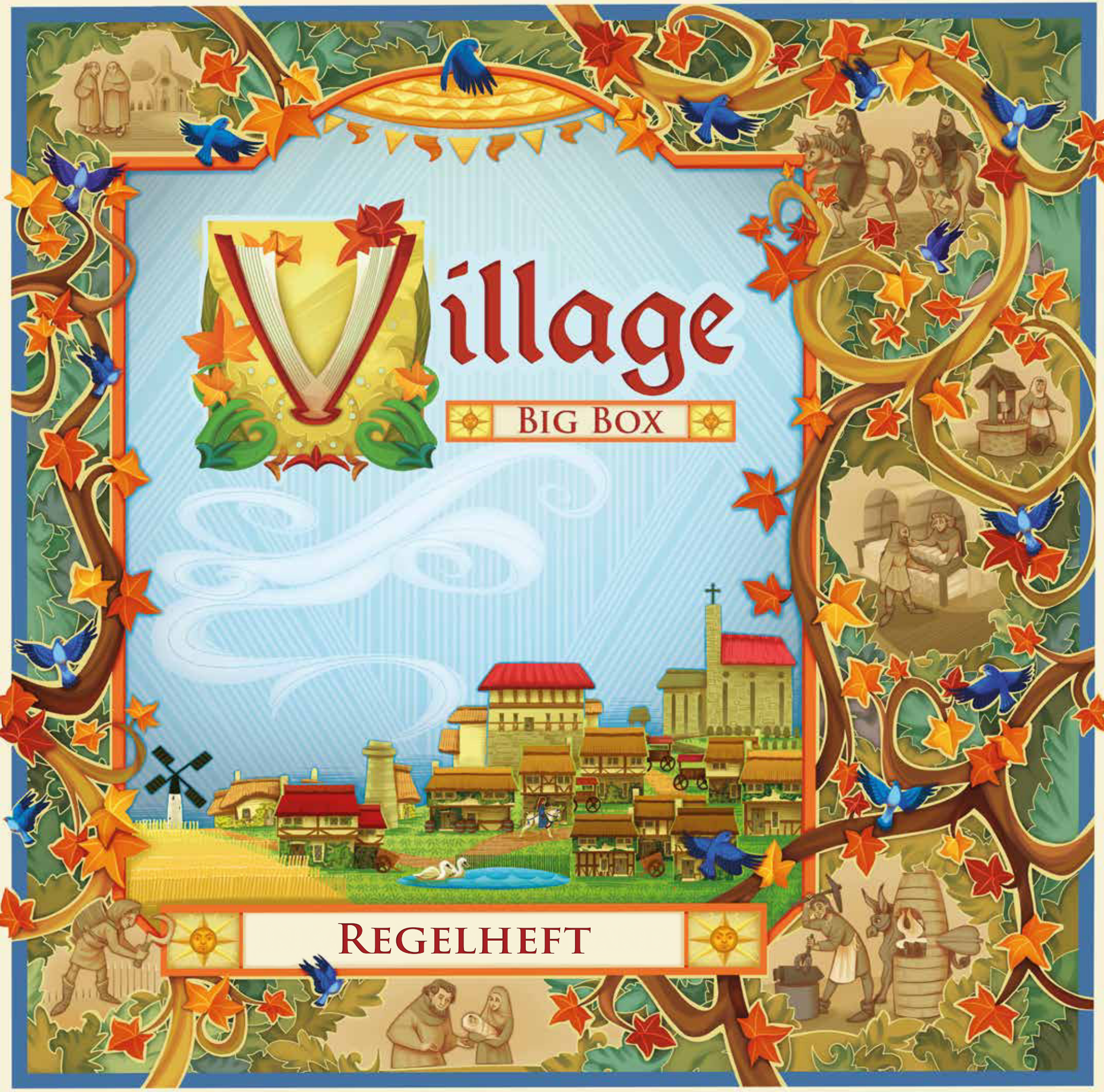




Village

BIG BOX



REGELHEFT

ZIEL DES SPIELS

Das Leben in diesem Dorf ist hart! Aber immerhin bietet es seinen Bewohnern Raum zur Entfaltung. Die einen verrichten ihren Dienst in der Ratsstube, andere für die Kirche und wieder andere verschlägt es in die weite Welt. Jeder von euch lenkt die Geschicke einer Familie und kann diese auf vielen Wegen zu Ruhm und Ehre führen.

Doch eines solltet ihr nie vergessen: Die Zeit lässt sich nicht aufhalten und mit ihr gehen die Menschen. Diejenigen, die nach ihrem Tod in der Dorfchronik verewigt werden, können den Ruhm eurer Familie mehren und euch dem Sieg ein ganzes Stück näher bringen.

Hinweis: Manche Komponenten tragen Symbole, die anzeigen, ob sie zum Basisspiel oder zu einer Erweiterung gehören bzw. Promos sind. Für Village ist es eine Sonne ☀️, für Inn ein Krug 🍺, für Port ein Anker ⚓, für Marriage zwei Ringe 🍷 und für Promos ein Stern ✨.

SPIELMATERIAL

55 Familienmitglieder
(11 rot, 11 gelb, 11 blau,
11 weiß, 11 violett)



(die 12. Figur mit der Zahl „1“
ist für die Marriage-Erweiterung)

4 Mönche
(schwarz)



5 Lebenszeitmarker
(1 rot, 1 gelb, 1 blau,
1 weiß, 1 violett)



1 Startspielermarker



**1 Marker „Nächster
Startspieler“**



30 Spielermarker

(6 rot, 6 gelb, 6 blau, 6 weiß, 6 violett)



5 Punktemarker

(1 rot, 1 gelb, 1 blau, 1 weiß, 1 violett)



25 Münzen



132 Einflusststeine

(33 braun, 33 rosa,
33 orange, 33 grün)



6 Peststeine
(schwarz)



(der 7. Stein ist für die
Marriage-Erweiterung)

60 Güterplättchen

(je 12 x Schriftrolle, Pferd, Pflug, Ochse, Planwagen)



25 Getreidesäcke

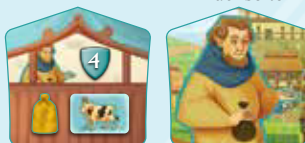


(ein zusätzlicher für die
Port-Erweiterung)

24 Kundenplättchen

Vorderseite

Rückseite



1 Übersichtskarte „Messe“



(die Rückseite ist für den Solo-Modus)

1 doppelseitiger Spielplan



1 Dorfchronik



5 Hofpläne

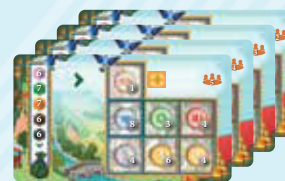
(1 rot, 1 gelb, 1 blau,
1 weiß, 1 violett)



A) Markt
B) Handwerk
C) Reise
D) Ratsstube
E) Friedhof

F) Kirche
G) Familie
H) Brunnen
I) Getreideernte
J) Dorfchronik

4 Basisspiel-Aufbaukarten
(für 2, 3, 4 und 5 Spieler)



(alle Rückseiten sind für das Spiel
mit der Marriage-Erweiterung)

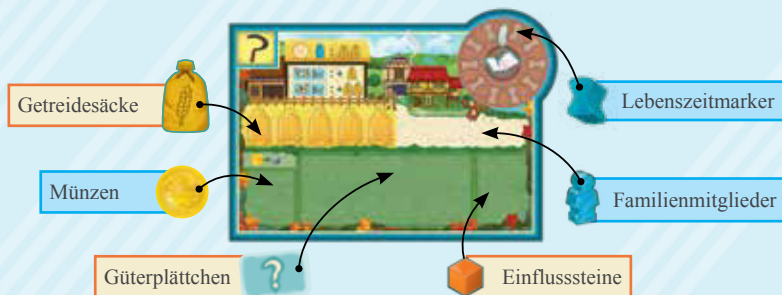
2 Beutel
(1 schwarz, 1 grün)



SPIELVORBEREITUNG

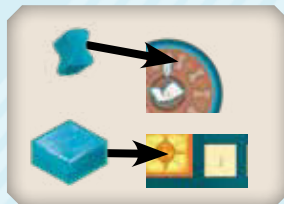
1. Der **Spielplan** wird mit der Seite, die die 4 Sonnen (in den Ecken) zeigt, in die Tischmitte gelegt. Er zeigt das Dorf mit seinen verschiedenen Bereichen und die Ruhmesleiste.

2. Jeder von euch wählt eine Farbe. Nimm den **Hofplan** deiner Farbe und lege ihn vor dir ab. Dein Hof beherbergt deine Familienmitglieder. Außerdem kannst du hier beliebig viele Einflusststeine, Münzen und Güterplättchen ablegen. Allerdings kann jeder Hof maximal 5 Getreidesäcke lagern. Zudem befindet sich die Lebenszeitleiste oben rechts auf dem Hofplan.



3. Nimm die **11 Familienmitglieder** (4x „1“, 3x „2“, 2x „3“, 2x „4“), die **6 Spielermarker**, den **Lebenszeitmarker** und den **Punktemarker** deiner gewählten Farbe. Stelle deine 4 Familienmitglieder mit der Zahl „1“ auf deinen Hofplan. Dies ist die erste Generation deiner Familie. Die 7 übrigen Familienmitglieder bilden die nachkommenden Generationen. Da diese noch nicht geboren sind, kommen sie in den allgemeinen Vorrat.

4. Platziere deinen **Lebenszeitmarker** in die Vertiefung rechts vom Federkiel auf der Lebenszeitleiste deines Hofplans. Deinen **Punktemarker** legst du auf die **Sonne** (Feld „0“ der Ruhmesleiste) in der unteren rechten Ecke des Spielplans.



5. Jeder nimmt sich **1 Münze** und legt sie auf dem eigenen Hofplan ab. Die restlichen Münzen kommen als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan.

6. Die **Kundenplättchen** werden verdeckt gemischt und neben dem Markt als verdeckter Stapel bereitgelegt. Je nach Spieleranzahl werden von diesem Stapel mehrere Plättchen offen auf den Markt gelegt:

- Im Spiel zu **viert** oder **fünft** werden alle 10 Felder belegt.
- Im Spiel zu **dritt** bleibt das Feld mit „4-5“ leer.
- Im Spiel zu **zweit** bleiben die Felder mit „3-5“ und „4-5“ leer.



7. Legt die **Dorfchronik** in die Nähe des Friedhofs neben den Spielplan. Bei **weniger als 5 Spielern** werden einige Plätze in der **Chronik** und auf dem **Friedhof** mit Familienmitgliedern einer **ungenutzten** Spielerfarbe belegt:

- Im Spiel zu **viert** sind dies alle Plätze, die eine „5“ zeigen.

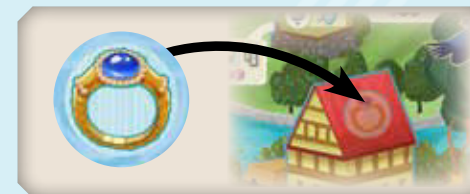
- Im Spiel zu **dritt** werden alle Plätze, die eine „4-5“ oder „5“ zeigen, entsprechend belegt.

