

Village

— Wie das Leben so spielt —



Ein Spiel von Inka und Markus Brand
für 2 - 4 Spieler ab 12 Jahren

‡ Spielidee ‡

Das Leben in diesem Dorf ist hart! Aber es bietet seinen Bewohnern viel Raum zur Entfaltung. Manch einer fühlt sich zum Glaubensbruder berufen. Ein anderer strebt eine Karriere in der Ratsstube an. Ein Dritter sucht sein Glück in der Ferne ...

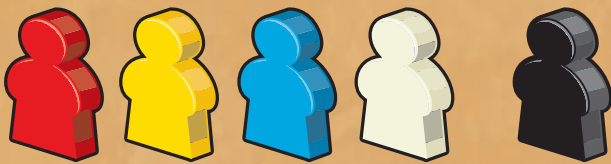
Jeder von euch lenkt die Geschicke einer Familie und kann diese auf vie-

len 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 Familien mehren und euch dem Sieg ein ganzes Stück näher bringen.

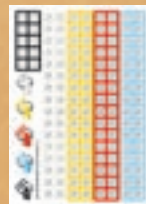
‡ Spielmaterial ‡

48 Spielfiguren

(je 11 in den Spielerfarben rot, gelb, hellblau und elfenbein; 4 schwarze)



1 Aufkleberbogen für Spielfiguren



32 Spielmarker aus Holz

(je 8 in den Spielerfarben)



6 Peststeine



1 Startspielermarker



1 Marker „Nächster Startspieler“



72 Einflusststeine

(je 18 in den Farben braun, rosa, orange und grün)



2 Leinenbeutel

(1 grüner und 1 schwarzer)

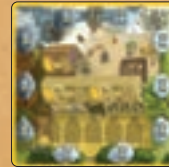
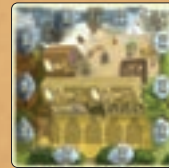
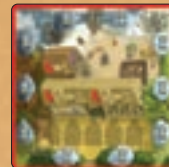
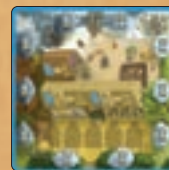


40 Güterplättchen

(je 8 x Schriftrolle, Pferd, Pflug, Ochse und Planwagen)



4 Hofpläne

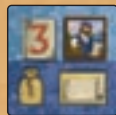


1 Spielplan



24 Kundenplättchen

Rückseite Vorderseite



15 Münzen



20 Getreidesäcke



3 Aufbaukärtchen

(je eines für 2, 3 und 4 Spieler)



1 Übersichtskärtchen „Messe“



‡ Spielvorbereitung ‡

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die roten, gelben, hellblauen und elfenbeinfarbenen Spielfiguren mit den beiliegenden Zahlen bekleben. Auf die Vorderseite und Rückseite kommt jeweils die gleiche Zahl.

Von jeder Farbe gibt es: 4x **1** 3x **2** 2x **3** 2x **4**

Die schwarzen Spielfiguren werden von beiden Seiten mit je einem Kreuz beklebt. Die übrigen Aufkleber sind als Ersatz gedacht.

1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt das Dorf mit seinen verschiedenen Bereichen.



- A) Getreideernter
- B) Familie
- C) Handwerk
- D) Markt
- E) Reise
- F) Ratsstube
- G) Kirche
- H) Brunnen
- I) Dorfchronik
- J) anonyme Gräber

2. Jeder von euch wählt eine Farbe und erhält den jeweiligen **Hofplan**, den er vor sich ablegt. Jeder Hof beherbergt zunächst die eigenen Familienmitglieder. Außerdem können hier beliebig viele Einflusssteine und Güter gelagert werden.

Die einzige Ausnahme bilden die Getreidesäcke, von denen jeder Hof maximal 5 lagern kann.

Um den Rand jedes Hofes verläuft die eigene Lebenszeitleiste, über die gesteuert wird, wann eine Figur das Zeitliche segnet.



3. Nehmt die 11 Spielfiguren und **8 Marker** eurer Farbe. Von euren 11 Spielfiguren stellt ihr jeweils die 4 Figuren mit der Zahl „1“ auf eurem Hofplan ab. Dies ist die erste Generation eurer Familien. Die restlichen Figuren bilden die nachkommenden Generationen. Da diese noch gar nicht geboren sind, kommen sie in einen allgemeinen Vorrat.

4. Legt einen eurer Marker auf die Wolke **rechts neben der Brücke** am oberen Rand eures Hofplans. Einen weiteren Marker legt ihr auf das **Buch** (Feld „0“ der Ruhmesleiste) links oben auf dem Spielplan.



5. Jeder von euch erhält **1 Münze**, die er neben seinem Hof ablegt. Die restlichen Münzen kommen als Vorrat neben den Spielplan.

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

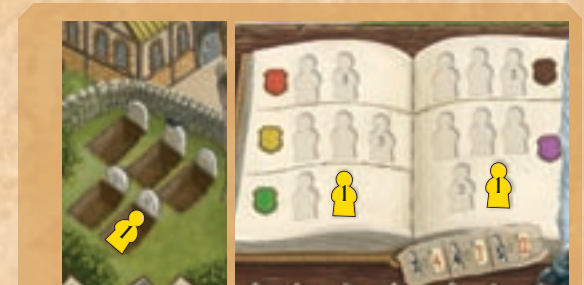
- im Spiel zu **viert** werden alle 10 Felder belegt
- im Spiel zu **dritt** bleibt das Feld mit der **4** leer
- im Spiel zu **zweit** bleiben die Felder mit der **3** und **4** leer



Beispiel für das Spiel zu **dritt**

7. Bei weniger als 4 Spielern werden einige **anonyme Gräber** und Plätze in der **Dorfchronik** mit Figuren einer **ungenutzten** Spielerfarbe belegt.

- im Spiel zu **dritt** werden das Grab sowie die Plätze in der Dorfchronik abgedeckt, die eine **4** zeigen
- im Spiel zu **zweit** werden die Gräber sowie die Plätze in der Dorfchronik abgedeckt, die eine **3** oder **4** zeigen



Beispiel für das Spiel zu **dritt**

8. Der Marker „Nächster Startspieler“ wird auf das entsprechende Feld in der Ratsstube gelegt.



9. Die Güterplättchen mit Pferd, Ochse, Planwagen, Schriftrolle und Pflug werden links neben dem Spielplan als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

10. Die Getreidesäcke sowie die **Einfluss-** und **Peststeine** werden rechts neben dem Spielplan bereitgelegt und bilden dort einen allgemeinen Vorrat. Der **grüne Beutel** wird dort ebenfalls bereitgelegt.

