



Ein ausgeklügeltes Strategiespiel für 3-5 Zunftmeister ab 12 Jahren von Stefan Feld



SPIELIDEE

Straßburg im 15. Jahrhundert. Die politischen Geschicke der Stadt werden stark beeinflusst von den Handwerkszünften, die zeitweilig sogar die Mehrheit des Rates stellen.

In dieser Zeit schlüpft ihr in die Rollen aufstrebender Familien der Stadt. Euer Ziel ist es, die eigenen Familienmitglieder in den Zünften unterzubringen. Nur ein geschickter Einsatz von Einflusspunkten ermöglicht es, als Lehrling, Geselle oder gar als Meister aufgenommen zu werden – vorausgesetzt, ihr habt auch das Geld für die fällige Aufnahmegebühr parat. Aber unterschätzt nicht die Macht des Adels und der Kirche!

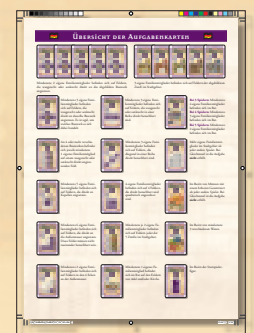
SPIELMATERIAL



1 Spielplan



5 Rundentafeln



1 Übersichtsblatt



5 Sichtschirme



5 Übersichtskarten



120 Einflusskarten
(in 5 Spielerfarben, je Farbe 4x die Werte 1-6)

25 Aufgabenkarten



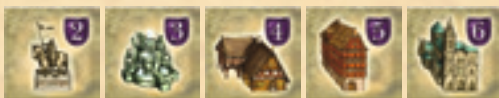
30 Warenplättchen (je 6 in 5 Zunftfarben)



10 Privilegien



40 Münzen



5 Bauwerke



75 Familienmitglieder
(je 15 in 5 Spielerfarben)



1 Rundenfigur



1 Startspielerfigur



5 Kapellen

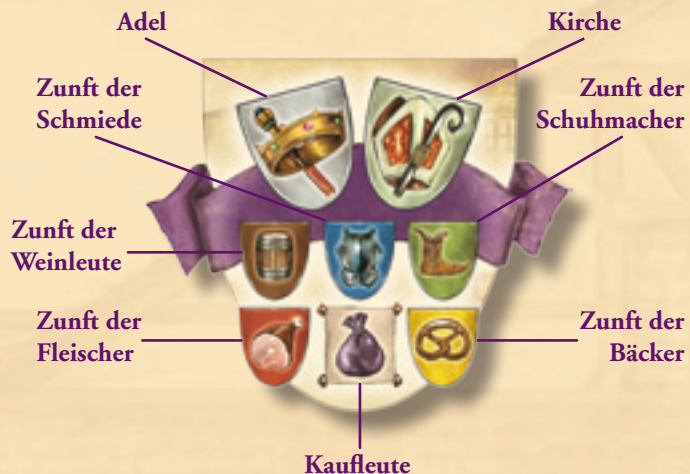


5 Prestigemarker (in 5 Spielerfarben)

DER RAT

In der oberen Hälfte des **Spielplans** befindet sich der **Rat** der Stadt. Im Rat gibt es **8 Felder**, die eure Familienmitglieder einnehmen können. Je 1 Feld steht dem **Adel** und der **Kirche** zu (obere Reihe). 5 Felder gehören den **5 Zünften**: Schmiede, Weinleute, Schuhmacher, Fleischer und Bäcker (erkennbar an den jeweiligen **Zunftwappen**). Das achte Feld ist für die **Kaufleute** (erkennbar am **Geldsack**).

Immer wenn im Spielverlauf ein Spieler ein **Familienmitglied** auf eines der 8 **Ratsfelder** stellt, geht ihr das Familienmitglied, das zuvor auf diesem Feld stand, zurück an den entsprechenden Spieler.



SPIELVORBEREITUNG



Legt den **Spielplan** in die Mitte. Mischt die **5 Rudentafeln** und legt sie in zufälliger Reihenfolge **offen** auf die 5 passenden Felder des Spielplans. Stellt die **Rundenfigur** auf Feld A der linken Rudentafel. Danach mischt ihr die **5 Bauwerke** und legt sie ebenfalls in zufälliger Reihenfolge **offen** auf die 5 passenden Felder unten auf den Rudentafeln.

Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe** und nimmt sich in dieser Farbe alle **15 Familienmitglieder** und **24 Einflusskarten**. Mischt eure **Einflusskarten** und legt sie als **Nachziehstapel** mit den Rückseiten nach oben vor euch ab. Zudem erhält jeder

Spieler **1 Übersichtskarte**, **1 Sichtschirm** und **Münzen** im Gesamtwert von **5**, die ihr hinter euren Sichtschirm legt. Die übrigen **Münzen** sowie alle **Waren**, **Privilegien** und **Kapellen** legt ihr als allgemeinen **Vorrat** bereit.



Den **Prestigemarker** eurer Farbe platziert ihr auf das Startfeld der **Prestigeleiste** auf dem Spielplan. Immer wenn ihr im Laufe des Spiels **Prestigepunkte** erhaltet, bewegt ihr euren Prestigemarker entsprechend weiter.

Wer zuletzt in Straßburg war (oder ein zufälliger Spieler) wird **Startspieler**. Er nimmt sich die **Startspielerfigur** und stellt **1** seiner **Familienmitglieder** auf das **Adelsfeld** des Rates. Der Spieler zu seiner Linken stellt **1** seiner **Familienmitglieder** auf das **Kirchenfeld** des Rates. (Die übrigen Ratsfelder bleiben vorerst unbesetzt.)



Mischt alle **Aufgabenkarten** und verteilt diese verdeckt so, dass jeder Spieler **5 Aufgabenkarten** erhält. Schaut euch eure 5 Karten an und entscheidet dann, wie viele und welche ihr davon **behalten** und welche ihr **zurückgeben** wollt. Ihr müsst **mindestens 1 Aufgabenkarte** behalten und dürft **bis zu 5 Aufgabenkarten** behalten. Legt behaltene Karten hinter euren **Sichtschirm**, auch die Anzahl dürft ihr geheim halten. Karten, die ihr zurückgeben wollt, legt ihr in die Schachtel. Erfüllte Aufgaben bringen euch am Ende des Spiels **Prestigepunkte**, nicht erfüllte Aufgaben bringen **Minuspunkte**.

Hinweis: Familienmitglieder, Münzen, Waren und Privilegien sind praktisch unbegrenzt verfügbar. Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass die diesem Spiel beiliegenden Materialien nicht ausreichen, verwendet bitte Geldmünzen, Würfel, Gummibären oder andere geeignete Materialien als Ersatz.

SPIELABLAUF

Ein Spiel läuft über **5 Runden**. Jede Runde ist in **3 Phasen** unterteilt, die nacheinander durchlaufen werden:

1) Planungsphase

2) Aktionsphase

3) Ratsphase

1) PLANUNGSPHASE

Für einen zügigen Spielablauf empfehlen wir, dass alle Spieler die Planungsphase **gleichzeitig** absolvieren. Sollte euch aber eine Reihenfolge wichtig sein, so beginnt der **Startspieler**, die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Die Planungsphase besteht aus **2 Schritten**. Im **ersten Schritt** entscheidet ihr über die **Anzahl** eurer **Einflusskarten** für diese Runde. Dazu nehmt ihr einfach die oberste Einflusskarte eures **Nachziehstapels** auf die Hand und schaut sie an. Nun entscheidet ihr einzeln Karte für Karte, ob ihr eine weitere Karte **auf die Hand nehmen** oder **aufhören** möchtet. Karten auf eurer Hand dürft ihr nicht wieder zurück auf den Stapel legen. Ihr dürft **beliebig viele** Karten auf die Hand nehmen, aber bedenkt, dass euer Stapel für alle 5 Runden ausreichen muss!

Im **zweiten Schritt** dieser Phase müsst ihr die gezogenen Karten auf mehrere **Einflussstapel** aufteilen. Ihr dürft **frei wählen**, wie viele Stapel ihr bildet und wie viele Karten ihr in welche Stapel aufteilt. Stapel dürfen auch aus nur 1 Karte bestehen. Legt alle **Einflussstapel** mit den **Rückseiten** nach oben etwas aufgefächert vor euch ab, so dass jeder Spieler erkennen kann, wie viele Karten jeder Stapel enthält.

Sobald alle Spieler damit fertig sind, endet die Planungsphase. Ab jetzt dürft ihr eure eigenen Einflussstapel zwar **jederzeit anschauen**, die Zusammensetzung der Stapel aber **nicht mehr verändern**.



Beispiel: Nicole zieht zunächst eine 5, dann eine 2 und noch eine 2. Sie möchte noch nicht aufhören und zieht eine 3. Auch das reicht ihr noch nicht, nun zieht sie eine 6. Nach kurzer Überlegung beschließt Nicole, aufzuhören. Sie hat 5 Einflusskarten auf ihrer Hand.

