

LEBENSZIELE

Diese kleine Erweiterung fügt dem Spiel 19 Lebenszielkarten hinzu (9 Silberziele und 10 Goldziele). Ihr könnt diese Karten sowohl mit dem Basisspiel als auch mit allen möglichen Kombinationen aus Basisspiel und Erweiterungen verwenden.

Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel zunächst wie üblich vor, indem ihr der Beschreibung der gewählten Kombination folgt. Nachdem ihr die Spielvorbereitung abgeschlossen habt, aber noch bevor ihr die Aktionsfelder für die erste Runde bestückt, nehmt die Lebenszielkarten und trennt die **Silberziele** (silberne Rückseite) von den **Goldzielen** (goldene Rückseite). Je nachdem, ob und mit welchen Erweiterungen ihr spielt, müsst ihr einige Lebensziele aussortieren und aus dem Spiel entfernen. Wenn die Karte kein Symbol (in ihrer oberen rechten Ecke) hat, kann sie in jeder Kombination verwendet werden. Zeigt sie ein Symbol, so weist dieses auf die Erweiterung hin, mit der sie verwendet wird.

Nachdem ihr die entsprechenden Karten entfernt habt, mischt die Silber- und Goldziele getrennt voneinander. Teilt an jeden Spieler verdeckt und zufällig jeweils **1 Silberziel und 1 Goldziel** aus. Legt die übrigen Lebenszielkarten zurück in die Schachtel. Eure eigenen Ziele dürft ihr euch jederzeit ansehen, solltet sie aber stets verdeckt halten.

Spielablauf

Die Lebensziele ändern keine der üblichen Regeln, sondern bieten nur einen weiteren Weg, um Punkte zu erhalten (wer möchte, kann auch ganz darauf verzichten, sie zu erfüllen). Jedes Lebensziel zeigt bestimmte Voraussetzungen. **Jederzeit** im Spiel (auch am Spielende), wenn du **alle** Voraussetzungen eines Lebensziels erfüllst, darfst du die Karte aufdecken und erhältst dann sofort die aufgedruckten Ruhmespunkte. Lege die Karte dann zurück in die Schachtel. (Du bekommst keine neue Karte.)

Beachte: Um die Punkte zu erhalten, musst du die abgebildeten Spielteile bzw. Voraussetzungen nur vorweisen; abgeben musst du davon nichts (nur die Lebenszielkarte selbst).

Spielende

Spielende und Schlusswertung werden wie üblich abgehandelt. Wer eine oder sogar beide eigenen Zielkarten nicht erfüllt hat, erhält dafür keinerlei Punktabzüge.

Silberziele

Aristokratin



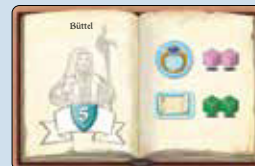
Bauer



Bierbrauer



Büttel



Entdecker



Handwerker



**nicht zwingend in dieser Anordnung*

Kutscher



Ritter



Schriftsteller



Goldziele

Gouvernante



Mindestens **je 1** deiner Familienmitglieder muss im Zeremonienbereich, Eltern Glücksbereich und entweder auf der Bäckerei ODER dem Dorfladen stehen; **und** zudem **1** auf deinem Hof.

Handelsreisender



Mindestens **1** deiner Familienmitglieder muss auf der Burg in der oberen rechten Ecke des Reisebereichs stehen **und** du musst bereits mindestens **2** Kunden bedient haben.

Händler



Du musst bereits mindestens **6** Kunden bedient haben.

Heiliger



Du musst mindestens **3** eigene Familienmitglieder auf den Kirchenstufen haben: jeweils mindestens **1** auf den ersten **3** Stufen.

Historiker



Du musst eigene Familienmitglieder in mindestens **4 verschiedenen Berufsgruppen** der Dorfchronik haben (es gibt **5** Berufsgruppen; ein mit dem Barden platziertes zählt nicht).

Leuchtturmwärter



Du musst auf mindestens **2** Leuchttürmen jeweils **1** Familienmitglied haben.

Meister



Du musst mindestens **4** eigene Familienmitglieder auf **Handwerksbetrieben** und/oder in der **Handwerkssektion** der Dorfchronik haben.