11. Die 4 schwarzen Figuren werden in den **schwarzen Beutel** gegeben und dieser unterhalb der Kirche abgelegt.

12. Sucht das Aufbaukärtchen heraus, das eurer Spielerzahl entspricht, und legt es bereit. Die übrigen 2 Aufbaukärtchen werden zurück in die Schachtel gelegt. Legt auch das **Übersichtskärtchen für die Messe** bereit.

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

‡ Spielablauf ‡

Das Spiel läuft über mehrere Runden, in denen ihr die Geschicke eurer Familien lenkt. Dazu müsst ihr eure Familienmitglieder im Dorf sinnvoll einsetzen. Auf dem Hof sorgen sie für eine gute Ernte, in der Kirche bringen sie Ruhmespunkte, in der Ratsstube bringen sie Ruhmespunkte und Privilegien. Wer sich für eine Reise entscheidet, erwirbt neben Ruhmespunkten auch Einfluss oder Geld, je nachdem, wohin es ihn treibt. Familienmitglieder in den Handwerksbetrieben ermöglichen die Produktion von Gütern. Die produzierten Güter und das Getreide können am Markt gegen Ruhmespunkte getauscht werden.

Die vielfältigen Möglichkeiten werden über die verschiedenen Bereiche des Dorfes gesteuert. Zu jedem Bereich gehört ein Aktionsfeld, auf dem ihr verschiedene Arten von Einflusssteinen erwerben und damit bestimmte Aktionen auslösen

könnt. Da heißt es, sich zu entscheiden, denn selten passen die Art des Einflusses und die jeweilige Aktion zusammen ...

Zudem kosten viele dieser Aktionen 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.

Sobald entweder die Dorfchronik oder die anonymen Gräber vollständig belegt sind, endet das Spiel, und ihr erhaltet noch einmal Punkte für die verschiedenen Bereiche im Dorf. Wer danach die meisten Ruhmespunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

‡ Kundenablauf ‡

‡ Generell ‡

Zu Beginn jeder Runde werden die **Aktionsfelder** mit **Einfluss-** und **Peststeinen** bestückt.

Danach führt ihr - beginnend mit dem Startspieler und dann immer im Uhrzeigersinn - je eine Aktion aus.






Wer dran ist, nimmt sich jeweils **einen Stein** von einem Aktionsfeld und führt die Aktion dieses Feldes aus.

Wenn der insgesamt letzte Stein genommen wird, ist die laufende Runde beendet.

Die neue Runde beginnt wieder mit dem Auffüllen des grünen Beutels und dem anschließenden Bestücken der Aktionsfelder.

‡ Einfluss- 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	Handwerk, Reise
 grün	Überzeugungskraft	Markt, Ratsstube
 braun	Glaube	Kirche, Reise
 rosa	Wissen	Handwerk, Reise
 schwarz	Die schwarzen Steine stellen keinen Einfluss dar, sondern sind Peststeine, die die Lebenserwartung der Spielfiguren reduzieren.	

‡ Aktionsfelder bestücken ‡

Das **Aufbaukärtchen** zeigt euch, wie viele verschiedene Einflusssteine aus dem Vorrat ihr zu Rundenbeginn in den **grünen Beutel** werfen müsst. Außerdem werden immer **alle** verfügbaren **Peststeine** mit in den Beutel geworfen.

Sobald alle 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 dem Aufbaukärtchen.



Beispiel für das Spiel zu dritt

Übrigens: Es werden normalerweise weniger Steine aus dem Beutel gezogen als hineingeworfen werden. Dadurch verbleiben jede Runde zusätzliche Steine im Beutel, die zu Rundenbeginn wieder mitgemischt werden.

Hinweis: Sollten einmal weniger Einflusssteine einer Farbe im Vorrat vorhanden sein, als in den Beutel geworfen werden müssten, werft ihr nur die verfügbare Anzahl hinein. (Da jede Runde ohnehin Steine im Beutel verbleiben, können die Aktionsfelder dennoch voll bestückt werden.)

Dann beginnt der Startspieler mit seinem Spielzug.

‡ Der eigene Spielzug ‡

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

Handelt es sich um einen **Einflussstein**, so legst du ihn auf deinem Hof ab. (Es dürfen beliebig viele Einflusssteine auf dem eigenen Hofplan liegen.)

Hast du einen **Peststein** genommen, legst du ihn sofort in den Vorrat zurück und musst dafür **2 Zeit** abgeben. D.h. du ziehst deinen Marker auf der Lebenszeitleiste deines Hofes um **2 Felder** im Uhrzeigersinn vorwärts. (Siehe rechts „Die ‚Währung‘ Zeit“)

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

Ausnahme: Ein ausgerufener Markttag **musst** stattfinden. (Siehe „Markt“, Seite 7)

Beispiel:

Philipp nimmt einen Peststein vom Aktionsfeld „Getreideernte“.



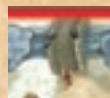
Er legt den Peststein sofort in den Vorrat und setzt seinen Marker auf der Zeitleiste seines Hofes um 2 Felder vor. Dann darf er die Aktion „Getreideernte“ durchführen.



‡ 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 2 Zeit, wenn du einen Peststein nimmst.



Überschreitet dein Marker auf deiner Lebenszeitleiste die **Brücke**, stirbt eine deiner ältesten Spielfiguren. (Siehe „Ein Familienmitglied stirbt“, Seite 10)

‡ Die einzelnen Aktionen ‡

‡ Getreideernte ‡



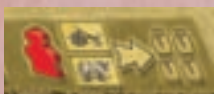
Hast du **eine oder mehr** Spielfiguren auf deinem Hof, können diese als Bauern eine Ernte durchführen. Dafür erhältst du sofort **2 Getreidesäcke** aus dem Vorrat, die du auf den dafür vorgesehenen Feldern deines Hofplans ablegst. Hast du keine Spielfigur auf deinem Hof, ist keine Ernte möglich!



