

SPELVERLOOP:

- * Er zijn 4 kapittels (I tot IV) die elk uit 6 rondes bestaan. Voor elk kapittel zijn er 6 gebeurteniskaarten (1 per ronde).
- * Elk kapittel stelt enkele jaren voor waar de spelers bouwplannen uitvoeren en zo overwinningspunten (OP) kunnen bekomen.
- * Op het einde van elk kapittel moet iedere speler zijn verplichtingen nakomen. Anders verlies je OP's en krijg je een straf.
- * Na kapittel II breekt de pest uit. Door de burgers te verzorgen kunnen ook OP's bekomen worden.
- * Na kapittel IV wint de speler met het meeste OP's.

VERLOOP VAN EEN RONDE:

Elke ronde heeft het volgende verloop

1. De bovenste gebeurtenis nemen en uitvoeren.
2. De gebeurteniskaart plaatsen.
3. Inkomen van de spelers.
4. Gunststeen verplaatsen.
5. Iedere speler speelt een actiekaart.

1. De bovenste gebeurteniskaart

- * De startspeler neemt de bovenste gebeurtenis en leest deze voor. De bovenste tekst is voor de sfeer. De onderste tekst wordt uitgevoerd. Deze wordt direct uitgevoerd als de kaart een beige achtergrond heeft. Beginnend met de startspeler voeren alle spelers deze gebeurtenis uit.



- * Gebeurtenissen met een blauwe achtergrond blijven werken tot het einde van het kapittel. (zie verder)



2. De gebeurteniskaart plaatsen

- * De actieve speler legt de kaart op de voorziene plaats "Ratsversammlung". Iedere speler krijgt wat op de hoek van de gebeurteniskaart staat.
- * Het kleine pijltje op de kaart bepaalt het aantal velden dat de gunststeen verplaatst wordt.



3. Inkomen van de spelers

- * Alle spelers krijgen hun inkomen die op de hoek van de gebeurteniskaart staat volgens hun zitplaats aan het spelbord.



Opgelet: Als er goederen niet meer in voorraad zijn, krijgt men een OP.

4. Gunststeen verplaatsen

- * De pijl op de gebeurteniskaart bepaalt hoeveel velden de gunststeen verplaatst wordt. (0, 1, 2 of 3 velden).



- * De actieve speler verplaatst de gunsteen zoveel velden zoals de pijl aangeeft. vb: 2 velden



- * De actieve speler voert de gunst uit waar de steen staat.
- * Als de pijl op "0" staat, blijft de gunststeen staan en gebeurt er niets. Er is pas een nieuwe gunst als de gunststeen verplaatst wordt.

De gunstvelden

^A Königin: de speler krijgt 2 OP als hij minstens 1 loyaliteit bezit.



^A Prior: de speler krijgt 1 vroomheid uit de kathedraal



^A Zunft: de speler krijgt 1 OP voor elk huis die op het bord staat.



^A Priorin: de speler krijgt 2 OP als hij minstens 1 medische wetenschap bezit.



^A Kauffleute: de speler krijgt 1 wol uit de voorraad.



^A König: de speler krijgt 1 OP voor elke loyaliteit die hij bezit.



^A Graf von Shiring: de speler krijgt 1 graan.



^A Bischof: de speler krijgt 1 OP voor elke vroomheid die hij bezit.



^A Geächtete: de speler moet 1 geld betalen. Kan hij dat niet, dan mag hij deze actie niet kiezen.



Opgelet: Loyaliteit, vroomheid en medische kennis worden enkel getoond maar niet afgegeven.

^A De gunststeen gaat altijd met de klok mee en begint opnieuw op het eerste veld (Königin).

^A Als de actieve speler iets krijgt dat niet meer in de voorraad ligt, krijgt hij niets, ook geen OP.

Opgelet: indien een gunstveld afgedekt wordt, telt het veld niet mee bij het verdere gaan van de gunststeen.