Messdiener



Mindestens **1** deiner Familienmitglieder der **4. Generation** muss sich auf irgendeiner der Kirchenstufen befinden.

Sekretär



Mindestens **1** deiner Familienmitglieder muss auf der **4. Stufe** der Ratsstube stehen **und** du musst den Marker „Nächster Startspieler“ besitzen.

Wirtin



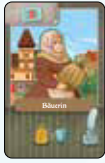
Du musst mindestens **4** (noch nicht gespielte) Personenkarten **auf der Hand** haben.



PERSONENKARTEN



Behalte die folgenden Karten bis zum Spielende auf der Hand. Werte sie bei der Schlusswertung mit aus.



Bäuerin

Du erhältst je 1 Punkt für jeden Getreidesack, den du noch auf deinem Hofplan liegen hast. Du kannst also maximal 5 Punkte mit dieser Karte erhalten.



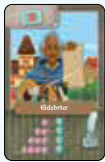
Bürgermeister

Du erhältst Punkte für **grüne** Einflusssteine, die du auf deinem Hofplan übrig hast: 1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 grüne Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!



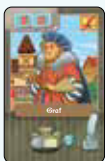
Chronist

In der Dorfchronik: Du verwendest für die Schlusswertung der Dorfchronik die auf dieser Karte abgebildete Tabelle **anstatt** der auf der Dorfchronik abgebildeten Tabelle.



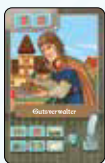
Gelehrter

Du erhältst Punkte für **rosafarbene** Einflusssteine, die du auf deinem Hofplan übrig hast: 1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 rosafarbene Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!



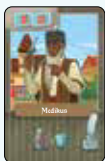
Graf

Im Reisebereich: Für jede **Burg mit roter Flagge**, auf der einer deiner Marker liegt, erhältst du je 2 Punkte. (Es gibt nur 3 Burgen mit roter Flagge: die beiden, die als Belohnung eine Münze geben und die Burg in der oberen rechten Ecke.) Du kannst also maximal 6 Punkte mit dieser Karte erhalten.



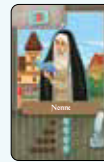
Gutsverwalter

Für jede **Güterart**, die auf der Karte abgebildet ist und noch auf deinem Hofplan liegt, erhältst du 2 Punkte. Du kannst also maximal 12 Punkte mit dieser Karte erhalten (da es insgesamt 6 Güterarten gibt).



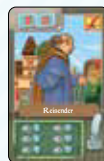
Medikus

Du erhältst je 1 Punkt für jedes deiner noch „lebenden“ Familienmitglieder. Dazu zählen alle deine Familienmitglieder auf deinem Hofplan, im schwarzen Beutel sowie auf den Spielplänen. (Die in der Dorfchronik, dem Friedhof, den Seebestattungsfeldern sowie „Ungeborene“ zählen natürlich nicht.)



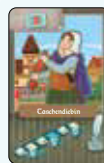
Nonne

Du erhältst Punkte für **braune** Einflusssteine, die du auf deinem Hofplan übrig hast: 1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 braune Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!



Reisender

Im Reisebereich: Du verwendest für die Schlusswertung der Anzahl Burgen, die deine Familienmitglieder besucht haben (also die Anzahl deiner Marker) die auf dieser Karte abgebildete Tabelle **anstatt** der im Reisebereich abgebildeten Tabelle.



Taschendiebin

Werte diese Karte ganz zuletzt aus, **nachdem** die Schlusswertung durchgeführt wurde und **nachdem alle** anderen Karten ausgewertet wurden. Wenn du jetzt auf der Ruhmesleiste hinten liegst (also kein Spieler weniger Punkte hat als du), erhältst du 6 Punkte. Hat jemand weniger Punkte als du, erhältst du nur 3 Punkte.

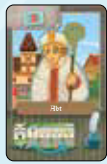


Zunftmeister

Du erhältst Punkte für **orangefarbene** Einflusssteine, die du auf deinem Hofplan übrig hast: 1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 orangefarbene Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!

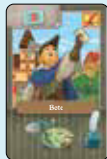


Die folgenden Karten darfst du jederzeit während deines Zuges, eines Markttages oder einer Messe spielen.



