

Troyes Dice - KSR (Seite 1 von 2)

Es gibt 3 Arten von Ressourcen: Einfluss (rot), Denare (gelb), Wissen (weiß). Es gibt 3 Prestige- und 3 Nutzgebäude. GF = Gefolgsleute.

Vorbereitung Tragt in die 18 leeren quadratischen Felder Eures Wertungszettels in jedem der 3 Bereiche Adel / Bürger / Klerus eine identische Zahlenfolge ein: a) 1-2-3-4-5-6 ODER b) nach Würfelvorgabe, z.B. "4" = 4-5-6-1-2-3 ODER c) beliebig per Ansage des Startspielers
Eurer Zettel:

Ablauf: Ihr spielt 8 Tage (Runden) zu je 2 Tageszeiten (Vormittag und Nachmittag). Jede Tageszeit besteht aus 4 - 5 Schritten in Folge.

1) Würfeln: Der Startspieler (wechselt nicht) wirft alle 4 Würfel und sortiert diese **aufsteigend** nach Werten.
 Vormittag: Beginnend mit dem niedrigsten Würfel werden alle 4 Segmente mit HELLEM Hintergrund (auf oberem Sonnenrad) mit je 1 Würfel auf jedem runden Stadtplatz dort besetzt. Los geht es ganz links und weiter im Uhrzeigersinn.
Patt bei Würfelaußen: Ist der schwarze Würfel am Patt beteiligt, muss er zuerst gesetzt werden.
 Jeder transparente Würfel nimmt (dort, wo er liegt) virtuell die Farbe des runden Stadtplatzes an.
 Nachmittag: Beginnend mit dem niedrigsten Würfel werden alle 4 Segmente mit DUNKLEM Hintergrund (auf oberem Sonnenrad) mit je 1 Würfel auf jedem runden Stadtplatz dort besetzt. Los geht es ganz links und weiter im Uhrzeigersinn.

2) Ereignis: Zu Beginn jeder Tageszeit: **→ Wo der schwarze Würfel legt, wird der runde Stadtplatz etwas zur Seite geschoben.**
→ Der schwarze Würfel nimmt dessen Platz ein und hat nun die Farbe des entfernten Stadtplatzes.
 Zusätzlich ab Tag 3: **→ Jeder Spieler STREICHT das Würfelfeld seines Wertungszettels durch, das Wert und virtueller Farbe des schwarzen Würfels entspricht. Hat man schon in der betroffenen Spalte eine FESTUNG gebaut, streicht man nichts durch. Es ist die komplette Spalte in allen 3 Stadtteilen so geschützt.**
→ Wurde ein Würfelfeld gestrichen, werden auch die NOCH NICHT GEBAUTEN Prestige- und Nutzgebäude dieses Stadtteils GESTRICHEN. Schon gebaute Gebäude bleiben aber erhalten.

3) Aktionen: Jeder Spieler nutzt **gleichzeitig** (ohne die Würfel zu nehmen) **1 beliebigen Würfel** von einem der 3 übrigen Stadtplätze UND bezahlt die Kosten (0 - 2 Denar bzw. Einfluss / Wissen). Dann führt er 1 von 3 Aktionen (siehe Seite 2 der KSR) damit aus. Kann man wegen fehlender Ressourcen keinen Würfel nehmen, erhält man statt der Aktion nun von jeder Ressourcen-Art 1 Einheit, die man EINKREIST. Gibt man Ressourcen aus, streicht man diese durch.

4) Ende einer Tageszeit: Am Ende jeder Tageszeit muss der Startspieler den beiseite gelegten (zerstörten) **Stadtplatz** auf dessen andere Seite **drehen** und an die Stelle des Sonnenrads legen, wo er zuvor entfernt wurde.
 War jetzt der Vormittag, geht es weiter zu Schritt 1) mit dem Nachmittag. War Nachmittag, geht es zu Schritt 5).

5) Ende einer Tages: Der Startspieler dreht nach dem Nachmittag die obere **Scheibe** des Sonnenrads **um 1 Position im Uhrzeigersinn** weiter. Es beginnt ein neuer Tag mit Schritt 1. Nach 8 Tagen endet das Spiel mit der Endwertung.