Besitzt du **zudem** ein Pferd und einen Pflug, erhältst du **3 Getreidesäcke**.



Besitzt du einen Ochsen und einen Pflug, erhältst du **4 Getreidesäcke**.



(Du kannst immer nur **eine** Kombination nutzen, d.h. mehrere Figuren, Pflüge, Ochsen oder Pferde nützen dir bei der Ernte nichts.)

Im Gegensatz zu anderen Aktionen genügt es, dass du die Güter besitzt. Nutzt du also z.B. Ochse und Pflug bei der Ernte, musst du sie **nicht** in den Vorrat legen. Die Spielfiguren bleiben auf deinem Hof stehen.

Achtung: Jeder Hof hat eine Getreidekapazität von 5! Ein Spieler kann also niemals mehr als 5 Getreidesäcke besitzen.

‡ Familie ‡



Deine Familie erwartet Nachwuchs. Du erhältst sofort aus dem allgemeinen Vorrat eine Spielfigur deiner Farbe, die du auf deinem Hof abstellst. Dabei musst du immer die Spielfigur mit der **kleinstmöglichen** Zahl aus dem Vorrat nehmen.

Beispiel:

Im Vorrat hat Peter noch eine Spielfigur mit der Zahl „2“, zwei mit der Zahl „3“ und zwei mit der Zahl „4“. Er muss die Figur mit der aufgeklebten „2“ nehmen.



Wichtig: Anstatt eine neue Figur aus dem Vorrat zu nehmen, kannst du mit dieser Aktion auch eine beliebige (noch nicht verstorbene) eigene Figur vom Spielplan zurück auf deinen Hof stellen.

Hinweis: Jede Spielfigur, die bei einer der folgenden Aktionen auf dem Spielplan eingesetzt oder bei der Aktion „Kirche“ in den schwarzen Beutel geworfen wird, muss **immer** vom eigenen Hofplan genommen werden.



‡ Handwerk ‡

Mit dieser Aktion darfst du in **einem** der 5 Handwerksgebäude genau **ein** entsprechendes Gut herstellen. (Du nimmst das entsprechende Güterplättchen und legst es neben deinem Hof ab). 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 Betrieb haben)

ODER

- b) durch die Abgabe von bestimmten **Einflusssteinen**
(bzw. Getreide) erwirbst

‡ a) Gut mit Zeit bezahlen ‡

Willst du ein Gut mit Zeit bezahlen, musst du im entsprechenden Betrieb zunächst ein eigenes Familienmitglied ausbilden. Dazu stellst du eine Figur von deinem Hof in das Handwerksgebäude, das du nutzen willst. Das kostet dich die angegebene Menge Zeit. (Anzahl Sanduhren links neben dem Figurensymbol auf dem Dach.)

Im Anschluss kannst du auch gleich noch das entsprechende Gut herstellen, indem du zusätzlich so viel Zeit bezahlst, wie in dem Herstellungspfeil angegeben ist.

Beispiel:

Philipp möchte einen Planwagen herstellen. Er stellt eine Figur von seinem Hof in die Wagnerei (das kostet ihn 2 Zeit für die Ausbildung) und produziert den Planwagen (das kostet ihn erneut 2 Zeit). Er nimmt den Planwagen aus dem Vorrat und legt ihn neben seinen Hof.



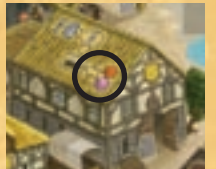
Dein Familienmitglied bleibt für den Rest des Spiels in dem eingesetzten Handwerksbetrieb stehen (bis es stirbt oder durch die Aktion „Familie“ auf den Hof zurückkehrt). Solange es dort steht, kannst du über die Aktion „Handwerk“ in diesem Betrieb erneut ein Gut herstellen. Diesmal verlierst du jedoch nur so viel Zeit, wie in dem Herstellungspfeil angegeben ist. (Das Familienmitglied muss ja nicht noch einmal ausgebildet werden.)

Achtung: 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).

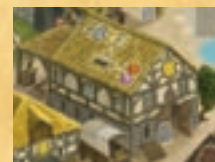
In jedem Handwerksbetrieb können beliebig viele Figuren stehen. (Ausnahme: In der Mühle dürfen gar keine Figuren eingesetzt werden.)

‡ b) Gut mit Einflusssteinen (bzw. Getreide) erwerben ‡

Unabhängig davon, ob du eine Figur in einem Handwerksbetrieb stehen hast oder nicht, darfst du ein Gut auch durch die Abgabe der auf dem Dach angegebenen Menge Einflusssteine (bzw. Getreide in den Ställen) erwerben. Hierfür ist es also **nicht notwendig**, eine **Figur** in dem entsprechenden Betrieb zu haben. (Im Beispiel links hätte Philipp also den Planwagen auch durch die Abgabe von 1 orange- und 1 rosafarbenen Einflussstein erwerben können, ohne eine Figur einzusetzen und damit Zeit zu verlieren.)

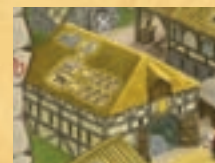


Kosten für die Handwerksgebäude in der Übersicht



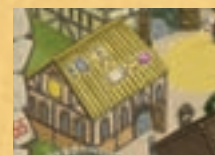
Wagnerei

- a) 1 Figur einsetzen:
Mit Figur 1 Planwagen bauen:
b) 1 Planwagen mit Einfluss erwerben:



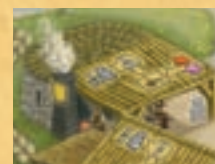
Ställe

- a) 1 Figur einsetzen:
Mit Figur 1 Ochsen ODER 1 Pferd züchten:
b) 1 Ochsen ODER 1 Pferd mit Getreide erwerben:



Schreibstube

- a) 1 Figur einsetzen:
Mit Figur 1 Schriftrolle anfertigen:
b) 1 Schriftrolle mit Einfluss erwerben:



Schmiede

- a) 1 Figur einsetzen:
Mit Figur 1 Pflug bauen:
b) 1 Pflug mit Einfluss erwerben:



Mühle

Hier können keine Figuren eingesetzt werden. Gegen Abgabe von 2 Zeit und 2 Getreidesäcken erhältst du einfach 2 Münzen aus dem Vorrat.



