

BRUNO FAIDUTTI

CITADELS

In Citadels wetteiferst du darum, die nächste Baumeister*in des Königreichs zu werden, indem du die beeindruckendste mittelalterliche Stadt erbaust. Um erfolgreich zu sein, musst du Intrigen spinnen, Gold heranschaffen sowie die Dienste verschiedener Charaktere in Anspruch nehmen.

ZIEL DES SPIELS

In jeder Runde wählst du einen Charakter, der eine besondere Fähigkeit besitzt. Du erbaust deine eigene Stadt, indem du Gebäudekarten von deiner Hand ausspielst. Diese bringen dir am Spielende Punkte ein.

Das Spiel endet, wenn eine Spieler*in die 7. Gebäudekarte in ihre Stadt gebaut hat. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, wird zur nächsten Baumeister*in des Königreichs gekürt.

MATERIAL



27 CHARAKTERE



8 ÜBERSICHTSKARTEN



87 GEBÄUDE

(12 ADELS- ♠, 11 RELIGIONS- ♣, 20 HANDELS- ♠, 11 MILITÄR- ♣ UND 33 EINZIGARTIGE ♠ GEBÄUDE)



27 ERINNERUNGS-
KARTEN



3 ENTEIGNUNGEN UND
2 ERPRESSUNGEN



1 KRONE UND 25 MÜNZEN
AUS HOLZ

DEIN ERSTES SPIEL

Suche zunächst die 54 Basisgebäude heraus. Diese sind jeweils mit einem dieser 4 Symbole in der unteren linken Ecke gekennzeichnet:



Suche dann die 8 Charaktere und 14 **EINZIG-ARTIGEN GEBÄUDE**  heraus, die in der Tabelle unten aufgeführt sind. Diese stellen das Basis-Szenario dar. Zur besseren Übersicht sind diese Charaktere und einzigartigen Gebäude mit diesem  Symbol gekennzeichnet. Lege alle anderen Charaktere und Gebäude zurück in die Schachtel, diese benötigst du für diese erste Partie nicht.

CHARAKTERE	
1. Assassine	6. Händlerin
2. Dieb	7. Baumeisterin
3. Magierin	8. Söldner
4. König	(9. Künstlerin) ¹
5. Bischof	
EINZIGARTIGE GEBÄUDE 	
1. Bibliothek	8. Schmiede
2. Drachenhort	9. Spelunke
3. Fabrik	10. Statue
4. Geisterstadt	11. Steinbruch
5. Kartenraum	12. Wunschbrunnen
6. Laboratorium	13. Zauberschule
7. Schatzkammer	14. Zitadelle

2, 3 ODER 8 SPIELER*INNEN

Wir erklären hier das Spiel für 4-7 Spieler*innen. Spielt ihr mit **2, 3 oder 8 Spieler*innen**, müsst ihr zusätzliche Regeln beachten. Lest dazu auf S. 7 nach.

¹ **Hinweis:** Den Charakter mit der Nummer 9 benötigt ihr nur dann zwingend, wenn ihr zu dritt oder zu acht spielt. Falls nicht, legt ihn ebenfalls zurück in die Schachtel.

Hinweis: Wenn du Citadels schon kennst, kannst du gerne direkt unsere Empfehlungen auf S. 9 oder die Regeln zur freien Auswahl auf S. 8 anschauen.

WIE WIRD GESPIELT?

Citadels spielt ihr über mehrere Runden. Jede Runde beginnt mit der Auswahlphase, in der ihr die Charakterkarten herumreicht und euch jeweils einen für diese Runde aussucht. Jeder Charakter hat besondere Fähigkeiten.

Nach der Auswahlphase folgt die Aktionsphase, in der du Einkommen bekommst und neue Gebäude in deiner Stadt bauen kannst.

Die Spieler*in mit der Krone ist Startspieler*in, in der ersten Runde also du. Du bist dafür verantwortlich, dass die einzelnen Schritte in der richtigen Reihenfolge ausgeführt werden. Außerdem rufst du jeden Charakter auf, wenn dieser in der Aktionsphase an der Reihe ist, seinen Zug zu machen.

AUFBAU

Der rechts gezeigte Spielaufbau ist nur für dein erstes Spiel gedacht. Eine Übersicht des Aufbaus für spätere Spiele findest du auf S. 8.

1. Nimm dir die 8 Erinnerungskarten passend zu den in der linken Tabelle angegebenen Charakteren. Lege diese aufsteigend nach ihrer Nummer von 1-8 in die Mitte des Tisches. Diese Karten dienen als Erinnerung, welche Charaktere du im Spiel nutzen kannst.
2. Nimm die angegebenen 14 **EINZIGARTIGEN GEBÄUDE**  und mische sie mit den 54 Basisgebäuden. Gib jeder Spieler*in verdeckt 4 Gebäude als Startkarten.
3. Lege die übrigen Gebäude als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Dies ist der Gebäudestapel.
4. Dann legst du alles Gold als Bank bereit. Jede Spieler*in nimmt sich 2 Gold aus der Bank als persönlichen Vorrat. Jede Spieler*in nimmt sich eine der Übersichtskarten.
5. Du nimmst dir die Krone und die 8 Charaktere.

SPIELAUFBAU (5 SPIELER*INNEN)



AUSWAHLPHASE

Du (die Spieler*in mit der Krone) nimmst dir die gewählten Charaktere und mischst diese verdeckt.

Zunächst ziehst du abhängig von der Zahl der Spieler*innen eine bestimmte Anzahl Charaktere (siehe Tabelle unten). Diese legst du **offen** in die Tischmitte. Dann legst du **1** weitere Karte **verdeckt** ebenfalls in die Tischmitte. Die abgelegten Karten sind in dieser Runde nicht im Spiel.

AUSWAHLPHASE MIT 8 CHARAKTEREN		
Spieler*innen	Offene Karten	Verdeckte Karten
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1 ²

Wichtig: Der Charakter mit der Nummer 4 darf **nicht** unter den offen abgelegten Karten sein. Ist dies der Fall, ziehst du einen neuen Charakter vom Stapel und legst diesen offen aus. Dann mischst du den Charakter mit der Nummer 4 wieder in den Stapel.

Dann nimmst du dir die übrigen Charaktere, schaust sie dir an und wählst **geheim** einen davon aus. Diese Karte legst du **verdeckt** vor dir ab.

