

Eine Partie geht über 4 Runden zu je 5 Phasen. Das Material gilt als unendlich.

Ablauf einer Runde:

1) Vorbereitungsphase:

- NEHMT 8 / 11 / 14 Würfel aus dem Beutel, falls Ihr mit 2 / 3 / 4 Spielern teilnehmt.
- WÜRFELT diese und LEGT sie nach ihrem Ergebnis sortiert um das Aktionsrad ab.
z.B.: alle Würfel mit 3 Augen kommen zum Abschnitt mit dem Würfel-Symbol:



2) Aktionsphase:

3-mal für jeden Spieler



- Immer wenn der Start-Spieler dran ist, DECKT er den **KORRUPTIONS**-Marker auf, der am weitesten rechts noch verdeckt liegt.
- ALLE Spieler setzen ihre MARKER auf der Königs-Leiste um die angezeigten 0 - 2 Felder zurück. Kommt ggf. ein Marker ganz links an, ignoriert man weitere Schritte.

b. Bist Du am Zug, nimmst Du 1 Würfel vom Aktionsrad.

- Du darfst nun beliebig oft 2 Gold ausgeben, um die Augenzahl um 1 zu erhöhen/senken. "6" und "1" sind Nachbarn. Der Würfel WIRKT mit seiner NEUEN Augenzahl im dazu PASSENDEN Abschnitt bei dessen Aktion und bei der Anzahl an Ressourcen.
- Der Würfel muss auf ein freies Feld des eigenen Kontor-Tableaus gelegt werden. Dort ist Platz für 3 Würfel.

ERHALTE 1 - 6 Ress.

- Du ERHÄLTST die RESSOUCE in Farbe des Würfels so oft, wie die Augenzahl angibt.

ERHALTE ggf.

- Ist noch 1 BONUS-Plättchen im Abschnitt am Aktionsrad, wo Dein Würfel ausgeführt wird, nimm + lege es auf einen freien Platz Deines Lagerhauses. Abwurf ist nicht möglich. Das Lagerhaus hat nur 4 Plätze. Um Platz zu schaffen, kann man in seinem Zug Plättchen von dort nutzen.

1 Bonus-Plättchen:

- FÜHRE die AKTION des Abschnitts aus, wo Du den Würfel nutzt.



Der nächste Spieler ist dran. Es geht so lange, bis jeder Spieler 3-mal einen Würfel genommen hat.



3) Königs-Phase:

- a. BONUS und Siegpunkte von der Königs-Leiste:**
Wer auf der Königsleiste am weitesten VORN liegt, NIMMT das an der Leiste liegende BONUS-Plättchen oder wirft es ab. In der letzten Runde gibt es 4 SP statt einem Plättchen-Bonus.
Patt: Wer im Stapel unten liegt, gewinnt den Bonus.
- Gemäß ihrer Marker-Positionen auf der Königs-Leiste erhalten die Spieler Minus- oder Pluspunkte.

b. Spieler-Reihenfolge anpassen:

Wer VORN auf der Königs-Leiste steht, kommt auf Rang 1 der Reihenfolge usw. die Folgeränge. *Patt: Wer unten im Stapel liegt, ist besser.* Danach werden Marker im MINUS-Bereich auf das Ausgangsfeld versetzt, d.h., in ihrer Reihenfolge von rechts nach links. Dadurch ist der noch am weitesten links liegende Marker dann ganz oben drauf.

4) Messe-Phase:

Es gibt Siegpunkte am aktuellen MESSE-ORT.

- Im Spiel finden 4 Messen statt, 1 je Runde. Die 1. Messe ist immer in Tiletum. Das Messe-Plättchen unterhalb vom Stadt-Plättchen gibt die Bedingungen und Anzahl der SP an, die dort erzielbar sind.

MESSE-Wertung: Um teilzunehmen, MUSST Du in der Messe-Stadt ein HAUS oder Deinen HÄNDLER haben. War gerade Runde 4, geht es zur SCHLUSS-Wertung.

5) Aufräum-Phase:

nicht in Runde 4

- ERSETZT alle fehlenden BONUS-Plättchen des AKTIONSRADES und der Königs-Leiste. Noch ausliegende Plättchen verbleiben.
- MISCHT ALLE KORRUPTIONS-Marker, zieht 3 Marker davon und legt sie verdeckt auf die Korruptions-Felder.
- LEGT alle WÜRFEL in den Beutel zurück.
- DREHT das AKTIONSRAD um 1 Abschnitt im Uhrz.-Sinn.
- BEGINNT die nächste Runde mit PHASE 1.

AKTIONEN:

◆ NIMM die Anzahl an Aktions-Punkten (AP) Deiner Aktion und lege sie einzeln ab, wenn Du sie nutzt.

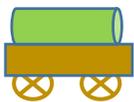


ARCHITEKTUR:

1 AP: BEWEGE Deinen Architekten um 1 Feld.
 1 AP: FÜGE am Standort Deines Architekten, wenn mit Kathedrale, 1 SÄULE aus Deinem Vorrat zu. Es muss noch Platz vorhanden sein und es darf keine Säule von Dir dort stehen.