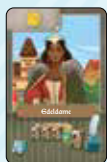
Abt

Um diese Karte spielen zu dürfen, **musst** du mindestens 1 Familienmitglied auf einer Stufe der Kirche haben. Bewege sofort eines deiner Familienmitglieder auf die höchste Stufe der Kirche (nach ganz rechts). (Du bezahlst dafür kein Getreide oder Brot.)



Bote

Lege sofort 1 **deiner** Marker auf eine Burg des Reisebereichs, auf dem du noch **keinen** Marker hast. Du erhältst sofort die Belohnung dieser Burg. (Bewege aber kein Familienmitglied zu dieser Burg.)



Edeldame

Du erhältst sofort 2 Punkte auf der Ruhmesleiste. Wähle außerdem sofort 1 der 3 Personenstapel, schaue ihn durch, erwerbe 1 Karte deiner Wahl, indem du ihre Kosten **bezahlst** und nimm sie auf deine Hand (oder spiele sie sofort). Lege den gewählten Stapel (ohne die Abfolge der Karten zu ändern) an seinen Platz zurück.



Knecht

Du erhältst sofort 2 Punkte auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort alle leeren Getreidesackfelder auf deinem Hofplan mit Getreidesäcken aus dem Vorrat auffüllen (auch zwischen Stufenaufstiegen in der Kirche). Wie üblich darfst du nicht mehr als 5 Getreidesäcke auf deinem Hofplan lagern.



Kräuterweib (*Darf nicht während eines Markttages gespielt werden.)

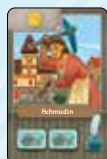
Du erhältst sofort 2 Punkte auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort den Marker auf **deiner** Lebenszeitleiste auf das Feld rechts neben den Federkiel zurücksetzen ODER auf das Feld links neben den Federkiel vorsetzen (nicht während du Zeit abgibst); wodurch der nächste Tod früher oder später eintritt.



Ratsherr

Um diese Karte spielen zu dürfen, **musst** du mindestens 1 Familienmitglied auf einer Stufe der Ratsstube haben. Eines deiner Familienmitglieder in der Ratsstube erhält sofort 2 **Privilegien**, die dessen Stufe entsprechen. Das heißt, du darfst dir 2 Privilegien aussuchen, die zu dieser Stufe und/oder einer niedrigeren Stufe gehören. Das können 2 verschiedene Privilegien oder dasselbe Privileg zweimal sein. Sollte der Marker „Nächster Startspieler“ bereits genommen worden sein, kannst du dieses Privileg nicht wählen.

Beispiel: Birgit hat ein Familienmitglied auf der 3. Stufe der Ratsstube. Sie spielt den Ratsherrn und nimmt sich 1 Pferd und 1 Bier als ihre 2 Privilegien.



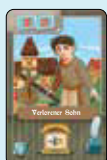
Schmiedin

Nimm dir sofort 2 Pflüge aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Hofplan.



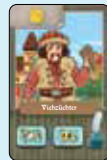
Schreiber

Nimm dir sofort 2 Schriftrollen aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Hofplan.



Verlorener Sohn

Du erhältst sofort 3 Punkte auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort (wie bei der Aktion „Familie“) ein neues Familienmitglied auf deinen Hofplan holen oder ein noch „lebendes“ vom Spielplan zurück auf deinen Hof stellen. Dieser Karteneffekt ist zusätzlich zu deiner regulären Aktion & nicht Teil davon.



Viehzüchter

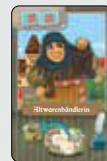
Nimm dir sofort 1 Pferd ODER 1 Ochsen aus dem Vorrat und lege es/ihn auf deinen Hofplan.



Wagenbauer

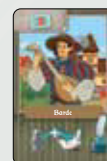
Nimm dir sofort 1 Planwagen aus dem Vorrat und lege ihn auf deinen Hofplan.

Die folgenden Karten darfst du nur bei bestimmten Aktionen oder in bestimmten Situationen spielen.



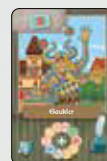
Altwarenhändlerin

Spiele diese Karte am **Ende** eines Markttages, aber **bevor** Kunden aus der Warteschlange aufrücken. Nimm dir kostenlos ein Kundenplättchen, das auf einem blau umrandeten Feld verblieben ist und lege es verdeckt neben deinen Hofplan. (Kann nicht mit dem Marktschreier kombiniert werden.)



