

SLYVILLE



Spielanleitung

Entwickelt von: Dominika Gerasimiak, Justyna Leszczyńska,
Marek Daniluk, Mateusz Romach

Spieldauer: 45 min

Alter: 10+

Spielerzahl: 3-5

» Einführung

Mittelalterliche Städte beherbergten die verschiedensten Menschen. Nicht nur fromme Mönche, bescheidene Gelehrte und ehrbare Händler, sondern auch Menschen der boshaften, hinterlistigen und verlogenen Sorte. Willkommen in der Stadt Slyville, in der du dich dem letzten Schlag anschließt. Als Anführer einer Gilde in einer der größten Handels- und Kulturzentren des Mittelalters wirst du deine vertrauten Handlanger in die verschiedenen Distrikte entsenden, um Handelsgelegenheiten wahrzunehmen, Abkommen zu schmieden und deine Organisation mit immer mehr Macht und Reichtum zu versorgen – vielleicht nicht immer auf vollkommen legale Weise, aber das Ergebnis rechtfertigt die Mittel, oder etwa nicht? Am Ende zählt es nur in der Gunst des Prinzen zu stehen, korrekt?

Slyville ist ein Spiel voll Täuschung und Betrug für 3–5 Spieler, in dem die Verwaltung der Ressourcen genauso wichtig ist wie ein gutes Pokerface und die Fähigkeit, die Strategie der Mitspieler zu erkennen. Versuche vorherzusehen, welche Güter deine Gegner benötigen werden, und setze alles daran, ihre Pläne zu vereiteln, aber mehr als alles andere: Sichere die besten Geschäfte für dich.

» Ziel des Spiels

Kaufe günstig, verkaufe teuer, hintergehe währenddessen deine Rivalen – die Formel des Erfolges.

In Slyville erlangen die Spieler Einflusspunkte (EP), indem sie Abkommensplättchen beanspruchen. Ziel des Spiels ist es, mindestens 100 EP zu erreichen. Falls ein Spieler 100 oder mehr EP erreicht, wird die momentane Runde zu Ende gespielt und anschließend der Endpunktstand aller Spieler errechnet.

Spielmaterial

- A** 1 Hauptspielfeld
- B** 5 Distrikte
- C** 78 Güter- und Einflusstoken
- D** 12 Karten „Erlass des Prinzen“
- E** 30 Abkommensplättchen (6 pro Farbe)
- F** 5 Gildentafeln
- G** 5 Decks mit Aktionskarten (7 pro Farbe)
- H** 5 Handlangertoken (1 pro Farbe)
- I** 1 Marker „Liebling des Prinzen“
- J** 5 Geheime Gütertoken
- K** 1 Marker „Erster Distrikt“
- L** 5 Intrigenkarten (Optionale Regeln)

A Hauptspielfeld



B Distrikte



C Güter- und Einflusstoken



D Karten „Erlass des Prinzen“



F Gildentafeln



Auf jeder Gildentafel befinden sich ein repräsentatives Bild sowie Platz für Güter- und Einflusstoken und den Handlangertoken.

Nur 1 Güter- oder Einflusstoken darf auf ein einzelnes Feld platziert werden. Ein Spieler darf bis zu 10 Güter- und/oder Einflusstoken auf seiner Gildentafel aufbewahren. Sollte ein Spieler je mehr als 10 Token besitzen, muss er überzählige in ihren entsprechenden Vorrat neben dem Spielfeld zurücklegen (siehe: Spieldaufbau, Punkt 5).

E Abkommensplättchen



G Aktionskarten

Im Spiel gibt es fünf Decks mit Aktionskarten, jedes bestehend aus den gleichen sieben Karten nur in unterschiedlichen Farben (rot, grün, blau, schwarz, gelb). Jeder Spieler erhält ein eigenes Deck.



H Handlangertoken



I Marker „Liebling des Prinzen“



J Geheime Gütertoken



K Marker „Erster Distrikt“



L Intrigenkarten (Optionale Regeln)



» Spielaufbau

Slyville wurde nicht an einem Tag erbaut (obwohl einige behaupten, die Stadt sei das Ergebnis eines verlängerten Trinkgelages lokaler Bauern), aber es sollte nicht allzu schwer sein, alles an die richtigen Stellen zu bringen, wenn du folgendem Plan folgst.