- Im Spiel zu **zweit** werden alle Plätze, die eine „3-5“, „4-5“ oder „5“ zeigen, mit Familienmitgliedern einer ungenutzten Spielerfarbe abgedeckt.

- Zusätzlich, wenn ihr **nicht** mit der Erweiterung Marriage spielt, sind die beiden Plätze in der Chronik mit dem **Marriage-Symbol** immer mit Familienmitgliedern einer ungenutzten Spielerfarbe belegt (oder ihr verwendet die beiden pinkfarbenen Familienmitglieder aus der Marriage-Erweiterung).



8. Platziert den **Marker „Nächster Startspieler“** auf den dafür vorgesehenen Platz auf der Ratsstube.



9. Legt die **60 Güterplättchen** (Pferd, Ochse, Planwagen, Pflug und Schriftrolle) neben den Spielplan als allgemeinen Vorrat aus.

10. Legt auch die **25 Getreidesäcke**, alle **Einflusststeine** und die **6 Peststeine** neben den Spielplan als allgemeinen Vorrat bereit. Den **grünen Beutel** legt ihr daneben.

11. Steckt die **4 Mönche** in den **schwarzen Beutel** und legt ihn zur Kirche.

12. Nehmt die **Basisspiel-Aufbaukarte** (mit der Sonne), die eurer Spieleranzahl entspricht, und legt sie neben den Spielplan. Die übrigen Aufbaukarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Legt auch die **Übersichtskarte „Messe“** bereit.

13. Der älteste Spieler wird Startspieler und erhält den **Startspielermarker**.

14. Der folgende Startspielerausgleich wird **empfohlen**:

- **1. Spieler:** Startspielermarker
- **2. Spieler:** 1 Getreidesack
- **3. Spieler:** 1 zufällig bestimmten Einflusststein (z. B. durch Würfelwurf)
- **4. Spieler:** 1 Einflusststein nach Wahl (ebenfalls aus dem allgemeinen Vorrat)
- **5. Spieler:** 1 (zusätzliche) Münze

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden, in denen ihr die Geschicke eurer Familie lenkt und eure Familienmitglieder klug einsetzt. Sie können euch Ruhm, Einfluss, Güter oder Geld einbringen, je nachdem, welchen Beruf ihr für sie wählt.

Die verschiedenen Bereiche des Dorfes eröffnen euch vielfältige Möglichkeiten. Zu jedem Bereich gehört ein Aktionsfeld, auf dem ihr verschiedene Arten von Einfluss erwerben und bestimmte Aktionen abhandeln könnt.

Viele dieser Aktionen kosten Zeit. Und wie im wirklichen Leben sterben die ältesten Familienmitglieder nach und nach. Wenn ein Familienmitglied das Zeitliche segnet, entscheidet sein Beruf darüber, ob es in der Dorfchronik verewigt wird oder nicht.

Das Spiel endet, wenn entweder die Dorfchronik oder der Friedhof vollständig belegt ist. Danach erhaltet ihr noch Punkte für eure Familienmitglieder in bestimmten Bereichen des Dorfes. Wer dann den meisten Ruhm hat, gewinnt.

Rundenablauf

Phase 1 - Aktionsfelder bestücken

Verteilt eine bestimmte Anzahl von zufällig gezogenen Steinen.

Phase 2 - Nimm einen Stein und führe die Aktion aus

Angefangen beim Startspieler führt ihr reihum nacheinander Aktionen aus.

Schritt 1: Nimm einen Einfluss- oder Peststein von einem Aktionsfeld.

Schritt 2: Du darfst die Aktion des gewählten Aktionsfeldes ausführen.






Die Schritte 1 und 2 werden im Uhrzeigersinn so lange reihum wiederholt, bis sich keine Steine mehr auf den Aktionsfeldern befinden.

Phase 3 - Rundenende

Am Ende jeder Runde wird eine Messe gelesen.

Einflusssteine und Peststeine

Einflusssteine werden benötigt, um bestimmte Aktionen im Dorf auszuführen. Es gibt folgende Arten von Einfluss:

Farbe:	steht für:	wird benötigt für:
	Orange	Können
	Grün	Überzeugungskraft
	Braun	Glaube
	Rosa	Wissen
	Schwarz	Die schwarzen Steine stellen keinen Einfluss dar, sondern sind Peststeine, die die Lebenserwartung deiner Familienmitglieder reduzieren.

Phase 1 - Aktionsfelder bestücken

Zu Beginn jeder Runde werden die Aktionsfelder mit Einfluss- und Peststeinen bestückt. Die **Aufbaukarte** zeigt euch, wie viele verschiedene Einflusssteine ihr aus dem Vorrat zu Rundenbeginn in den **grünen Beutel** werfen müsst. Zusätzlich werden immer **alle** (6) vorhandenen Peststeine mit in den Beutel geworfen.

Sobald alle benötigten Steine im Beutel sind, mischt sie gut durch. Verteilt dann auf jedes Aktionsfeld des Spielplans eine bestimmte Anzahl **zufällig** gezogener Steine. Die Anzahl der Steine **pro** Aktionsfeld entnehmt ihr ebenfalls der Aufbaukarte.



Beispiel für das Spiel zu dritt

Hinweis: Es werden grundsätzlich weniger Steine aus dem Beutel gezogen als hineingeworfen werden. Dadurch verbleiben jede Runde einige Steine im Beutel, die zu Rundenbeginn wieder mitgemischt werden.

- Sollten einmal weniger Einflusssteine einer Farbe im Vorrat verfügbar sein, als in den Beutel geworfen werden müssten, werft ihr nur die vorhandene Anzahl hinein.
- Zuweilen werft ihr weniger als 6 Peststeine in den grünen Beutel, wenn einige davon zuvor nicht gezogen wurden und im Beutel verblieben sind.
- Denkt daran, dass der 7. Peststein nur dann zum Spiel hinzugefügt wird, wenn ihr mit der Marriage-Erweiterung spielt.

Phase 2 - Nimm einen Stein und führe die Aktion aus

Angefangen beim Startspieler führt ihr reihum nacheinander Aktionen aus:

Schritt 1: Nimm einen Stein von einem Aktionsfeld

Wenn du an der Reihe bist, **musst** du **einen** Einfluss- oder Peststein deiner Wahl von einem Aktionsfeld nehmen.

Ausnahme: Du führst die Ersatzaktion aus. (Siehe „Brunnen“, Seite 10.)

Handelt es sich um einen **Einflussstein**, so legst du ihn auf deinem Hofplan ab. (Du darfst beliebig viele Einflusssteine auf deinem Hofplan lagern.)

Hast du einen **Peststein** genommen, legst du ihn sofort in den allgemeinen Vorrat zurück und musst dafür **2 Zeit** abgeben. Du ziehst deinen Lebenszeitmarker also um 2 Felder vorwärts. (Siehe „Die ‚Währung‘ Zeit“ unten.)

Schritt 2: führe die Aktion des Aktionsfeldes aus

Anschließend darfst du die Aktion des Feldes nutzen, von dem du den Einfluss- oder Peststein genommen hast. Es ist also erlaubt, nur einen Stein zu nehmen und auf die Aktion zu verzichten.

Ausnahme: Ein ausgerufenen Markttag **musst** abgehalten werden. (Siehe „Markt“, Seite 8.)

- Danach wiederholt der jeweils nächste Spieler die Schritte 1 und 2 reihum, bis sich **keine** Steine mehr auf den Aktionsfeldern befinden.

Phase 3 - Rundenende

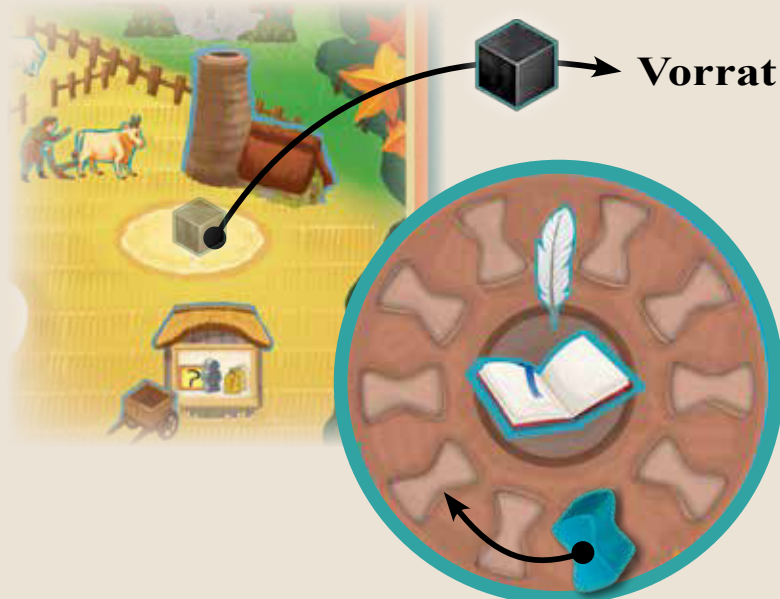
Sobald ein Spieler den insgesamt **letzten** Stein vom Spielplan nimmt, so dass **alle** Aktionsfelder leer sind, darf dieser seine Aktion zunächst wie gewohnt ausführen.

Anschließend ist die laufende Runde beendet und eine Messe wird gelesen. (Siehe „Rundenende“, Seite 11.)

Eine neue Runde beginnt wiederum mit dem Auffüllen des grünen Beutels und dem Bestücken der Aktionsfelder.

Beispiel:

Birgit nimmt einen Peststein vom Aktionsfeld „Getreideernte“. Sie legt den Peststein sofort **in den Vorrat** und setzt ihren Lebenszeitmarker auf der Lebenszeitleiste ihres Hofplans um 2 Felder vorwärts. Anschließend darf sie die Aktion „Getreideernte“ durchführen.



Die „Währung“ Zeit

Immer wenn du eine Aktion durchführst, die dich Zeit kostet (jedes Sanduhrensymbol steht für eine Zeiteinheit), musst du deinen Marker auf deiner Lebenszeitleiste die entsprechende Anzahl Felder im Uhrzeigersinn vorwärtsziehen.



Zusätzlich verlierst du immer jeweils 2 Zeit, wenn du einen Peststein nimmst.

Überschreitet dein Marker auf deiner Lebenszeitleiste den **Federkiel**, stirbt eines deiner ältesten Familienmitglieder. (Siehe „Ein Familienmitglied stirbt“, Seite 12.)

DIE AKTIONEN



Getreideernte

Sind **ein oder mehrere** Familienmitglieder **auf deinem Hofplan**, können diese als Bauern eine Getreideernte durchführen.

Dafür erhältst du sofort **2 Getreidesäcke** aus dem Vorrat, die du auf den dafür vorgesehenen Feldern deines Hofplans ablegst.

Befindet sich kein Familienmitglied auf deinem Hof, ist **keine** Getreideernte möglich!

Besitzt du **zusätzlich** (zu deinen Familienmitgliedern) ein Pferd und einen Pflug, erhältst du insgesamt **3 Getreidesäcke**.

Besitzt du **zusätzlich** (zu deinen Familienmitgliedern) einen Ochsen und einen Pflug, erhältst du insgesamt **4 Getreidesäcke**.

