
- ◆ Jeder spätere Schritt über Tabellen-Obergrenze = 2 SP.

Tabelle
"Karls-Univer."

Magisterhut

- ◆ Die rechte Tabelle auf Deinem Tableau zeigt für das Spielende an, was Deine Technologie-Leiste wert ist: SP-Wert lt. Uni-Leiste MAL Stufe (1 ... 8) in Technologie.
- ◆ Es gibt hier keine sofortige Belohnung fürs Vorrücken.
- ◆ Jeder spätere Schritt über Tabellen-Obergrenze = 2 SP.

Tabelle
"Hungermauer"
"St. Veits-Dom"



- ◆ Baust Du 1 Mauer-Plättchen mit dem Mauer-Symbol (blau), geht Dein Würfel 1 Feld nach LINKS auf den Mauerstufen.
- ◆ Baust Du 1 Gebäude-Plättchen mit dem DOM-Symbol (rot), geht Dein Würfel 1 Feld nach RECHTS auf dem Dom-Raster.
- ◆ AUFWÄRTS geht es durch andere Effekte (z.B.: 2 Silberfenster abgeben). Einige ZIELFELDER haben sofortige Auswirkungen: Erhalte 2 oder 3 SP, 1 Bewegung nach links, rechts, oben.
- ◆ Erreichst Du eine NEUE STUFE (II / III), kostet das Gold und Stein(e).
- ◆ Erreichst Du die OBERSTE STUFE des DOMS, darfst Du 1 der 3 Schlusswertungs-Plättchen nehmen. Lege es OFFEN vor Dir ab.
- ◆ Je nach Position Deines Markers auf den Rastern erzielst Du zum Spielende mehr oder weniger SP (siehe Seite 16 der Spielregel).

Aktion
"Zusatz-Aktion kaufen"

- ◆ 1-mal pro Zug darfst Du 2 Gold-Fenster ODER 1 Gold-Fenster + 1 Silber-Fenster ausgeben, um 1 Zusatz-Aktion zu erhalten. Das ist 1 der 6 möglichen Aktionen.
- ◆ JEDERZEIT während Deines Zuges, sogar vor Auswahl eines Aktions-Plättchens, darfst Du die Zusatz-Aktion machen.

3) Endes eines Zuges:

Führe folgende Handlungen aus ...

- 1) Bis auf 2 Stück musst Du alle Deine Fenster abwerfen.
- 2) Drehe das Aktionskran-Rad um 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter. Zeigt der Pfeil vom Rad auf Längspfeil oben links neben dem Rad, drehe 1 Feld weiter.
- 3) Lege Dein Aktions-Plättchen auf das leere Feld am Anfang des ROTEN Bereichs (ggf. 1 Feld weiter, wenn blockiert).
- 4) Würde ein Plättchen über den BLAUEN Bereich hinaus gedreht werden, entferne es und lege es auf das erste offene Feld des grünen Bereichs. Lege das 5 SP-Bonusplättchen darauf.

**Spielende:** Läuft der Würfel auf das letzte Feld der Plattform, verbleiben für alle Spieler in Summe 11 Züge. Kommt der Würfel auf der Sanduhr an, endet das Spiel sofort. Schlusswertung folgt:

- 1) Nicht ausgewertete Marktplätze
- 2) Punkte für Akademiker
- 3) Hungermauer und St. Veits-Dom
- 4) Mauern
- 5) Schlusswertungs-Fähigkeiten
- 6) Übrig gebliebene Eier

Zu bereits erhaltenen SP kommen nebenstehende.  
Details folgen auf Seite 4 der Kurzspielregel.

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielte. Patt: Der Beteiligte siegt, der später ins Spiel eingestiegen ist.

**Züge zählen:** am Aktionskran-Rad

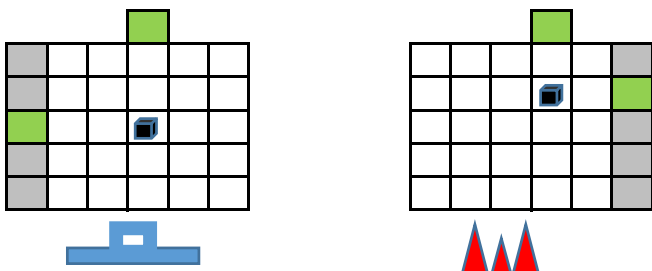
- ◆ Der Würfel auf dem Rad fällt irgendwann beim Drehen in ein gestanztes Loch. Damit muss der Plattform-Würfel 1 Feld in Richtung der Sanduhr ziehen.
- ◆ Sobald der Würfel die Linie zwischen Ära I und II passiert, werden die Reihen der Sechseck-Plättchen der Ära I entfernt. Legt Ära II-Plättchen aus. Zu zweit: Der Ära-Wechsel kommt, sobald der weiße Pfeil des Rads das letzte Feld des roten Bereichs erreicht (Sternsymbol).

**SCHLUSSWERTUNG:****1) Nicht ausgewertete Marktplätze:**

- ◆ Jeder Spieler mit Anrecht (Würfel auf Gebäude) an einem nicht umschlossenen Marktplatz erhält die UNTERE Belohnung dieses Marktplatzes.

**2) Punkte für Akademiker:**

- ◆ Jeder Spieler MULTIPLIZIERT seine erreichte Stufe (0 ... 8) auf seiner Technologie-Leiste MIT dem ERREICHTEM SP-Wert (0 ... 3) auf seiner Leiste der Karls-Universität.

**3) Hungermauer und St. Veits-Dom:**

- ◆ Neben der Reihe mit Deinem Würfel steht links (auf Hungermauer) und rechts (beim Dom) Dein erreichter SP-Wert.
- ◆ Jede Spalte zeigt ganz oben einen SP-Wert für jeden blauen bzw. roten Eckbonus-Marker in Deinem Besitz.

**4) Mauern:**

- ◆ Für 3 / 4 / 6+ gebaute Mauern um Dein Aktions-Tableau herum gibt es 4 / 10 / 18 SP.

**5) Schlusswertungs-Fähigkeiten:**

- ◆ Durch erhaltene V-Plättchen / Siegel gibt es Fähigkeiten: "Bei Spielende ..."

- 6) Übrige Eier:** Für 2 / 3 / 4+ Eier gibt es 3 / 6 / 10 SP.