1. Legt das Hauptspielfeld in die Tischmitte.
2. Mischt die Distrikte und platziert sie offen um das Hauptspielfeld, sodass die Oberkante jedes Distrikts mit dem Hauptspielfeld verbunden ist.
3. Mischt die Karten „Erlass des Prinzen“ und platziert sie als verdeckten Stapel auf dem Hauptspielfeld.
4. Sortiert die Abkommensplättchen nach Farbe und platziert sie offen als Stapel neben die entsprechenden Distrikte, sodass das oberste Plättchen stets sichtbar ist.
5. Sort the Goods tokens according to their colors and place them in pools next to corresponding District boards. Place the Influence tokens in a separate pool near the board.
6. Legt ein Gütertoken auf jeden Distrikt der entsprechenden Farbe.
7. Sortiert das Spielmaterial der Spieler nach Farben und gebt

8. jedem Spieler 1 Gildentafel, 1 Aktionskartendeck und 1 Handlangertoken.
8. Jeder Spieler erhält außerdem ein Gütertoken in der Farbe seiner Gilde und legt es auf seine Gildentafel
9. Mischt die geheimen Gütertoken und gibt jedem Spieler 1 davon. Überzählige werden zurück in die Schachtel gelegt.
10. Der hinterhältigste Spieler erhält den Marker „Liebling des Prinzen“ und wird Startspieler (sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, erhält der Spieler den Marker, der ihn als erstes in die Finger bekommt).
11. Der „Liebling des Prinzen“ wählt den ersten Distrikt, der in der ersten Runde abgehandelt wird. Legt den Marker dafür unter den gewählten Distrikt, sodass der Marker an der Unterseite des Distrikts anliegt.
12. Danach platziert jeder Spieler seinen Handlangertoken in einem Distrikt seiner Wahl beginnend mit Spieler zur Rechten des „Liebling des Prinzen“ und gegen den Uhrzeigersinn (Der „Liebling des Prinzen“ ist Letzter). In jedem Distrikt ist nur 1 Token erlaubt.
13. Nehmt euer gesamtes Aktionsdeck auf die Hand und beginnt das Spiel!



7



9



5



8



10



5



5



7



8



9



5



9



8

7



5

5



8

7



9



5



9



8

7



» Spielablauf

Das Spiel unterteilt sich in einzelne Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

1. Startphase

In Slyville beginnt man den Morgen damit, die Güter zu prüfen, die dein Handlanger dir gebracht hat. Es ist außerdem die Zeit, in welcher der Prinz einen Erlass verfügt (und aus irgendeinem unbekanntem Grund verkündet er jeden Tag einen neuen; Monarchen haben meist seltsame Hobbies). Unglücklicherweise wissen nur seine Lieblinge vorher, wonach ihm der Sinn steht ...

Falls ein Handlangertoken eines Spielers in einem Distrikt liegt, erhält dieser Spieler 1 Gütertoken aus dem Vorrat der Farbe des Distrikts. Dies gilt auch für die erste Runde. Das heißt, jeder Spieler startet seine Aktionen mit zwei Gütern auf seiner Gildentafel.

Der „Liebling des Prinzen“ startet die Runde. Dieser Spieler zieht die oberste Karte des Stapels „Erlass des Prinzen“, schaut sie sich an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, und legt sie verdeckt auf den Bereich für gespielte Karten eines Distrikts seiner Wahl. Dieser Erlass wird die ausgeführten Aktionen des Distrikts beeinflussen.

Anmerkung: Sollte es keine „Erlass des Prinzen“ Karten mehr zu ziehen geben, mische die abgelegten Karten und bilde einen neuen Stapel.

„Erlass des Prinzen“



Chancengleichheit – Der Wert aller Aneignungskarten in diesem Distrikt beträgt 1.



Nicht zum Verkauf – Entferne das derzeit oberste Abkommensplättchen aus diesem Distrikt und lege es unter den Stapel.



Nichts passiert! – Ignoriere alle Sabotagekarten in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.



Kümmere dich um deine Angelegenheiten – Ignoriere alle Übernahmekarten in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.



Zusätzlicher Wachdienst – Ignoriere alle Abkommenskarten in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.



Nichts Ernstes – Ignoriere alle Karten „Großes Abkommen“ in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.



Nur die Großen – Ignoriere alle Karten „Kleines Abkommen“ in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.



Katzengold – Ignoriere alle Aneignungskarten in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.