De actiekaarten:

^A Graan: de speler ontvangt 1 graan



^A Vroomheid: de speler ontvangt 1 vroomheid



^A Bouwmateriaal: de speler ontvangt 1 hout of 1 steen



^A Bouwplannen: De speler mag 1 of 2 bouwmateriaal op één onvolledig bouwplan plaatsen. Daarvoor krijgt de speler 3 OP per bouwmateriaal (Max 6 OP). De bouwmateriaal mogen niet verdeeld worden over 2 bouwplannen. De meeste bouwplannen komen door gebeurteniskaarten in het spel.



^A Wol- en doekverkoop: de speler mag zoveel wol verkopen als hij wil. Daar krijgt hij 2 geld per wol voor. Er mag slechts 1 doek verkocht worden. De goederen gaan terug naar de voorraad.



^A Privileg: de speler speelt zijn laatst gespeelde kaart nog een 2e keer.



Hinweis vor dem ersten Spiel: Nachdem die Spieler in Kapitel I die 6 mit einem Stern markierten Aktionskarten kennen gelernt und eingesetzt haben, kommen ab dem Kapitel II die 6 zuvor beiseite gelegten Aktionskarten hinzu. Dennoch spielt man in jedem Kapitel auch weiterhin nur 6 Karten, hat jetzt aber die Wahl aus allen 12. Die Regeln hierzu und die Erklärung dieser 6 Aktionskarten müssen Sie erst nach dem ersten Kapitel lesen.

5 Actiekaart spelen.

^A Beginnend met de actieve speler speelt iedereen 1 actiekaart uit zijn hand uit. De gebeurtenis of actie wordt uitgevoerd.

^A De speler legt de actiekaart open voor zich neer.

Spel met 12 actiekaarten:

^A Nadat de speler één kaart open gelegd heeft en de actie heeft uitgevoerd, legt hij nog één kaart verdeckt af naast zijn open stapel.



^A In ieder kapittel kan men slechts 6 kaarten benutten.

^A Zo ontstaat bij iedere speler een open en verdeckte stapel. Op het einde van het kapittel krijgt men alle kaarten terug. Zo begint met een nieuw kapittel terug met alle kaarten.

De volgende 6 actiekaarten

Hausbau: Huisbouw; De speler betaald met 1 passend bouw materiaal en 1 geld. Dan plaatst hij 1 huis op één van de 14 bouwplaatsen links onder op het spelbord. Daar staat vermeld of men hout of steen nodig heeft voor de bouw van het huis. Boven het huis staat afgebeeld wat men aan pacht ontvangt. (opgelet: men mag beide bouwplaatsen met eenzelfde pacht niet bezetten.)



Hauspacht: Huispacht; De speler ontvangt de pacht van 1 of 2 huizen. Wie meer als 2 huizen heeft moet kiezen welke pacht hij wil. Indien de voorraad leeg is, krijgt de speler niets.



Spende: Schenking; De speler doet een schenking aan een bouwplan die nog vrij op het spelbord ligt. Daarvoor betaald hij 1 geld en legt zijn zegel op het bouwplan.



Tuchherstellung: De speler kan 1 of 2 wol omzetten in doek.



Medizin: De speler krijgt 1 geld en 1 OP (voor kleine medische dienst) of kan vanaf kapittel III 1 of meerdere zieke inwoners die besmet zijn met de pest verzorgen. Daarvoor krijgt hij 2 OP en een voordeel die op het bord vermeld is.



Gunst: De speler zet de gunststeen 1 veld verder en voert de actie van dat veld uit.



Einde van een ronde.

Wordt tijdens de ronde een (blauwe) blijvende gebeurteniskaart getrokken blijft deze boven aan de rand van het bord liggen. Ligt er al een kaart komt er een 2e naast. Bij ieder kapittel kunnen maar 2 kaarten liggen. Bij een 3e kaart gaat de 1e weg uit het spel.