(Du kannst immer nur **eine** Kombination nutzen. Mehrere Familienmitglieder, Pflüge, Ochsen oder Pferde nützen dir bei der Ernte nichts. 4 Getreidesäcke sind also das Höchstmaß, das man mit einer Aktion „Getreideernte“ erhalten kann.)

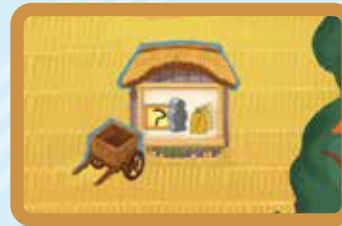
Deine Güter werden beim Ernten nicht verbraucht. Nutzt du also beispielsweise Ochse und Pflug bei der Ernte, musst du sie **nicht** in den Vorrat zurücklegen.

Deine Familienmitglieder bleiben ebenso auf deinem Hofplan stehen.

Hinweis: Jeder Hofplan hat eine Getreidekapazität von 5! Du kannst also nicht mehr als 5 Getreidesäcke lagern. (Ausnahme: Sonderfall mit Port-Erweiterung.)



Familie



Deine Familie erwartet Nachwuchs. Nimm sofort ein neues Familienmitglied **deiner Farbe** aus dem allgemeinen Vorrat, das du auf deinem Hofplan abstellst. Hierbei musst du stets ein Familienmitglied mit der **kleinsten verfügbaren** Zahl aus dem Vorrat nehmen.

Beispiel:

Im Vorrat hat Birgit noch ein Familienmitglied mit der Zahl „2“, zwei mit der Zahl „3“ und auch zwei mit der Zahl „4“. Sie muss also das Familienmitglied mit der Zahl „2“ nehmen.



Wichtig: Anstatt ein neues Familienmitglied aus dem Vorrat zu nehmen, kannst du mit dieser Aktion auch ein beliebiges (noch nicht verstorbenes) Familienmitglied vom Spielplan zurück auf deinen Hofplan stellen.

Hinweis: Ein Familienmitglied, das **bei einer der folgenden Aktionen** auf dem Spielplan eingesetzt (oder bei der Aktion „Kirche“ in den schwarzen Beutel geworfen) wird, muss **immer** vom eigenen Hof genommen werden.





Handwerk

Mit dieser Aktion darfst du ein Gut in einem der Handwerksgebäude herstellen. (Nimm das entsprechende Güterplättchen und lege es auf deinem Hofplan ab.)

Ausnahme: In der Mühle erhältst du stattdessen 2 Münzen.

Abgesehen von der Mühle hast du in jedem Handwerksbetrieb die Wahl, ob du das Gut:

a) mit **Zeit** bezahlst

(hierfür musst du ein Familienmitglied im jeweiligen Gebäude haben);

ODER

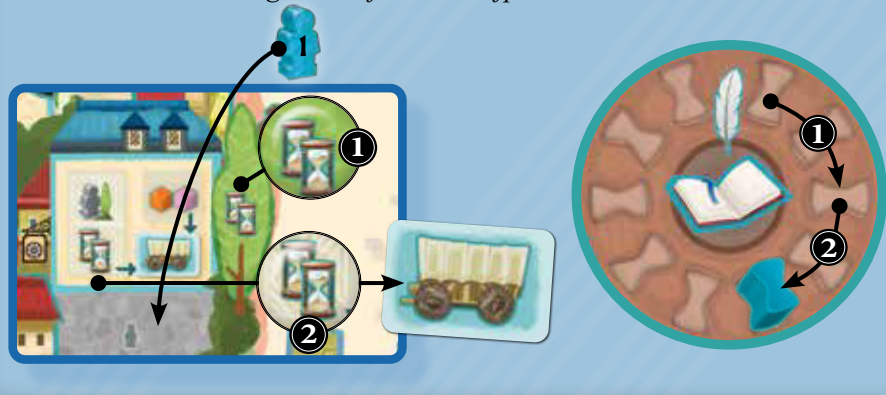
b) durch die Abgabe von bestimmten **Einflusssteinen** (bzw. Getreidesäcken).

a) Güter mit Zeit bezahlen

Willst du ein Gut mit Zeit bezahlen, musst du im entsprechenden Betrieb zunächst ein eigenes Familienmitglied ausbilden. Stelle dazu ein Familienmitglied von deinem Hofplan unter das Handwerksgebäude, das du nutzen willst. Dies kostet dich die auf dem Baum abgebildete Menge an Zeit (dargestellt als eine bestimmte Anzahl von Sanduhren). Im Anschluss kannst du auch gleich noch das entsprechende Gut herstellen, indem du zusätzlich so viel Zeit bezahlst, wie auf der linken Seite jedes Handwerksgebäudes gezeigt.

Beispiel:

Birgit möchte einen Planwagen herstellen. Sie nimmt ein Familienmitglied von ihrem Hofplan, platziert es unterhalb der Wagnerei (dies kostet sie 2 Zeit für die Ausbildung wie auf dem Baum abgebildet) und produziert den Planwagen (was sie erneut 2 Zeit kostet). Sie nimmt den Planwagen aus dem Vorrat und legt ihn auf ihrem Hofplan ab.



Dein Familienmitglied bleibt für **den Rest des Spiels** unter dem eingesetzten Handwerksbetrieb stehen (bis es stirbt oder durch die Aktion „Familie“ auf deinen Hof zurückkehrt). Solange es aber dort steht, kannst du über die Aktion „Handwerk“ in diesem Betrieb erneut ein Gut herstellen. Diesmal zahlst du nur so viel Zeit, wie auf der linken Seite des jeweiligen Handwerksgebäudes angegeben ist (da dein Familienmitglied nunmehr bereits ausgebildet ist).

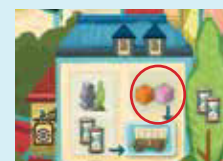
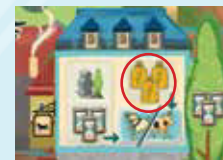
Hinweis: Die Anzahl Güter und Münzen, die ein Spieler besitzen darf, ist nicht begrenzt. Sollte eine Sorte dieser Plättchen im allgemeinen Vorrat ausgehen, kennzeichnet weiteren Besitz anderweitig (notiert ihn zum Beispiel).

Hinweis: Jedes zum Handwerker ausgebildete Familienmitglied kann natürlich nur das Gut herstellen, das sein Betrieb vorgibt. (Ein Schmied kann also nur einen Pflug herstellen und keine Schriftrolle.) Unter jedem Handwerksbetrieb können beliebig viele Familienmitglieder stehen.

Ausnahme: Unter die Mühle werden niemals Familienmitglieder platziert.

b) Güter mit Einflusssteinen (bzw. Getreidesäcken) bezahlen

Unabhängig davon, ob du ein Familienmitglied unter einem Handwerksbetrieb stehen hast oder nicht, darfst du ein Gut auch durch Abgabe der angegebenen Menge Einflusssteine (bzw. Getreide in den Ställen) erwerben. Es ist also **nicht notwendig**, ein Familienmitglied unter dem jeweiligen Betrieb zu haben. (Im Beispiel links hätte Birgit den Planwagen auch durch Abgabe von 1 orange- und 1 rosafarbenen Einflussstein erwerben können, ohne ein Familienmitglied auszubilden und Zeit zu zahlen.)



Übersicht der Kosten in den Handwerksgebäuden:



Wagnerei

a) Zahle 2 Zeit mit einem ausgebildeten Familienmitglied für einen Planwagen:



b) Zahle 1 orange- und 1 rosafarbenen Einflussstein für einen Planwagen:



Ställe

a) Zahle 3 Zeit mit einem ausgebildeten Familienmitglied für ein Pferd **oder** einen Ochsen:



b) Zahle 3 Getreidesäcke für ein Pferd **oder** einen Ochsen:



Schreibstube

a) Zahle 2 Zeit mit einem ausgebildeten Familienmitglied für eine Schriftrolle:



b) Zahle 1 rosafarbenen Einflussstein für eine Schriftrolle:



Schmiede

a) Zahle 3 Zeit mit einem ausgebildeten Familienmitglied für einen Pflug:



b) Zahle 1 orange- und 1 rosafarbenen Einflussstein für einen Pflug:



Mühle

Hier werden keine Familienmitglieder platziert. Zahle 2 Zeit **und** 2 Getreidesäcke und erhalte 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.



Hinweis: Option a) gilt auch für ein Familienmitglied, das gerade ausgebildet wurde (also im selben Zug unter einem Handwerksgebäude platziert wurde).



Markt

Mit dieser Aktion rufst du einen Markttag aus, an dem **alle** Spieler teilnehmen.

Auf diese Aktion kann man nicht verzichten. Ein Markttag findet immer statt!

Wenn du die Aktion ausgelöst hast, bist du der Erste, der einen verfügbaren Kunden bedienen darf. Verfügbare Kunden sind diejenigen neben den Ständen auf den **Feldern mit blauer Umrandung**. (Die Kunden auf den 5 Feldern mit braunem Rand stehen in der Warteschlange und können nicht bedient werden.)

Jeder Kunde verlangt ganz bestimmte Güter und/oder Getreide. Um den Kunden deiner Wahl zu bedienen, lege die geforderten Güter bzw. die geforderte Menge Getreidesäcke in den Vorrat, nimm das entsprechende Kundenplättchen und lege es verdeckt neben deinen Hofplan. Dieser Kunde ist bei Spielende die aufgedruckten Ruhmespunkte wert. Danach sind im Uhrzeigersinn die anderen Spieler an der Reihe, einen Kunden zu bedienen, und können jeweils **einen** der verbliebenen auf einem blau umrandeten Feld wählen.

Zusätzlich zu den geforderten Gütern und/oder Getreidesäcken muss bei **jeder** nachfolgenden Transaktion **1 grüner Einflussstein** und **1 Zeit** abgegeben werden. Wer nichts verkaufen will oder kann (weil z. B. der grüne Einflussstein fehlt), muss passen und darf dann nicht wieder in den Markttag einsteigen.

Wenn dann alle reihum die Chance hatten, einen Kunden zu bedienen, beginnt ein neuer Durchgang und alle, die noch nicht gepasst haben, dürfen einen weiteren Kunden bedienen. Auch hierbei muss jeder, der dies tut, 1 grünen Einflussstein und 1 Zeit abgeben. (Nur der 1. Verkauf des „markttagauslösenden Spielers“ ist davon nicht betroffen.) Es folgen so lange weitere Durchgänge, bis alle Kunden bedient wurden oder jeder gepasst hat, woraufhin der Markttag endet. Entsprechend der Spieleranzahl werden die blau umrandeten Felder mit neuen Kunden aus der Warteschlange aufgefüllt, die **der Reihe nach** aufrutschen. Schließlich wird die Warteschlange mit neuen Kunden vom verdeckten Stapel aufgefüllt. (Wurden keine Kunden bedient, bleibt alles liegen, wie es ist.)

Hinweis: Sollten einmal alle Kundenplättchen aufgebraucht sein, bleiben die blau umrandeten Felder für den Rest des Spiels leer.