Rentable Gerüchte - Lege Einflusstoken mit dem Wert 5 in diesen Distrikt.



Rentablere Gerüchte - Lege Einflusstoken mit dem Wert 10 in diesen Distrikt.



Renablerere Gerüchte - Lege Einflusstoken mit dem Wert 5 und 10 in diesen Distrikt.



Ruhe vor dem Sturm - Nichts passiert.

2. Aktionsphase

Das Frühstück ist vorbei; Zeit für Geschäfte und ein wenig Intrige. Lass deine armseligen Feinde sich die Haare raufen, aber lass dich niemals über's Ohr hauen.

Der „Liebling des Prinzen“ wählt eine Aktionskarte aus seiner Hand und spielt sie verdeckt in den Bereich für gespielte Karten eines beliebigen Distrikts. Dann tut der nächste Spieler zur Linken das Gleiche, etc. Die Spieler legen also abwechselnd Karten, bis jeder Spieler 4 Karten (in einem 3- oder 4-Personen-Spiel) bzw. 3 Karten (in einem 5-Personen-Spiel) gespielt hat.

Anmerkung: Ein Spieler kann mehr als eine Karte in den gleichen Distrikt spielen. Es gibt auch kein Limit für die Gesamtanzahl an Karten in einem Distrikt.

3. Abhandlungsphase

Deckt die Karten auf und überprüft das Ergebnis eurer Aktionen. Die wahrlich gerissenen unter euch werden sich gut amüsieren (denn was könnte witziger sein als des anderen Unglück). Sollten allerdings die anderen besser ihre Bosheit zum Ausdruck gebracht haben, dann wird das kein Spaß.

Nachdem alle Spieler ihre Aktionskarten gespielt haben, beginnt mit der Abhandlung der Karten. Startet mit dem Distrikt, der momentan als erster markiert ist, und fährt im Uhrzeigersinn fort.

Deckt alle Karten des Distrikts auf. Falls ein Erlass unter den Karten ist, handelt ihn zuerst ab.

Danach handelt die Karten entsprechend ihrer Initiative ab, beginnend mit der niedrigsten Zahl (siehe: Aktionskarten abhandeln, Seite 8). Nachdem alle Karten abgehandelt wurden, bleiben sie offen auf dem Distrikt

liegen. Danach wird der nächste Distrikt im Uhrzeigersinn, also links, abgehandelt, etc.

Nachdem der letzte Distrikt abgehandelt wurde, nehmen alle Spieler ihre Aktionskarten wieder auf die Hand. Der „Erlass des Prinzen“ wird abgeworfen und im Spiel nicht weiter benötigt, außer der Stapel wird leer. In diesem Fall werden alle abgeworfenen Karten zu einem neuen, verdeckten Stapel gemischt.

4. Aufräumphase

Am Abend muss das gesamte Chaos, das untertags verursacht wurde, wieder aufgeräumt werden. Aber sieh zuerst nach, ob das überhaupt nötig ist. Vielleicht ist auch ein Bote an der Tür mit einer Einladung zum Palast des Prinzen?

Überprüft ob ein Spieler mindestens 100 EP erreicht hat. Ist das der Fall, endet das Spiel sofort, siehe: Spielende, Seite 9. Führt keine weiteren Schritte der Aufräumphase durch.

Falls kein Spieler mindestens 100 EP erreicht hat und das Spiel also weiter geht, fügt jedem Distrikt ein weiteres Gütertoken hinzu. In keinem Distrikt dürfen mehr als 5 Gütertoken liegen.

Anmerkung: Falls die Güter eines Distrikts von diesem Distrikt genommen wurden, wird ein neues Gütertoken auf den leeren Platz gelegt. Falls die Güter nicht genommen wurden, werden es jetzt mehr.

Schließlich wird der Marker „Liebling des Prinzen“ an den nächsten Spieler zur Linken weitergegeben und der Marker für den ersten Distrikt um einen Distrikt nach links verschoben. Eine neue Runde beginnt.

» Aktionskarten abhandeln

Die Reihenfolge, nach der Aktionskarten abgehandelt werden, hängt von der Initiative der Karte ab – je niedriger die Zahl, desto früher wird sie abgehandelt. Die erste Karte, die abgehandelt wird, ist Sabotage (Initiative 1), während Aneignung (Initiative 5) als letztes abgehandelt wird. Falls mehr als ein Spieler eine Karte vom gleichen Typ auf den gleichen Distrikt gespielt hat, siehe: Gleichstand abhandeln, Seite 9.



