



VILLAGERS

Bau dir dein Dorf

Ein Spiel von Haakon Gaarder • Für 2-4 Personen ab 12 Jahren

IDEE

Das Mittelalter. Viele Menschen sind auf Wanderschaft und suchen Arbeit. Die Gelegenheit ist also günstig. Bei Villagers nehmt ihr eure Geschicke selbst in die Hand indem ihr eure eigenen Dörfer gründet! Schnell entbrennt ein Wettstreit um die fähigsten Spezialisten und den Titel des wohlhabendsten Dorfs. Doch aufgepasst: Behaltet auch die vorhandene Nahrung und eure Baufähigkeiten im Auge. Wem es gelingt, die Talente der Leute am besten zu nutzen, hat am Ende ein florierendes Dorf!

INHALT



1 LOS!-Karte



1 Spielübersicht



2 Markttag



5 Gründungskarten



5 Spielhilfen



6 Personen mit Wegweiser
(für den Spielbeginn)



30 Start-Personen
(HolzfällerInnen, BergarbeiterInnen, HeuwenderInnen)



94 Personen



153 Münzplättchen*

*In der Anleitung und auf den Karten kürzen wir „Münzplättchen im Wert von X Gold“ der schnelleren Lesbarkeit in „X Gold“ ab.

Außerdem 30 Karten für die 3 Module (S. 12ff):



8 Profiteure
+ 1 Übersichtskarte



12 Entwicklung
+ 3 Übersichtskarten



5 Unterstützung
+ 1 Übersichtskarte

SPIELVORBEREITUNG

Wir beschreiben hier zuerst das Standardspiel. Wollt ihr das Spiel mit einem oder mehreren der Module spielen, seht auf Seite 12ff nach.

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Münzplättchen aus den Tafeln.

Sortiert dann die Karten wie folgt:

- 1 Legt die 6 Personen mit dem Wegweiser-Symbol offen nebeneinander auf den Tisch. ➡
Das ist die **offene Auslage**.
- 2 Sortiert die 30 Start-Personen nach Betriebsart. Legt sie offen in 3 Stapeln neben die Auslage.
- 3 Nehmt euch jeweils 1 **Gründungskarte** und 1 **Spielhilfe**. Legt die Gründungskarte mit dem Goldsymbol nach oben vor euch ab. Die Gründungskarte bildet das Zentrum eures Dorfs. Lasst daher links und rechts davon genug Platz. Nicht benötigte Gründungskarten und Spielhilfen legt ihr in die Schachtel.
- 4 Außerdem erhaltet ihr jeweils **8 Gold**. Das ist euer **Vorrat**. Das restliche Gold legt ihr in die Nähe der Auslage, sodass ihr es alle gut erreicht. Das ist die **Bank**.
- 5 Wer zuletzt einen Nagel in eine Wand geschlagen hat, beginnt und erhält die **LOS!-Karte**.
- 6 In einer Partie zu zweit oder dritt: Legt die Karten mit dieser Rückseite zurück in die Schachtel (Wolle und Leder).
- 7 Mischt den Rest der Personen. Bildet dann wie folgt 6 verdeckte Stapel:
 - Im Spiel zu zweit 4 Karten je Stapel
 - Im Spiel zu dritt 6 Karten je Stapel
 - Im Spiel zu viert 8 Karten je StapelLegt oberhalb von jeder offenen Person einen verdeckten Stapel an.
Das ist die **verdeckte Auslage**.
- 8 Schiebt den **1. Markttag** unter den zweiten Stapel von links und den **2. Markttag** unter den Stapel ganz rechts. Achtet dabei darauf, dass der obere Teil der Markttag sichtbar ist.
Damit ist die Auslage fertig.
- 9 Von den verbliebenen Personen erhaltet ihr je 5 Karten auf die Hand. Das sind eure **Handkarten**. Achtet darauf, dass nur ihr die Vorderseite eurer eigenen Handkarten seht.
- 10 Bildet mit den verbliebenen Personen einen weiteren verdeckten Stapel und legt diesen rechts neben die offene Auslage. Das ist der **Nachziehstapel**. Lasst rechts daneben Platz für den **Ablagestapel**.

Achtung: Vom Standardspiel abweichende Regeln für das Spiel zu zweit findet ihr auf Seite 6. Das war's! Damit könnt ihr loslegen.





Ihr erhaltet jeweils:

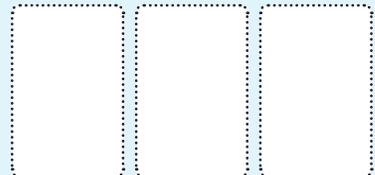
4 Vorrat



Gründungskarte



Platz für dein Dorf

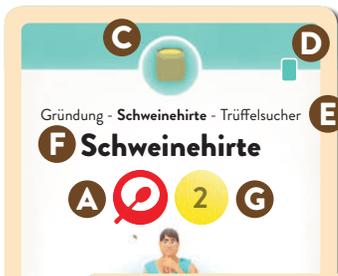


Spielhilfe



Handkarten

PERSONENKARTEN AUFBAU UND SYMBOLE



- A** Nahrung = Pro Symbol kannst du 1 weitere Person in der Draftphase nehmen (siehe S. 5 & 6).
- B** Bauen = Pro Symbol kannst du 1 weitere Person in der Bauphase platzieren (siehe S. 7-10).
- C** Betriebsart = Einer von 9 möglichen Betrieben. Die meisten Personen müssen auf eine Start-Person gelegt werden.
- D** Karte = So viele Personen dürfen auf diese Person gelegt werden. In diesem Fall nur eine.
- E** Produktionskette = Position der Person in der Produktionskette, welche Person Voraussetzung ist und welche nachfolgt, falls überhaupt (siehe S. 7).
- F** Berufsbezeichnung
- G** Goldsymbol = So viel Gold verdient die Person am Markttag. **Achtung:** Gold = Siegpunkte.
- H** Fahne = Nennt die Betriebsart. Nur Personen, die ohne Voraussetzung direkt auf den Tisch gespielt werden können, haben eine Fahne.
- I** Schloss = Diese Person muss freigeschaltet werden (siehe S. 9).
- J** Aktivierung = Nennt die Person, welche das Schloss freischaltet (siehe S. 9).
- K** Schlüsselbund = So viele Personen mit Schlössern gibt es, die diese Person freischalten kann (siehe S. 9).
- L** Silbersymbol = Bedingung, wofür diese Person am 2. Markttag Gold verdient (siehe S. 11).
- M** Wegweiser = Ist auf den 6 Personen zu finden, die zu Spielbeginn immer offen ausliegen. Das Symbol ist nur wichtig bei Spielbeginn.
- N** Kartenrückseiten = Zeigen die Betriebsart der Person. Nützlich, wenn du Personen aus der verdeckten Auslage draftest oder um einzuschätzen, was die anderen auf der Hand haben.
- O** Ablegen = Lege diese Karte direkt nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden bis alle verdeckten Stapel in der Auslage aufgebraucht sind. Jede Runde ist in 2 Phasen unterteilt:

1. Draftphase - Ihr nehmt (draftet) Personen aus der Auslage. **A**
 2. Bauphase - Ihr legt die Personen von euren Handkarten in euer Dorf. **B**
- Außerdem gibt es 2 Markttage im Spiel, bei denen ihr Gold erhaltet, das ihr in euren Vorrat legt. **C**
Wer am Ende das meiste Gold hat, gewinnt.

DRAFTPHASE

Wer die LOS!-Karte besitzt, beginnt. Ihr nehmt reihum im Uhrzeigersinn je **1 Person aus der Auslage**. Ihr dürft sowohl aus der offenen Auslage nehmen, als auch die oberste Person von einem der verdeckten Stapel.

Ihr **müsst** jeweils 2 Personen nehmen + 1 weitere Person pro  in eurem Dorf. Dies ist das **Drafting-Limit**. Hast du z.B. 1 -Symbol in deinem Dorf, ist dein Drafting-Limit 3. Dann musst du 3 Personen draften.

Achtung: Du darfst **maximal 5 Personen** draften, auch wenn du mehr  hast.

Gedraftete Personen legt ihr zuerst offen **unterhalb eures jeweiligen Vorrats** an. **C**

Liegt auf der gedrafteten Person ein Münzplättchen, legst du es in deinen Vorrat.

Draftest du aus der offenen Auslage, fülle den freigewordenen Platz durch die oberste Karte des am weitesten links liegenden Stapels der verdeckten Auslage auf. **D**

Draftet weiter, bis alle ihr Drafting-Limit erreicht haben. Erst dann dürft ihr die in dieser Runde gedrafteten Personen auf die Hand nehmen! So behaltet ihr stets den Überblick, wer bereits wie viele Personen gedraftet hat.

Achtung: Die Karten 1. und 2. Markttag können **nicht** genommen werden! **E** Sie bleiben offen liegen, bis der Markttag abgehandelt wird (siehe S. 10 & 11). Ist ein Stapel aufgebraucht, könnt ihr dort auch keine Person mehr anlegen. Sind gegen Ende des Spiels alle verdeckten Stapel aufgebraucht, ersetzt ihr offene Personen durch Karten vom Nachziehstapel. Ist auch der aufgebraucht, füllt ihr die offene Auslage nicht mehr auf! Außerdem dürft ihr erst vom Nachziehstapel ziehen, wenn alle anderen verdeckten Stapel aufgebraucht sind!

Draftphase Beispiel:



- 1** Spielerin A nimmt eine Person aus der Auslage und legt sie unterhalb ihres Vorrats an. Das Münzplättchen darauf geht direkt in den Vorrat von Spielerin A.
- 2** Die Person wird durch die oberste Karte des am weitesten links liegenden Stapels ersetzt.
- 3** Da Spielerin A 1 -Symbol in ihrem Dorf hat, ist ihr Drafting-Limit 3. Haben alle ihr Drafting-Limit erreicht, nimmt Spielerin A die in dieser Runde gedrafteten Karten auf die Hand.

Ihr könnt auch die oberste Karte von einem verdeckten Stapel nehmen. Doch auch auf diese Art gedraftete Karten müsst ihr offen unterhalb eures Vorrats anlegen!



Auslage aktualisieren

Führt folgende Schritte aus, nachdem alle die Draft-Phase beendet haben:

Zu dritt und viert:

Legt alle Personen aus der offenen Auslage mit **Münzplättchen** darauf auf den Ablagestapel.



Füllt die offene Auslage mit Karten vom **Nachziehstapel** auf. Ist der aufgebraucht, nehmt Karten vom Stapel am weitesten links in der verdeckten Auslage.



Legt 1 Gold auf jede Person in der offenen Auslage.

Fahrt fort mit der Bauphase.



Zu zweit:

In **umgekehrter** Spielreihenfolge dürft ihr jeweils **1 Gold aus der Bank** auf eine beliebige Person in der offenen Auslage legen, wenn ihr wollt. Das darf auch die gleiche Person sein.



Legt alle Personen aus der offenen Auslage **ohne Münzplättchen** darauf auf den Ablagestapel.



Füllt die offene Auslage mit Karten vom **Nachziehstapel** auf. Ist der aufgebraucht, nehmt Karten vom Stapel am weitesten links in der verdeckten Auslage.

Fahrt fort mit der Bauphase.

Achtung: Im Spiel zu zweit können Personen über mehrere Runden Münzplättchen anhäufen!