Danach gibst du die Charaktere an deine **linke Mitspieler*in** weiter. Diese sucht sich ebenfalls 1 Charakter aus und gibt den Stapel dann im Uhrzeigersinn weiter. Das macht ihr so lange, bis jede Spieler*in genau **1 Charakter verdeckt** vor sich liegen hat. Nachdem die letzte ihren Charakter gewählt hat, legt sie die nicht gewählte Karte **verdeckt** zu den übrigen in die Tischmitte.

² **Sonderregel bei 7 Spieler*innen:** Nachdem die 6. Spieler*in den letzten Charakter an die 7. Spieler*in weitergegeben hat, nimmt sich die 7. Spieler*in die **am Anfang der Phase verdeckt in die Tischmitte gelegte Karte**. Sie darf aus diesen beiden Charakteren 1 auswählen. Die nicht gewählte Karte legt sie verdeckt in die Mitte.

AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase seid ihr **nicht im Uhrzeigersinn** an der Reihe, sondern in aufsteigender Reihenfolge, je nach Nummer eures gewählten Charakters. Die Nummer deines Charakters findest du oben links auf jeder Charakterkarte.

Du (die Startspieler*in) ruft jede Charakter-Nummer in aufsteigender Reihenfolge auf, beginnend mit der Nummer 1 (ASSASSINE). Besitzt eine Spieler*in den aufgerufenen Charakter, muss diese ihre Charakterkarte aufdecken und ist am Zug.

Nachdem der aufgerufene Charakter seinen Zug beendet hat oder wenn keine Spieler*in den aufgerufenen Charakter aufdeckt, ruft du den nächsthöheren Charakter auf. Dies geht so lange, bis alle Charaktere aufgerufen wurden. Danach beginnt eine neue Runde mit der Auswahlphase.



NUMMER DER ASSASSINE

DEIN ZUG

Wenn du am Zug bist, **musst** du dir zunächst Einkommen nehmen. Dabei hast du 2 Möglichkeiten:

- Du nimmst dir **2 Gold** aus der Bank oder
- Du ziehst **2 Karten** vom Gebäudestapel. Davon suchst du dir **1 Gebäude** aus und nimmst es auf die Hand, das andere legst du verdeckt unter den Gebäudestapel.

Danach darfst du 1 Gebäude in deine Stadt bauen. Dazu spielst du 1 Gebäude aus deiner Hand und legst es offen vor dir ab. Du musst so viel Gold an die Bank bezahlen, wie das Gebäude Münzen  oben links zeigt. Das sind die Baukosten.

Pro Zug darfst du **genau 1 Gebäude** bauen (das nennen wir Baulimit von 1). Du darfst aber **keine identischen Gebäude** (mit gleichem Namen) in deine Stadt bauen.

Hast du z.B. bereits eine Taverne ausliegen, darfst du nicht noch eine Taverne bauen.

CHARAKTERFÄHIGKEIT

Jeder Charakter hat eine oder mehrere Fähigkeiten, die unten auf der jeweiligen Karte beschrieben sind. Jede Fähigkeit **darfst** du, wenn du an der Reihe bist, **einmal pro Zug** zu einem bestimmten Zeitpunkt (je nach Charakter) einsetzen. Wenn kein spezieller

Zeitpunkt angegeben ist, darfst du die Fähigkeit innerhalb deines Zuges zu einem Zeitpunkt deiner Wahl einsetzen.

Diese Fähigkeiten sind das Herz des Spiels, es macht also Sinn, dass du dich vor Spielbeginn mit den einzelnen Fähigkeiten vertraut machst. Die Charakterfähigkeiten erklären wir im Einzelnen auf den Seiten 10-14. Wenn nicht anders beschrieben, sind Charakterfähigkeiten immer optional.

Benenne einen Charakter, den du tötest. Der getötete Charakter **setzt** diese Runde aus.

FÄHIGKEIT DER ASSASSINE

*Hinweis: Manche Charaktere geben dir **zusätzliches Einkommen** (Gold oder Karten) für einen bestimmten Gebäudetyp in deiner Stadt. Als Erinnerung haben wir den Edelstein oben links in der Ecke farblich passend zu dem jeweiligen Gebäudetyp markiert.*



DIE HÄNDLERIN GIBT DIR EINKOMMEN FÜR HANDELSGEBÄUDE 

GEBÄUDETYPEN

Es gibt **5 Gebäudetypen**, die du anhand ihrer Farbe und Symbol (siehe unten) erkennen kannst.



ADEL



RELIGION



HANDEL



MILITÄR



EINZIGARTIG

Manche Charakterfähigkeiten und Karteneffekte, die am Spielende Punkte bringen, beziehen sich auf die verschiedenen Gebäudetypen.

Jedes **EINZIGARTIGE GEBÄUDE**  hat einen **Effekt**, der auf der jeweiligen Karte beschrieben ist. Diese Effekte sind vielfältig und geben dir z.B. mehr Einkommen oder zusätzliche Punkte bei Spielende. Karteneffekte sind **freiwillig**, außer es werden die Wörter "musst" oder "darfst nicht" verwendet.

Hinweis: Die vollständigen Regeln der einzelnen Charaktere kannst du auf S. 10-14 nachlesen. Einzelne Gebäude findest du auf S. 15 im Detail beschrieben.

BEISPIEL FÜR EINEN ZUG

Martin hat soeben seinen Zug als **BAUMEISTERIN** (7) beendet. Als nächstes wird der **SÖLDNER** (8) aufgerufen. Du hast dir in der Auswahlphase den **SÖLDNER** genommen, deckst also deinen Charakter auf und bist am Zug.

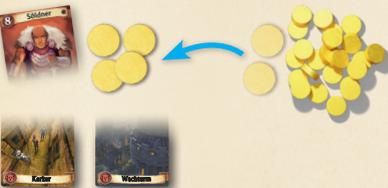
1. Zuvor in dieser Runde hat Helena den **DIEB** (2) aufgedeckt. Der **DIEB** hat die Fähigkeit, einen anderen Charakter zu bestehlen. Helena hat entschieden, den **SÖLDNER** zu bestehlen. Jetzt deckst du den **SÖLDNER** auf und Helena nimmt sich all dein Gold aus deinem Vorrat.