Beispiel: Markttag im Spiel zu dritt

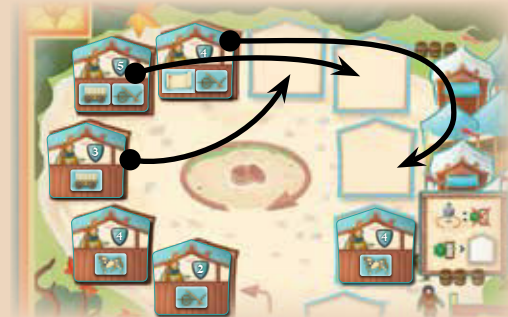
Birgit löst den Markttag aus, indem sie den Einflussstein vom Aktionsfeld „Markt“ nimmt. Sie legt **1 Pferd** und **1 Pflug** zurück in den Vorrat, nimmt sich das entsprechende Kundenplättchen und legt es verdeckt neben ihren Hofplan. Es wird ihr bei Spielende 6 Ruhmespunkte einbringen.

Nun ist Konstanze an der Reihe. Sie möchte das Plättchen mit den 3 Getreidesäcken haben. Dafür muss sie zunächst **1 grünen Einflussstein** sowie **1 Zeit** abgeben. Sogleich legt sie die **3 Getreidesäcke** in den Vorrat und erhält das entsprechende Kundenplättchen. Anschließend ist André am Zug. Er besitzt zwar eine Schriftrolle, aber kein Getreide oder ein Pferd und muss daher passen.

Nun ist wieder Birgit an der Reihe. Im Gegensatz zu André besitzt sie sowohl eine Schriftrolle als auch einen Getreidesack. Um das Kundenplättchen zu erhalten, muss auch sie nun zunächst **1 grünen Einflussstein** und **1 Zeit** abgeben. Sie legt die **Schriftrolle** und den **Getreidesack** in den Vorrat und nimmt sich das entsprechende Plättchen.



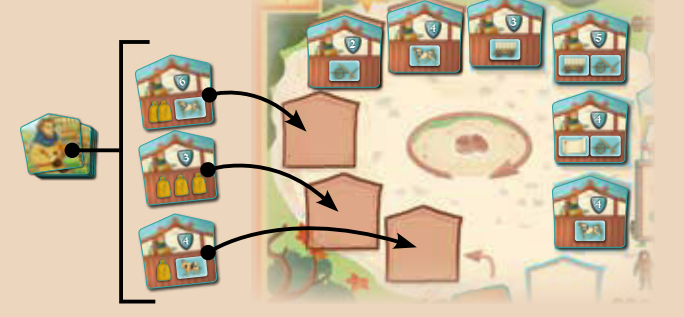
Konstanze besitzt kein Pferd und passt. Birgit passt ebenfalls (sie hat auch kein Pferd mehr). Damit ist der Markttag beendet. Nun rücken die Kunden aus der Warteschlange auf:



Erst werden die 3 Felder neben den Ständen mit den vorderen 3 Plättchen der Warteschlange belegt.



Danach rutschen die übrigen beiden Plättchen in der Warteschlange auf.



Zuletzt werden die restlichen Felder der Warteschlange mit neuen Kundenplättchen vom verdeckten Stapel belegt.



Ratsstube

Diese Aktion erlaubt dir, Einfluss in der Ratsstube auszuüben.
Du kannst die Aktion auf 3 verschiedene Arten nutzen:

a) Nimm ein Familienmitglied von deinem Hofplan und platziere es auf der 1. Stufe der Ratsstuben-Stufenfolge. Dies kostet dich 1 Zeit und 2 grüne Einflusststeine **ODER** 1 Zeit und 1 Schriftrolle.

Danach darfst du das Privileg dieser Stufe, das unter den Kosten abgebildet ist, nutzen (hier: den Marker „Nächster Startspieler“ nehmen, falls verfügbar).

ODER

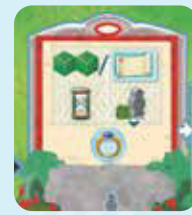
b) Ziehe eines deiner Familienmitglieder, das bereits auf einer Stufe der Ratsstube steht, um eine Stufe vorwärts (nach rechts). Dafür zahlst du wiederum 1 Schriftrolle **ODER** 2 grüne Einflusststeine und **zusätzlich** musst du entweder 2 oder 3 Zeit zahlen (abhängig von der zu erreichenden Stufe). Anschließend darfst du ein Privileg nutzen, das **entweder** auf der aktuellen **oder** auf einer niedrigeren Stufe deines gerade bewegten Familienmitglieds abgebildet ist.

ODER

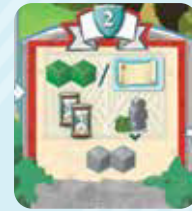
c) Hast du bereits wenigstens ein Familienmitglied auf einer Stufe der Ratsstube, darfst du ein Privileg auch nutzen, **ohne** ein Familienmitglied vorwärts zu ziehen. Nutze einfach ein Privileg, das **entweder** auf der aktuellen **oder** auf einer niedrigeren Stufe eines deiner Familienmitglieder abgebildet ist (ohne die Kosten zu zahlen, die darüber abgebildet sind – es kostet dich also nur „die Aktion“).



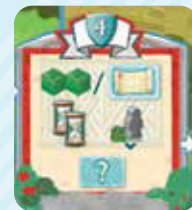
Übersicht der Privilegien:



1. Stufe: Nimm den **Marker „Nächster Startspieler“** (den Ring) vom Dach der Ratsstube. Falls dieser in der laufenden Runde bereits genommen wurde, gehst du leider leer aus. Konntest du den Marker nehmen, nimmst du dir am Anfang der **nächsten Runde** den **Startspielermarker** und legst erst dann den Marker „Nächster Startspieler“ wieder auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Dach der Ratsstube zurück.



2. Stufe: Nimm 2 Einflusststeine deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf deinem Hofplan ab. (Sie müssen nicht dieselbe Farbe haben.)



3. Stufe: Nimm 1 Güterplättchen deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und lege es auf deinem Hofplan ab.



4. Stufe: Lege exakt 1 Münze in den allgemeinen Vorrat und erhalte dafür 3 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste.

Auf jeder Stufe dürfen beliebig viele Familienmitglieder stehen.

Am Ende des Spiels bringt jedes Familienmitglied, das mindestens die 2. Stufe in der Ratsstube erreicht hat, noch Ruhmespunkte ein. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 14.)





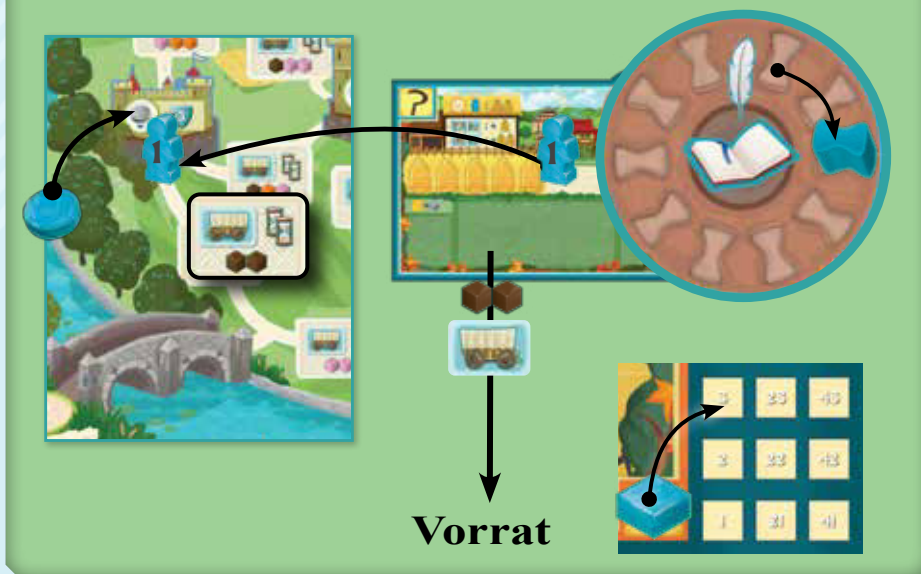
Reise

Mit dieser Aktion kannst du ein Familienmitglied auf Reisen schicken. Hast du **noch kein Familienmitglied im Reisebereich**, nimmst du ein Familienmitglied von deinem Hofplan und stellst es auf eine der beiden Burgen, die vom Dorf aus erreicht werden können.

Nun musst du noch die Kosten für die Reise zahlen, die auf dem Weg angegeben sind. Auf jeden Fall musst du **2 Zeit** abgeben sowie **1 Planwagen** zurück in den Vorrat legen. Zusätzlich, je nachdem, welchen Weg du einschlägst, musst du eine bestimmte Anzahl Einflusststeine zahlen. Platziere einen deiner Marker auf der erreichten Burg und erhalte die rechts davon abgebildete Belohnung.

Beispiel:

Birgit möchte ein Familienmitglied zur nördlich benachbarten Burg reisen lassen. Sie nimmt ein Familienmitglied von ihrem Hofplan und platziert es dort. Dafür zahlt sie 2 Zeit, 1 Planwagen und 2 braune Einflusststeine. Danach legt sie noch einen ihrer Marker auf die erreichte Burg und erhält die dortige Belohnung (3 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste).



Hast du bereits **mindestens ein Familienmitglied auf irgendeiner Burg des Reisebereichs**, entscheide, ob du:

- entweder ein weiteres Familienmitglied von deinem Hofplan zu einer der beiden (zum Dorf) benachbarten Burgen schickst;

ODER

- eines deiner Familienmitglieder, das sich bereits auf einer Burg befindet, zu einer **dazu benachbarten** Burg bewegst.

Benachbarte Burgen sind alle Burgen, die über einen Weg direkt miteinander verbunden sind (ohne eine Burg zu überspringen). Hierbei zahlst du wie üblich die auf dem Weg angegebenen Reisekosten und legst an der erreichten Burg einen deiner Marker ab. Anschließend erhältst du die abgebildete Belohnung (3 Ruhmespunkte, 2 Einflusststeine deiner Wahl aus dem Vorrat oder 1 Münze).

Achtung: Auf jeder Burg kannst du jeweils nur **einmal** 1 Marker ablegen und die Belohnung kassieren. Reist also eines deiner Familienmitglieder zu einer Burg, auf der bereits einer deiner Marker liegt, legst du dort **keinen** weiteren Marker ab und erhältst auch nicht die dortige Belohnung.

Auf jeder Burg dürfen sich beliebig viele Familienmitglieder als auch **unterschiedlich** farbige Marker befinden.

Am Ende des Spiels erhältst du Ruhmespunkte entsprechend der Gesamtanzahl (verschiedener) Burgen, die deine Familienmitglieder besucht haben. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 14.)



Kirche

Mit dieser Aktion darfst du **ein** Familienmitglied von deinem Hofplan in den **schwarzen Beutel** werfen. Lege dazu entweder 1 braunen Einflusststein in den Vorrat **ODER** gib 3 Zeit ab.

Familienmitglieder, die in den schwarzen Beutel geworfen werden, können **während einer Messe** gezogen und auf die 1. Stufe der Kirche gesetzt werden. Eine Messe findet stets am Ende einer Runde statt (siehe „Rundenende“ rechts).