BAUPHASE

In dieser Phase legt ihr Personen von eurer Hand in euer Dorf. Ist eine Person erst einmal in eurem Dorf, könnt ihr sie nicht wieder auf die Hand nehmen.

Ihr **dürft** jeweils 2 Personen nehmen + 1 weitere Person pro 🏠 in eurem Dorf. Dies ist das **Bau-Limit**. Hast du z.B. 2 🏠 **kannst** du 4 Personen anlegen.

Achtung: Du darfst **maximal 5 Personen anlegen**, auch wenn du mehr 🏠 hast. Du kannst aber auch weniger Personen anlegen, als dein Bau-Limit beträgt, wenn du willst. Es ist außerdem erlaubt, **gleiche Personen mehrfach im eigenen Dorf** zu haben.

Im Gegensatz zur Draftphase führt ihr jeweils die komplette Bauphase reihum aus. Hast du die LOS!-Karte, legst du also alle Personen an, die du bauen willst. Anschließend ist der oder die Nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe, führt die komplette Bauphase aus etc.

Nenne den anderen zu Beginn deiner Bauphase jeweils laut dein Bau-Limit. Lege dann zuerst alle Personen, die du in deinem Dorf anlegen willst, offen unterhalb deines Vorrats aus **bevor** du sie tatsächlich in deinem Dorf anlegst. Dadurch ist es für alle deutlich übersichtlicher, was du vorhast und alle können nachvollziehen, dass du dein Bau-Limit nicht überschreitest.

Produktionsketten

Hat eine Person einen Produktionsketten-Text über ihrer Berufsbezeichnung? Dann müssen die Voraussetzungen für die jeweilige Produktionskette erfüllt sein, bevor die Person angelegt werden kann. Jede Person, die im Produktionsketten-Text **vor** dieser Person genannt wird, muss in der angegebenen Reihenfolge vor dieser Person angelegt werden.

Beispiel: *Bevor du den Wagner anlegen kannst, musst du zuerst HolzfällerIn und Radmacherin in deinem Dorf haben. Ist das der Fall, darfst du den Wagner auf die Radmacherin legen.*

Legst du eine Person auf eine andere Person, achte darauf, dass du **alles unterhalb der Berufsbezeichnung** abdeckst. Sobald eine Person von einer anderen überdeckt ist, sind die **Symbole unterhalb der Berufsbezeichnung ungültig!**

Beispiel: *Deckst du mit deinem Schweinehirten deine Gründungskarte ab, kannst du das Gold- oder Nahrungssymbol auf der Gründungskarte nicht mehr nutzen.*

Die Produktionskette muss nicht auf einmal vollendet werden. Du könntest daher zuerst HolzfällerIn und Radmacherin in einer Runde in dein Dorf legen und in einer späteren Runde dann den Wagner. Allerdings musst du die korrekte Reihenfolge einhalten, also zuerst die vorderste Person, dann die 2., dann die 3. in der Produktionskette usw.

Achtung: Die Start-Personen, die stets zuerst in einer Produktionskette stehen, können bis zu **zwei** Produktionsketten versorgen! Ein/e HolzfällerIn könnte also z. B. von einer Radmacherin und gleichzeitig einem Tischler abgedeckt werden (und die Radmacherin später vom Wagner). Auf der nächsten Seite folgen dazu Beispiele!



Beispiele Bauphase

Spieler B will den Wagner spielen. Wie der Produktionsketten-Text besagt, setzt der Wagner HolzfällerIn und Reifenmacherin voraus.

Im Dorf liegt bereits die Startkarte sowie HolzfällerIn und Tischler. Der erhöht das Bau-Limit von Spieler B auf 3 Karten. Spieler B will Reifenmacherin, Wagner und Schweinehirt aus der Hand spielen. Damit alle sehen, was er macht, legt er die drei Karten unterhalb seines Vorrats an.

Im nächsten Schritt legt Spieler B die 3 Personen in sein Dorf. Der Schweinehirt deckt die Symbole der Gründungskarte ab und lässt nur die Berufsbezeichnung frei. Dann kommt die Reifenmacherin auf die HolzfällerIn. Damit hat die HolzfällerIn das Maximum ihrer 2 Produktionsketten erreicht. Zum Schluss legt Spieler B den Wagner auf die Reifenmacherin.

Achtung: Auf Personen, die den Beginn einer Produktionskette bilden (z.B. Gründungskarte, HolzfällerIn, Schäfer etc.) können nebeneinander 2 Personen angelegt werden. Dadurch beginnt ihr 2 Produktionsketten. Diese dürfen sowohl gleich als auch unterschiedlich sein!

Start-Personen erhalten

In der Bauphase kannst du auch folgende Start-Personen erhalten: HolzfällerIn, HeuwenderIn und BergarbeiterIn. Alle Personen mit den Symbolen Heu, Erz und Holz benötigen eine dieser Start-Personen, bevor sie angelegt werden können.

Um eine Start-Person zu erhalten, lege zuerst eine beliebige Person aus deiner Hand verdeckt auf einen beliebigen Stapel in der Auslage. Du musst die Vorderseite der abgelegten Karte niemandem zeigen. Nimm dir dann die gewünschte Start-Person und lege sie direkt in dein Dorf. Das darfst du bis zu 3x in der Bauphase machen.

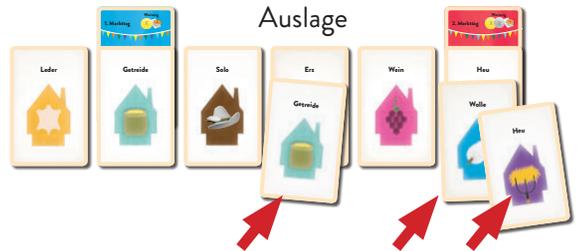
Sind alle Stapel in der Auslage aufgebraucht, lege deine Person auf den Nachziehstapel. Ist auch der aufgebraucht, lege deine Person auf den Ablagestapel.