2. Dann nimmst du dir **Einkommen**. Du wählst *Gold nehmen* und nimmst dir **2 Gold** aus der Bank.



3. Als eine Fähigkeit des **SÖLDNERS** nimmst du dir Gold für deine **MILITÄRGEBÄUDE** (17). Du hast **2 MILITÄRGEBÄUDE** (17) in deiner Stadt. Du bekommst also **2 Gold** aus der Bank und hast nun insgesamt **4 Gold**.



4. Mit der zweiten Fähigkeit kannst du **1 Gebäude** einer Mitspieler*in zerstören. Du bezahlst **1 Gold** und zerstörst den Markt von Martin, den dieser ablegen muss.



5. Dann bezahlst du **3 Gold**, um eine Kaserne (17) zu **bauen**, die du in deine Stadt legst. Da du deine Fähigkeit, für **MILITÄRGEBÄUDE** (17) Gold zu bekommen, bereits genutzt hast, bekommst du in dieser Runde kein Gold für die Kaserne.



Dein Zug ist nun zu Ende.

Der **SÖLDNER** war der letzte Charakter in dieser Runde, diese ist nun zu Ende. Die Spieler*in mit der Krone nimmt alle Charakterkarten, mischt sie und bereitet alles für die nächste Runde vor.

SPIELLENDE

Sobald eine Spieler*in das 7. **Gebäude** in ihre Stadt baut, ist die Stadt **abgeschlossen** und damit das Spielende eingeleitet. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle gleich oft an der Reihe waren.

Wichtig: Eine Stadt darf mehr als 7 Gebäude haben. Du darfst keine Gebäude zerstören oder nehmen, die sie sich in einer abgeschlossenen Stadt befinden.

Bei Spielende bekommt ihr für Folgendes **Punkte**:

- 1 Punkt für jedes Gold, das auf deinen Gebäuden abgebildet ist (Baukosten).
- Wenn du in deiner Stadt mindestens 1 Gebäude jedes Gebäudetyps  hast, bekommst du 3 Punkte.
- Hast du deine Stadt als Erste*r abgeschlossen, bekommst du 4 Punkte.

- Hast du deine Stadt abgeschlossen, aber nicht als Erste*r, bekommst du 2 Punkte.
- Extrapunkte von deinen **EINZIGARTIGEN GEBÄUDEN** .

Die Spieler*in mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt die Spieler*in unter diesen, die in der letzten Runde den Charakter mit der **höheren Nummer** aufgedeckt hat.

SONSTIGES

Du kannst jederzeit sehen, wie viel Gold eine Spieler*in in ihrem Vorrat und wie viele Karten sie auf der Hand hat. Dies sind **offene Informationen**.

Gold ist unbegrenzt vorhanden. Sollte es euch dennoch ausgehen, behelft euch z.B. mit echten Münzen.

Es gibt **kein Handkartenlimit**.

BEISPIEL FÜR DIE SCHLUSSWERTUNG

DIE STADT VON MARTIN



$$4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 = 21$$

Mindestens 1 Gebäude von jedem Gebäudetyp (Die Geisterstadt zählt bei Spielende als 1 Gebäudetyp deiner Wahl. Hier als **MILITÄRGEBÄUDE** ).

$$3 + 4 = 28$$

DIE STADT VON HELENA



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 = 25$$

Hat als Erster seine Stadt abgeschlossen.

Stadt abgeschlossen, aber nicht als Erste.

$$2 + 2 = 29$$

2 Extrapunkte für den Drachenhort

Helena gewinnt!

DAS SPIEL BEI 2 ODER 3 SPIELER*INNEN

Im Spiel mit 2 oder 3 Spieler*innen spielt jede von euch mit **2 Charakteren**. Ansonsten spielt ihre das Spiel ganz normal, sodass jede von euch 2 Mal pro Runde am Zug ist (einmal für jede Charakterkarte).

Jede Spieler*in hat allerdings nur **1 Vorrat** für Gold, **1 Kartenhand** und ebenfalls nur **1 Stadt**. Du darfst die Charakterfähigkeit des jeweiligen Charakters nur in **dessen** Zug verwenden.

***Beispiel:** Du hast in der Auswahlphase die **BAUMEISTERIN** und den **SÖLDNER** gewählt. Du kannst dir 1 Gebäude, das du während des Zugs der Baumeisterin gezogen hast, aufheben, um es später in dieser Runde im Zug des Söldners zu bauen.
Du darfst aber **nicht** die Fähigkeit der Baumeisterin, mehr als 1 Gebäude zu bauen, während deines Zugs als Söldner verwenden.*

SPIELENDEN

Sobald eine Stadt **8 Gebäude** hat, gilt diese als abgeschlossen. Damit ist das Spielende eingeleitet. Das Spiel endet nachdem die laufende Runde zuende gespielt ist.

ÄNDERUNGEN BEI 2 SPIELER*INNEN

AUFBAU

Der Charakterstapel besteht aus Charakteren der Nummern 1–8. Den **KAISER** und die **KÖNIGIN** darfst du im 2-Personenspiel nicht verwenden.

AUSWAHLPHASE

Du (die Spieler*in mit der Krone) mischst den Stapel mit den 8 Charakteren und legst zufällig 1 Karte verdeckt in die Tischmitte. Danach nimmst du dir die übrigen 7 Charaktere und wählst geheim 1 davon aus.

Die restlichen 6 Charaktere gibst du an deine Mitspieler*in weiter. Diese sucht sich ebenfalls 1 Charakter aus. Anschließend wählt sie noch 1 weitere Karte aus, die sie verdeckt in die Tischmitte legt.

Die übrigen 4 Charaktere gibst du dir zurück. Von diesen wählst du wieder 1 aus. 1 weiteren Charakter legst du verdeckt in die Tischmitte ab.

Du gibst die beiden verbleibenden Charaktere an deine Mitspieler*in zurück. Diese wählt wieder 1 davon aus und legt die letzte Karte verdeckt in die Tischmitte. Ihr habt nun jeweils 2 Charaktere.

ÄNDERUNGEN BEI 3 SPIELER*INNEN

AUFBAU

Der Charakterstapel besteht aus Charakteren der Nummern 1–9.

AUSWAHLPHASE

Du (die Spieler*in mit der Krone) mischst den Stapel mit den 9 Charakteren und legst zufällig 1 Karte verdeckt in die Tischmitte. Danach nimmst du dir die übrigen 8 Charaktere und wählst geheim 1 davon aus. Die verbleibenden Karten gibst du an deine linke Mitspieler*in weiter, die ebenfalls 1 Karte wählt und die übrigen 6 Karten an ihre linke Mitspieler*in weitergibt.

