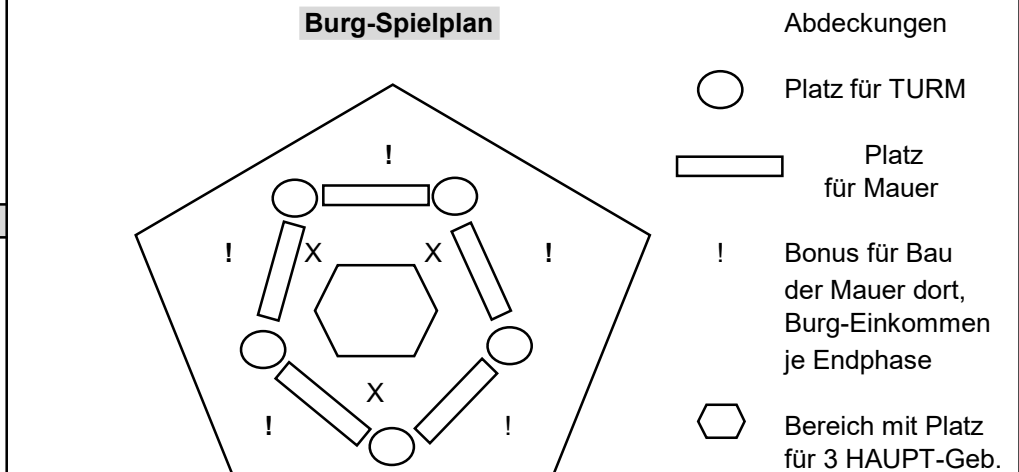
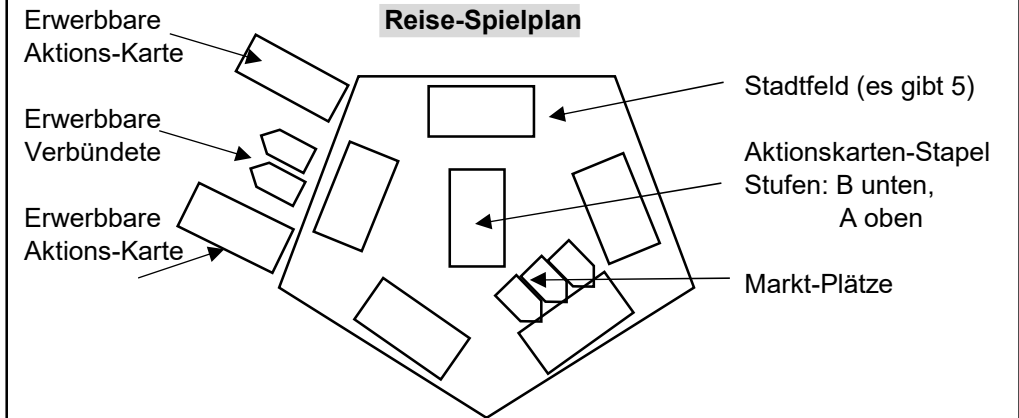
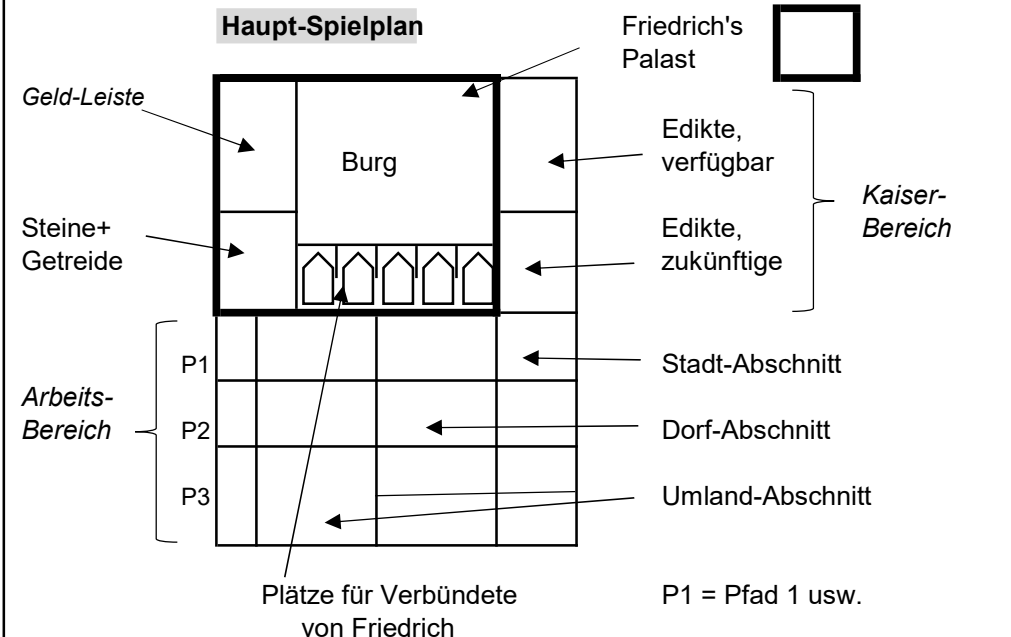