Sabotage (Initiative 1) - Du musst eine beliebige Aktionskarte (ohne sie abzuhandeln) oder ein Handlangertoken (lege es zurück auf die Gildentafel des Besitzers) aus diesem Distrikt entfernen.



Übernahme (Initiative 2) - Du musst deinen Handlangertoken in diesen Distrikt platzieren. Falls dein Handlangertoken in einem anderen Distrikt oder auf deiner Gildentafel ist, bewege es sofort in den momentan abgehandelten Distrikt. Falls sich bereits ein anderes Handlangertoken in diesem Distrikt befindet, wird es auf die Gildentafel des Besitzers zurückgelegt. In einem Distrikt darf sich zu jedem Zeitpunkt nur ein Handlangertoken befinden.



Großes Abkommen (Initiative 3) - Du musst Güter abgeben, die den abgebildeten Gütern auf der Seite des Großen Abkommens des Abkommensplättchens des Distrikts entsprechen, und sie zurück in den entsprechenden Vorrat legen. Dann nimm das Plättchen und erhalte EP nach den Punkten auf der Seite Großen Abkommens des Abkommensplättchens. Platziere das Plättchen für alle Spieler sichtbar neben deiner Gildentafel mit der der Sei-

Anmerkung zu Handlangern

Handlanger gewähren euch zusätzliche Güter in der Startphase und können in der Intrigenphase benutzt werden, falls ihr mit diesen optionalen Regeln spielt (siehe: Seite 10). Sie haben jedoch keinen Einfluss auf das Abhandeln der Aktionskarten, und man benötigt keinen Handlanger in einem Distrikt, um dort Karten spielen zu dürfen.

te Großes Abkommen nach oben. Falls du nicht genügend Güter besitzt, um für die Kosten des Großen Abkommens zu bezahlen, bleibt das Plättchen oben auf seinem Stapel – du darfst es weder nehmen, noch erhältst du EP.

Kleines Abkommen (Initiative 4) - Du musst Güter abgeben, die den abgebildeten Gütern auf der Seite des Kleinen Abkommens des Abkommensplättchens des Distrikts entsprechen, und sie zurück in den entsprechenden Vorrat legen. Dann nimm das Plättchen und erhalte EP nach den Punkten auf der Seite des Kleinen Abkommens des Abkommensplättchens. Platziere das Plättchen für alle Spieler sichtbar neben deiner Gildentafel mit der der Seite des Kleinen Abkommens nach oben. Falls du nicht genügend Güter besitzt, um für die Kosten des Kleinen Abkommens zu bezahlen, bleibt das Plättchen oben auf seinem Stapel – du darfst es weder nehmen, noch erhältst du EP.



Aneignung (Initiative 5) - Der Wert deiner Aneignungen (Die Zahl auf dem Münzsymbol) aller deiner Aneignungskarten in einem Distrikt addiert sich.

Beispiel: Falls ein Spieler zwei Karten (mit den Werten 4 und 3) in ein Distrikt gespielt hat, bietet er insgesamt 7 für die Güter dieses Distrikts.




Der Spieler mit dem höchsten Aneignungs-

wert muss alle Güter und Einflusstoken dieses Distrikts nehmen und auf seiner Gildentafel platzieren. Nur 1 Güter- oder Einflusstoken darf pro Feld platziert werden. Ein Spieler darf bis zu 10 Güter- und/oder Einflusstoken auf seiner Gildentafel besitzen. Sollte ein Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt mehr Token besitzen, muss er überzählige in ihren entsprechenden Vorrat neben dem Spielfeld zurücklegen.

» Gleichstand abhandeln

Einflusstoken



Einige Erlasse bringen euch dazu, Einflusstoken auf Distrikte zu platzieren. Behandelt diese Token genauso wie Gütertoken für Aneignungskarten – der Spieler mit dem höchsten Aneignungswert erhält sowohl die Gütertoken als auch die Einflusstoken des Distrikts. Sie benötigen Platz auf der Gildentafel wie auch Gütertoken. Zur Ermittlung der Einflusspunkte addiere die Einflusstoken auf deiner Gildentafel zu den Einflusswerten von abgeschlossenen Abkommensplättchen.