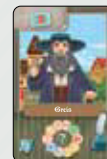
Barde

Spiele diese Karte, wenn eines deiner Familienmitglieder stirbt. Du darfst es in die Dorfchronik legen, ohne Rücksicht darauf, wo es gerade gestorben ist. Dieses Familienmitglied besetzt **keinen** Platz in der Dorfchronik, sondern wird dort zusätzlich abgelegt (z. B. auf dem Abbild des Bardens).



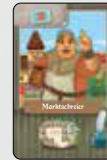
Gaukler

Spiele diese Karte sofort, **nachdem** du die reguläre Aktion deines Zuges ausgeführt hast. Du erhältst sofort 2 Punkte auf der Ruhmesleiste und darfst 1 **zusätzliche** Aktion ausführen (indem du erneut 1 Stein nimmst oder 3 gleiche Einflusststeine abgibst). Sollte dein Marker den Federkiel bei der regulären Aktion überquert haben, **musst** du ein Familienmitglied „beerdigen“, bevor du die zusätzliche Aktion ausführst.



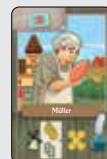
Greis

Spiele diese Karte, **wenn** du an der Reihe bist, eine Aktion zu **wählen**. Du erhältst sofort 3 Punkte auf der Ruhmesleiste und darfst in deinem Zug eine beliebige Aktion durchführen, **ohne** dass du dafür 3 gleiche Einflusststeine abgeben musst oder einen Stein von einem Aktionsfeld nimmst.



Marktschreier

Spiele diese Karte am **Anfang** eines Markttages. Während dieses Markttages darfst du nicht nur die (bis zu 5) Kunden auf den blau umrandeten Feldern bedienen, sondern auch diejenigen in der Warteschlange (braun umrandete Felder). Alle übrigen Regeln gelten wie üblich.



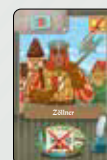
Müller

Spiele diese Karte, wenn du als Aktion den Handwerksbetrieb „Mühle“ nutzt. Gegen Abgabe von 2 Zeit **und** 2 Getreidesäcken erhältst du hiermit **einmalig** 5 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat (anstatt der üblichen 2 Münzen).



Pater

Spiele diese Karte am **Anfang** einer Messe. Während **dieser** Messe darf kein Spieler Familienmitglieder aus dem schwarzen Beutel herauskaufen. Stattdessen bestimmst **du**, welche 4 Figuren (Familienmitglieder und/oder Mönche) aus dem schwarzen Beutel gezogen werden.

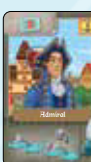


Zöllner

Spiele diese Karte, wenn du die Aktion „Reise“ durchführst. Wie immer bewegst du eines deiner Familienmitglieder zu einer benachbarten Burg, **musst** aber die Kosten **dieser** Reise (2 bzw. 3 Einflusststeine, 2 Zeit und 1 Planwagen) nicht bezahlen.



Die **Port-Personenkarten** (zu erkennen am **Anker**) darfst du nur bei bestimmten **Aktionen** oder in bestimmten **Situationen** spielen.



Admiral

Wenn du einen Kapitän für dein Schiff **anheuerst**, darfst du **stattdessen** diese Karte ausspielen und als Kapitän neben deine Schiffsablage legen. Sie wird wie andere Kapitäne benutzt. (In diesem Fall: Für jeden Einflusstein beliebiger Farbe, den du abgibst, darfst du 1 zusätzlichen Schritt machen.) Sobald dein Schiff in den Hafen zurückkehrt, lege den Admiral zurück in die Schachtel.



Kartograph

Spiele diese Karte, wenn du die Aktion „Reise“ durchführst. Stelle dein Schiff sofort **kostenlos** auf ein Insel-Wasserfeld **deiner Wahl**. Beachte aber, dass du hiermit nur die Bewegungskosten ersetzt (auch Zeit verlierst du nicht). Einen Kapitän musst du **trotzdem** in jedem Fall angeheuert haben. Führe auf der Insel, auf der du gelandet bist, wie üblich alle Aktionen aus, die dir möglich sind. Danach kommt der Kartograph zurück in die Schachtel.