Startspelerswissel, linkerspeler wordt startspeler.

De volgende ronde begint.

Einde van een kapittel.

Na 6 rondes eindigt een kapittel. Een speler leest de tekst van de kapittelslot-kaart die men uitvoert:

Op ieder open bouwplan die op het bord legt men een passend bouw materiaal. Is er zowel een steen als houtveld vrij, dan wordt eerst het steenveld gevuld.

Liggen er afdekplaatjes op het bord, dan worden deze afgeruimd.

De blauwe gebeurteniskaarten die aan de rand van het bord liggen worden weggenomen.

Nu moeten alle spelers hun plicht vervullen. Kan een speler zijn verplichtingen niet nakomen, dan verliest hij OP en moet hij een straf ondergaan bij het begin van het volgende kapittel.

Hebben de spelers nog grondstoffen over, dan nemen ze deze mee naar de volgende ronde.

Nieuwe startspeler.

Iedereen krijgt zijn actiekaarten terug.

Na kapittel II wordt het bouwplan toren op het bord gelegd met de 11 pestplaatjes.

De verplichtingen.

Vroomheid:

De spelers moeten 2 vroomheid afgeven en terug op de kathedraal leggen. Wie dat niet kan moet per vroomheid 3 OP afgeven en moet bij het volgende kapittel boete doen.



Graan:

De spelers moeten 2 graan betalen. Wie dat niet kan moet per graan 2 OP afgeven en moet bij het volgende kapittel bedelen.



Geld:

Tot slot moeten de spelers belasting betalen aan de koning. Daarvoor dobbelt men met de dobbelsteen. De belasting heeft een waarde van 2 tot 5. Voor iedere cent dat men niet kan betalen moet men 1 OP afgeven. Bij het volgende kapittel verschijnt men voor het koninklijk gerecht.



Straf:

[^] Boete:

De spelers laten een actiekaart uit hun hand trekken aan het begin van een kapittel die niet meedoet. De speler moet geen kaart meer afgooien.

[^] Bedelen:

De speler die bedelt laat zijn eerste inkomen aan het begin van een kapittel vallen.

[^] Koninklijk gerecht:

De speler die voor het gerecht komt speelt aan het begin van een kapittel 1 open en 1 verdeckte kaart uit die hij niet uitvoerd. De speler heeft maar 5 acties in plaats van 6.

OPGELET:

Na kapittel IV heeft men geen straf meer maar verliest men dubbele OP.

vb: Een speler heeft 1 graan en 2 geld tekort op het einde van het spel, dan verliest deze niet 4 maar 8 OP.

Bescherming tegen straf:

Geeft een speler 1 loyaliteit af, kan deze na ieder kapittel zijn straf laten kwijtschelden. De OP verliest men toch. Een speler kan meerdere straffen laten kwijtschelden als hij maar voor iedere straf een loyaliteit afgeeft.



vb: Een speler heeft 2 graan en 1 vroomheid tekort. Kan hij 2 loyaliteit afgeven is hij van zijn straffen verlost. Heeft hij maar 1 loyaliteit, dan moet hij 1 straf ondergaan.

De bouwplannen:

[^] 5 bouwplannen komen door gebeurteniskaarten in het spel. Omdat niet alle gebeurteniskaarten meedoen is het mogelijk dat niet alle bouwplannen in het spel komen. Enkel de brug en de toren komen altijd in het spel. De toren kan pas in kapittel 3 gebouwd worden.

[^] Komt een bouwplan in het spel, dan wordt deze op zijn plaats op het bord gelegd.

Vb: De Walkmühle wordt gebouwd.

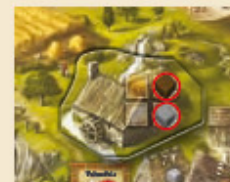


[^] Met de actiekaart Bauvorhaben kan een speler op 1 bouwplan bouwen. Dan legt hij 1 of 2 bouwmaterialen op de voorziene velden op het bouwplan. Op de bruine velden hout en op de grijze velden steen.