Die Wahrheit ist – manchmal ist es unmöglich alles zu erreichen, was man sich erhofft. In solchen Fällen ist es gut, die Hilfe von Entscheidungsträgern auf seiner Seite zu wissen. In Slyville sind Schmeicheleien und leere Versprechungen eine Währung so wertvoll wie Gold.

Wenn mehr als eine Aktionskarte mit gleicher Initiative auf den gleichen Distrikt gespielt wurde oder mehr als ein Spieler Aneignungskarten mit dem höchsten Wert gespielt hat, entscheidet immer der „Liebling des Prinzen“, wer den Gleichstand gewinnt.

Falls es einen Gleichstand bei Sabotage-, Übernahme- oder Aneignungskarten gibt, entscheidet der „Liebling des Prinzen“, welche Karte ausgeführt wird. Ignoriert die Effekte der übrigen Karten.

Falls es einen Gleichstand bei Großen oder Kleinen Ab-

kommenskarten gibt, werden alle Karten ausgeführt. Der „Liebling des Prinzen“ entscheidet allerdings über die Reihenfolge, in welcher die Karten ausgeführt werden. Das bedeutet, dass wenn deine Karte nach der eines anderen Spielers ausgeführt wird, du immer noch das neu aufgedeckte Abkommensplättchen erhalten kannst, sofern deine Güter auf deiner Gildentafel dazu ausreichen.

Da der „Liebling des Prinzen“ immer entscheidet, wer einen Gleichstand gewinnt, ist es erlaubt mit diesem Spieler zu verhandeln: verhandle, drohe, bestechen oder überzeuge sie oder ihn auf andere Weise, zu deinen Gunsten zu wählen. Du kannst versprechen, eine bestimmte Karte später in einen Distrikt zu spielen (oder nicht zu spielen), ihren oder seinen Handlanger nicht von seinem Platz zu entfernen, etc. Jedoch ist es nicht erlaubt, Spielkomponenten oder Einflusspunkte zu tauschen, zu verschenken oder zu erhalten, die Spielreihenfolge zu ändern oder die Spielregeln anders zu brechen.

» Geheime Gütertoken

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn ein geheimes Gütertoken, schaut es sich an, ohne es den anderen Spielern und legt es verdeckt beiseite. Das geheime Gütertoken zählt als zusätzliches Gütertoken, um Abkommen abzuschließen, aber kann nur einmal verwendet werden. Nachdem ein geheimes Gütertoken eingesetzt wurde, zeige es vor und lege es zurück in die Spielschachtel.

Optionale Regel: Jokertoken

Falls sich alle Spieler darauf einigen, könnt ihr entscheiden, die geheimen Gütertoken wie Joker zu verwenden. Ignoriert in diesem Fall die Symbole auf den Token und behandelt sie wie ein beliebiges Symbol eurer Wahl.

» Ende des Spiels

Die besten Bardenlieder enden immer mit einem edlen Helden, der seine Gegner besiegt. Jetzt kannst du es dir schlussendlich leisten, ein paar Balladen über dich in Auftrag zu geben.

Falls ein Spieler ein Abkommen oder Einflusstoken erhält, das ihn insgesamt 100 oder mehr EP erreichen lässt, ist die momentane Runde die letzte Runde des Spiels. Spielt die Runde normal zu Ende. Zählt dann die EP jedes Spielers. Der Spieler mit den meisten EP gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Großen Abkommen. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten verbleibenden Gütertoken (inklusive geheimer Gütertoken). Bei einem erneuten Gleichstand werden alle am Gleichstand Beteiligten zur Strafe vom Prinzen in ein Verlies geworfen wegen Unterschlagung. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den zweitmeisten EP, selbst wenn er keine 100 EP erreicht hat.

Optionale Rege: Intrigen

Falls ihr das Spiel Slyville etwas komplexer, unvorhersehbarer und, naja, eben intriganter gestalten wollt, könnt ihr die Mechaniken für Intrige verwenden. Falls ihr das tut, beachtet folgende Regeln:

Intrigenphase - Dies ist eine neue Phase, die jede Runde nach der Aktionsphase und vor der Abhandlungsphase stattfindet, wenn also alle Aktionskarten gespielt aber noch nicht abgehandelt wurden.