Achtung: Start-Personen haben nichts mit dem Bau-Limit zu tun! Sie zählen also weder zu deinem persönlichen Bau-Limit, wenn du Personen in dein Dorf legst, noch zur Obergrenze von 5 Personen pro Bauphase.

Beispiel: Start-Personen erhalten.

SpielerIn C legt 3 Personen aus ihrer Hand zurück auf beliebige Stapel in die verdeckten Auslagen. Dann nimmt sie sich 3 beliebige Start-Personen und legt sie in ihr Dorf.

Anschließend führt SpielerIn C ihre 3 Bauaktionen aus und legt den Schmied auf die Bergarbeiterin, den Viehzüchter auf den Heuwender sowie einen Kerzenmacher. Der ist eine Solo-Karte und kann ohne Voraussetzungen angelegt werden.



Schlösser

Für das erste Spiel empfehlen wir euch, ohne die Schlösser-Regeln und wie man Schlösser freischaltet zu spielen. So fällt der Einstieg ins Spiel leichter. Spielt aber nach der ersten Partie unbedingt mit den Schlösser-Regeln. Sie bringen mehr Interaktion und Strategie ins Spiel.

Willst du eine Person mit Schloss **A** spielen, musst du es freischalten. Das macht die Person, die unter der Berufsbezeichnung neben dem geöffneten Schlosssymbol **B** steht. Prüfe, ob du oder jemand anders diese Person im eigenen Dorf hat.

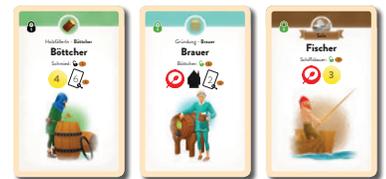
Spielst du eine Person mit Schlosssymbol aus, müssen dafür immer 2 Gold bezahlt werden. Dafür gibt es 3 Möglichkeiten, die du der Reihe nach prüfst:

- 1) Ist die freischaltende Person in **deinem Dorf**? Dann nimm dir 2 Gold **von der Bank** und lege sie auf diese Person. Das geht auch, wenn du die freischaltende Person gerade eben gespielt hast.
- 2) Ist die freischaltende Person hingegen in **einem anderen Dorf**? Dann **musst** du 2 Gold **aus deinem Vorrat** auf diese Person legen. Gibt es mehrere mögliche freischaltende Personen in anderen Dörfern zur Auswahl, suchst du dir aus, welche du bezahlst.
- 3) Liegt **keine** freischaltende Person aus? Dann zahle 2 Gold **aus deinem Vorrat** in die Bank.

Hast du bei 2) oder 3) nicht genügend Gold, kannst du die Person nicht ausspielen.

Beispiel: Freischalten von Schlössern.

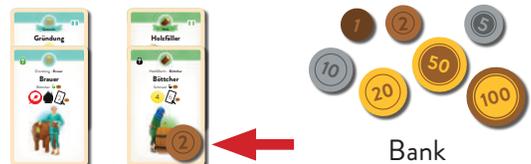
Spieler D will den Böttcher, den Brauer und den Fischer in sein Dorf spielen. Alle drei haben Schlösser und müssen erst freigeschaltet werden.



Zuerst spielt Spieler D den Böttcher. Die freischaltende Person ist der Schmied. Da Spieler D keinen eigenen Schmied hat, muss er 2 Gold aus seinem Vorrat auf den Schmied in einem anderen Dorf legen.



Danach spielt Spieler D den Brauer. Der wird vom Böttcher freigeschaltet, den Spieler D gerade eben in sein Dorf gelegt hat. Damit darf sich Spieler D 2 Gold aus der Bank nehmen und auf seinen Böttcher legen.



Zum Schluss spielt Spieler D den Fischer. Der wird vom Schiffsbauer freigeschaltet. Da niemand einen Schiffsbauer hat, zahlt Spieler D 2 Gold von seinem Vorrat an die Bank.



Das Schlüsselbund-Symbol

Die Zahl im Schlüsselbund-Symbol gibt an, wie viele verschiedene andere Personen es im Spiel gibt, die von dieser Person freigeschaltet werden können.

Der Schmied könnte also bis zu 10 andere Personen freischalten und dadurch im besten Fall 20 Gold anhäufen.



Spezial-Personen ausspielen

Ihr könnt **in der Bauphase** in eurem Zug auch rote Spezial-Personen ausspielen. Diese geben euch mächtige Sonderaktionen. Die jeweiligen Regeln findet ihr direkt auf den Karten.

Manche Spezial-Personen haben ein **Ablegen-Symbol**. Das bedeutet, dass diese Karte direkt auf den Ablagestapel kommt, nachdem die Sonderaktion ausgeführt wurde.

Achtung: Spezial-Personen mit Ablegen-Symbol **A** zählen nicht zum Bau-Limit! Du kannst also so viele davon in deinem Zug spielen, wie du magst.



Spezial-Personen, die dieses Ablegen-Symbol hingegen **nicht** haben (wie z. B. der Mönch), **zählen zum Bau-Limit**, da sie wie die anderen Personen auch ins Dorf gelegt werden!

Beispiel: Spezial-Personen.