Danach teilt Nicole ihre Karten in 4 Stapel auf: Die 3 und eine 2 legt sie zusammen in einen Stapel, die übrigen 3 Karten legt sie einzeln als Einflussstapel vor sich ab. Sie könnte auch einen 3er- und einen 2er-Stapel bilden oder einen 5er-Stapel oder fünf 1er-Stapel usw.



2) AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase besteht aus **9 Schritten**, welche auf den **Rundentafeln** durch die Felder **A-I** gekennzeichnet sind:

- | | |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| A Adel und Kirche beeinflussen | F Eine Zunft beeinflussen |
| B Eine Zunft beeinflussen | G Kaufleute beeinflussen |
| C Kaufleute beeinflussen | H Kapelle bauen |
| D Eine Zunft beeinflussen | I Bauwerk bauen |
| E Kaufleute beeinflussen | |

Die **Rundenfigur** zeigt an, welcher Schritt gerade aktuell ist, zu Beginn dieser Phase **Schritt A**. Sobald ihr einen Schritt absolviert habt, bewegt ihr die Rundenfigur je 1 Feld nach unten und führt dann den nächsten Schritt durch. Wenn ihr **Schritt I** beendet habt, stellt ihr die Rundenfigur auf Feld A der **nächsten** Runde und beendet die Aktionsphase. Nachfolgend werden die **Schritte** genauer erläutert.

A B C D E F G Allgemeines über das Beeinflussen

Die ersten 7 **Schritte A-G** laufen alle **identisch** ab. Sie unterscheiden sich nur in den **Auswirkungen** voneinander.

Der **Startspieler** beginnt. Er hat die Wahl, entweder einen seiner **Einflussstapel aufzudecken** oder zu **passen**. Dabei darf er frei wählen, welchen Stapel er aufdecken möchte. Anschließend verfahren die anderen Spieler **reihum im Uhrzeigersinn** ebenso. Nachdem jeder Spieler **einmal** an der Reihe war, bildet ihr eine **Rangfolge** nach den **Summen der Einflusspunkte**, die ihr aufgedeckt habt.

Wer die **meisten** Einflusspunkte aufgedeckt hat, belegt den **1. Platz**, der Spieler mit den **zweitmeisten** Einflusspunkten den **2. Platz** usw. Bei **Gleichstand** ist derjenige Spieler besser platziert, der (in Spielerreihenfolge) **näher zum Startspieler** sitzt. Der Startspieler gewinnt jeden Gleichstand, an dem er beteiligt ist. Wer **gepasst** hat, geht grundsätzlich leer aus und darf im aktuellen Schritt **keine Aktion** durchführen.

Der Spieler auf dem **1. Platz** wird **sofort** zum neuen **Startspieler** und nimmt sich die **Startspielerfigur**. (Haben alle Spieler gepasst, ändert sich der Startspieler nicht.) Je nach Schritt dürfen nun 1, 2 oder 3 Spieler eine oder mehrere **Aktionen** durchführen.

Nach diesen Aktionen legt ihr eure eingesetzten Einflusskarten in die Schachtel zurück.

Ausnahme: Hat jemand einen Einflussstapel aufgedeckt, aber keine Aktion dadurch bekommen, darf er aus diesem Stapel genau **1 Karte** nehmen und **unter** seinen Nachziehstapel legen. Die übrigen Karten legt er zurück in die Schachtel.

Alle Einflussstapel, die bis zum Ende einer Runde nicht eingesetzt wurden, kommen ungenutzt in die Schachtel!

 Nicole 2. Platz	 Peter 4. Platz	 Sandra 3. Platz	 Thomas 1. Platz
-------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Beispiel: In einem Spiel zu viert können die Spieler in Schritt B die Zunft der Weinleute beeinflussen. Nicole (orange) ist Startspielerin. Sie deckt einen Stapel mit 1 Karte auf, diese hat den Wert 5. Nicole setzt also in diesem Schritt 5 Einflusspunkte ein. Links von ihr sitzt Peter (schwarz) und deckt einen Stapel mit 2 Karten auf, die zusammen 3 Einflusspunkte enthalten. Es folgt Sandra (gelb), die zunächst überlegt zu passen, sich dann aber doch entscheidet, einen Stapel mit 5 Punkten aufzudecken. Zuletzt ist Thomas (grün) an der Reihe, er deckt eine 6 auf.

Die Rangfolge wird ermittelt: Thomas belegt mit 6 Punkten den 1. Platz. Mit je 5 Punkten sind Nicole und Sandra gleichauf. Nicole ist als Startspielerin besser platziert und belegt den 2. Platz. Sandra landet auf dem 3. Platz und Peter auf dem 4. Platz. Thomas nimmt sich die Startspielerfigur. Er muss in Schritt C als Erster entscheiden, wie viele Einflusspunkte er einsetzt.