‡ Markt ‡

Mit dieser Aktion rufst du einen Markttag aus, an dem **alle Spieler** teilnehmen dürfen. **Auf diese Aktion kann man nicht verzichten. Ein Markttag findet immer statt!**

Wenn du die Aktion ausgelöst hast, bist du der Erste, der **einen** Kunden bedienen darf. Zur Auswahl stehen alle Kunden, die direkt vor den Marktständen platziert sind, d.h. auf einem Feld mit einer blauen Umrandung liegen. (Die Kunden auf den restlichen Feldern stehen in der Warteschlange und können noch nicht bedient werden.)

Jeder Kunde verlangt ganz bestimmte Güter und/oder Getreide. Du legst einfach die geforderten Güter bzw. die geforderte Menge Getreidesäcke in den Vorrat, nimmst dir das Kundenplättchen und legst es verdeckt neben deinen Hof. Dieser Kunde ist bei Spielende die aufgedruckten Ruhmespunkte wert.

Danach sind im Uhrzeigersinn die anderen Spieler an der Reihe und können sich jeweils **einen** der übrigen Kunden aussuchen. **Zusätzlich** zu den geforderten Gütern bzw. Getreidesäcken muss jedoch jeder von ihnen immer noch **1 grünen**

Einflussstein und **1 Zeit** abgeben. Wer nichts verkaufen will oder kann, muss passen und darf dann nicht wieder in den Markttag einsteigen.

Sobald du als auslösender Spieler wieder an die Reihe kommst, kannst du erneut **einen** von den verbliebenen Kunden bedienen. Diesmal musst du jedoch ebenfalls zusätzlich 1 grünen Einflussstein und 1 Zeit abgeben. (Nur dein erster Verkauf ist frei.)

Im Anschluss geht es im Uhrzeigersinn so lange weiter, bis alle Kunden bedient sind oder alle Spieler gepasst haben.

Dann endet der Markttag, und je nach Spielerzahl werden die blau umrandeten Felder mit neuen Kunden aufgefüllt. Dabei rutschen die Kunden aus der Warteschlange der Reihe nach auf. Anschließend wird die Warteschlange mit neuen Kunden vom verdeckten Stapel aufgefüllt.

(Wenn gar keine Kunden bedient wurden, bleibt alles liegen, wie es ist.)

Hinweis: Sollten einmal alle Kundenplättchen aufgebraucht sein, bleiben die Marktstände ganz einfach leer.

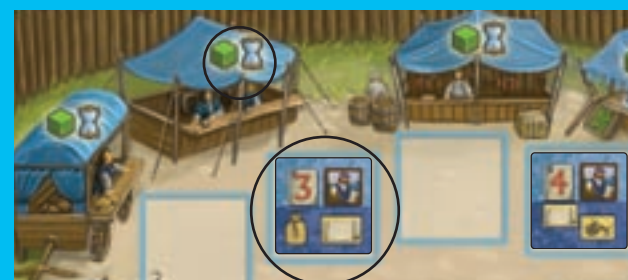
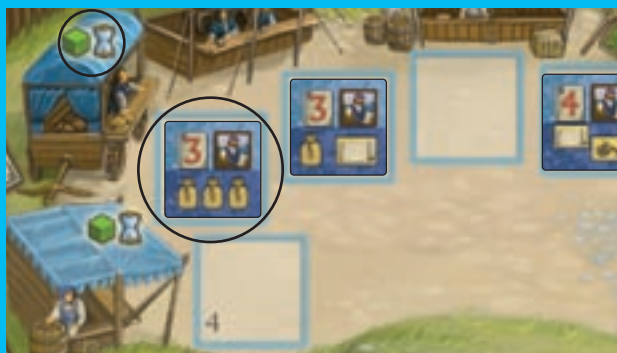
Beispiel Markttag

Peter löst im Spiel zu dritt den Markttag aus, indem er den Einflussstein vom Aktionsfeld „Markt“ nimmt. Er legt **1 Pferd** und **1 Pflug** zurück in den Vorrat, nimmt sich das entsprechende Kundenplättchen und legt es verdeckt neben seinen Hof. Damit hat er am Ende des Spiels 6 Ruhmespunkte sicher.

Nach ihm ist Martina an der Reihe. Sie möchte das Plättchen mit den 3 Getreidesäcken haben. Dafür muss sie zunächst **1 grünen Einflussstein** sowie **1 Zeit** abgeben. Dann legt sie die **3 Getreidesäcke** in den Vorrat und erhält dafür das entsprechende Kundenplättchen.

Als Nächster ist Philipp dran. Er besitzt zwar eine Schriftrolle, aber keinen Getreidesack oder Pflug. Deswegen muss er passen.

Nun ist wieder Peter an der Reihe. Im Gegensatz zu Philipp besitzt er sowohl eine Schriftrolle als auch einen Getreidesack. Um das Plättchen zu erwerben, muss auch er zunächst **1 grünen Einflussstein** sowie **1 Zeit** abgeben. Dann legt er **Schriftrolle** und **Getreidesack** in den Vorrat und erhält das Plättchen.



Martina hat nichts mehr, das sie verkaufen könnte, und passt. Zuletzt passt auch Peter. Damit ist der Markttag beendet.

Nun rücken die Kunden aus der Warteschlange auf:



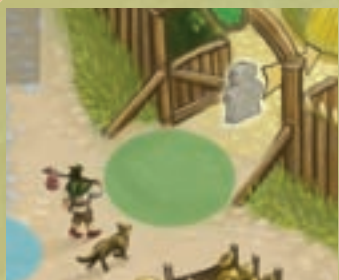
1) Die 3 leeren Felder vor den Marktständen werden mit den obersten Plättchen der Warteschlange belegt.



2) Die beiden unteren Plättchen rücken in der Warteschlange nach oben.



3) Die restlichen Felder der Warteschlange werden mit neuen Kundenplättchen vom Stapel belegt.