Jede Gilde hat eine eigene, einzigartige Fähigkeit genannt „Intrige“. Der Effekt einer Intrige kann nur verwendet werden, wenn die Voraussetzungen dafür erfüllt sind. Während der Intrigenphase und beginnend mit dem „Liebling des Prinzen“ im Uhrzeigersinn überprüfen die Spieler, ob sie die Voraussetzungen ihrer Intrige erfüllen. Falls ein Spieler das tut, entscheidet er, ob er seine Intrige nutzen möchte oder nicht. Der Spieler zeigt seine Wahl an, indem er die Intrige seiner Gilde auf die aktive Seite dreht, falls er sie nutzen möchte, oder auf der inaktiven Seite belässt (standardmäßig liegen Intrigenkarten mit der Rückseite nach oben (inaktiv) neben der Gildentafel). Falls du deine Intrige verwendest, führe sofort ihren Effekt aus. Für weitere Details siehe: nächste Seite.

Nach Intrigenphase geht es ganz normal mit der Abhandlungsphase weiter. Während der Aufräumphase werden benutzte Intrigenkarten zurück auf die inaktive gedreht.



Seite der aktiven Intrige

Seite der inaktiven Intrige

» Die Gilden von Slyville

Die Bruderschaft des Arrr!



Eine Gilde von Piraten, die sich als faire und friedliche Seemänner tarnen, hat den Hafen von Slyville zum geheimen Hauptquartier erwählt. Die burschikose, feierwütige Truppe unter Kapitän Hering beschäftigt sich mit Rum-Schmuggel aus exotischen Ländern, den sie in den lokalen Gasthäusern und Tavernen verscherbelt, überfällt und plündert aber auch Schiffe auf hoher See. Sie trinken mit dir und erzählen Geschichten, aber falls du zu viele Fragen stellst, rechne mit einer Flasche gegen deinen Schädel.

Intrige: Potz Blitz!

Voraussetzung: Es gibt mindestens 2 Güter desselben Typs auf 1 oder mehr Distrikten.

Effekt: Du darfst 1 Gütertoken von deiner Gildentafel mit 1 der oben vorausgesetzten Güter austauschen.

Die Gang der roten Rabauken



Die immer in Rot gewandeten Rabauken gehören der grausamsten und brutalsten Gilde in Slyville an. Eine chaotische Gruppe von Straßengangstern, Dieben und Hochstaplern unter der Führung von Ulrika Krieger – eine rothaarige Schönheit mit strengen Prinzipien, einem bösen Herzen und einer besonderen Vorliebe für gespickte Baseballschläger. Brutalität ist ihre Methode, sich Respekt und Einfluss zu verschaffen, aber sie hört sich Angebote durchaus an, wenn sie daraus Gewinn schlagen kann.

Intrige: Schlurfen

Voraussetzung: Deine Aktionskarte muss die oberste auf dem Stapel in einem Distrikt sein.

Effekt: Du darfst diese Karte zu einem anderen Distrikt verschieben.



Die Gilde königlicher Händler

Wohlstand, Wohlstand ist der Schlüssel. Theoretisch sind die königlichen Händler, angeführt von Sir Balthasar Guttherr, eine öffentliche Einrichtung, die dem Prinzen Slyville höchstpersönlich dient, aber sie kümmern sich lieber um eigene Interesse als um seine. Ganz abgesehen von dem Interesse der Stadtgemeinschaft. Intrigen, Manipulation und Veruntreuung sind ihr Ding und nichts hält sie davon ab, sich zu holen, was sie immer sie wollen.

Intrigen, Manipulation und Veruntreuung sind ihr Ding und nichts hält sie davon ab, sich zu holen, was sie immer sie wollen.

Intrige: Hochgeboren

Voraussetzung: Du musst mindestens 3 Güter desselben Typs auf deiner Gildentafel haben.

Effekt: Du darfst 1 dieser Güter gegen 1 beliebiges Gütertoken aus dem Vorrat austauschen.



Die Universität von Slyville

Scientia potentia est – diese Wahrheit gilt schon seit Anbeginn der Zeit. Wissen ist Macht, Macht bedeutet Einfluss. Und Einfluss bedeutet Gold ... viel Gold. Wer würde nicht reich sein wollen? Bestimmt nicht der Rektor der berühmtesten Universität von Slyville. Er ist die

graue Eminenz der Stadt und Norberto, seine rechte Hand und Leiter der Burschenschaft, ist immer dabei, wo man gute Geschäfte machen kann!