Danach führen Thomas, Nicole und Sandra ihre Aktionen durch, siehe die nächsten Beispiele. Peter geht leer aus, er legt die 2 unter seinen Nachziehstapel und die 1 in die Schachtel.

A Adel und Kirche beeinflussen

Der Spieler auf dem **1. Platz** stellt **1 Familienmitglied** auf das **Adelsfeld** des Rates. Der Spieler auf dem **2. Platz** stellt **1 Familienmitglied** auf das **Kirchenfeld** des Rates. Die Spieler ab dem **3. Platz** gehen leer aus.



B D F Zunft beeinflussen

Der Spieler auf dem **1. Platz** darf in der jeweiligen Zunft einen **Meister** stellen, der Spieler auf dem **2. Platz** einen **Gesellen**, und der Spieler auf dem **3. Platz** einen **Lehrling**. Alle übrigen Plätze gehen leer aus.

Ausnahme: Im Spiel **zu dritt** entfällt der Geselle! Das heißt, der Spieler auf dem **2. Platz** darf einen Lehrling stellen, der **3. Platz** geht dann leer aus.

Meister

Als Meister darfst du **3 verschiedene Aktionen** durchführen:

- Stelle **1 Familienmitglied** auf das **Ratsfeld** der entsprechenden **Zunft**.
- Nimm **1 Ware** der entsprechenden **Zunft** aus dem Vorrat und lege sie hinter deinen Sichtschirm.
- Stelle **1 Familienmitglied** auf ein **freies Feld** der entsprechenden **Zunft** im **Stadtgebiet**. Bezahle dazu den **Preis**, der auf dem Feld angegeben ist, in Form von **Münzen** in den Vorrat. Hast du nicht genügend Münzen, kannst du diese Aktion nicht durchführen. Diese Aktion ist freiwillig, du darfst auch darauf verzichten.



Beispiel: Thomas belegt den **1. Platz** und darf einen Meister für die Zunft der Weinleute stellen. Er stellt **1 Mitglied** seiner Familie auf das Ratsfeld der Weinleutezunft. Dann nimmt er sich **1 Warenplättchen** mit einem Fass aus dem Vorrat. Zum Schluss stellt er **1 Familienmitglied** auf das abgebildete Feld im Stadtgebiet der Weinleute und bezahlt dafür **4 Münzen**.

Geselle

Als Geselle darfst du **2 verschiedene Aktionen** durchführen:

- Nimm **1 Ware** der entsprechenden **Zunft** aus dem Vorrat und lege sie hinter deinen Sichtschirm.
- Stelle **1 Familienmitglied** auf ein **freies Feld** der entsprechenden **Zunft** im **Stadtgebiet**. Bezahle dazu den **Preis**, der auf dem Feld angegeben ist, in Form von **Münzen** in den Vorrat. Hast du nicht genügend Münzen, kannst du diese Aktion nicht durchführen. Diese Aktion ist freiwillig, du darfst auch darauf verzichten.

Beispiel: Nicole belegt den **2. Platz** und darf einen Gesellen stellen. Sie nimmt **1 Warenplättchen** mit einem Fass aus dem Vorrat und stellt **1 Familienmitglied** auf ein anderes Feld als Thomas, wofür sie je nach Feld **3 bzw. 4 Münzen** bezahlt.

Lehrling

Als Lehrling darfst du **1 Aktion** durchführen, die du aus **2 Möglichkeiten** wählen kannst:

- **Entweder** nimm **1 Ware** der entsprechenden **Zunft** aus dem Vorrat und lege sie hinter deinen Sichtschirm.
- **Oder** stelle **1 Familienmitglied** auf ein **freies Feld** der entsprechenden **Zunft** im **Stadtgebiet**. Bezahle dazu den **Preis**, der auf dem Feld angegeben ist, in Form von **Münzen** in den Vorrat. Hast du nicht genügend Münzen, kannst du diese Aktion nicht durchführen.

Beispiel: Sandra belegt den **3. Platz** und darf einen Lehrling stellen. Sie verzichtet darauf, **1 Familienmitglied** ins Stadtgebiet zu stellen, und entscheidet sich für das Warenplättchen.

C E G Kaufleute beeinflussen

Der Spieler auf dem **1. Platz** darf so viele **Waren** aus seinem Besitz an die **Kaufleute** verkaufen, wie er möchte. Dazu legt er die **Waren** in den allgemeinen **Vorrat** zurück und erhält dafür den aufgedruckten Wert in **Münzen** aus dem Vorrat. Alle Spieler ab dem **2. Platz** gehen leer aus.