‡ Reise ‡

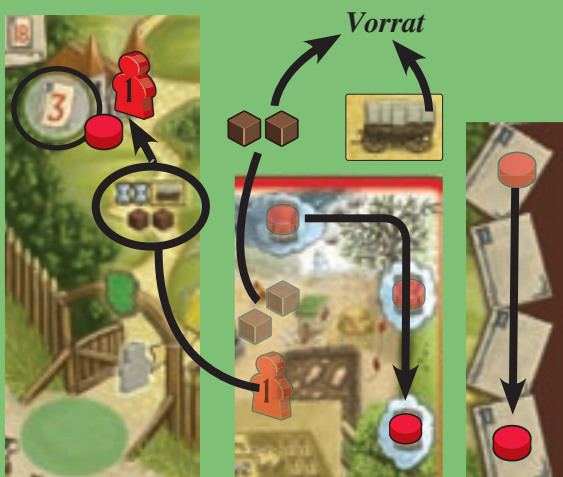
Mit dieser Aktion kannst du ein Familienmitglied auf Reisen schicken.

Hast du **noch keine Figur auf dem Reiseplan**, nimmst du eine Spielfigur von deinem Hof und stellst sie auf einen der beiden Orte, die vom Dorf aus erreicht werden können. Nun musst du noch die Kosten für die Reise zahlen, die auf dem Weg

angegeben sind. Du musst auf jeden Fall **2 Zeit** abgeben sowie **1 Planwagen** zurück in den Vorrat legen. Außerdem musst du, je nachdem welchen Weg du nimmst, entweder 2 rosafarbene oder 2 braune Einflusststeine in den Vorrat legen. Danach platzierst du einen deiner runden Marker auf dem erreichten Ort und erhältst die dort aufgedruckte Belohnung (3 Ruhmespunkte).

Beispiel: Philipp lässt eine Figur vom Dorf aus in den nördlichen Nachbarort reisen. Er nimmt eine Figur von seinem Hof und stellt sie dort ab. Dafür zahlt er 2 Zeit und legt 1 Planwagen sowie 2 braune Steine in den Vorrat.

Danach legt er noch einen seiner Marker auf den erreichten Ort und erhält die dortige Belohnung (3 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste).



Hast du bereits mindestens eine Spielfigur auf einem Ort des Reiseplans, kannst du dich entscheiden:

Entweder schickst du noch eine weitere Figur von deinem Hof auf Reisen (also zu den beiden vom Dorf aus erreichbaren Nachbarorten)

ODER

du bewegst eine deiner Figuren, die sich bereits auf einem Ort des Reiseplans befindet, in einen **dazu benachbarten** Ort. Benachbart sind alle Orte, die über einen Weg direkt erreichbar sind (ohne einen Ort zu überspringen).

Dazu bezahlst du wieder die auf dem Weg angegebenen Reisekosten und legst an dem erreichten Ort einen deiner runden Marker ab.

Im Anschluss erhältst du die im Kreis angegebene Belohnung des Ortes (2 beliebige Einflusststeine aus dem Vorrat, 1 Münze bzw. 3 Ruhmespunkte).

Achtung: An jedem Ort kannst du jeweils nur **einmal** einen Marker ablegen und die Belohnung kassieren. Reist deine Figur also zu einem Ort, auf dem bereits ein Marker von dir liegt, legst du dort **keinen** weiteren Marker ab. Du erhältst auch **nicht** die dortige Belohnung.

Es dürfen sich mehrere Spielfiguren und Marker verschiedener Spieler auf einem Ort befinden.

Am Ende des Spiels erhältst du noch einmal Punkte für die Anzahl der Orte, die deine Familie bereist hat. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 12)



‡ Ratsstube ‡

Diese Aktion erlaubt dir, Einfluss in der Ratsstube auszuüben.

Du kannst die Aktion auf 3 verschiedene Arten nutzen:

- a) Du platzierst eine Spielfigur von deinem Hof auf der **1. Stufe** der Ratsstube (links). Das kostet dich 1 Zeit und 2 grüne Einflusststeine **ODER** 1 Zeit und 1 Schriftrolle. Außerdem darfst du das Privileg dieser Stufe nutzen (nächster Startspieler werden).

ODER

- b) Du ziehst eine deiner Figuren, die sich bereits in der Ratsstube befindet, um eine Stufe nach rechts. Dafür zahlst du erneut 2 grüne Einflusststeine **ODER** 1 Schriftrolle und verlierst je nach Stufe 2 bzw. 3 Zeit.

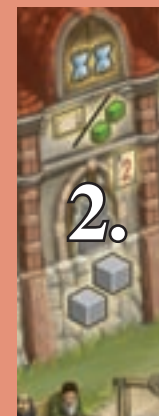
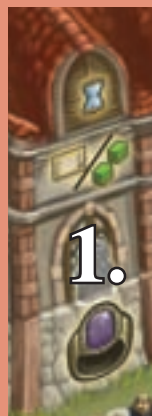
Außerdem darfst du **ein Privileg nutzen**, das unter der aktuellen oder einer niedrigeren Stufe deiner Figur abgebildet ist.

ODER

- c) Hast du eine Figur in der Ratsstube, darfst du ein Privileg auch nutzen, **ohne** dass du sie aufsteigen lässt. Du nutzt einfach **ein** Privileg, das unter ihrer aktuellen oder einer niedrigeren Stufe abgebildet ist, und musst dafür nichts bezahlen.

Es gibt folgende Privilegien:

- 1. Stufe:** Du nimmst dir den Marker „Nächster Startspieler“ aus der Ratsstube. Wenn der Marker bereits von einem anderen Spieler genommen wurde, gehst du leider leer aus. Hast du den Marker genommen, wirst du in der nächsten Runde auf jeden Fall Startspieler. Am Anfang der nächsten Runde nimmst du dir dementsprechend den Startspielermarker und legst dann den Marker „Nächster Startspieler“ wieder auf den dafür vorgesehenen Platz in der Ratsstube zurück.
- 2. Stufe:** Du erhältst 2 Einflusststeine deiner Wahl aus dem Vorrat.
- 3. Stufe:** Du erhältst 1 Güterplättchen deiner Wahl, das du neben deinem Hof ablegst.
- 4. Stufe:** Du legst genau 1 Münze in den Vorrat und erhältst 3 Ruhmespunkte, die du mit deinem Marker auf der Ruhmesleiste markierst.