Nachdem jede Spieler*in 1 Charakter gewählt hat, legt die dritte Spieler*in 1 Karte verdeckt in die Tischmitte. Aus den verbleibenden 4 Charakteren wählt, wieder beginnend mit dir, jede Spieler*in 1 zweiten Charakter aus. Die letzte, nicht gewählte Karte wird verdeckt in die Tischmitte abgelegt.

DAS SPIEL BEI 8 SPIELER*INNEN

AUFBAU

Der Charakterstapel besteht aus Charakteren der Nummern 1–9.

AUSWAHLPHASE

Nachdem die 7. Spieler*in den letzten Charakter an die 8. Spieler*in weitergegeben hat, nimmt sich diese die am Anfang der Phase verdeckt in die Tischmitte gelegte Karte. Sie darf aus diesen beiden Charakteren 1 auswählen. Die nicht gewählte Karte legt sie verdeckt in die Mitte.

REGELN ZUR FREIEN AUSWAHL

Nachdem du das Basis-Szenario  kennengelernt hast, kannst du durch weitere Charaktere und **EINZIGARTIGE GEBÄUDE**  mehr Varianz ins Spiel bringen. Ein paar Vorschläge findest du auf der nächsten Seite.

Alternativ kannst du dir die Charaktere und **EINZIGARTIGEN GEBÄUDE** , mit denen du spielen möchtest, auch selbst zusammenstellen. Dabei musst du dich an diese Regeln halten:

- Vor jeder Partie stellst du deine "Besetzung" zusammen. Dazu wählst du die Charaktere aus, jeweils **1 von jeder Nummer**. Alle anderen Charaktere legst du in die Schachtel zurück.
- Du wählst 14 **EINZIGARTIGE GEBÄUDE**  aus und legst die übrigen zurück in die Schachtel. Achte darauf, dass du Gebäude mit unterschiedlich hohen Baukosten auswählst. Diese Karten mischt du zusammen mit den 54 Basisgebäuden. Sie bilden den Gebäudestapel für diese Partie.

DAS SPIEL MIT 9 CHARAKTEREN

Einen Charakter mit der Nummer 9 musst du im Spiel mit 3 oder 8 Personen mit in die Auswahlphase nehmen. Bei 4-7 Spieler*innen kannst du wählen, ob du mit 9 Charakteren spielen möchtest. Im Spiel mit 2 Spieler*innen kannst du die Charaktere mit der Nummer 9 nicht nutzen.

Achtung: den Charakter **KÖNIGIN** (9) darfst du erst **ab 5 Personen** verwenden.

AUSWAHLPHASE MIT 9 CHARAKTEREN

Spieler*innen	Offene Karten	Verdeckte Karten
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1

KURZÜBERSICHT: GESAMTER AUFBAU

1. Wähle die Besetzung der Charaktere.
2. Lege die Erinnerungskarten der gewählten Charaktere in der Mitte aus.
3. Wähle 14 **EINZIGARTIGE GEBÄUDE**  und mische sie mit den 54 Basisgebäuden.
4. Lege alle Gebäude als verdeckten Nachziehstapel (Gebäudestapel) in die Mitte und das Gold als Bank bereit.
5. Gib jeder Spieler*in **verdeckt 4 Gebäude, 2 Gold** aus der Bank und **1 Übersichtskarte**.
6. Die älteste Spieler*in nimmt sich die Krone und die Charakterkarten. Ihr beginnt das Spiel mit der Auswahlphase (siehe S. 3).

WICHTIGE BEGRIFFE

Ablegen: Gebäude nimmst du von deiner Hand und legst sie verdeckt unter den Gebäudestapel. Charakterkarten legst du während der Auswahlphase verdeckt in die Tischmitte.

Zerstören: Du kannst ein Gebäude in einer Stadt zerstören. Dann legst du es wie oben beschrieben ab.

Ziehen: Wenn du Karten ziehst, ziehst du diese oben vom Gebäudestapel und nimmst sie auf die Hand.

Einkommen: Es gibt 2 Arten von Einkommen, zwischen denen du wählen kannst: *Gold nehmen* und *Karten nehmen*.

Einmal pro Zug: Du darfst den angegebenen Effekt genau einmal in jedem deiner Züge nutzen.

SZENARIEN

Es gibt viele Möglichkeiten eine Partie zusammenzustellen. Wir zeigen dir hier ein paar Empfehlungen, die unterschiedliche Spielweisen ansprechen. (Einen Charakter mit der Nummer 9 benötigt ihr zwingend im Spiel mit 3 oder 8 Personen, sonst ist dieser optional).

KRUMME WÜRDENTRÄGER

Bluffe und decke die Intrigen deiner Gegner durch geschickte Manöver auf.

CHARAKTERE	
1. Magistrat	6. Alchemistin
2. Erpresserin	7. Kapitänin
3. Zauberer	8. Marschall
4. König	(9. Königin) ³
5. Ablassprediger	

EINZIGARTIGE GEBÄUDE 	
1. Armenhaus	8. Park
2. Drachenhort	9. Schmiede
3. Fabrik	10. Spelunke
4. Geheimkammer	11. Stallungen
5. Geisterstadt	12. Theater
6. Gerüst	13. Totenstadt
7. Laboratorium	14. Wunschbrunnen

ILLUSTRE ABGESANDTE

Verteidige deinen Besitz und generiere Einkommen aus unkonventionellen Quellen.

CHARAKTERE	
1. Hexe	6. Händlerin
2. Spion	7. Gelehrte
3. Seherin	8. Diplomatin
4. Kaiser ⁴	(9. Künstlerin)
5. Bischof	

EINZIGARTIGE GEBÄUDE 	
1. Armenhaus	8. Museum
2. Bibliothek	9. Park
3. Elfenbeinturm	10. Schmiede
4. Fabrik	11. Steinbruch
5. Geisterstadt	12. Sternwarte
6. Gerüst	13. Zauberschule
7. Große Mauer	14. Zitadelle

BÖSARTIGE ADELIGE

Ein kompromissloser Kampf mit rauen Intrigen und brutaler Aggression. Nichts für schwache Gemüter...