Es wird immer reihum 1 Zug gespielt, bis mind. 1 Spielende-Bedingung eintritt.

Allgemeines:

- ◆ In Stupor Mundi werdet ihr als Gefolgsleute von Kaiser Friedrich II u.a. Verbündete anwerben, den Ausbau eurer Burg vorantreiben und Fachkräfte fördern, um zu Ruhm und Ehre zu gelangen.
- ◆ Einige Aktionen lösen den Erlass von EDIKTEN (Verordnungen der Obrigkeit) aus, die sich auf des Kaisers Palast auswirken + Belohnungen beeinflussen, die ihr durch eure Verbündeten erhalten könnt.
- ◆ Durch den Ausbau eurer Burg erhaltet ihr verschiedene VORTEILE:
 - ➡ TÜRME bieten Platz für Verbündete (Turmvorrats-Feld gibt 1 Platz frei).
 - ➡ MAUERN sorgen für mehr Lageraum für Ressourcen (statt 3 nun 4 bis 7).
 - ➡ HAUPTGEBÄUDE schalten Verbesserungen für eure Aktions-Karten frei.
- ◆ Eine Partie läuft über mehrere Runden zu je 2 Phasen:
 - 1) AKTIONS-Phase in Spielerreihenfolge im Uhrzeigersinn.
 - 2) END-PHASE, gleichzeitig durch alle Spieler.

Spielpläne:	
-------------	--



Ablauf einer Runde:

**1) AKTIONS-
PHASE:**

Jeder Spieler macht in Sitz-Reihenfolge immer 1 Zug.

- a) **REISEN:**
optional
- ◆ Zu Beginn deines Zuges DARFST du im Uhrzeigersinn reisen. Dazu bewegst du dein Schiff 1 - 4 Felder (Städte) weiter auf dem Reise-Spielplan.
 - ◆ Das erste Feld ist immer gratis, jedes weitere kostet 1 Taler (im Original "Augustalis" genannt). Z.B.: 3 Felder weit = 2 Taler.

- Erhält man Ressourcen, aber das Lager ist voll, muss man ENTWEDER 1
● schon vorhand. Ressource durch die neu ersetzen ODER die neue abwerfen.

b) AKTIONS-Karte spielen:

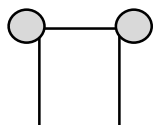
- ◆ Spiele 1 Hand-Karte aus ODER PASSE.
Ist kein Slot auf deinem Tableau mehr frei, musst du zwangsläufig passen.

PASSEN: Dein Zug endet und du wartest nun bis zur END-Phase.

AUSSPIELEN: NIMM 1 Karte von deiner Hand und LEGE sie offen oder verdeckt in 1 freien Karten-Slot deiner Wahl auf deinem Tableau.

OFFEN: Führe die Aktion der Karte aus.

VERDECKT: Führe 1 der 2 möglichen Haupt-Aktionen aus, die links und rechts oberhalb deiner Karte abgebildet sind. Ausführung ist optional. Evtl. fallen Kosten an. Werden Folge-Aktionen ausgelöst, führe sie vollständig und in Reihenfolge der Auslösung aus.



c) Nächster Spieler:

- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Das geht so weiter, bis alle Spieler GEPASST haben. Danach folgt die END-PHASE.