Auf jeder Stufe dürfen beliebig viele gleiche und verschiedene Figuren stehen. Am Ende des Spiels bringt jede Figur, die mindestens Stufe 2 in der Ratsstube erreicht hat, noch einmal Ruhmespunkte. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 12)



‡ Kirche ‡

Du darfst **eine** Spielfigur von deinem Hof in den **schwarzen Beutel** werfen. Dazu musst du entweder 1 braunen Einflussstein in den Vorrat legen **ODER** 3 Zeit verlieren.

Die Figuren, die in den schwarzen Beutel geworfen werden, können während einer Messe gezogen und in der Kirche eingesetzt werden. Eine Messe findet jedesmal am Ende einer Runde sowie am Spielende statt.
(Siehe „Rundenende“, unten)



‡ Brunnen (Ersatzaktion) ‡

Anstatt in deinem Zug einen Stein von einem Aktionsfeld zu nehmen, hast du auch die Möglichkeit **3 gleichfarbige Einflusssteine** in den Vorrat zu legen (aber keine Peststeine). Dafür darfst du **eine beliebige** der zuvor beschriebenen Aktionen durchführen.

Achtung: Eine solche Ersatzaktion ist nur solange möglich, wie noch **mindestens ein Einfluss- oder Peststein** auf irgendeinem der Aktionsfelder liegt.

Übrigens: Der Brunnen ist die **einzigste Möglichkeit**, eine Aktion auszuführen, auf dessen Aktionsfeld keine Steine mehr liegen.

‡ Rundenende ‡

Sobald einer von euch den insgesamt **letzten** Stein von einem Aktionsfeld nimmt, so dass **alle** Aktionsfelder leer sind, führt er seine Aktion wie gewohnt aus. Anschließend ist die laufende Runde beendet. Nun findet auf jeden Fall eine Messe statt.

‡ Messe ‡

Jede Messe besteht aus 3 Phasen:

1. **4 Figuren aus dem schwarzen Beutel ziehen**
2. **eigene Figuren in der Kirchenhierarchie aufsteigen lassen**
3. **2 Ruhmespunkte für die Mehrheit in der Kirche vergeben**

1. Ihr mischt alle Figuren im **schwarzen Beutel** gut durch. Anschließend werden **genau 4 Figuren** aus dem Beutel gezogen, **entweder zufällig oder gezielt gegen Bezahlung**.

Angefangen beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn darf jeder von euch einmal entscheiden, ob und wie viele Figuren er gezielt aus dem Beutel herausuchen möchte.

Jede gezielt herausgesuchte **Figur** kostet **1 Münze**. (Da sich immer auch 4 schwarze Figuren im Beutel befinden, könnt ihr nur so sicherstellen, dass eure Figuren auf jeden Fall gezogen werden.) Sobald insgesamt 4 Figuren gezielt herausgesucht wurden, darf keine weitere Figur aus dem Beutel gezogen werden. Sind weniger als 4 oder auch gar keine herausgesucht worden, ergänzt ihr durch zufälliges Ziehen die Figuren auf **genau 4**.

Danach werden alle gezogenen **schwarzen Figuren** wieder zurück in den Beutel geworfen.

Alle gezogenen und herausgesuchten farbigen Spielerfiguren werden auf das **rechte große Kirchenfenster** gestellt.

Figuren, die sich noch im Beutel befinden, verbleiben dort und können auf die nächste Messe hoffen.

2. Nachdem 4 Figuren aus dem Beutel gezogen wurden (auch wenn es nur schwarze waren), darf **jeder** von euch eine oder auch mehrere seiner Figuren in der Kirchenhierarchie aufsteigen lassen (auf den Fenstern weiter nach links bewegen). Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn ist jeder von euch **einmal** dran.

Um **eine** Figur nach links auf das nächste Fenster zu bewegen, musst du so viele Getreidesäcke abgegeben, wie zwischen den Fenstern abgebildet sind. Deine Figuren können durchaus auch mehrere Stufen auf einmal aufsteigen, sofern du für jede Stufe und Figur die erforderliche Menge Getreide abgibst.

3. Anschließend erhält derjenige von euch, der die **Mehrheit an Spielfiguren** in der Kirche vorweisen kann, sofort **2 Ruhmespunkte**. Die Punkte werden mit dem eigenen Marker auf der Ruhmesleiste abgetragen. Bei einem Gleichstand erhält der Spieler die Punkte, dessen Figur zusätzlich weiter links steht. Herrscht auch hier ein Gleichstand, erhält jeder der beteiligten Spieler 2 Ruhmespunkte.

Beispiel Messe:



Im Spiel zu dritt ist Peter momentan Startspieler. Er bezahlt 1 Münze und sucht sich gezielt seine **blaue 2er-Figur** aus dem schwarzen Beutel.

Martina möchte nichts zahlen.

Philipp zahlt ebenfalls 1 Münze und sucht sich seine **rote Figur** heraus.



Nun ergänzt Peter durch zufälliges Ziehen die Figuren auf **insgesamt 4**. Danach stellt er die 3 farbigen Figuren auf das rechte große Kirchenfenster und wirft den einen schwarzen zurück in den Beutel.



Nun dürfen die Spieler, beginnend bei Peter, ihre Figuren noch aufsteigen lassen.

Peter legt zuerst 2 Getreidesäcke in den Vorrat und bewegt seine **blaue 1er-Figur** ein Fenster nach links. Anschließend zahlt er noch 1 Getreidesack und zieht seine **2er-Figur** ebenfalls ein Fenster nach links.



Martina hat kein Getreide und kann daher ihre Figur nicht aufsteigen lassen.

Philipp



Im Anschluss zahlt Philipp 4 Getreidesäcke und zieht seine rote 2er-Figur in das Fenster ganz links.



Nun werden 2 Ruhmespunkte vergeben. Da Philipp und Peter gleich viele Figuren in der Kirche haben, entscheidet hier, wessen Figur weiter links steht. Somit erhält Philipp die 2 Ruhmespunkte.



Am Ende des Spiels erhält jede Figur in der Kirche noch einmal Ruhmespunkte, je nachdem, wie weit sie aufgestiegen ist. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 12)

‡ Ein Familienmitglied stirbt ‡

Während des Spiels musst du immer wieder Aktionen mit Zeit bezahlen, indem du den Marker auf deiner Lebenszeitleiste im Uhrzeigersinn vorwärtsziehst. Wenn du den Marker dabei über die **Brücke** ziehst, stirbt eine deiner ältesten Spielfiguren. Du führst aber immer erst deine Aktion vollständig aus und entscheidest dich erst am **Ende deines Zuges**, welche deiner Figuren stirbt.