1 AP: NIMM - falls möglich - 1 BONUS-Plättchen vom Standort Deines Architekten UND LEGE es in Dein LAGERHAUS.



HÄNDLER:

1 AP: BEWEGE Deinen Händler um 1 Feld.
 1 AP: PLATZIERE am Standort Deines Händlers 1 HAUS aus Deinem Vorrat. Die Stadt muss mind. 1 freien Bauplatz beinhalten und noch kein Haus Deiner Farbe.



1 AP: NIMM - falls möglich - 1 BONUS-Plättchen vom Standort Deines Händlers UND LEGE es in Dein LAGERHAUS.



GAST:

1 AP: NIMM 1 GAST aus der Auslage und LEGE ihn in DEIN LAGERHAUS. Fülle die Auslage nach.
 1 AP: WIRF alle GÄSTE aus der Auslage ab und FÜLLE sofort auf.
 MISCHTE abgeworfene Gäste in Gästestapel ein.
 1 - 3 AP: BEWEGE 1 GAST aus Deinem Lagerhaus in ein Gebäude mit freiem Gästezimmer auf eine Etage Deiner Wahl für so viele AP wie Etage.



- ➔ GLEICHE GÄSTE müssen alle in genau 1 Gebäude hinein. Sobald ein Charakter ein Haus betreten hat, darf dieser Charakter im Spiel in kein weiteres Gebäude gelegt werden.
- ➔ Bei Platzierung ERHÄLTST Du den GAST-BONUS (X) dieses Gastes. Der Bonus ist oben links auf dem Gast aufgedruckt.
- ➔ NIMM das Haus vom Dachfeld des Gebäudes in Deinen Vorrat, sobald alle Zimmer eines Gebäudes belegt sind.
- ➔ GEBÄUDE KOMPLETT samt WAPPENFELD befüllt = NIMM Deinen pass. Bonus-Marker (+1 / +2 / +3) und LEGE ihn neben den Abschnitt des Aktionsrades, wie auf Gast (Y) angegeben. Ab jetzt hast Du mehr AP bei Wahl dieser Aktion.



VERTRAG:

1 - 3 AP: NIMM 1 VERTRAG aus der Auslage und LEGE ihn in Dein LAGERHAUS.
 1 AP: TAUSCHE 1 Deiner RESSOURCEN gegen 1 beliebige andere Ressource. Dein erster Tausch im Zug bringt Dir 2 beliebige Ressourcen.

Zum Ende Deines Spielzuges GILT: SCHIEBE alle Verträge in der Auslage nach rechts, so dass keine Lücken mehr dazwischen sind. FÜLLE die Auslage auf.



KRONE:

1 - 6 AP: BEWEGE den eigenen Marker auf der Königs-Leiste um 1 Feld je AP vor. Feld "15" ist das Maximum.

JOKER:

WÄHLE 1 der 5 anderen Aktionen und gib Deine AP dafür aus.

JEDERZEIT IM eig. ZUG:

Du kannst beliebig oft folgende AUFGABEN erfüllen:

- ➔ TAUSCHE 2 Gold in 1 andere Ressource.
- ➔ ERFÜLLE 1 Vertrag in Deinem Lagerhaus, indem Du die darauf geforderten Ressourcen abgibst. LEGE den Vertrag auf das nächste Vertragsfeld von links auf Deinem Tableau. NIMM ggf. die Säule von dort in Deinen Vorrat. ERHALTE SP des Vertrages, des Vertragsfeldes und ggf. andere Boni.
- ➔ NUTZE Fähigkeit einer Aushilfe in Deinem Lagerhaus. Wirf Aushilfe danach ab.
- ➔ GIB Nahrung aus, um 1 Wappen aus Deinem Lagerhaus auf 1 freies Wappenfeld Deines Tableaus zu legen. Jedes Wappenfeld bietet dafür 1 Bonus.
- ➔ BETEILIGE Dich am Bau einer beliebigen Kathedrale, bei der schon 1 Säule von Dir steht. GIB geforderte Menge STEINE ab, NIMM oberste Kathedrale und ERHALTE die SP vom Baukosten-Plättchen und genommener Kathedrale. An jeder individuellen Kathedrale kannst Du Dich nur 1-mal beteiligen.

Ende der Partie:

- 1) Multipliziert die Anzahl Eurer Häuser mit Euren Säulen auf der Landkarte. Ergebnis = SP.
- 2) Zählt Eure voll belegten Gebäude mit Wappen und Gästen: Für 1, 2, 3, 4, 5, 6 Gebäude = 0 / 0 / 5 / 10 / 20 / 30 SP.
- 3) Je 4 übrige Ressourcen im eigenen Vorrat = 1 SP.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.
Patt: Der Beteiligte siegt, der in Zugreihenfolge früher dran wäre.