CHARAKTERE	
1. Assassine	6. Kaufmann
2. Dieb	7. Baumeisterin
3. Magierin	8. Söldner
4. Patrizier	(9. Steuereintreiber)
5. Kardinal	

EINZIGARTIGE GEBÄUDE 	
1. Basilika	8. Museum
2. Elfenbeinturm	9. Schatzkammer
3. Goldmine	10. Statue
4. Hospital	11. Thronsaal
5. Kartenraum	12. Waffenkammer
6. Laboratorium	13. Wunschbrunnen
7. Monument	14. Zauberschule

³ Ersetze die KÖNIGIN (9) im 3 oder 4 Personenspiel durch die KÜNSTLERIN (9).

⁴ Ersetze den KAISER (4) im 2-Personenspiel durch den PATRIZIER (4).

DIE CHARAKTERFÄHIGKEITEN IM EINZELNEN

In diesem Kapitel erklären wir dir die einzelnen Charakterfähigkeiten.

Zur Erinnerung: Charakter-Fähigkeiten sind immer optional, außer die Wörter „musst“ oder „darfst nicht“ werden verwendet.

Du kannst jede Fähigkeit, wenn du an der Reihe bist, **einmal pro Zug zu einem angegebenen Zeitpunkt** einsetzen. Wenn kein Zeitpunkt angegeben ist, kannst du die Fähigkeit zu einem Zeitpunkt deiner Wahl innerhalb deines Zugs einsetzen. Dies schließt auch Fähigkeiten mit ein, die dir Einkommen für Gebäude in deiner Stadt geben.



Benenne einen anderen Charakter, den du tötest. Wenn der getötete Charakter aufgerufen wird, um seinen Zug zu machen, muss er schweigen und seinen Zug für diese Runde **aussetzen**, ohne seine Charakterkarte aufzudecken.



Du musst dir zuerst Einkommen nehmen, danach musst du einen anderen Charakter benennen, den du verhext. Dann unterbrichst du deinen Zug. Du kannst zu diesem Zeitpunkt nicht bauen. Die einzigen Gebäude-Effekte, die du nutzen kannst, sind die, die dir zusätzliches Einkommen geben (Goldmine, Bibliothek oder Sternwarte).

Wenn der verhexte Charakter aufgerufen wird, um seinen Zug zu machen, nimmt dieser sich Einkommen, aber sein Zug endet danach sofort. Er kann kein Gebäude bauen oder seine Charakterfähigkeit nutzen – nicht einmal solche, die ihm zusätzliches Einkommen einbringen. Die einzigen **Gebäude-Effekte**, die der verhexte Charakter nutzen kann, sind die, die beim Einkommen nehmen in Kraft treten.

Jetzt bist du am Zug, und zwar, als **ob du den verhexten Charakter spielen würdest**.

Du nutzt dessen Charakterfähigkeit – auch solche, die dir zusätzliches Einkommen geben, passive Eigenschaften (z.B. der Schutz des Bischofs gegen den Charakter der Nummer 8) sowie Einschränkungen (z.B. dass die Kapitänin keine Gebäude bauen kann).

Du spielst mit **deinen** Handkarten, bezahlst mit **deinem** Gold, bekommst Einkommen von den Gebäuden **deiner Stadt** und baust auch neue Gebäude in deiner Stadt. Du kannst die Gebäude in der Stadt des verhexten Charakters **nicht** nutzen.

Wenn der verhexte Charakter diese Runde nicht im Spiel ist, setzt du deinen Zug nicht fort.



Nimm die 3 Enteignungen und ordne sie verdeckt 3 verschiedenen Charakteren deiner Wahl zu, indem du sie zu den entsprechenden Erinnerungskarten legst.

Eins der Plättchen zeigt die Enteignung mit dem Siegel auf der Vorderseite. Nur die Spieler*in mit dieser Enteignung ist das Ziel.



RÜCKSEITE DER ENTEIGNUNGEN



ENTEIGNUNG MIT SIEGEL



ENTEIGNUNG OHNE SIEGEL

Wenn die Spieler*in mit dem Siegel  ihr 1. Gebäude baut, für das sie Gold bezahlt, darfst du die Enteignung aufdecken. Dann konfiszierst du dieses Gebäude von ihr und baust es kostenlos in **deine** Stadt.

Die Spieler*in, von der du das Gebäude konfisziert hast, bekommt ihr ganzes Gold zurück, dass sie für den Bau bezahlt hat. Das Gebäude zählt dennoch zu ihrem Baulimit. Darf die Spieler*in mehr als 1 Gebäude bauen, kannst du nicht noch eins konfiszieren.

Hinweis: Du darfst **kein** Gebäude konfiszieren, das **identisch** mit einem Gebäude ist, das du bereits in deiner Stadt hast. In diesem Fall findet keine Enteignung statt.

2

Dieb



Benenne einen Charakter, den du bestehlen möchtest. Wenn eine Spieler*in diesen Charakter aufdeckt, um ihren Zug zu machen, nimmst du dir sofort ihr ganzes Gold.

Hinweis: Du darfst **nicht** den Charakter mit der Nummer 1, den getöteten Charakter oder den verhexten Charakter bestehlen.

2

Spion



Wähle eine Mitspieler*in aus und **nenne 1 der 5 Gebäudetypen**. Danach schaust du dir die Handkarten dieser Spieler*in an. Für jede ihrer Handkarten, die dem genannten Gebäudetyp entspricht, nimmst du dir **1 Gold** aus ihrem **Vorrat** und ziehst 1 Karte vom Gebäudestapel.

Hat die Spieler*in mehr Handkarten des genannten Gebäudetyps, als sie Gold besitzt, nimmst du dir ihr ganzes Gold und ziehst trotzdem die volle Anzahl Karten vom Gebäudestapel.

2

Erpresserin



Nimm dir die 2 Erpressungen und ordne sie verdeckt 2 Charakteren deiner Wahl zu, indem du sie zu den entsprechenden Erinnerungskarten legst. Eine Erpressung zeigt eine Rose  auf der Vorderseite. Beide Charaktere werden erpresst, aber nur die Spieler*in mir der Rose ist das Ziel.



RÜCKSEITE DER ERPRESSUNGEN



ERPRESSUNG MIT ROSE



ERPRESSUNG OHNE ROSE

Wenn ein erpresster Charakter aufgerufen wird, um seinen Zug zu machen, muss sich die betroffene Spieler*in **zuerst** ihr Einkommen nehmen und dann entscheiden:

- Sie kann dich bestechen, indem sie dir die Hälfte ihres Goldes (abgerundet) gibt. Danach entfernt sie ihre Erpressung, ohne sie aufzudecken.