Ausnahme: Jeder, der bei der Aktion „Markt“ Zeit verliert und damit seinen Marker über die Brücke zieht, muss immer **sofort** eine Figur sterben lassen.

Es stirbt immer deine Figur mit der **niedrigsten** Zahl. Hast du mehrere Spielfiguren mit gleich niedrigem Wert, kannst du eine davon auswählen. Eine sterbende Figur muss im Moment ihres Todes **sichtbar** auf dem Spielplan oder auf dem eigenen Hof stehen. (D.h. eine Figur, die sich noch im schwarzen Beutel befindet, kann ebenso wenig sterben wie eine, die noch nicht ins Spiel gekommen ist.)

Beispiel:

Peter wählt die Aktion „Handwerk“, indem er einen Peststein von dem gelben Aktionsfeld nimmt. Er verliert 2 Zeit, wodurch er seinen Marker auf der Lebenszeitleiste über die Brücke ziehen muss. Bevor er aber eine Figur sterben lässt, darf er noch die Handwerksaktion ausführen. Dazu setzt er zunächst eine 1er-Figur von seinem Hof in der Schmiede ein (womit er weitere 3 Zeit verliert) und produziert auch gleich noch einen Pflug (was ihn nochmals 3 Zeit kostet). Erst



jetzt ist seine Aktion beendet, und seine Figur mit der niedrigsten Zahl muss sterben. Er hat zwei 1er-Figuren auf dem Spielplan und entscheidet sich, den eben erst eingesetzten Handwerker sterben zu lassen.

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 wenige Plätze bereit. Je nachdem, wo die Figur im Moment ihres Todes „gearbeitet“ hat, muss sie auf einen freien Platz gelegt werden:

Ratsstube Handwerk Reise Kirche Eigener Hof



Bei Spielende erhaltet ihr Ruhmespunkte für die Anzahl eigener Figuren, die in der Dorfchronik verewigt wurden. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 12)

b) Es gibt keinen passenden freien Platz in der Dorfchronik

In diesem Fall wird die Figur auf ein freies anonymes Grab an der Kirche gelegt. Hier kann sie in Frieden ruhen, bringt aber leider keine Ruhmespunkte mehr.

‡ Eine neue Runde beginnt ‡

Hat einer von euch in der abgelaufenen Runde den Marker „Nächster Startspieler“ erworben, nimmt er sich nun den **Startspielermarker** und legt den Marker „Nächster Startspieler“ wieder auf den dafür vorgesehenen Platz in der Ratsstube.

Ansonsten bleibt der vorherige Startspieler weiterhin im Amt. Die neue Runde beginnt dann wieder mit dem Auffüllen des grünen Beutels und dem Bestücken der Aktionsfelder.

‡ Die Münzen ‡



Münzen erhaltet ihr in der Mühle oder auf Reisen.

Es gibt 3 Möglichkeiten, wie ihr Münzen verwenden könnt:

- a) zum Kauf von Ruhmespunkten in der **Ratsstube** (letzte Stufe)
- b) um bei einer **Messe** Figuren gezielt aus dem schwarzen Beutel herausuchen zu dürfen
- c) **jede Münze kann als JOKER einen beliebigen Einflussstein ersetzen**

Beispiel: Wenn du beim Aufsteigen in der Ratsstube 2 grüne Einflusssteine abgeben musst, darfst du alternativ auch 1 Münze und 1 grünen Einflussstein ODER 2 Münzen abgeben.



Jede Münze, die nicht ausgegeben wurde, ist am Spielende noch je 1 Ruhmespunkt wert. (Siehe „Schlusswertung“, Seite 12)

Beispiel:

Peter hat in seiner Aktion den runden Marker auf seiner Lebenszeitleiste über die Brücke gezogen.

Am Ende seiner Aktion muss eine seiner blauen 1er-Figuren sterben.

Würde er sich für die 1er-Figur in der Kirche entscheiden, müsste er sie in ein anonymes Grab legen, denn: Die Plätze in der Dorfchronik für Figuren aus der Kirche sind bereits alle belegt.

Würde er sich für eine andere seiner 1er-Figuren entscheiden, würde diese einen Platz in der Dorfchronik erhalten.



Hinweis: Figuren, die gestorben sind, sollten immer hingelegt werden, damit sie sich zur besseren Übersicht von den noch lebenden, stehenden unterscheiden.

Tipp 1: Die eigenen Figuren möglichst schnell in der Dorfchronik unterzubringen, ist eine wirkungsvolle Strategie. Also habt keine Angst davor, Aktionen mit Zeit zu bezahlen!

Tipp 2: Wenn ihr eine Figur vom Hofplan auf dem Spielplan einsetzt, solltet ihr immer daran denken, welche Zahl diese Figur trägt. 1er-Figuren werden im Laufe des Spiels vermutlich sterben. Solltet ihr es also auf die Ruhmespunkte für die Schlusswertung in der Kirche oder Ratsstube abgesehen haben, sind Figuren mit einer höheren Zahl zumeist die bessere Wahl.

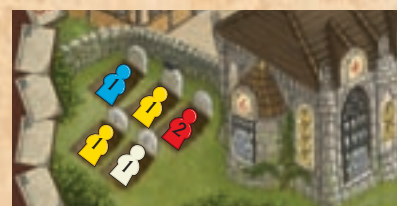
‡ Spielende ‡

Das Spielende wird eingeläutet, wenn entweder:

a) der letzte freie Platz in der **Dorfchronik**



ODER



b) das letzte freie **anonyme Grab** an der Kirche belegt wird

Derjenige von euch, der mit seiner Figur den letzten Platz bzw. das letzte Grab belegt, ist danach **nicht** noch einmal an der Reihe.

Alle anderen Spieler kommen im Uhrzeigersinn noch **genau einmal** dran, um eine Aktion auszuführen.

Wie immer müsst ihr dafür einen Einflussstein von einem Aktionsfeld nehmen oder dürft durch Abgabe von 3 gleichen Einflusssteinen eine Ersatzaktion durchführen.