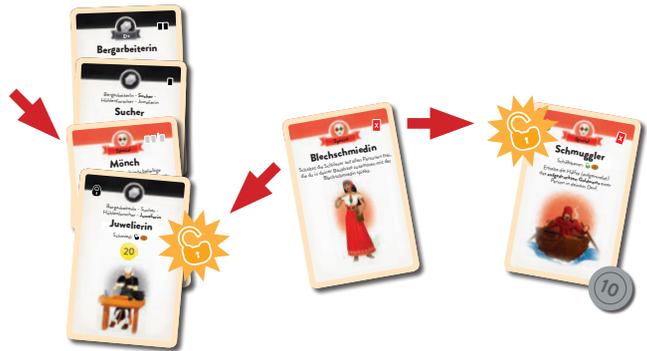
Spielerin A will zu Beginn des Spiels den Mönch und den Juwelier spielen. Dadurch erreicht sie ihr Bau-Limit von 2 Personen. Zusätzlich spielt sie noch den Schmuggler und die Blechschmiedin. Da diese beiden ein Ablegen-Symbol haben und damit direkt nach dem Ausführen der Sonderaktion auf den Ablagestapel kommen, zählen sie nicht zum Bau-Limit von Spielerin A.



Der Mönch ist eine Art Joker im Spiel.

Spielerin A nutzt ihn daher als Ersatz für den Höhlenforscher, und legt ihn zwischen Sucher und Juwelier.

Die Blechschmiedin kann beliebig viele Schlösser freischalten. Spielerin A nutzt die Blechschmiedin also, um das Schloss auf dem Juwelier freizuschalten. Außerdem spielt sie den Schmuggler, um die Hälfte des Goldes des Juweliers zu erhalten. Auch der Schmuggler hat ein Schloss, das die Blechschmiedin ebenfalls freischaltet. Anschließend legt Spielerin A Schmuggler und Blechschmiedin auf den Ablagestapel.



Ende der Bauphase

Haben alle ihre Bauphase beendet, prüft ihr, ob ihr Nahrung im eigenen Dorf habt. Wer nach der Bauphase **keine Nahrung** im eigenen Dorf hat, muss die eigene Gründungskarte auf die Rückseite drehen, auf der 1 Nahrungssymbol abgebildet ist. **B**

Achtung: Einmal umgedrehte Gründungskarten bleiben bis zum Ende des Spiels auf der Nahrungsseite und können **nicht** mehr auf die Seite mit dem Gold zurück gedreht werden!

Beispiel: Spieler B hat keine Nahrung mehr in seinem Dorf. Er muss daher seine Gründungskarte auf die Nahrungsseite drehen.

Anschließend wird die LOS!-Karte im Uhrzeigersinn um eine Position weitergegeben. Damit endet die Bauphase.

Prüft nun, ob ein Markttag stattfindet. Falls nicht, beginnt wieder mit einer Drahtphase usw.



1. Markttag

Sind die beiden linken Stapel in der verdeckten Auslage leer, findet **nach der Bauphase** der 1. Markttag statt. Dreht die Karte 1. Markttag zur Erinnerung daran auf die Seite. 

Am 1. Markttag erhaltet ihr wie folgt Gold:

- Summe der Goldwerte, die auf den Personen aufgedruckt sind UND
- Summe der Werte auf den Münzplättchen, die auf eigenen Personen liegen.

Achtung: Silbersymbole werden am 1. Markttag **nicht** gewertet. Lasst außerdem die Münzplättchen auf euren Personen liegen, da sie erst nach der Silberwertung am 2. Markttag in euren Vorrat kommen. Außerdem werden nur Personen, die in einer Produktionskette oben liegen, gewertet! Überdeckte Goldsymbole von darunter liegenden Karten bringen kein Gold!

Nehmt euch das Gold reihum aus der Bank. Habt ihr alle euer Gold, endet der 1. Markttag. Legt die Karte auf den Ablagestapel und beginnt mit der nächsten Draftphase.

Wertungsbeispiel 1. Markttag

Die beiden linken Stapel sind aufgebraucht. Damit findet der 1. Markttag am Ende dieser Runde statt und ihr dreht die Karte 1. Markttag auf die Seite.

Nun ist Spielerin C an der Reihe beim 1. Markttag. Sie muss in ihrem Dorf lediglich die sichtbaren Goldsymbole sowie den Wert der Münzplättchen auf ihren Personen addieren. Den Freimaurer ignoriert sie, da er erst am 2. Markttag gewertet wird. Insgesamt erhält Spielerin C 23 Gold (2 vom Strohdachdecker, 4 vom Bettenbauer, 9 vom Wagner sowie für die Münzplättchen im Wert von 8 weitere 8 Gold) und nimmt sie sich von der Bank. Die Münzplättchen lässt sie auf ihren Personen liegen. Diese kommen erst beim 2. Markttag in den persönlichen Vorrat.



2. Markttag

Sind alle Stapel in der Auslage leer, findet der 2. Markttag statt. Erneut bringen aufgedruckte Goldwerte euch die gleiche Summe in Gold. Außerdem wertet ihr auch die Silbersymbole!

Legt deshalb erst am Ende des 2. Markttags die Münzplättchen von euren Personen in euren Vorrat.

Silbersymbole

Manche Personen haben **Silbersymbole**  sowie eine **Bedingung**, die beschreibt, wofür es am 2. Markttag Gold gibt.

Achtung: Für die Bedingung darfst du nur Personen **in deinem Dorf** berücksichtigen! So wertet z. B. ein Lebensmittelhändler nur die Nahrungssymbole in deinem Dorf.

Das Spiel unterscheidet in Silber- und Goldsymbole, da manche Karteneffekte sich nur auf Gold beziehen, nicht aber auf Silber.

Beispiel: Die Schnitzerin wertet das Goldsymbol des Schiffsbauers, aber nicht den Wert des Silbersymbols bei der Flößerin.