[^] Voor elke steen of elk hout dat men bouwt krijgt men 3 OP.

[^] Men mag willekeurig materiaal bouwen.

vb: een speler bouwt 1 hout en 1 steen en krijgt 6 OP



[^] Voor het blauwe bouwveld in de toren zijn er andere regels (zie toren).

Schenken:

[^] Met de actiekaart Spende kan een speler op een bouwplan die niet afgebouwd is een schenking uitvoeren. Hiervoor betaald hij 1 geld en legt zijn zegel op het bouwplan.



[^] Wordt een bouwplan afgebouwd, dan ontvangen de spelers die een schenking hebben gedaan een OP en een voordeel die op het spelbord staat.

[^] Is het spelmateriaal van het voordeel niet meer in de voorraad, krijgt de speler niets.

[^] Een speler mag geen 2 keer een schenking uitvoeren op eenzelfde bouwplan.

vb: Groen en rood krijgen 1 OP en een doek.



[^] Nadien krijgen de spelers hun zegel terug.

[^] Bij de toren en de Marienkapelle krijgt men 2 OP, maar er is geen verder voordeel meer.

[^] Bij het hospitaal mag de speler direct 1 zieke inwoner verzorgen als hij de nodige medische kennis bezit. Zijn meerdere spelers begint men bij de startspeler en dan zo verder.



De pest:

¹ Bij het begin van kapittel III slaat de pest toe in Kings-bridge, namelijk in iedere ronde van kapittel III en IV. Daarom worden op het einde van kapittel II de 11 pestplaatjes verdekt gelegd op de voorziene pestvelden op het spelbord, op 10 huisjes en 1 in het bos (Nr 11).

¹ Op welke plaats de inwoners ziek worden ziet men op de gebeurteniskaarten van kapittel III en IV. Op deze kaarten is een huis afgebeeld met een Nr. Bij dat huis wordt het pestplaatje omgedraaid.
vb: De pest slaat toe in huisje 9



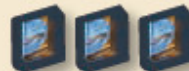
¹ Het getal op het pestplaatje bepaald hoeveel medische kennis men nodig heeft om die persoon te verzorgen. De waarde gaat van 1 tot 5.
vb: Huis 9 heeft minstens 3 medische kennis nodig.



¹ Om een zieke persoon te verzorgen moet men de actiekaart "Medizin" uitspelen. De speler toont zijn medische kennis en toont welke personen (huisjes) hij wil verzorgen.



¹ Als beloning krijgt de verzorger 2 OP en een bijkomend voordeel die bij elk huis staat vermeld.
vb: Bij huis 9 krijgt men 2 OP en mag je een huis bouwen zonder een bouw materiaal en een geld af te geven.



¹ In het bos der vogelvrijen krijgt men enkel 2 OP.



¹ Na het verzorgen wordt het pestplaatje uit het spel genomen.

¹ De speler legt zijn medische kennis terug achter zijn scherm.

¹ Indien men meerdere personen verzorgt, krijgt men per persoon 2 OP en het voordeel vermeld op het bord.

¹ In kapittel IV kan het voorkomen dat er een 2e maal pest opduikt in een huis. Dat heeft geen effect omdat men maar 1 keer de pest kan krijgen.

De toren:

¹ Als de toren volgebouwd is, 8 bouwvelden wordt de torenspits afgebouwd met metaal (blauw blokje). Het hoogst gebouw van Engeland is daarmee af.



¹ De koning schenkt de speler met het meeste loyaliteit het bouw materiaal metaal. Daarvoor krijgt deze speler 3 OP.

¹ Indien de toren niet volgebouwd is schenkt de koning niets.



Einde van het spel:

¹ Het spel eindigt na kapittel IV.