Hinweis: Du darfst jederzeit überprüfen, welche Familienmitglieder sich im schwarzen Beutel befinden, auch kurz bevor eine Messe beginnt.



Brunnen (Ersatzaktion)

Anstatt in deinem Zug **einen Stein von einem Aktionsfeld zu nehmen**, darfst du **3 Einflusststeine derselben Farbe von deinem Hofplan** in den Vorrat legen, um **eine** beliebige der zuvor beschriebenen Aktionen auszuführen.

Dies ist übrigens die **einzige** Möglichkeit, eine Aktion durchzuführen, auf deren **Aktionsfeld keine Steine mehr liegen**.

Hinweis: Die Ersatzaktion „Brunnen“ ist nur so lange möglich, wie **mindestens ein Einfluss- oder Peststein auf irgendeinem** der Aktionsfelder liegt.



RUNDENENDE

Die laufende Runde ist beendet, sobald einer von euch den **letzten** Stein vom Spielplan genommen und seine Aktion wie gewohnt ausgeführt hat. Anschließend wird eine Messe gelesen (siehe Übersichtskarte „Messe“):

Messe

Jede Messe besteht aus 3 Schritten:

- 1. Zieht 4 Figuren aus dem schwarzen Beutel**
- 2. Lasst eure Familienmitglieder in der Kirche aufsteigen**
- 3. Vergebt 2 Ruhmespunkte für die Mehrheit in der Kirche**

1. Mischt alle Familienmitglieder und Mönche im schwarzen Beutel gut durch und zieht **genau 4 Figuren** aus dem Beutel, **entweder zufällig oder gezielt gegen Bezahlung**. Angefangen beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn darf zunächst jeder von euch einmal ein oder mehrere **eigene Familienmitglieder** gezielt aus dem Beutel herausuchen gegen Zahlung von **1 Münze pro Familienmitglied**. (Da sich auch immer 4 Mönche im schwarzen Beutel befinden, könnt ihr nur so sicherstellen, dass eure Familienmitglieder gezogen werden.)

Sobald insgesamt 4 Familienmitglieder gezielt aus dem Beutel herausgesucht wurden, darf keine weitere Figur gezogen werden. Sind weniger als 4 oder auch gar keine (gegen Bezahlung) herausgesucht worden, ergänzt ihr durch zufälliges Ziehen die Anzahl Figuren auf **genau 4**.

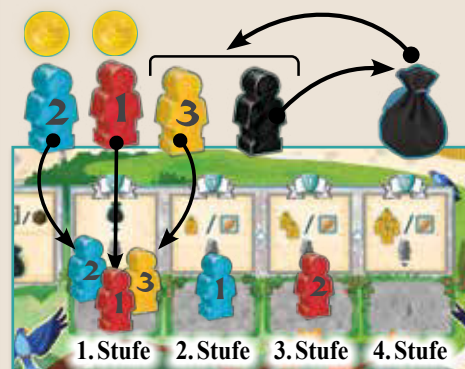
Nachdem ihr auf 4 Figuren ergänzt habt, werden alle gezogenen Mönche wieder in den schwarzen Beutel geworfen. Alle herausgesuchten und gezogenen Familienmitglieder werden auf die **1. Stufe der Kirche** gestellt. Figuren, die noch im Beutel sind, verbleiben dort bis zur nächsten Messe.

2. Nun darf **jeder** von euch **ein oder auch mehrere** eigene Familienmitglieder in der Kirchenhierarchie aufsteigen lassen; also um eine oder mehrere Stufen vorwärts (nach rechts) ziehen. (Auch wenn ausschließlich 4 Mönche aus dem schwarzen Beutel gezogen wurden.)

Beginnend hiermit beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn darf jeder von euch dies **einmal** machen. Um **ein** Familienmitglied **eine** Stufe vorwärts (nach rechts) zu bewegen, musst du so viele Getreidesäcke abgeben wie auf der zu erreichenden Stufe abgebildet (das abgebildete Brot kann stattdessen bezahlt werden, wenn ihr mit der Marriage-Erweiterung spielt). Familienmitglieder können auch mehrere Stufen aufsteigen, sofern du für jedes und jede Stufe die erforderliche Menge Getreide abgibst, um alle Bewegungen zu zahlen.

3. Am Ende der Messe erhält derjenige von euch mit den **meisten** Familienmitgliedern in der Kirche sofort **2 Ruhmespunkte** auf der Ruhmesleiste. Bei Gleichstand erhält derjenige die Punkte, dessen vorderstes Familienmitglied auf der am weitesten rechts liegenden Stufe steht. Herrscht auch hierbei Gleichstand, erhalten alle Beteiligten 2 Ruhmespunkte. (Es spielt keine Rolle, auf welchen Stufen die anderen eigenen Familienmitglieder stehen; nur das vorderste zählt.)

Beispiel für eine Messe:

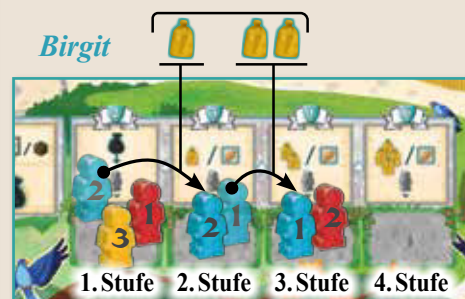


Im Spiel zu dritt ist Birgit momentan Startspielerin, als die Messe beginnt. Sie zahlt 1 Münze und sucht sich gezielt ihr blaues „2er“-Familienmitglied aus dem schwarzen Beutel heraus.

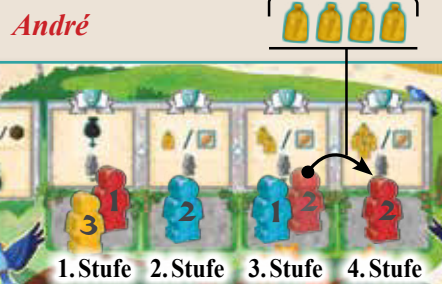
André zahlt ebenso 1 Münze und sucht sich sein rotes „1er“-Familienmitglied aus dem Beutel.

Konstanze möchte nicht zahlen, um ihr Familienmitglied herauszusuchen.

Daher ergänzt Birgit nun die Gesamtanzahl auf 4 Figuren durch zufälliges Ziehen von 2 weiteren aus dem schwarzen Beutel (wovon eine Konstanzes Familienmitglied ist). Danach stellt sie die 3 Familienmitglieder auf die 1. Stufe der Kirche und wirft den Mönch zurück in den schwarzen Beutel.

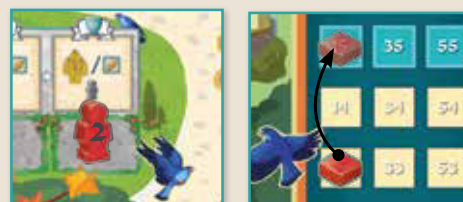


Nun dürfen die Spieler, beginnend mit Birgit, ihre Familienmitglieder aufsteigen lassen. Sie legt 2 Getreidesäcke in den Vorrat und bewegt ihr blaues „1er“-Familienmitglied vorwärts auf die 3. Stufe. Sogleich zahlt sie 1 weiteren Getreidesack und bewegt ihr „2er“-Familienmitglied auf die 2. Stufe.



André gibt 4 Getreidesäcke ab und bewegt sein rotes „2er“-Familienmitglied vorwärts auf die 4. Stufe.

Konstanze hat kein Getreide und kann ihr Familienmitglied dementsprechend nicht aufsteigen lassen.



Nun werden noch 2 Ruhmespunkte vergeben. Obwohl André und Birgit gleich viele Familienmitglieder in der Kirche haben, erhält André die 2 Ruhmespunkte, weil sein vorderstes Familienmitglied weiter rechts steht.

Am Ende des Spiels bringt jedes Familienmitglied in der Kirche noch Ruhmespunkte ein, entsprechend der erreichten Stufe. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 14.)

Eine neue Runde beginnt

Falls jemand von euch in der abgelaufenen Runde den **Marker „Nächster Startspieler“** erworben hat, nimmt sich derjenige nun den **Startspielermarker** und legt den Marker „Nächster Startspieler“ wieder auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Dach der Ratsstube. Ansonsten bleibt der vorherige Startspieler im Amt.

Die neue Runde beginnt dann wieder mit dem Auffüllen des grünen Beutels mit Steinen und dem Bestücken der Aktionsfelder, wie auf der Aufbaukarte gezeigt.



Die Münzen

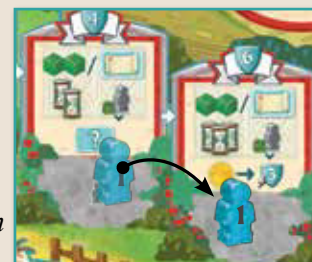
Münzen erhaltet ihr in der Mühle oder auf Reisen.
Es gibt 3 Möglichkeiten, wie ihr Münzen verwenden könnt:

1. Zum Kauf von Ruhmespunkten in der **Ratsstube** (nur auf der 4. Stufe).
2. Familienmitglieder bei einer **Messe** gezielt aus dem Beutel heraussuchen.
3. Als **JOKER**, um einen beliebigen Einflussstein zu ersetzen.

Am Ende des Spiels ist jede Münze, die ihr nicht ausgegeben habt, noch jeweils 1 Ruhmespunkt wert. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 14.)

Beispiel für 3.:

Wenn Birgit ihr Familienmitglied in der Ratsstube vorwärts bewegen möchte und dafür (unter anderem) 2 grüne Einflusssteine abgeben müsste, könnte sie alternativ auch 1 Münze und 1 grünen Einflussstein ODER 2 Münzen zahlen.

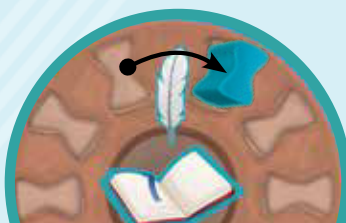


Ein Familienmitglied stirbt

Während des Spiels musst du Aktionen häufig mit Zeit bezahlen, indem du den Marker auf deiner Lebenszeitleiste im Uhrzeigersinn vorwärtsziehst. Wenn du den Marker dabei **über den Federkiel** ziehst, stirbt eines deiner ältesten Familienmitglieder. Führe aber immer erst deine Aktion vollständig aus und entscheide erst **am Ende deines Zuges**, welches deiner ältesten Familienmitglieder stirbt.

Ausnahme: Wer seinen Lebenszeitmarker während eines **Markttag**s über den Federkiel zieht, muss immer **sofort** ein Familienmitglied sterben lassen.

Es stirbt **immer** dein Familienmitglied mit der **niedrigsten** aufgedruckten Zahl. Hast du mehrere Familienmitglieder mit gleich niedriger Zahl, kannst du eines davon auswählen. Ein sterbendes Familienmitglied muss im Moment seines Todes **sichtbar** auf dem Spielplan oder deinem Hofplan stehen (andernfalls verlierst du kein Familienmitglied). Familienmitglieder, die sich also noch im schwarzen Beutel befindet, können ebenso wenig sterben wie solche, die noch nicht (vom allgemeinen Vorrat) ins Spiel gekommen sind.