Erweiterung Bankette & Überfälle (B&Ü):

Vorbereitung: 3 zufällige der 8 Plättchen (mit heller Seite nach oben) an genau die 3 Stadtplätze anlegen, die beidseitig je die gleiche Farbe haben.
Effekt: Nutzt man den Würfel an einem B&Ü-Plättchen, tritt dessen Effekt ein (positiv).
 Liegt der schwarze Würfel neben einem B&Ü-Plättchen, wird es umgedreht (negativ, bleibt so).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000
 Autor: roland.winner@gmx.de - 14.09.21

Troyes Dice - KSR (Seite 2 von 2)

AKTIONEN:

A. Ressourcen erhalten: **KREISE** auf der Ressourcen-Leiste in Würfel-Farbe so viele Ressourcen **EIN**, wie Augenwert des Würfels beträgt. Nutzen davon:
→ ROT (Einfluss) kannst Du abgeben, um Wert Deines gewählten Würfels um +/- Augen zu verändern. 1 Auge = 1 Einfluss. Beachte: Von 1 nach 6 oder von 6 nach 1 kostet 5 Ressourcen.
→ GELB (Denare) hilft beim Bezahlen der Würfelnkosten.
→ WEISS (Wissen) ändert nach Abgabe von 2 Einheiten die Würfelfarbe (nur virtuell) nach Wahl für den gewählten Würfel. Du erhältst die Gefolgsleute auf der Leiste mit einem Gefolgsmann verbunden, **kreise ihn auf der Gefolgsleute-Leiste ein.** Sollte die erhaltene Farbe schon komplett eingekreist sein, wähle eine andere Farbe zum Einkreisen.

B. Ein Prestige-Gebäude bauen: **ZEICHNE** die Silhouette um das Gebäude nach, das zur Farbe und zum Wert des gewählten Würfels gehört. Mit **ROTEN** Würfeln werden Festungen im roten Stadtteil gebaut. Die Festung schützt **alle** Würfelfelder in ihrer Spalte. Das sind die Felder im roten, gelben und weißen Stadtteil mit den Burgzinnen drum herum. Diese Felder nachzeichnen! Du erhältst die Gefolgsleute, die innerhalb der Silhouette abgebildet sind. Kreise sie auf der GF-Leiste ein.
KOMBINATIONS-BONUS: Sind beide Gebäude links und rechts von der Raute gebaut, erhältst Du deren Effekt.



Mit **GELBEN** Würfeln baut man Große Markthallen. Je nach Spalten-Nummer gibt es unterschiedliche Belohnungen. Hast Du die Würfelfarbe durch Wissen geändert, gilt diese Farbänderung **nicht** für Belohnungen.

Sp.		Sp.
1	Erhalte 3 Einfluss für jeden roten Würfel auf Stadtplätzen.	4
2	Erhalte 2 rote GF für jeden roten Würfel auf Stadtplätzen.	5
3	Erhalte 3 Denare für jeden gelben Würfel auf Stadtplätzen.	6
		Erhalte 2 weiße GF für jeden weißen Würfel auf Stadtplätzen.



Mit **WEISSEN** Würfeln baut man Kathedralen. Je nach Spalte erwirbt man damit die Gunst einer best. Persönlichkeit. Deren SP-Wert ist 1, 2 oder 3, je nach Anzahl bisher (inkl. aktueller) gebauter Anzahl Kathedralen (1 - 2 / 3 - 4 / 5 - 6). Trage nach Bau einer Kathedrale die entsprechende Zahl bei der Person der betreffenden Spalte ein, d.h., ganz rechts in der Wertungsspalte. Es kommt hier also auf den Zeitpunkt in der Partie an.

C. Ein Nutz-Gebäude bauen: **ZEICHNE** die Silhouette um das Gebäude nach, das zur Farbe und zum Wert des Würfels gehört. **ROT** = Grafen-Paläste **GELB** = Rathäuser **WEISS** = Bischofsitze
 Erhalte jeweils 2 Gefolgsleute in Würfelfarbe und ggf. einen verbundenen Bonus. Nutzgebäude liegen immer unterhalb der Prestigegebäude.

LEISTE der GEFOLGSLEUTE:

Kreist Du den **15.** Gefolgsman in einer Leiste ein, bringt er 1 Gratis-Baurecht für eines der angezeigten Gebäude. Es gelten die üblichen Regeln.
 Kreist Du den **20.** Gefolgsman in einer Leiste ein, bringt er die 2 dargestellten Gefolgsleute.
 Hast Du alle 3 Gefolgsleute in der **3. / 6. oder 11.** Spalte eingekreist, erhältst Du 1 Ress. jeder Art bzw. 1 Nutzgebäude Deiner Wahl (übliche Regeln).

SPIELENDE: 1) Jede der 6 Persönlichkeiten hat einen Wert (0 - 3) im Laufe des Spiels erhalten. Zähle alle Deine umrandeten Gebäude jeder Zeile UND multipliziere deren Anzahl mit dem Wert der Persönlichkeit dort = SP.

nach 8 Runden 2) Je 2 gleichartige Ressourcen = 1 SP.
 3) Jeder eingekreiste Gefolgsman = 1 SP.
 Jeder Spieler addiert seine SP. Es gewinnen der/die Spieler mit den meisten SP.