Wichtig: Eine erpresste Spieler*in mit 0 oder 1 Gold in ihrem Vorrat kann dich mit 0 Gold bestechen.

- Wenn dich die Spieler*in nicht besticht, darfst du ihre Erpressung aufdecken. Zeigt die aufgedeckte Erpressung die Rose, nimmst du dir sofort ihr ganzes Gold.

Eine erpresste Spieler*in muss die Erpressung auflösen, bevor sie ihre Charakterfähigkeiten nutzt oder Gebäude baut. Die einzigen Gebäude, die sie nutzen kann sind solche, die ihr zusätzliches Einkommen geben (Goldmine, Bibliothek oder Sternwarte).

Hinweis: Du darfst eine Erpressung **nicht** dem Charakter mit der Nummer 1, dem getöteten oder dem verhexten Charakter zuordnen.

Du darfst eine Erpressung einem Charakter zuordnen, der bereits eine Enteignung besitzt.

3

Magierin



Du darfst 1 der folgenden Aktionen ausführen:

- Tausche deine gesamten Handkarten mit denen einer Mitspieler*in. Wenn du keine Handkarten hast, dann nimmst du einfach die Handkarten der anderen Spieler*in oder
- Lege eine beliebige Anzahl Handkarten deiner Wahl verdeckt ab. Ziehe so viele Karten, wie du abgelegt hast, vom Gebäudestapel nach.

3

Seherin



Ziehe von jeder Mitspieler*in **1 Handkarte** und nimm diese Karten auf die Hand. **Danach** gibst du jeder Mitspieler*in 1 deiner Handkarten deiner Wahl.

Hat eine Spieler*in keine Handkarten, dann nimmst du dir von ihr weder 1 Karte noch gibst du ihr 1 Karte.

Gezogene Karten darfst du behalten oder weitergeben. Du darfst einer Spieler*in auch dieselbe Karte wieder zurückgeben, die du von ihr gezogen hast.

Du darfst während deines Zugs **bis zu 2 Gebäude** bauen.

11

3

Zauberer



Schau dir die Kartenhand einer Mitspieler*in an und wähle **1 Karte**. Du kannst die Karte auf die Hand nehmen oder sofort die Baukosten bezahlen und in deine Stadt bauen. Wenn du die Karte sofort baust, zählt das Gebäude nicht zum Baulimit deines Zugs.

Während deines Zugs **darfst** du auch ein Gebäude bauen, das mit einem Gebäude deiner Stadt **identisch** ist.

4

König



Nimm dir **1 Gold** für jedes **ADELSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Irgendwann in deinem Zug **musst** du dir die **Krone** nehmen. Du bist **ab sofort** die **Startspieler*in**, das heißt:

- Du rufst die Charaktere für den Rest der Runde auf.
- Du bist in der nächsten Runde die Erste*r, die in der Auswahlphase einen Charakter wählt (bis eine andere Spieler*in den **KÖNIG** wählt).

Sonderfälle: Wenn du **getötet** wirst, setzt du aus. Am Ende der Runde deckst du deine Charakterkarte auf und nimmst dir die **Krone** als Erbe des Königs. Wenn du **verhext** wirst, nimmst du dir trotzdem die **Krone**.

4

Kaiser



Nimm dir **1 Gold** für jedes **ADELSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Irgendwann in deinem Zug **musst** du dir die **Krone** von der Spieler*in nehmen, die sie hat. Du gibst sie anschließend einer **anderen Spieler*in** weiter, aber **nicht dir selbst**. Du nimmst dir von dieser Spieler*in entweder **1 Gold** aus ihrem Vorrat oder du ziehst zufällig **1 ihrer Handkarten**. Wenn sie weder Gold noch Handkarten hat, bekommst du nichts.

Sonderfall: Wenn du **getötet** oder **verhext** wirst, setzt du aus. Am Ende der Runde deckst du deine Charakterkarte auf und gibst die **Krone** wie zuvor beschrieben weiter. Du nimmst dir **nichts** von der neuen Startspieler*in.

Im 2-Personenspiel darfst du den **KAISER** nicht benutzen.

4

Patrizier



Ziehe **1 Karte** für jedes **ADELSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Irgendwann in deinem Zug **musst** du dir die **Krone** nehmen. Du bist **ab sofort** die **Startspieler*in**. Das funktioniert hier genau wie beim **KÖNIG**, lies also dort nach.

Sonderfälle: Wenn du **getötet** wirst, setzt du aus. Am Ende der Runde deckst du deine Charakterkarte auf und nimmst dir die **Krone** als Erbe des Patriziers. Wenn du **verhext** wirst, nimmst du dir trotzdem die **Krone**.

5

Bischof



Nimm dir **1 Gold** für jedes **RELIGIONSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Während dieser Runde darf der Charakter mit der **Nummer 8** seine Fähigkeit **nicht** auf die Gebäude deiner Stadt anwenden.

Sonderfälle: Wenn du **getötet** wirst, **darf** der Charakter mit der **Nummer 8** seine Fähigkeit **auf** die Gebäude deiner Stadt anwenden. Wenn du **verhext** wirst, darf der Charakter mit der **Nummer 8** seine Fähigkeit **nicht** auf die Gebäude in der Stadt der **HEXE** anwenden, aber er darf seine Fähigkeit **auf** die Gebäude in **deiner** Stadt anwenden.

5

Ablassprediger



Nimm dir **1 Gold** oder ziehe **1 Karte** für jedes **RELIGIONSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Du kannst dir eine **Kombination** deiner Wahl aus beiden Einkommen nehmen (z.B. 1 Gold und 2 Karten). Du **musst** deine gewählte Kombination mitteilen, bevor du sie dir nimmst.

12

Wenn du zu **irgendeinem Zeitpunkt** deines Zugs nicht die Spieler*in bist, die das meiste Gold besitzt, muss dir die **reichste Spieler*in** **1 Gold** aus ihrem Vorrat geben.

Gibt es einen **Gleichstand** für die reichste Spieler*in, wählst du aus, welche diese Spieler*innen dir 1 Gold geben muss. Wenn du ebenfalls am Gleichstand beteiligt bist, bekommst du kein Gold.