Die 5 möglichen HAUPT-Aktionen (A):

A 1 1 FACHKRAFT (FK) FÖRDERN:



- ◆ BEWEGE 1 deiner FACHKRÄFTE um 1 Feld auf 1 der 3 Pfade im Arbeits-Bereich (auf dem Haupt-Spielplan) weiter. Pfad 1 und 3 haben je 5 Arbeits-Felder, Pfad 2 hat nur 3 Arbeits-Felder.
- ◆ Auf jedem Arbeits-Feld dürfen beliebig viele Fachkräfte stehen, aber jeder Spieler darf den Vorteil eines Felds nur für EINE EINZIGE Fachkraft nutzen.
- ◆ Arbeits-Felder in Städten (grün) bieten EINMAL-Boni. Erreicht 1 deiner FK eine Stadt, dann nimmst du von dort 1 Stadtbonus-Plättchen deiner Wahl. Erhalte den Bonus und entferne das Plättchen (auch wenn du keinen Bonus davon nutzen kannst).
- ◆ Verfügbare Stadtbonus-Plättchen dürfen jederzeit angesehen werden.

WIE WIRD BEWEGT?

- ... nie den Pfad wechseln
- ... ggf. hast du mehrere FK auf selbem Feld (nicht auf Stadt-Feld)
- ... führt Bewegung über ein Getreide-Symbol, so zahle 1 Getreide
- ... führt Bewegung auf ein Arbeits-Feld mit Edikt-Marker, musst du sofort 1 Edikt erlassen und den Marker entfernen:

➔ **EDIKTE** dienen der Verwaltung von Friedrich's Besitztümern. Fühst du eine Aktion aus, die das Feld mit Edikt-Symbol betrifft, MUSST du 1 Edikt erlassen.

➔ NIMM dazu 1 der 3 verfügbaren Edikte (falls vorhanden) und NIMM die Belohnung (unterhalb zu sehen). Ist kein Edikt verfügbar, darfst du trotzdem 1 der möglichen Belohnungen nehmen.

➔ **AKTUALISIERE** alle Symbole, die auf dem Plättchen abgebildet sind. Das heißt, entsprechend Material aus dem Vorrat zu Friedrich's Palast hinzufügen ODER entfernen.

Zeigt ein Edikt 2 identische Materialien, musst du entweder beide hinzufügen ODER beide entfernen.

➔ Neue BURG-Teile in Friedrich's Palast müssen nicht mit bestehenden Teilen verbunden werden.

➔ Nach vollständiger Ausführung entferne das Edikt und lege es verdeckt neben dein Tableau und ersetze es durch ein beliebiges zukünftiges. FÜLLE den Platz zukünftiger Edikte wieder vom Nachzieh-Stapel auf.

A 2 MARKT BESUCHEN:



- ◆ Führe 1 oder 2 der folgenden Aktionen EINMAL aus:
 - ➔ VERKAUFE die angegebene(n) Ressource(n) Getreide/Stein.
 - ➔ KAUFE die angegebene(n) Ressource(n) Getreide/Stein.
- ◆ Du darfst nur den Markt von der Stadt besuchen, auf deren Feld dein SCHIFF AKTUELL steht.

**A 1 BURG-TEIL
3 BAUEN:**



- ◆ FÜGE deiner Burg 1 Teil hinzu: TURM / MAUER / HAUPTGEBÄUDE. Jede Art gibt es normal oder groß und das Teil ist passend zu bauen.

... Burg-Teile müssen nicht in Reihenfolge deines Tableaus gebaut werden.

... Jedes Teil kostet Stein und/oder Getreide (auf Bauplatz zu sehen).

... Große Teile geben Boni, aber es fallen zusätzliche Kosten in Talern an.

Auf deinem Tableau haben diese Teile eine gestrichelte rote Linie.

... Eine Mauer darf nur gebaut werden, wenn sie mit einem vorhandenen Turm verbunden wird und umgekehrt. Diese Regel gilt nicht für Haupt-Gebäude.

TURM: Jeder gebaute Turm schafft 1 Platz zur Ablage eines Verbündeten.

MAUER: Jede gebaute Mauer erhöht deine Lagerkapazität um 1.

Wird eine Mauer abgeschlossen (durch 2 Türme), erhält man SOFORT den "!"-Bonus.