Für jede gestorbene Figur gibt es genau eine von zwei Möglichkeiten:

a) Es gibt noch einen Platz in der Dorfchronik

Die Dorfchronik berichtet über die besonderen Bewohner des Dorfes und ihre Taten. Für jede Berufsgruppe hält die Dorfchronik einige Plätze bereit. Je nachdem, wo das Familienmitglied zum Zeitpunkt seines Todes „gearbeitet“ hat, muss es auf einen freien Platz im entsprechenden Bereich gelegt werden:



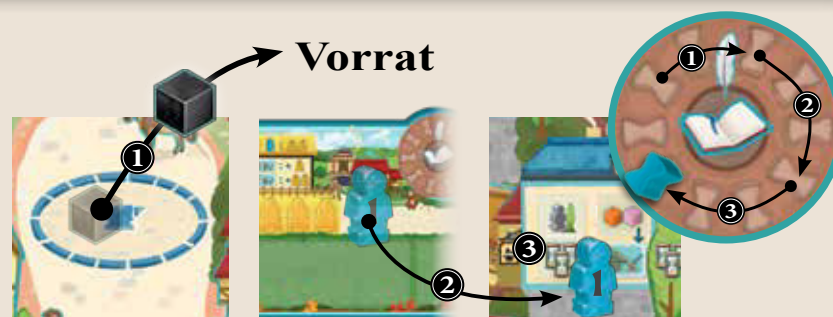
Am Ende des Spiels erhaltet ihr Ruhmespunkte entsprechend der Anzahl eurer Familienmitglieder, die in der Dorfchronik verewigt wurden. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 14.)

b) Es gibt keinen passenden freien Platz in der Dorfchronik

In diesem Fall wird das Familienmitglied auf ein freies Grab auf den Friedhof neben der Kirche gelegt. Hier kann es in Frieden ruhen, bringt aber leider keine Ruhmespunkte mehr ein.

Beispiel:

Birgit wählt die Aktion „Handwerk“, indem sie einen Peststein vom blauen Aktionsfeld nimmt. Sie verliert deswegen 2 Zeit und bewegt ihren Marker auf ihrer Lebenszeitleiste über den Federkiel. Bevor sie aber eines ihrer Familienmitglieder sterben lässt, darf sie noch die Aktion „Handwerk“ ausführen. Sie stellt nun ein „1er“-Familienmitglied von ihrem Hofplan unter die Schmiede (was sie 3 Zeit kostet) und produziert einen Pflug (was sie erneut 3 Zeit kostet). Erst jetzt, da ihre Aktion beendet ist, muss eines ihrer Familienmitglieder mit der niedrigsten aufgedruckten Zahl sterben. Sie hat zwei „1er“-Familienmitglieder auf dem Spielplan und entscheidet sich für den eben erst eingesetzten Handwerker.



Beispiel:

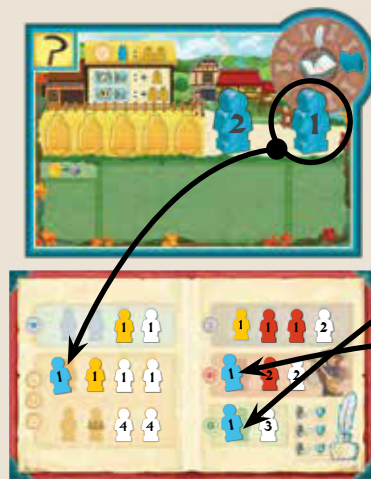
Bei einer früheren Aktion hatte Birgit ihren Lebenszeitmarker auf ihrer Lebenszeitleiste über den Federkiel gezogen.

Am Ende dieser Aktion muss eines ihrer blauen „1er“-Familienmitglieder sterben.

Würde sie sich für das „1er“-Familienmitglied auf der 4. Stufe der Kirchenhierarchie entscheiden, müsste sie es auf dem Friedhof platzieren, da alle Plätze in der Dorfchronik für Familienmitglieder aus der Kirche bereits belegt sind.

Würde sie sich für ein anderes „1er“-Familienmitglied entscheiden, würde dieses einen Platz im entsprechenden Bereich der Dorfchronik erhalten.

Hinweis: Familienmitglieder, die „gestorben“ sind, sollten immer hingelegt werden, damit sie sich zur besseren Übersicht von den noch „lebenden“ Stehenden unterscheiden.



Tipp 1: Familienmitglieder zügig in der Dorfchronik unterzubringen, ist eine gute Strategie. Also habt keine Angst davor, Aktionen mit Zeit zu bezahlen!

Tipp 2: Die Anzahl von Einfluss- und Peststeinen, die zu Beginn einer Runde verteilt werden, ist stets teilbar durch die Spieleranzahl. Somit hat jeder die gleiche Anzahl Züge. (Außer jemand verwendet die Ersatzaktion „Brunnen“.)

Tipp 3: Wenn ihr ein Familienmitglied vom Hofplan auf dem Spielplan einsetzt, solltet ihr stets die aufgedruckte Zahl berücksichtigen. „1er“-Familienmitglieder werden im Laufe des Spiels vermutlich sterben. Habt ihr es also auf Ruhmespunkte bei der Schlusswertung in Kirche und Ratsstube abgesehen, sind Familienmitglieder mit höherer Zahl zumeist die bessere Wahl.

SPIELEND E

Das Spielende wird eingeläutet, wenn ein Familienmitglied entweder auf:

- a) den letzten freien Platz in der **Dorfchronik** **ODER** b) das letzte freie Grab auf dem **Friedhof** gelegt wird.



Wer von euch, mit seinem Familienmitglied den letzten Platz in der Dorfchronik bzw. das letzte Grab auf dem Friedhof belegt hat, ist danach **nicht** noch einmal an der Reihe.

Alle anderen Spieler kommen im Uhrzeigersinn noch genau einmal dran, um **eine** letzte Aktion auszuführen. Wie immer müsst ihr dafür einen Einfluss- oder Peststein von einem Aktionsfeld nehmen oder dürft durch Abgabe von 3 gleichfarbigen Einflusststeinen eine Ersatzaktion durchführen.

Sollte hierbei der insgesamt letzte Stein vom Spielplan genommen werden, obwohl noch nicht alle an der Reihe waren, werden die Aktionsfelder **nicht** noch einmal bestückt. Stattdessen dürfen die übrigen Spieler eine Ersatzaktion ausführen, ohne dass sie dafür 3 gleichfarbige Einflusststeine abgeben müssen.

Hinweis: Hierbei wird die übliche Messe bei Rundenende aufgeschoben. Die letzte Messe wird also erst gehalten, wenn alle ihre letzte Aktion ausgeführt haben.

Beachtet: Sollten während dieser letzten Aktionen noch Familienmitglieder sterben, für die es nun keine passenden freien Plätze in der Dorfchronik bzw. Gräber auf dem Friedhof mehr gibt, werden sie einfach aus dem Spiel entfernt.

Sonderfall: Sollte das Spielende während eines **Markttag**s eingeläutet werden, wird der Markttag zunächst ganz durchgespielt. Anschließend wird festgestellt, wer von euch das Spielende durch Belegen des letzten Platzes in der Dorfchronik bzw. letzten Grabes auf dem Friedhof eingeläutet hat.

War es der Spieler, der die Marktaktion ausgelöst hatte, so war dies seine letzte Aktion und **alle anderen** sind im Uhrzeigersinn noch genau einmal dran.

War es ein anderer Spieler, sind **alle** Spieler im Uhrzeigersinn noch einmal mit einer Aktion dran. (Wer den Markttag ausgelöst hatte, hat die letzte Aktion.)

Nachdem jeder von euch seine letzte Aktion ausgeführt hat, wird noch einmal eine **letzte Messe** gelesen. Danach kommt es zur Schlusswertung. (Siehe „Schlusswertung“ auf der nächsten Seite.)

SCHLUSSWERTUNG

Reise

Zähle die Anzahl der Burgen, die deine Familie im Reisebereich besucht hat (also die Anzahl deiner Marker dort) und erhalte die dementsprechenden Ruhmespunkte:

1 Burg = 1 Punkt 4 Burgen = 10 Punkte

2 Burgen = 3 Punkte 5 Burgen = 14 Punkte

3 Burgen = 6 Punkte 6 Burgen = 18 Punkte

Kirche

Jedes eigene Familienmitglied auf der:

- 1. Stufe bringt 2 Punkte ein.
- 2. Stufe bringt 3 Punkte ein.
- 3. Stufe bringt 4 Punkte ein.
- 4. Stufe bringt 6 Punkte ein.

Kundenplättchen

Am Schluss deckt jeder von euch noch seine verdeckt liegenden Kundenplättchen auf und erhält deren aufgedruckte Ruhmespunkte.

Jedes Mal, wenn du Ruhmespunkte erhältst, ziehst du deinen **Punktemarker** auf der **Ruhmesleiste** entsprechend vorwärts. Wer die **meisten Ruhmespunkte** hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten noch die meisten Getreidesäcke auf dem Hofplan hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer von ihnen zusätzlich noch mehr lebende Familienmitglieder hat.

Dorfchronik

Erhalte Ruhmespunkte entsprechend der Anzahl eigener Familienmitglieder, die sich einen Platz in der Dorfchronik sichern konnten:

1 oder 2 Familienmitglieder sind **keine Punkte** wert.

3 Familienmitglieder sind 4 Punkte wert.

4 Familienmitglieder sind 7 Punkte wert.

5 oder mehr Familienmitglieder sind 12 Punkte wert.

Ratsstube

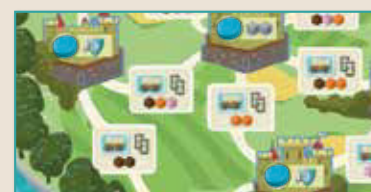
Jedes eigene Familienmitglied auf der:

- 1. Stufe bringt **keine Punkte** ein.
- 2. Stufe bringt 2 Punkte ein.
- 3. Stufe bringt 4 Punkte ein.
- 4. Stufe bringt 6 Punkte ein.

Münzen

Jede übrige **Münze** auf deinem Hofplan ist noch jeweils 1 Punkt wert.

Beispiel: Schlussabrechnung von Birgit



6



2



6



7



2



16

Insgesamt: 39





SOLO-MODUS

Das Leben im Dorf wird nun noch härter ...

Deine größte Rivalin aus Kindertagen „Conny“ und ihre Familie haben nur ein Ziel:
Die ruhmreichste Familie im Dorf zu werden!

Aber auch Conny sowie ihre Verwandten können die Zeit nicht anhalten und werden ebenfalls Plätze in der Chronik beanspruchen.

SOLO-MODUS SPIELMATERIAL

1 Connys Ablage



1 Solo-Modus Übersichtskarte „Messe“ (Rückseite der Übersichtskarte „Messe“)



3 hölzerne Scheiben



6 Schicksalsplättchen (zwei 3er-Sets)



1 Solo-Modus Übersichtskarte „Hochzeit“ (Rückseite der Übersichtskarte „Hochzeit“)



1 pinkes Familienmitglied



(für die Marriage-Erweiterung)

Es gelten grundsätzlich alle Regeln des Basisspiels. Sowohl Spielvorbereitung als auch Ablauf ähneln dem Spiel zu zweit mit einigen geringfügigen Anpassungen.