Achtung:

- Bei Nahrung, Bau und Gold werden nur die Symbole auf den **obersten Personen** eurer Produktionsketten gewertet!
- Die **Betriebsart** und **Schlösser** werden hingegen **immer** gewertet, egal an welcher Position in der Produktionskette die Person ist.
- Einige Spezial-Personen und Personen mit Silbersymbol bringen so viel Gold, wie der **aufgedruckte** Goldwert. Das heißt, dass Münzplättchen, die evtl. auf einer Person liegen, **nicht** gewertet werden. So erhält die Schnitzerin für den Wagner exakt 9 Gold, auch wenn der zusätzlich bis zu 4 Gold in Form von Münzplättchen haben kann.



SPIELENDEN

Nach dem 2. Markttag endet das Spiel. Wer nun das meiste Gold im eigenen Vorrat hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Personen im eigenen Dorf hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere GewinnerInnen.

Wertungsbeispiel: 2. Markttag mit Silbersymbolen

Spieler D hat 2 Lebensmittelhändler. Jeder davon gibt 3 Gold je Nahrungssymbol im eigenen Dorf. Da es 3 Nahrungssymbole im Dorf gibt (1x Gründungskarte, 2x Milchmagd), bringen beide je 9 Gold. Außerdem sind auf dem Böttcher 4 Gold aufgedruckt. Insgesamt nimmt sich Spieler D also 22 Gold (9+9+4) aus der Bank. Anschließend legt er auch die Münzen vom Tischler in seinen Vorrat.

Nun muss Spieler D nur noch das Gold in seinem Vorrat addieren und mit den anderen vergleichen.



MODULE

Wenn ihr mehr Strategie oder Interaktion mit den Mitspielern wollt, könnt ihr auch mit einem oder mehreren der folgenden Module spielen.

Modul Unterstützung

Manche Personen arbeiten hart. Andere wirken Wunder.

Dieses Modul beinhaltet 5 Spezial-Personen mit einem Herz-Symbol unten rechts sowie 1 Übersichtskarte.

Vor dem Spiel:

- 1) Mischt die 5 Karten.
- 2) Gebt allen **zusätzlich eine** Karte. Nicht benötigte Karten legt ihr in die Schachtel.
- 3) Während des Spiels funktionieren die Karten wie andere Karten.

Modul Profiteur

Keine Sorge, ich koste nur 1 Gold. Pro Tag.

Dieses Modul beinhaltet 8 Spezial-Personen mit einem Geldsack-Symbol unten rechts sowie 1 Übersichtskarte.

Die Profiteure führen ein neues Symbol ins Spiel ein: das Bronzesymbol.

Diese funktionieren genauso wie Silbersymbole, bringen aber **nach jeder Bauphase** Gold!

Mischt **vor dem Spiel** die 8 Karten mit den anderen Karten **bevor** ihr die Handkarten verteilt.

Symbol
Karten mit Bronze-Symbol bringen **nach jeder Bauphase** den angegebenen Goldwert. Das gilt auch für die Runde, in der die Person mit dem Bronze-Symbol gelegt wurde.

Achtung: Pro Runde darf je SpielerIn **nur 1** Bronze-Symbol **gewertet** werden!

Modul Entwicklung

Über das ganze Land verstreut finden sich Gebäude aus der goldenen Zeit.

Dieses Modul beinhaltet 12 Entwicklungskarten mit drei möglichen Ausrichtungen: Gemeinschaft, Handel, Produktion. Außerdem gibt es 3 Übersichtskarten, eine für jede Ausrichtung.

Vor dem Spiel: Mischt die 12 Entwicklungskarten, zieht je 1 Karte Gemeinschaft, Handel und Produktion und legt sie offen neben die Auslage. Legt die jeweiligen Übersichtskarten mit dem passenden Symbol neben diese Karten (siehe Abbildung).



Entwicklungsphase

Nach jeder Bauphase und **vor** einem möglichen Markttag findet nun eine Entwicklungsphase statt. Dabei prüft ihr, wer die jeweilige Entwicklungswertung gewinnt. Auf jeder Entwicklungskarte steht eine Bedingung sowie die Belohnung für den Gewinn. So bringt z. B. der Marktplatz 5 Gold, wer

am meisten Nahrungssymbole hat. Geht dabei für Handel und Gemeinschaft wie rechts abgebildet vor:

Die **Produktion** weicht etwas von den anderen Entwicklungen ab: Schritt 1 ist identisch zu Handel und Gemeinschaft. Bei Schritt 2 nimmst du dir zuerst das **Gold** wie auf der Produktionskarte angegeben. In Schritt 3 nimmst du dir die Produktionskarte selbst. Nahrungs- und Bausymbole kannst du in der folgenden Runde nutzen, um dein Nahrungs- und Bau-Limit zu erhöhen. Die Obergrenze von 5 gilt aber weiterhin! Lege die Produktionskarten vor der nächsten Entwicklungsphase zurück neben die Auslage.

Achtung: Gold sowie Nahrungs- und Bausymbole auf Entwicklungskarten werden für Silber- und Bronzesymbole nicht berücksichtigt!

Nach jeder Bauphase und vor einem möglichen Markttag:

- 1) Erfüllt jemand **allein** die Bedingung auf der Entwicklungskarte:
JA: Nimm dir diese Karte.
NEIN: In dieser Runde gibt es **keine** Belohnung.
- 2) Sind alle Mehrheiten geklärt, nimm dir **sofort** die Belohnung.
- 3) Lege diese Karte dann zurück neben die Entwicklungskarte.
- 4) Anschließend folgt ggf. ein Markttag.

ERLÄUTERUNGEN ZU PERSONEN IM GRUNDSPIEL

Der **Gehilfe** kann gegen jede andere Person in einem beliebigen Dorf getauscht werden, die 1) Teil einer Produktionskette ist und 2) bereits von einer anderen Person überdeckt ist. Die so ausgetauschte Person muss sofort ins eigene Dorf gelegt werden, wobei die üblichen Regeln der Bauphase gelten. Den Gehilfen einzusetzen, verbraucht nur 1 Bau-Aktion.