¹ Nadat de spelers hun plichten vervuld hebben, krijgen de spelers nog 1 OP per steen en hout. 1 geld is 0,5 punt. Al de rest is geen punten.

¹ Bij gelijkstand wint diegene met het meeste vroomheid. Dan loyaliteit en medische kennis.



Verdere regels:

¹ De actie- en aflegstapel stijgen gelijkmatig. Ook als een speler vrijwillig of gedwongen een actiekaart moet weggooien (ook bij koninklijk gerecht).

¹ Als iets afgegeven wordt komt het onmiddellijk terug op de voorziene oorspronkelijke plaats.

¹ Graan en vroomheid zijn bewust krap gehouden. Zeker bij een spel met 4 moet men plichtsbewust zijn.

¹ Er zijn ook bij de onmiddellijke gebeurteniskaarten enkele kaarten die langer als 1 ronde een uitwerking kunnen hebben. (vb: die Bauvorhaben of het afdekken van gunstvelden.)

¹ Indien een speler bij een directe gebeurteniskaart iets omwisselen wil, mag hij dat maar 1 keer doen. Bij de blijvende kaarten mag de speler dat 1 keer per ronde doen.

¹ De afdekplaatjes dienen om velden af te dekken op het bord zoals gunstvelden, marktvelden en bouwplannen.

¹ Een speler kan na kapittel IV door loyaliteit de dubbele negatieve OP halveren. De oorspronkelijke punten zoals vermeld op de overzichtskaart verliest men toch.

¹ Men kan niet minder dan nul OP hebben.



Wol kan enkel nog voor 1 geld verkocht worden op de markt.

Ter herinnering kan men 1 geld op het marktveld leggen. Deze kaart heeft geen invloed op doek.



Iedere speler verliest 1 huis. Indien men geen huis heeft verliest men 2 OP. De spelers nemen het huisje van het spelbord. Het huis kan later terug gebouwd worden.



Iedere speler kan verzaken aan zijn actie en bekommt hiervoor een medische kennis.

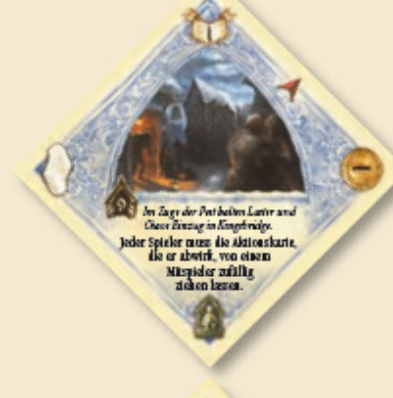
De speler legt 1 actiekaart open en 1 verdekt af zonder de actie uit te voeren.



Iedere speler verliest 2 goederen naar keuze: geld, wol, doek, hout, steen of graan. Indien een speler niets heeft, heeft hij geluk en verliest hij niets.



De actiefase vervalt. Iedereen legt 1 actiekaart open en 1 actiekaart verdekt af zonder de actie uit te voeren. Komt deze kaart in het begin van een kapittel, dan moet de speler die gestraft is met het koninklijk gerecht, 2 kaarten afgooien, dus aan 2 acties verzaken.



Iedere speler moet de kaart die hij in de actiefase weggooit willekeurig laten trekken door een andere speler. Dit is de verdekte kaart. De spelers mogen de getrokken kaart niet bekijken.



Men mag aan geen enkel bouwplan verder bouwen uitgezonderd Priorspalastes. Alle bouwplannen worden met een afdekplaatje bekekt. Op het einde van een kapittel wordt enkel op Priorspalastes 1 bouw materiaal gelegd.



Het bouwplan toren wordt gebouwd met materiaal uit de algemene voorraad. Bij een tekort aan materiaal in de voorraad moet men zich uitzonderlijk behelpen met ander materiaal. De toren wordt in ieder geval afgebouwd en het metaal wordt weggeschonken door de koning.