Im Grunde kannst du also ähnliche Pfade und Strategien wie in einer Partie zu zweit einschlagen; oder aber du erprobst andere Wege zum Sieg. Wie auch immer du dich entscheidest, es ist ein Rennen gegen die Zeit!

Und obwohl du Connys Züge und Reaktionen ein Stück weit abschätzen kannst, wirst du nicht in der Lage sein, sie abzuschütteln. Im Gegensatz zu dir sammelt sie weder Güter noch Münzen oder Getreidesäcke. Sie erhält auch keine Ruhmespunkte.

Alle Einfluss- und Peststeine, die sie in einer Runde „einsammelt“ (was du für sie erledigst), werden auf ihrer Ablage platziert. Jedes Mal, wenn auf den folgenden Seiten davon gesprochen wird, dass Conny etwas „nimmt“, bedeutet dies natürlich stets, dass du dies ebenfalls für sie übernimmst.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird wie für eine Partie mit **zwei** Spielern vorbereitet. Folgt den Anweisungen auf Seite 3 in diesem Regelheft mit den folgenden Anpassungen bei der aufgeführten Nummer:

2. Lege **Connys Ablage** neben deinen Hofplan. Je nachdem, ob du nur das Basisspiel oder mit Erweiterungen spielst, deckst du die nicht verfügbaren Aktionen auf Connys Ablage entsprechend mit **hölzernen Scheiben** ab.
3. Conny erhält 11 **Familienmitglieder** (12 Stück, wenn du mit der Marriage-Erweiterung spielst) einer Farbe deiner Wahl, aber nur 1 Spielmarker dieser gewählten Farbe. Legt die übrigen 5 Marker, den Lebenszeit- sowie den Punktemarker dieser Farbe zurück in die Schachtel. Alle Familienmitglieder mit den Zahlen „1“ und „2“ werden neben Connys Ablage gelegt. Lege ihre anderen 4 Familienmitglieder mit den Zahlen „3“ und „4“ auf die Kirche.
5. Conny erhält keine Münze.
6. Connys Marker wird (lediglich als Erinnerungshilfe) neben den **vordersten** Kunden beim Markt gelegt. Teile dann die **Schicksalsplättchen** in **zwei Sets** zu jeweils 3 Stück auf und mische sie gründlich (verdeckt). Lege sie verdeckt in die passenden Vertiefungen am Rand von Connys Ablage (3 oben und 3 unten).

Wichtig: Jedes Set enthält **genau 1** Plättchen, das vorn einen Federkiel zeigt.

12. Verwende die **Aufbaukarte** für 2 Spieler (falls du mit Erweiterungen spielst, verwende die jeweils entsprechende für 2 Spieler). Verwende zudem die Rückseite der **Übersichtskarte „Messe“** (sie ist für den Solo-Modus angepasst).

13. Du bist immer Startspieler (für die gesamte Partie).

Hinweis: Im Solo-Modus darf der **Marker „Nächster Startspieler“**, nachdem du ihn erhalten hast, genau wie eine Münze verwendet werden (und würde danach zurück in den Vorrat gelegt). Dies ist so lange möglich, bis „Eine neue Runde beginnt“ durchgeführt wird. Hierbei legst du den Marker „Nächster Startspieler“ wieder auf den dafür vorgesehenen Platz auf der Ratsstube, bevor der grüne Beutel aufgefüllt wird (falls du ihn genommen bzw. verwendet hattest).



Rundenablauf

- **Immer** nachdem du einen Einfluss- oder Peststein genommen hast (unabhängig davon, ob du die Aktion durchgeführt hast oder nicht), nimmt Conny wenn möglich von **demselben Aktionsfeld** einen Stein **derselben Farbe** (die du genommen hast).
- Sollte auf dem Aktionsfeld (von dem du genommen hast) kein Stein derselben Farbe sein, nimmt Conny einen Stein **derselben Farbe** vom im Uhrzeigersinn **nächsten Aktionsfeld** (auf dem einer liegt). Die Reihenfolge der Aktionsfelder im Uhrzeigersinn ist auf Connys Ablage abgebildet.

Falls **kein** Stein der gesuchten Farbe auf dem Spielplan liegt, nimmt sie einen Einfluss- oder Peststein **deiner Wahl** von **demselben Aktionsfeld**, von dem du genommen hast.

Ist wiederum auch kein Stein mehr auf demselben Aktionsfeld, nimmt sie einen Stein **deiner Wahl** vom im Uhrzeigersinn **nächsten Aktionsfeld** (auf dem einer liegt).

Tipp: Lege deine Steine in genommener Reihenfolge auf deinem Hofplan ab, um besser nachvollziehen zu können, welchen Stein du zuletzt genommen hast. Auch kannst du (als Erinnerung) 1 von Connys Markern unter den nächsten Stein legen, den sie nehmen wird.

Alternative Regel, wie Conny Steine nimmt: Anstatt der oben beschriebenen Regel kannst du auch den 4-seitigen Würfel mit den 4 Einflussfarben (aus der Marriage-Erweiterung) werfen, um zu bestimmen, welchen Stein Conny nimmt (wie üblich immer, nachdem du einen Einfluss- oder Peststein genommen hast).

Conny nimmt dann einen Stein der **gewürfelten Farbe** von **demselben Aktionsfeld**, von dem du gerade einen genommen hast. Falls kein Stein dieser Farbe **dort** liegt, nimmt sie einen Stein **der gewürfelten Farbe** vom im Uhrzeigersinn **nächsten Aktionsfeld** (auf dem einer liegt).

Falls kein Stein der gewürfelten Farbe auf dem Spielplan liegt, würfelst du erneut (bis du eine ausliegende Farbe erwürfelst) und folgst den gerade erklärten Regeln.

Sobald aber **nur noch 1 Farbe von Einflusssteinen** ausliegt (und meist auch Peststeine), würfelst du nicht mehr! Conny nimmt ab dann stets einen Stein von **demselben Aktionsfeld**, von dem du genommen hast, oder wenn du dieses gerade geleert hast, vom im Uhrzeigersinn **nächsten Aktionsfeld** (auf dem ein Stein liegt).

Liegen mehrere Steine auf diesem Feld, wählst du für Conny, welchen sie nimmt.

Ein Stein, den du für Conny nimmst, wird immer in ein vertieftes Fach ihrer Ablage gelegt. Der **allererste Stein** einer Partie wird **neben dem Symbol der Ratsstube** platziert. Darauf folgende **Steine** werden stets in das nächste Fach in Pfeilrichtung gelegt. Behalte diese Richtung für den Rest des Spiels bei, wenn Conny einen Stein nimmt. (Spielst du mit Erweiterungen, können 2 Steine in einer Vertiefung liegen.)

Wichtig: Immer wenn mit dem Platzieren eines Einfluss- oder Peststeins auf Connys Ablage ein Schicksalsplättchen „überschritten“ wird, decke es **sofort** auf. Zeigt es eine leere Rückseite, passiert nichts und du legst es daneben ab.

Sollte auf diesem **umgedrehten Plättchen** aber ein **Federkiel** zu sehen sein, stirbt eines ihrer ältesten Familienmitglieder. Dieses wird auf einen freien Platz in der Dorfchronik zu derjenigen Berufsgruppe (erkennbar am farbigen Symbol) gelegt, **von dessen Aktionsfeld** Conny den **gerade platzierten Stein** genommen hatte. (Die Felder „Getreideernte“ und „Familie“ zählen zur Berufsgruppe „Hofplan“.)

Gibt es **keinen passenden freien Platz in der Dorfchronik** oder kam der zuletzt genommene Stein vom Aktionsfeld „Markt“, wird es auf den **Friedhof** gelegt.

Beispiel:

Birgit hat den grünen Stein vom Aktionsfeld „Markt“ genommen und den vordersten Kunden bedient. Danach legt sie das zuvor zweitvorderste Kundenplättchen neben Connys Ablage (siehe „Connys (Re-) Aktionen“; nächste Seite). Birgit könnte nun 1 grünen Stein und 1 Zeit abgeben, um den dritten verfügbaren Kunden zu bedienen, entscheidet sich aber dagegen. Der Markttag ist somit beendet (Conny bedient niemals mehr als 1 Kunden pro Markttag) und die blau umrandeten Felder werden durch aufrutschende Kunden aufgefüllt, ebenso wie die Warteschlange vom verdeckten Stapel.



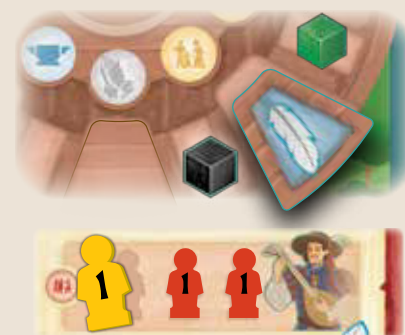
Nun ist Conny „am Zug“: Weil auf dem Marktaktionsfeld immer nur 1 einziger Stein ausliegt, „sucht“ sie auf den im Uhrzeigersinn folgenden Aktionsfeldern nach einem grünen Einflussstein. Da sie nicht fündig wird (es also keinen grünen Einflussstein mehr auf dem Spielplan gibt) und auf dem Marktaktionsfeld kein andersfarbiger Stein liegt (bzw. liegen kann), nimmt sie einen Stein vom Aktionsfeld „Ratsstube“ (zumal bei der „Reise“ bereits keine Steine mehr ausliegen).

Weil dort sowohl ein brauner als auch schwarzer Stein liegen, wählt Birgit für Conny den Peststein und legt ihn auf das im Uhrzeigersinn nächste Feld auf Connys Ablage.



Durch das Platzieren des Peststeins (vom Aktionsfeld „Ratsstube“) auf Connys Ablage wird das überschrittene Schicksalsplättchen sofort aufgedeckt. Auf diesem ist ein Federkiel abgebildet.

Daher stirbt nun eines von Connys Familienmitgliedern mit der niedrigsten Zahl und wird auf einen freien Platz der Berufsgruppe „Ratsstube“ in der Dorfchronik gelegt, weil der Peststein vom roten Aktionsfeld „Ratsstube“ genommen wurde.



Für den seltenen Fall, dass alle Familienmitglieder mit den aufgedruckten Zahlen „1“ und „2“ (die seit Spielbeginn neben Connys Ablage lagen), **bereits verstorben** sind und nun noch weitere sterben müssen, folgen die ältesten **noch auf der Kirche liegenden** (wie üblich zuerst die mit einer „3“, dann die mit „4“). Erst danach gegebenenfalls die in der Kirchenhierarchie Stehenden; von links nach rechts.

Wichtig: Erst wenn **alle** 3 Schicksalsplättchen am oberen **oder** unteren Rand von Connys Ablage **aufgedeckt** wurden (also die von einem Set), mischst du diese 3 Plättchen verdeckt und legst sie wieder (verdeckt) in die passenden Vertiefungen ihrer Ablage. Wiederhole dies (bis zum Spielende) **jedes Mal**, wenn eines der beiden Sets **vollständig aufgedeckt** wurde.