Achtung: Der Gehilfe kann nicht dazu genutzt werden, Gründungskarten aus anderen Dörfern zu stehlen. Er kann aber gegen eine **eigene** Gründungskarte getauscht werden, wenn auf dieser bereits eine weitere Person liegt. Wenn du das tust, kannst du dir ausuchen, mit welcher Seite du die Gründungskarte bei dir anlegst (Geld oder Nahrung).

Der **Mönch** kann wie eine Art Joker als beliebige Person in einer Produktionskette dienen, solange er nicht die oberste Karte in einer Produktionskette ist. Das heißt ein Mönch wird immer zusammen mit einer weiteren Person ausgespielt, die dann **auf den Mönch** gelegt wird. Die Produktionskette, in die der Mönch gelegt wird, muss alle Personen in korrekter Reihenfolge beinhalten. Es ist erlaubt, 2 Mönche in einer Produktionskette zu nutzen.

Mönche und Gehilfen ersetzen die Personen nicht vollständig. Sie dienen nur zum Austausch der Personen bzw. zum Einhalten der Reihenfolge in der Produktionskette. Sie ersetzen nicht die sonstigen Symbole auf der ausgetauschten Person! Außerdem gehören sie weiterhin zur Betriebsart **Spezial**. Diese beiden Personen dürfen nie ganz oben ausliegen und müssen immer von einer anderen Person überdeckt sein.

Sollten Mönch oder Gehilfe die **unterste Karte** in einer Produktionskette sein, können wie bei anderen Start-Personen auch zwei Produktionsketten darauf begonnen werden. Diese müssen aber der **gleichen Betriebsart** angehören.

Die **Blechschmiedin** kann mehrere Schlösser freischalten, auch wenn diese sonst von unterschiedlichen Personen freigeschaltet werden. Es spielt keine Rolle, ob die freischaltende Person in einem fremden Dorf vorhanden ist. Die Blechschmiedin schaltet die gleichzeitig mit ihr ausgespielten Personen **umsonst** frei.

Achtung: Wer die Blechschmiedin spielt, darf entscheiden, welche Schlösser sie freischaltet und welche nicht. Das macht z. B. dann Sinn, wenn man selbst eine oder mehrere freischaltende Personen im eigenen Dorf hat, damit diese Gold aus der Bank erhalten.

Der **fahrende Händler** gibt 3 Gold für jeweils 2 Goldsymbole in deinem Dorf. Nicht für je 2 Gold allgemein! Sind z. B. die einzigen Goldsymbole in deinem Dorf auf zwei Juwelieren, die jeweils 20 Gold bringen, so gibt dir der fahrende Händler dennoch nur 3 Gold!

Bei **Flößerin** und **Priester** zählen die Betriebsart-Symbole auf ihrer Karte ebenfalls für deren Wertung!

Achtung: Einige Personen haben 2 Betriebsart-Symbole, was sie für den 2. Markttag wertvoller macht.

Die **Schnitzerin** gibt so viel Gold, wie die Goldwerte auf den Personen in deinem Dorf zusammengekommen. Hast du z. B. den Wagner (9 Gold) und den Böttcher (4 Gold), bringt dir die Schnitzerin 13 Gold.

Der **Vermittler** verdoppelt den Wert der Münzplättchen auf einer Person deiner Wahl in deinem Dorf.

Unterstützung

Der **Gönner** erlaubt dir, eine Person von deiner Hand direkt in dein Dorf zu spielen. Du kannst deine Handkarte also nicht gegen eine Start-Person tauschen! Handkarten gegen Start-Personen zu tauschen geht nur in der Bauphase.

Achtung: Mit dem Gönner darfst du keine Spezial-Personen ausspielen!

Der **Prophet** kann **nicht** den Nachziehstapel durchsuchen! Sobald du 1 Person vom verdeckten Stapel genommen hast, legst du den restlichen Stapel in beliebiger Reihenfolge verdeckt zurück in die Auslage.

Rekrutiererin: Solltest du eine Person aus der offenen Auslage nehmen, fülle die offene Auslage sofort wieder auf, bevor du die nächste Person nimmst.

Taubenzüchterin: Nachdem du die Person deiner Wahl vom Nachziehstapel genommen hast, legst du die anderen 5 Personen in beliebiger Reihenfolge verdeckt zurück auf den Nachziehstapel.

Profiteur

Freiberuflerin: Du darfst auch deine eigene Freiberuflerin zahlen, um eine weitere Bauaktion zu erhalten.

Achtung: Pro Bauphase darfst du die Freiberuflerin nur 1x nutzen! Sollten allerdings 2 Freiberuflerinnen ausliegen, darfst du beide jeweils 1x nutzen. Das Bau-Limit von 5 gilt weiterhin!

Der **Kapitän** bringt 1 Gold pro aufgedrucktem Goldsymbol in deinem Dorf (nicht für all dein Gold oder Münzplättchen)!

Die **Kutscherin** bringt 1 Gold pro Produktionskette aus mindestens 3 Personen. Dabei ist es egal, ob es z. B. 1 Bergarbeiterin mit 2 Schmieden ist oder 1 Holzfäller mit 1 Radmacherin und 1 Wagner. In beiden Fällen bringt die Kutscherin 1 Gold.

Entwicklung

Alle Entwicklungen: Wie bei jeder Wertung im Spiel gilt auch hier, dass Gold-, Nahrungs- oder Bau-Symbole, die von anderen Personen abgedeckt sind, nicht zählen! Ebenso wenig zählen Symbole auf anderen Entwicklungskarten.

Achtung: Schlösser und Betriebsart-Symbole zählen hingegen auch, wenn sie abgedeckt sind.

Gasthaus: Zeigt euch nur die Rückseiten eurer Handkarten, um zu klären, wer die meisten Spezial-Personen hat. Ihr müsst euch nicht die Vorderseiten zeigen!