5 Kardinal

Ziehe **1 Karte** für jedes **RELIGIONSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Wenn du 1 Gebäude bauen willst, aber **nicht genug** Gold dafür hast, kannst du dir das fehlende Gold von einer Mitspieler*in nehmen. Für jedes Gold, das du dir bei dieser Spieler*in nimmst, **musst** du ihr **1 deiner Handkarten** geben. Hast du keine Handkarten übrig, kannst du dir kein Gold nehmen. Danach **musst** du das Gold bezahlen, um das Gebäude in deine Stadt zu bauen.

Eine Spieler*in darf dir das Gold **nicht** verweigern und du **darfst nicht** mehr Gold nehmen, als du für den Bau des Gebäudes benötigst.

6 Händlerin

Nimm dir **1 Gold** für jedes **HANDELSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Nimm dir **1 Gold** zusätzlich. Diese Fähigkeit ist **unabhängig** davon, welches Einkommen du diese Runde nimmst.

6 Alchemistin

Am **Ende deines Zugs** bekommst du dein **ganzes Gold**, das du für den Bau von Gebäuden ausgegeben hast, zurück. Allerdings nicht das, welches du aus anderen Gründen ausgegeben hast, wie z.B. für den *Effekt der Schmiede* oder die *Steuern des Steuereintreibers*. Das heißt, dass du ein Gebäude „kostenlos“ bauen kannst, aber nur, wenn du zuvor genug Gold für den Bau gehabt hast.

6 Kaufmann

Nimm dir **1 Gold** für jedes **HANDELSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

HANDELSGEBÄUDE  zählen diese Runde nicht zu deinem Baulimit.

7 Baumeisterin

Ziehe **2 Karten** zusätzlich. Diese Fähigkeit ist unabhängig davon, welches Einkommen du diese Runde nimmst.

Während deines Zugs **darfst du bis zu 3 Gebäude** bauen.

7 Kapitänin

Nimm dir entweder **4 Gold** oder ziehe **4 Karten** zusätzlich. Diese Fähigkeit ist unabhängig davon, welches Einkommen du diese Runde nimmst.

Du kannst während deines Zugs **keine Gebäude** bauen – nicht einmal Gebäude, die nicht zu deinem Baulimit zählen.

7 Gelehrte

Ziehe **7 Karten** vom Gebäudestapel, wähle **1 Karte** davon aus und nimm diese auf die Hand. Mische die übrigen 6 Karten in den Gebäudestapel zurück.

Während deines Zugs **darfst du bis zu 2 Gebäude** bauen.

8 Söldner

Nimm dir **1 Gold** für jedes **MILITÄRGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Du darfst **1 Gebäude deiner Wahl** zerstören. Du **musst** dafür 1 Gold weniger bezahlen, als die Baukosten des zu zerstörenden Gebäudes zeigen. Du darfst also ein Gebäude mit

den Baukosten 1 kostenlos, ein Gebäude mit den Baukosten 2 für 1 Gold, usw. zerstören.

Du **darfst kein** Gebäude in einer **abgeschlossenen Stadt** zerstören. Du darfst aber ein Gebäude deiner eigenen Stadt zerstören. Zerstörte Gebäude legst du ab, also verdeckt unter den Gebäudestapel.

8 Diplomatin

Nimm dir **1 Gold** für jedes **MILITÄRGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Du **darfst** 1 Gebäude aus der Stadt einer Mitspieler*in mit einem Gebäude deiner Stadt **tauschen**. Wenn das Gebäude der Mitspieler*in höhere Baukosten hat, dann musst du der Spieler*in die Differenz in Gold aus deinem Vorrat bezahlen. Wenn die Baukosten deines Gebäudes höher sind, schuldet dir die Spieler*in keinerlei Gold.

Du **darfst kein** Gebäude aus einer **abgeschlossenen Stadt** oder **identische** Gebäude, die sich bereits in deiner Stadt befinden, ertauschen. Wenn du eine abgeschlossene Stadt hast, darfst du trotzdem tauschen.

8 Marschall

Nimm dir 1 Gold für jedes Militärgebäude  in deiner Stadt.

Du darfst **1 Gebäude** mit **Baukosten 3 oder weniger** aus einer Stadt einer Mitspieler*in nehmen und in deine Stadt legen. Du **musst** der Spieler*in so viel Gold geben, wie die Baukosten des Gebäudes zeigen.

Du **darfst kein** Gebäude aus einer **abgeschlossenen Stadt** oder **identische** Gebäude, die sich bereits in deiner Stadt befinden, nehmen.

9 Künstlerin

Du darfst **bis zu 2 Gebäude** in deiner Stadt verschönern. Das bedeutet, dass du **je 1 Gold** aus **deinem** Vorrat auf das Gebäude legst.

Die Baukosten eines verschönerten Gebäudes sind dauerhaft um 1 erhöht. Ein verschönertes Gebäude bringt dir also am Spielende **1 Punkt** mehr ein, der **SÖLDNER** muss 1 Gold mehr bezahlen, um das verschönerte Gebäude zu zerstören usw. (lass das Gold als Erinnerung auf dem Gebäude liegen).

Du kannst jedes Gebäude nur **1 Mal verschönern**.

9 Königin

Sitz du **neben** der Spieler*in, die den **Charakter mit der Nummer 4** aufgedeckt hat, dann nimm dir **3 Gold**.

*Sonderfälle: Sitzt du neben der Spieler*in, aber diese wurde von der **ASSASSINE** getötet, dann nimm dir 3 Gold, wenn die Charakterkarte am Ende der Runde aufgedeckt wird.*

*Wurde die Spieler*in **verhext**, musst du trotzdem neben der Spieler*in mit dem **Charakter der Nummer 4** sitzen, nicht neben der **HEXE**, um dir die 3 Gold nehmen zu dürfen.*

*Erinnerung: Du darfst die **KÖNIGIN** erst in einem Spiel ab 5 Spieler*innen verwenden.*

9 Steuereintreiber

Wenn der **STEUEREINTREIBER** im Spiel ist, müssen alle Spieler*innen eine Grundsteuer für den Gebäudebau bezahlen.

Sofort nachdem eine Spieler*in **1 Gebäude** baut, **musst** sie **1 Gold** aus ihrem Vorrat auf die Erinnerungskarte des **STEUEREINTREIBERS** legen. Eine Spieler*in **musst** das auch tun, wenn sie nichts für den Bau des Gebäudes bezahlen muss.

Wenn eine Spieler*in **mehr als 1 Gebäude** baut, dann muss sie die Grundsteuer für **jedes** der gebauten Gebäude bezahlen.