HAUPT-Gebäude:

Nach dem Bau nimmst du die entsprechende Abdeckung vom Tableau, drehst sie um und legst sie als Erinnerung an ihren Effekt auf den frei gewordenen Platz auf deinem Tableau.

**A 1 VERBÜNDETEN
4 ANWERBEN:**



- ◆ Nur OFFEN liegende Verbündete sind erwerbbar und sie müssen in der Stadt sein, wo dein SCHIFF AKTUELL steht.
- ◆ ZAHLE die Kosten unterhalb des gewählten Verbündeten auf Reise-Spielplan.
- ◆ Den neu erworbenen Verbündeten legst du sofort auf 1 freien Platz für Verbündete auf deinem Tableau (wo kein Turm mehr steht).
- ◆ NIE darfst du 2 IDENTISCHE Verbündete besitzen!

**A 1 AKTIONS-KARTE
5 KAUFEN:**



- ◆ Du darfst 1 Aktions-Karte nur in der Stadt kaufen, auf deren Feld AKTUELL dein SCHIFF steht.
- ◆ ZAHLE die Kosten der Karte, die auf ihr oben rechts angegeben sind. Ist eine Karte abzuwerfen, kann sie von der Hand oder vom offenen Ablage-Stapel kommen, aber NICHT vom Nachzieh-Stapel.
- ◆ FÜHRE 1-mal die Aktion der Karte aus und nimm sie auf die Hand.
- ◆ Du darfst sie in selber Runde schon ausspielen.

**2) END-
PHASE:**

a) NACHZIEHEN:

- 1) Ihr müsst alle eure gespielten Aktions-Karten unterhalb eures Tableaus auf einen eigenen offenen Ablage-Stapel neben eurem Tableau legen.
- 2) Zusätzlich dürft ihr beliebig viele Hand-Karten abwerfen.
- 3) Nun zieht so viele Karten von eurem Nachzieh-Stapel, bis euer aktuelles Hand-Limit erreicht ist. Startwert ist 5.
Ist der Nachzieh-Stapel leer, mischt ihr den Ablage-Stapel.

**b) BURG-
Einkommen:**

Jede abgeschlossene Seite eurer Burg bringt Ertrag.
Abgeschlossen = Turm-Mauer-Turm. Siehe Symbol "!".

**c) VERBÜNDETEN-
Einkommen:**

generell: 1 SP + 2 SP, wenn ihre Bedingung erfüllt ist.
ORANGE = in Bezug auf Friedrich's Palast
TÜRKIS = in Bezug zum eigenen Tableau, im Vergleich zu Friedrich, zu eurer Burg

**d) RUNDEN-
ENDE:**

- 1) Wenn an 1 - x Plätzen um den Reise-Spielplan keine Aktions-Karten mehr liegen, füllt diese auf vom Aktionskarten-Stapel.
- 2) Wenn um den Reise-Spielplan herum verdeckte Verbündete als oberste Plättchen liegen, dreht sie um.
- 3) Gebt den Start-Marker an die nächste Person im U-Sinn.
Eine neue Runde beginnt.

**SPIEL-
ENDE:**

Es tritt ein nach der Runde, in der mind. 1 der folg. Situationen vorkam:

- 1) Mind. 1 Spieler hat alle seine Burg-Teile verbaut.
- 2) Ein Platz für ein verfügbares Edikt kann nicht mehr aufgefüllt werden,
- 3) Es gab in der Endphase nicht genug Aktions-Karten, um alle leeren Plätze um den Reise-Spielplan herum aufzufüllen.

Eure Gesamt-Punktezahl ergibt sich aus SP eurer Marker auf der SP-Leiste PLUS
1 SP für jedes Burg-Teil in eurer Burg.
4 SP für jeden Spieler mit meisten Burg-Teilen in seiner Burg.
2 SP für jeden Spieler mit zweitmeisten Burg-Teilen in seiner Burg.
Partie zu zweit: Die 2 SP entfallen.

TAUSCHT eure übr. Getreide + Steine in Taler um. Je 6 Taler Restgeld = 1 SP.
Meiste SP = Sieger. Patt: Beteiligter mit mehr großen Burg-Teilen gewinnt, ansonsten ist der Sieg geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 20.07.25