Kirche: Wer die meisten Personen im eigenen Dorf hat, gewinnt diese Entwicklungskarte. Ihr zählt also die Anzahl an Karten, nicht die Betriebsart-Symbole! Bei der Belohnung „verdeckt“ darfst du die oberste Karte von einem verdeckten Stapel oder auch vom Nachziehstapel nehmen. Du musst den anderen nicht zeigen, was du gezogen hast.

Ochsenkran, Sägemühle, Windmühle: Da diese Entwicklungskarten bis zur nächsten Entwicklungsphase bei dem/der jeweilige/n GewinnerIn bleiben, kannst du die jeweiligen Nahrungs- oder Haussymbole bis dahin nutzen. Das gilt auch für den Fall, dass bis dahin jemand anderes vor der nächsten Entwicklungsphase besser bei der Wertung um diese Entwicklungskarte dastehen sollte, als du.

Schänke: Du kannst jede beliebige Start-Person nehmen, entweder 1 BergarbeiterIn, 1 HolzfällerIn oder 1 HeuwenderIn. Spiele die gewählte Start-Person sofort in dein Dorf.

Windmühle: Eine Produktionskette muss mindestens aus **2 Karten** bestehen, um als solche zu zählen. Solo-Personen zählen also nicht für die Wertung um die Windmühle!

Draftphase

Ihr draftet reihum 1 Person bis zu eurem Draft-Limit (2+1 je weiterer Nahrung, max. 5). Ihr **müsst** bis zu eurem Draft-Limit draften!

Bauphase

Reihum führt ihr nacheinander eure komplette Bauphase aus.

Platziert Personen in euer Dorf bis zu eurem Bau-Limit (2+1 je Bau-Symbol, max. 5). Ihr dürft auch weniger Personen platzieren als euer Bau-Limit, wenn ihr das wollt. Schlösser müssen freigeschaltet werden (S. 9)!

Legt 1 Person aus der Hand zurück auf die Stapel, um 1 Start-Person zu erhalten (max. 3 je Runde). Spielt ihr Spezial-Personen, die anschließend auf den Ablagestapel kommen, zählen diese nicht zu eurem Bau-Limit.

Am Ende der Bauphase wechselt die LOS!-Karte im Uhrzeigersinn weiter.

Markttag

Wird ein Markttag ausgelöst, findet er nach der Bauphase statt.

Der 1. Markttag findet statt, wenn die ersten beiden verdeckten Stapel aufgebraucht sind. Ihr erhaltet nun so viel Gold, wie in eurem Dorf vorhanden ist (aufgedruckt und in Form von Münzplättchen). Die Münzplättchen bleiben auf den Personen liegen. Achtung: Silbersymbole werden noch nicht gewertet!

Der 2. Markttag findet statt, wenn alle Stapel in der Auslage aufgebraucht sind. Es gibt wieder so viel Gold wie auf den Personen aufgedruckt ist. Zusätzlich erhaltet ihr auch das Gold für erfüllte Bedingungen von Silbersymbolen. Anschließend nehmt ihr evtl noch auf euren Personen vorhandene Münzplättchen zu eurem Vorrat.

Betriebsart-Symbole



Holz, Heu, Erz:

Alle Personen mit diesem Symbol sind Teil einer Produktionskette, die mit den Start-Personen beginnen. Diese machen fast die Hälfte aller Personen in der Auslage aus.

Tipp: Konzentriert euch auf eines dieser Symbole.



Wein, Wolle, Leder:

Es gibt nur wenige Personen mit diesen Symbolen. Außerdem müsst ihr zuerst die Personen, die für den Beginn einer solchen Produktionskette benötigt werden, aus der Auslage draften.

Tipp: Habt ihr begonnen, diese zu sammeln, dann draftet weitere Personen von den verdeckten Stapeln.



Getreide:

Diese Personen bilden Produktionsketten, die mit den Startkarten beginnen. Denkt daran: Ihr könnt nur 2 Personen bzw. Produktionsketten auf euren Gründungskarten haben.

Tipp: Alle diese Personen bringen Nahrung.



Solo:

Diese Personen bilden keine Produktionsketten und können allein platziert werden.



Spezial:

Diese Personen haben Sonderregeln, die jeweils auf den Karten stehen. Denkt daran: Spezial-Personen, die nach Aktion auf den Ablagestapel kommen, zählen nicht zu eurem Bau-Limit.

Tipp: Wenn in der Auslage gerade nichts Interessantes ist, drafte doch eine verdeckte Spezial-Person. Vielleicht ist sie dir noch nützlich!

Danksagung:

Ida Marie Bjørknes, Carly Coussens, Matthew Dunstan, Stuart Garside, Caezar Al-Jassar, David Digby, David Ellis, David Barnett, Steph Hogg, Paul Bates, Jon Parry, Dave Tucker, Dan Marnie, James Colmer, Adnan Choudhury, Sharmin Choudhury, Sam Julian.

Besonderer Dank gilt den Kickstarter-Unterstützern und der Facebook-Community, den BGG Forums-Nutzern, den Mitarbeitern und Nutzern von Tabletopia, die Nutzer des Tabletop Simulators und allen, die beim Testen beteiligt waren und uns Feedback gegeben haben.

Der Kosmos-Verlag dankt allen an diesem schönen Projekt beteiligten Personen.

© 2019 Sinister Fish Games
Autor & Illustration: Haakon Hoel Gaarder
Realisation: David J. Clarke
www.sinisterfish.com



Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Mirko Aki a Suzuki
Redaktion: Michael Sieber-Baskal
Art.-Nr. 691400

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG,
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 21 91-0
Fax: +49 711 21 91-199
info@kosmos.de
kosmos.de