Connys (Re-)Aktionen

Conny führt **nach dem Nehmen eines Steins keine Aktion aus**. Nur wenn **sie** gerade 1 Einfluss- oder Peststein vom Aktionsfeld „Markt“ oder „Kirche“ genommen hat, „reagiert“ sie:

Markt: Conny „bedient“ immer den **vordersten** Kunden (auf dem blau umrandeten Feld vor den Marktständen).

- Hast du also den Markttag ausgerufen und bereits den vordersten Kunden bedient, nimmt sie den nunmehr vordersten Kunden (der zuvor der zweitvorderste Kunde war).
- Solltest du den Markttag ausgerufen haben und einen anderen als den vordersten Kunden bedient haben, oder der Markttag wurde von Conny ausgerufen, nimmt sie stets den vordersten Kunden.

Kirche: Conny wirft eines ihrer Familienmitglieder mit der niedrigsten Zahl, das bei der Spielvorbereitung auf die Kirche gelegt wurde (zuerst also eines mit der Zahl „3“), in den schwarzen Beutel.

- Hierfür zahlt sie **weder** 3 Zeit **noch** einen braunen Einflussstein.
- Liegt keines ihrer Familienmitglieder mehr auf der Kirche, verzichtet sie für das restliche Spiel auf diese Reaktion (für den genommenen Stein).

Sonderregel „Brunnen“: Solltest du die Ersatzaktion „Brunnen“ durchführen, **bist du gleich danach sofort wieder am Zug**. Conny nimmt also **nach** der Aktion, die du durch den „Brunnen“ genutzt hast, **keinen** Stein!

Messe

Die Messe am Rundenende folgt den üblichen Regeln mit den folgenden Anpassungen:

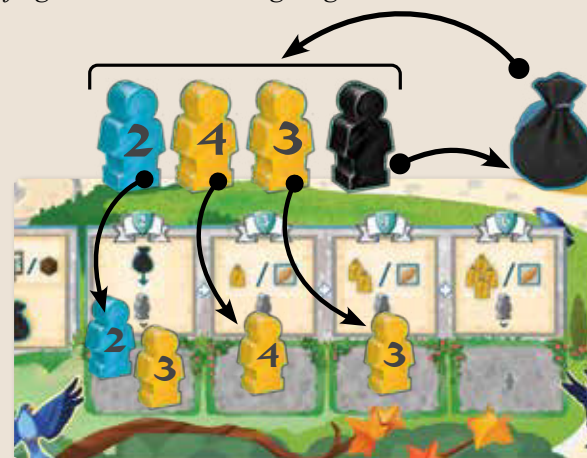
Auf jeder Stufe der Kirche kann nur **eines** von Connys Familienmitgliedern gleichzeitig stehen. Darum ziehst du einzeln nacheinander auf 4 Figuren auf.

Sollte dabei ein Familienmitglied von Conny aus dem schwarzen Beutel gezogen werden, überspringt es von links nach rechts alle Stufen der Kirchenhierarchie, bis es eine Stufe erreicht, auf der Conny noch kein Familienmitglied (also eine Figur ihrer Farbe) hat, und wird dort platziert.

Beispiel:

Bei Schritt 1 der Messe möchte Birgit keines ihrer Familienmitglieder gezielt aus dem Beutel heraussuchen. Daher werden einzeln nacheinander insgesamt 4 Figuren zufällig aus dem schwarzen Beutel gezogen. Da bereits eines von Connys Familienmitgliedern (mit der Zahl „3“) auf der 1. Stufe der Kirchenhierarchie steht, wird ihr gezogenes Familienmitglied mit der Zahl „4“ direkt auf die 2. Stufe und ihr danach gezogenes (ebenfalls mit der Zahl „3“) auf die 3. Stufe gestellt. Nur eines von Birgits Familienmitgliedern wurde aus dem schwarzen Beutel gezogen und wird wie üblich auf die 1. Stufe gestellt. Der zuletzt gezogene Mönch wird in den schwarzen Beutel zurückgeworfen.

Selbst wenn Birgit ihr Familienmitglied bis zur höchsten Stufe aufwerten würde (mit z. B. 3 Getreidesäcken und einem Brot), hätte Conny die meisten Familienmitglieder in der Kirche und Birgit bekäme keine 2 Ruhmespunkte.



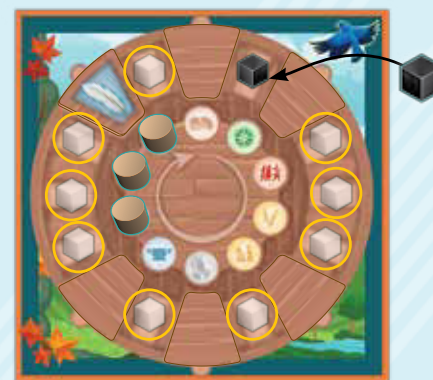
Eine neue Runde beginnt

Bevor eine neue Runde beginnt, werden alle Steine **außer dem zuletzt** platzierten von Connys Ablage in den Vorrat gelegt.

Erst danach füllst du den grünen Beutel auf und bestückst die Aktionsfelder.

Der nächste Stein, den du nachher für Conny nimmst, wird in das dem zuletzt platzierten Stein (der vorherigen Runde) im Uhrzeigersinn folgenden Fach gelegt.

Das Spiel endet wie üblich.



Vorrat

Erreichte Ruhmespunkte:

0 – 39 : Lehrling

60 – 69 : Großmeister

40 – 49 : Geselle

70 – 79 : Genie

50 – 59 : Meister

80 – ∞ : Polyhistor

Der Solo-Modus im Spiel mit den Erweiterungen

Alle Regeln der jeweils verwendeten Erweiterungen gelten mit folgenden Anpassungen:

Inn-Erweiterung: Sollte der zuletzt genommene Stein für Conny, der einen Federkiel **aufdeckt**, vom Aktionsfeld „Wirtshaus“ stammen, wird Connys ältestes Familienmitglied auf ein Grab des **Friedhofs** gelegt (ähnlich wie beim Markt). Im Übrigen nimmt Conny keine Personenkarten.

Port-Erweiterung: Sollte der zuletzt genommene Stein für Conny, der einen Federkiel **aufdeckt**, vom Aktionsfeld „Reise“ (auf See) stammen, verfährt du wie unter „Ein Familienmitglied stirbt auf See“ im Erweiterungsregelheft auf Seite 7 beschrieben: Wenn es also in der Berufsgruppe „Reise“ der Dorfchronik keinen freien Platz mehr gibt, wird Connys ältestes Familienmitglied stattdessen auf ein leeres Seebestattungsfeld gelegt. Dieses Familienmitglied kann dort das Spielende auslösen, wenn es das **letzte** freie Seebestattungsfeld belegt hat.

Marriage-Erweiterung:

- Füge bei der Spielvorbereitung das dritte **pinke Familienmitglied** dem Vorrat hinzu. Lege auch die **Übersichtskarte „Hochzeit“** bereit (mit ihrer Rückseite, die für den Solo-Modus angepasst ist, nach oben).
- Da das Aktionsfeld „Heirat“ gelb ist, wird für dieses genauso vorgegangen wie bei den Aktionsfeldern „Getreideernte“ und „Familie“, die alle zur Berufsgruppe „Hofplan“ gehören: Wenn also der zuletzt genommene Stein für Conny, der einen Federkiel **aufdeckt**, vom Aktionsfeld „Heirat“ stammt, wird eines ihrer Familienmitglieder mit der niedrigsten Zahl zur Berufsgruppe „Hofplan“ in der Dorfchronik gelegt (sofern dort ein freier Platz ist). Sollte allerdings eines von Connys ältesten Familienmitgliedern „durch“ das Nehmen eines Steins vom Aktionsfeld „Schmuggler“ sterben, wird es auf ein Grab des **Friedhofs** gelegt (ähnlich wie beim Markt).
- Während der „Hochzeit“ wirfst du den 4-seitigen Würfel ein **zweites Mal** und verfährt mit einem **weiteren** pinken Familienmitglied genauso wie mit dem ersten. Sollte **für das Ergebnis** des zweiten Würfelwurfs kein pinkes Familienmitglied mehr im Vorrat sein, nimm wie üblich eines aus dem Elternglückbereich und platziere es im Zeremonienbereich.

Anpassungen für die Punktebereiche beim Spiel mit Erweiterungen:

- Solltest du den Solo-Modus mit der Inn-Erweiterung spielen, sind die Punktebereiche der Tabelle (links) um jeweils 10 Ruhmespunkte erhöht.
- Solltest du den Solo-Modus mit der Port-Erweiterung spielen, sind die Punktebereiche der Tabelle (links) um jeweils 5 Ruhmespunkte erhöht.
- Solltest du den Solo-Modus mit der Marriage-Erweiterung spielen, sind die Punktebereiche der Tabelle (links) um jeweils 15 Ruhmespunkte erhöht. Somit liegen hierbei die für „Polyhistor“ zu erreichenden Punkte bei 95.

Weiteres Beispiel: Der Punktebereich für „Genie“ im Spiel mit **allen** drei Erweiterungen liegt bei 100 - 109 Ruhmespunkte.

Beispiel:

Birgit hat 1 Familienmitglied im Zeremonienbereich und würfelt bei Schritt 1 den 4-seitigen Würfel zwei Mal. Entsprechend dem Ergebnis des 1. Wurfs platziert sie ein pinkes Familienmitglied auf Rang 3. Beim zweiten Würfelwurf ist kein pinkes Familienmitglied mehr im Vorrat. Dennoch nimmt Birgit nicht das pinke Familienmitglied aus dem Elternglückbereich, da sie erneut die Farbe von Rang 3 gewürfelt hat und dieser bereits belegt ist. Anschließend fährt sie mit Schritt 2 und 3 der Hochzeit fort.

Erster Wurf:



Zweiter Wurf:



Anmerkung: Sollten zufällig zwei pinke Familienmitglieder heiraten, werden diese einfach zurück in den Vorrat gelegt.



Impressum

Autoren: Inka & Markus Brand
Illustrationen: Jacqui Davis & Birgit Federkielians
Art Direction & Realisation: Sophie Gravel
Grafikdesign: Tarek Saoudi, Émeline D'Aoust,
Nina Allen, Martin Roy, Dan Gerlach
3D Modeling: Tarek Saoudi, Dan Gerlach & Émeline D'Aoust
Redaktion & Entwicklung: André Bierth
Übersetzung: André Bierth

Wir möchten allen Testspielern danken, insbesondere: Armin Weyer, Birgit Vallendar,
Konstanze Dalski, Oliver Gumbrich und Rainer Reinhardt

Entwickelt von: ©2023 Plan B Games Europe GmbH



www.planbgames.com
info@planbgames.com

Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Germany

Eggertspiele ist eine Marke der
Plan B Games Europe GmbH.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis
des Verlags weder im Ganzen noch in Teilen
vervielfältigt werden.

Diese Informationen aufbewahren.

Made in China.