Quartiermeister

Spiele diese Karte, wenn du etwas auf dein Schiff **lädst** (entweder im Hafen oder an einer Insel). Du darfst **einmalig** 2 Spielteile **derselben** Art einladen (dennoch benötigt jedes seinen eigenen Laderaum). Spielst du diese Karte, wenn du Plättchen auf einer Insel einlädst, darfst du also direkt die **obersten** 2 Plättchen des Stapels dieser Insel laden (vorausgesetzt, du hast mindestens 2 Laderäume frei). Danach kommt der Quartiermeister aus dem Spiel.

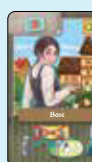


Steuermann

Spiele diese Karte sofort, nachdem du einen Kapitän **angeheuert** hast, und lege sie neben deinen Kapitän. Immer wenn du dein Schiff bewegst, darfst du nun 1 weiteren kostenlosen Schritt machen. (D. h., du darfst insgesamt 2 kostenlose Schritte machen, bevor du Einflussteine für weitere abgeben müsstest.) Sobald dein Schiff in den Hafen zurückkehrt, lege den Steuermann und deinen Kapitän zurück in die Schachtel.



Die **Marriage-Personenkarten** (zu erkennen an den zwei **Ringen**) darfst du jederzeit während deines Zuges, eines **Markttages** oder einer **Messe** spielen.



Base

Du darfst sofort (wie bei der Aktion „Heirat“) ein Familienmitglied von deinem Hofplan auf einen verfügbaren Rang im Zeremonienbereich platzieren und musst die Kosten hierfür aber **nicht** zahlen. Zudem entfällt für dich **einmalig** die Beschränkung, dass nicht mehr als 1 Familienmitglied pro Spieler dort stehen darf. Dieser Karteneffekt ist **zusätzlich** zu deiner regulären Aktion & nicht Teil davon.



Fragnerin

Nimm dir sofort 1 Einflusstein beliebiger Farbe, 1 Getreidesack und 1 Werkzeug ODER 1 Brot aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Hofplan. Wie üblich darfst du nicht mehr als 5 Getreidesäcke auf deinem Hofplan lagern.



Tausendsassa

Du erhältst sofort 1 Punkt auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort den 4-seitigen Würfel viermal werfen. Für jedes Würfelergebnis nimmst du dir je 1 Einflusstein der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Hofplan.



PROMO-PLÄTTCHEN



Diese Plättchen können dem Grundspiel nach Belieben hinzugefügt werden.



Dieses Kundenplättchen kostet keine Güter (ggf. musst du aber 1 grünen Einflusstein und 1 Zeit abgeben).



Tue eine gute Tat! Der Bettler ist ein ganz normales Kundenplättchen, für das du 2 Münzen in den Vorrat zurücklegen musst.



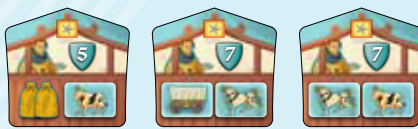
Bedienst du diesen Kunden, musst du den Marker „Nächster Startspieler“ besitzen und ihn zurück auf die Ratsstube legen.



Diesen Kunden musst du mit deinem Rhetorik-Können einfach nur lange genug bequatschen, indem du 2 grüne Einflussteine in den Vorrat zurücklegst.



Für je 2 eigene Kundenplättchen (dieses eingeschlossen) erhältst du bei der Schlusswertung jeweils 1 Punkt zusätzlich.



Diese 3 Kundenplättchen werden wie üblich bedient.

Nur mit der Inn-Erweiterung verwendbar!

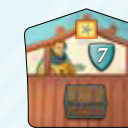


Für jede deiner Personenkarten mit einem **leeren Tintenfasschen** erhältst du bei der Schlusswertung jeweils 1 Punkt zusätzlich.



Diese 2 Kundenplättchen werden wie üblich bedient.

Nur mit der Port-Erweiterung verwendbar!



Verkaufe eine Schatzkiste, die du bereits nach Hause gebracht hast, aber noch nicht zu Geld (bzw. Werkzeug) gemacht hast.



Dieses Plättchen kann den anderen Schatzkisten hinzugefügt werden.