Intrige: Die Machenschaften des Rektors

Voraussetzung: Dein Handlanger befindet sich im Universitätsdistrikt (grün).

Effekt: Du darfst die Aktionskarte eines beliebigen Spielers oben auf einem beliebigen Stapel wählen, ansehen und sie in einen beliebigen anderen Distrikt legen.



Der Orden von St. Midas

Der Orden erhielt seinen Namen von einem legendären, alten König, der alles, was er berührte, in Gold verwandelte. Angeführt von der charismatischen Mutter Maria lieben die habgierigen Nonnen Gold mehr als alles andere und streben danach, so viel wie möglich davon

anzusammeln. Und das zu jedem Preis, selbst wenn das beinhaltet, gefälschte Reliquien an naive Pilger zu verkaufen, die sich jeden Tag vor der Slyville Kathedrale drängen.

Intrige: Fürbitte

Voraussetzung: Dein Handlanger befindet sich auf deiner Gildentafel, nicht auf dem Spielfeld.

Effekt: Du ziehst eine Karte „Erlass des Prinzen“ und spielst sie auf einen gewählten Distrikt.

Impressum

Spieldesign: Dominika Gerasimiak, Justyna Leszczyńska, Marek Daniluk, Mateusz Romach

Kreativer Leiter / Herausgeber: Tomasz Bar

Illustrationen: Tomasz Larek, Przemysław Gul

Grafikdesigner: Wojciech Guzowski, Kamila Witusińska

Spielregel: Piotr Żuchowski

Deutsche Übersetzung: Philipp Winter

HEXY STUDIO: Mateusz Dąbrowski, Michał Dąbrowski, Norbert Pokorski, Michał Sapięha, Łukasz Seferyniak, Michał Sztuka, Paweł Zdanowski

SPICKZETTEL

» Karten „Erlass des Prinzen“



Chancengleichheit - Der Wert aller Aneignungskarten in diesem Distrikt beträgt 1.

Nicht zum Verkauf - Entferne das derzeit oberste Abkommensplättchen aus diesem Distrikt und lege es unter den Stapel.

Nichts passiert! - Ignoriere alle Sabotagekarten in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.

Kümmere dich um deine Angelegenheiten - Ignoriere alle Übernahmekarten in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.

Zusätzlicher Wachdienst - Ignoriere alle Abkommenskarten in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.

Nichts Ernstes - Ignoriere alle Karten „Großes Abkommen“ in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.

Nur die Großen - Ignoriere alle Karten „Kleines Abkommen“ in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.

Katzensgold - Ignoriere alle Aneignungskarten in diesem Distrikt. Sie werden in dieser Runde nicht ausgeführt.

Rentable Gerüchte - Lege Einflusstoken mit dem Wert 5 in diesen Distrikt.

Rentablere Gerüchte - Lege Einflusstoken mit dem Wert 10 in diesen Distrikt.

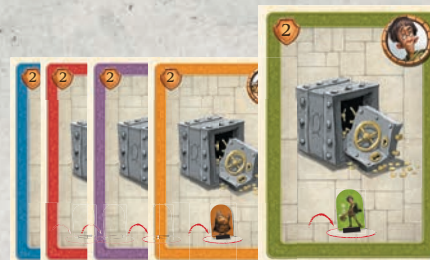
Rentablerere Gerüchte - Lege Einflusstoken mit dem Wert 5 und 10 in diesen Distrikt.

Ruhe vor dem Sturm - Nichts passiert.

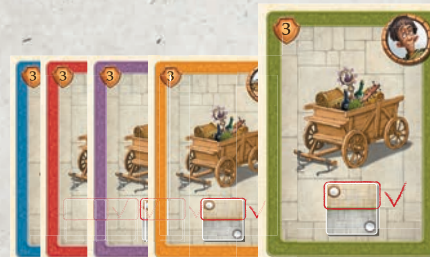
» Aktionskarten



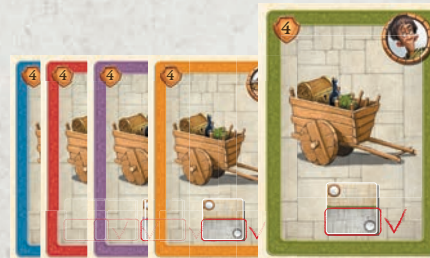
Sabotage



Übernahme



Großes
Abkommen



Kleines
Abkommen



Aneignung