Wenn eine Spieler*in nach dem Bauen **kein Gold** in ihrem Vorrat hat, muss sie **keine Steuern** bezahlen. Der **STEUEREINTREIBER** selbst **musst keine** Steuern bezahlen.

Die Spieler*innen **müssen** die Steuern bezahlen, auch wenn der **STEUEREINTREIBER** nicht gewählt wird. Alles Gold, das auf die

Erinnerungskarte des Steuereintreibers gelegt wird, bleibt dann für die nächste Runde liegen.

Zu irgendeinem Zeitpunkt innerhalb deines Zugs kannst du alles Gold von der Erinnerungskarte des Steuereintreibers in deinen Vorrat legen.

Sonderfälle: Im 2- und 3-Personenspiel muss eine Spieler*in, die den **STEUEREINTREIBER** als einen ihrer Charaktere gewählt hat, trotzdem für den anderen Charakter Steuern bezahlen.

Wenn der **MAGISTRAT** ein Gebäude von einer Spieler*in konfisziert, muss der **MAGISTRAT** die Steuern bezahlen und nicht sein Opfer.

ERKLÄRUNG BESONDERER GEBÄUDE

Im Folgenden erläutern wir besondere Effekte einzelner ausgewählter Gebäude.

Gebäude-Effekte sind optional, außer die Wörter „musst“ oder „darfst nicht“ sind verwendet. Effekte, die auf „einmal pro Zug“ beschränkt sind, kannst du einmal innerhalb deines Zugs machen.

ARMENHAUS

Wenn du als **HEXE** im Besitz des Armenhauses bist und deinen Zug **nicht** wieder aufnimmst, dann kann das Armenhaus **nicht** ausgelöst werden.

Bist du als **ALCHEMISTIN** im Besitz des Armenhauses und hast am Ende deines Zugs kein Gold, bekommst du den Effekt des Armenhauses **bevor** du die Fähigkeit der **ALCHEMISTIN** nutzt.

BIBLIOTHEK

Befindet sich neben der Bibliothek die Sternwarte in deiner Stadt, darfst du alle 3 Karten behalten.

ELFENBEINTURM

Hast du den Elfenbeinturm und die Geisterstadt als einzige **EINZIGARTIGE GEBÄUDE** in deiner Stadt, bekommst du nur Punkte für den Elfenbeinturm, wenn du für die Geisterstadt einen anderen Gebäudetyp als **EINZIGARTIG** wählst.

FRIEDHOF

Du kannst nur mit dem Friedhof spielen, wenn der **SÖLDNER** einer der Charaktere im Spiel ist.

GEISTERSTADT

Wenn du als Besitzer*in der Geisterstadt am Spielende entscheidest, zu welchem Gebäudetyp die Geisterstadt zählt, und nicht **EINZIGARTIG** wählst, zählt die Geisterstadt auch nicht als **EINZIGARTIGES GEBÄUDE**.

GERÜST

Der **MAGISTRAT** kann kein Gebäude konfiszieren, das durch das Zerstören des Gerüsts gebaut wurde. Aber der **MAGISTRAT** darf das nächste Gebäude konfiszieren.

GROSSE MAUER

Bist du selbst die **DIPLOMATIN** und besitzt die Große Mauer, ignorierst du den Effekt deiner Großen Mauer.

HOSPITAL

Du kannst nur mit dem Hospital spielen, wenn die **ASSASSINE** einer der Charaktere im Spiel ist.

KAPITOL

Mit dem Kapitول kannst du maximal 3 Punkte zusätzlich erhalten.

MUSEUM

Wenn das Museum ausgetauscht oder erobert wird, bleiben die zugeordneten Karten beim Museum liegen. Wenn das Museum zerstört wird, legst du die zugeordneten Karten ab.

PARK

Wenn du als **HEXE** im Besitz des Parks bist und deinen Zug nicht wieder aufnimmst, dann kann der Park nicht ausgelöst werden.

SPELUNKE

Wenn die Spelunke vom **MAGISTRAT** konfisziert wird, bekommst du nur das bezahlte Gold, aber keine Karten zurück.

STALLUNGEN

Wenn die Stallungen vom **MAGISTRAT** konfisziert werden, kannst du trotzdem noch ein anderes Gebäude in deinem Zug bauen.

STEINBRUCH

Als Besitzer des Steinbruchs darfst du beliebig viele identische Gebäude in deine Stadt bauen. Du darfst aber nicht den **MAGISTRAT**, die **DIPLOMATIN** oder den **MARSCHALL** dafür benutzen, um identische Gebäude zu bauen.

THEATER

Als Besitzer des Theaters entscheidest du, mit wem du deine gewählte Charakterkarte tauschst. Du musst dich aber blind entscheiden, ohne die Charakterkarte deiner Mitspieler*innen vorher zu sehen.

Ausgetauschte Charakterkarten behandelst du ganz normal: du deckst sie erst auf, wenn der Charakter während der Aktionsphase

aufgerufen wird. Die Spieler*in, die am Tausch beteiligt ist, darf sich selbst anschauen, welchen neuen Charakter sie hat.

Im 2- und 3-Personenspiel entscheidest du, welchen deiner 2 Charaktere du tauschen möchtest und suchst dann zufällig aus den beiden Charakteren deiner Mitspieler*in aus.

TOTENSTADT

Der **MAGISTRAT** darf kein Gebäude konfiszieren, das kostenlos gebaut wurde. Aber der **MAGISTRAT** darf das nächste Gebäude konfiszieren.

WAFFENKAMMER

Ein Gebäude in einer abgeschlossenen Stadt darfst du nicht zerstören.

ZAUBERSCHULE

Die Zauberschule zählt beim Einkommen nehmen als Gebäudetyp deiner Wahl.

CREDITS

Autor: Bruno Faidutti

Spielentwicklung (Version 2016): Bruno Faidutti, Steven Kimball & Alexandar Ortloff

Cover Illustration: Simon Eckert

Charakter Illustration: Andrew Bosley

Gebäude Illustration: Jeff Brown, James Combridge, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marcko Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomeyets, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Veli Nystrom, Fernando Olmedo, Meg Owenson, Gracjana Zielinska

Art Director & Grafik: Samuel R. Shimota

Grafik & Design: Jasmine Radue

Wir danken allen Testspieler*innen!



© 2016, © 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de

Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteil Service und vieles mehr findet ihr auf: www.cundco.de

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: <https://www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html>