Sollte dabei der insgesamt letzte Stein vom Spielplan genommen werden, obwohl ihr noch nicht alle an der Reihe wart, werden die Aktionsfelder **nicht** noch einmal aufgefüllt. Stattdessen dürfen die übrigen Spieler eine beliebige Ersatzaktion durchführen, ohne dass sie dafür 3 gleiche Einflusssteine abgeben müssen.

Achtung: In diesem Fall entfällt die übliche Messe zum Rundenende. Erst **nachdem** alle Spieler ihre letzte Aktion ausgeführt haben, wird die letzte Messe gelesen.

Hinweis: Sollten während der letzten Aktionen noch Figuren sterben, für die es keine passenden freien Plätze bzw. Gräber mehr gibt, werden sie einfach aus dem Spiel genommen.

Sonderfall: Sollte das Spielende während eines **Markttages** eingeläutet werden, wird der Markttag zunächst ganz durchgespielt. Danach wird geschaut, wer von euch das Spielende durch Belegen des letzten Platzes bzw. Grabes eingeläutet hat. Ist es der Spieler, der die Marktaktion ausgelöst hatte, so war es 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. (Als Letzter der Spieler, der zuvor den Markttag ausgelöst hatte.)

Nachdem jeder von euch seine letzte Aktion ausgeführt hat, wird noch einmal eine **letzte Messe** gelesen. Danach kommt es zur Schlusswertung.

‡ Schlusswertung ‡

Reise

Ihr zählt die Anzahl der Orte, die eure Familie auf dem Reiseplan besucht hat (= Anzahl Marker eurer Farbe) und erhaltet entsprechend Ruhmespunkte:

- 1 Ort = 1 Punkt
- 2 Orte = 3 Punkte
- 3 Orte = 6 Punkte
- 4 Orte = 10 Punkte
- 5 Orte = 14 Punkte
- 6 Orte = 18 Punkte

Ratsstube

Jede Figur, die auf der **4. Stufe** steht, bringt ihrem Besitzer **6 Punkte**.

Jede Figur auf der **3. Stufe** bringt **4 Punkte**.

Jede Figur auf der **2. Stufe** bringt **2 Punkte**.

Auf der **1. Stufe** gibt es **keine Punkte**.

Kirche

Jede Figur auf dem **rechten Fenster** bringt ihrem Besitzer **2 Punkte**,

auf dem **zweiten Fenster 3 Punkte**,

auf dem **dritten Fenster 4 Punkte** und

auf dem **linken Fenster 6 Punkte**.

Figuren im schwarzen Beutel sind nichts wert.

Dorfchronik

Ihr erhaltet Ruhmespunkte für Spielfiguren, die sich einen Platz in der Dorfchronik sichern konnten. Dazu zählt ihr sämtliche eigene Figuren in der Dorfchronik.

1 oder 2 Figuren sind leider **nichts** wert.

3 Figuren bringen **4 Ruhmespunkte**.

4 Figuren sind schon **7 Punkte** wert.

5 oder mehr Figuren bringen **12 Punkte**.

Kundenplättchen

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

Münzen

Jede **Münze** ist jeweils noch **1 Ruhmespunkt** wert.

Sämtliche Ruhmespunkte, die ihr erhaltet, werden mit euren Markern auf der **Ruhmesleiste** abgetragen.

Wer von euch nun die meisten Ruhmespunkte hat, **gewinnt** das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten mehr Kunden bedient hat.

Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer zusätzlich noch mehr „lebende“ Figuren hat.

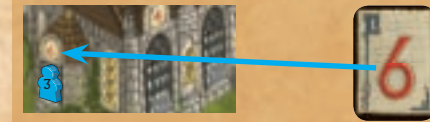
Beispiel: Peters Schlusswertung



Reise = 6



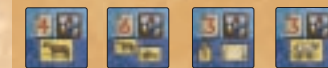
Ratsstube = 2



Kirche = 6



Dorfchronik = 7



Kundenplättchen = 16



Münzen = 2

Ruhmespunkte bei der Schlusswertung = 39

‡ FAQ ‡

Frage: Wenn ich ein Gut mit Einflusssteinen herstellen lasse, benötige ich dafür auch ein Familienmitglied in dem Handwerksbetrieb?

Antwort: Nein! Nur wer mit Zeit ein Gut produziert, muss ein Familienmitglied in dem entsprechenden Betrieb ausgebildet haben.

Frage: Muss ich einen Einfluss- bzw. Peststein nehmen, wenn ich dran bin?

Antwort: Ja! Außer du führst eine Ersatzaktion aus, indem du 3 gleichfarbige Einflusssteine abgibst. Dann darfst du keinen Stein nehmen.

Frage: Was passiert, wenn ich einen schwarzen Peststein nehmen muss?

Antwort: Der Marker auf deiner Lebenszeitleiste rückt 2 Felder vor. Der Peststein wird in den allgemeinen Vorrat gelegt. Dann darfst du die Aktion des Feldes nutzen, von dem du den Peststein genommen hast.

Frage: Muss ich eine Aktion ausführen, nachdem ich einen Stein genommen habe?

Antwort: Nein! Die Aktionen sind freiwillig. Allerdings findet ein Markttag auf jeden Fall statt, auch wenn du nicht daran teilnehmen möchtest.

Frage: Müssen Figuren, die ich einmal auf dem Spielplan eingesetzt habe, dort stehen bleiben?

Antwort: Grundsätzlich ja! Allerdings kann eine Figur ihren Beruf dann wechseln, wenn sie mit der Aktion „Familie“ auf den Hof zurückgeholt wird. Außerdem können die Figuren ja auch sterben und werden dann in die Dorfchronik oder ein anonymes Grab gelegt.

Frage: Wenn ich eine Figur von meinem Hofplan auf dem Spielplan einsetze (oder in den schwarzen Beutel werfe), muss ich dann die Figur mit der kleinsten Zahl nehmen?

Antwort: Nein! Beim Einsetzen ist die Zahl irrelevant. (Nur wenn Figuren geboren werden oder sterben, spielt die Zahl eine Rolle.)

Impressum

Autoren: Inka und Markus Brand • **Illustration & Layout:** Dennis Lohausen • **Schachteldesign:** Hans-Georg Schneider
Spielanleitung: Alfred Viktor Schulz

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2 • 61169 Friedberg
www.pegasus.de

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg
Alle Rechte vorbehalten.
www.eggertspiele.de