Achtung: In **Schritt G** (nicht in C und E!) stellt der Spieler auf dem **1. Platz** zusätzlich **1 Familienmitglied** auf das **Ratsfeld der Kaufleute**.



Beispiel: Später im Spiel hat Nicole ein paar Waren hinter ihrem Sichtschirm angesammelt: **1 Rüstung**, **1 Fass** und **1 Schuh**. Es gelingt ihr, die meisten Einflusspunkte bei den Kaufleuten einzusetzen. Sie legt alle **3 Waren** zurück in den Vorrat und nimmt sich dafür insgesamt **12 Münzen**.

H Kapelle bauen

Der Spieler, dessen Familienmitglied zu diesem Zeitpunkt auf dem **Kirchenfeld** des Rates steht, nimmt **1 Kapelle** aus dem Vorrat und stellt sie auf ein **freies**, weißes, rundes Feld **seiner Wahl im Stadtgebiet**.



Beispiel: Ein Familienmitglied von Sandra steht auf dem Kirchenfeld, deshalb darf Sandra in dieser Runde die Kapelle bauen. Sie platziert die Kapelle so, dass 2 Ihrer Familienmitglieder direkt daneben stehen.

I Bauwerk bauen

Der Spieler, dessen Familienmitglied zu diesem Zeitpunkt auf dem **Adelsfeld** des Rates steht, nimmt das **Bauwerk** dieser Runde und legt es auf ein **freies Baufeld seiner Wahl**. Die Baufelder sind die insgesamt 7 leeren Plätze **im Stadtgebiet**.



Beispiel: Ein Familienmitglied von Thomas steht auf dem Adelsfeld (siehe links), deshalb darf Thomas das Bauwerk dieser Runde bauen, ein Wirtshaus. Er platziert das Wirtshaus so, dass 2 seiner Familienmitglieder direkt daneben stehen.

3) RATSPHASE

Jeder Spieler erhält so viele **Prestigepunkte** wie die **Anzahl seiner Familienmitglieder** im Rat. Zudem erhält derjenige Spieler, der die **meisten Familienmitglieder** im Rat hat, **1 Privileg** und legt es hinter seinen Sichtschirm. Bei Gleichstand erhalten alle Spieler je 1 Privileg, die am Gleichstand beteiligt sind.



Beispiel: Am Ende der ersten Runde erhalten Thomas und Nicole je 2 Prestigepunkte, Peter und Sandra je 1. Zwei Plätze sind noch unbesetzt, da diese Zünfte erst später erstmals einen Meister annehmen. Thomas und Nicole erhalten zudem je 1 Privileg.

Das Privileg

Privilegien könnt ihr in späteren Runden einsetzen. Wenn ihr in einem der **Schritte A-G** der Aktionsphase an der Reihe seid zu entscheiden, ob ihr passt oder welchen Einflusstapel ihr aufdeckt, dann dürft ihr **stattdessen 1 Privileg abgeben**. Ihr setzt damit einmal aus, ohne zu passen, und kommt noch ein weiteres Mal an die Reihe, **nachdem** alle anderen Spieler sich entschieden haben. In einem Schritt können beliebig viele Privilegien eingesetzt werden.

Beispiel: In einer späteren Runde ist Thomas Startspieler, als die Schmiedezunft beeinflusst werden darf. Thomas gibt 1 Privileg ab und pausiert. Dahinter sitzt Nicole, auch sie gibt 1 Privileg ab, da sie sich nicht früher als Thomas entscheiden möchte. Peter deckt als Erster einen Einflusstapel auf, Sandra passt. Jetzt ist Thomas wieder an der Reihe und gibt 1 weiteres Privileg ab. Danach ist Nicole wieder am Zug, sie hat kein Privileg mehr und muss nun doch vor Thomas über ihre Einflusspunkte entscheiden. Danach deckt Thomas als Letzter in diesem Schritt seine Punkte auf.

SPIELENDE

Das Spiel endet **nach der 5. Runde**. Nun erhaltet ihr für verschiedene Dinge **Prestigepunkte**:

- Jedes eigene **Familienmitglied** im **Stadtgebiet** bringt euch je **1 Prestigepunkt**.
- Jede **Kapelle** bringt euch **je 1 Prestigepunkt** für jedes eurer eigenen Familienmitglieder auf den **direkt angrenzenden Feldern**.
- Jedes **Bauwerk** bringt euch jeweils die **darauf angegebene Zahl an Prestigepunkten** für jedes eurer eigenen Familienmitglieder, das auf einem Feld **waagrecht oder senkrecht** direkt an das Bauwerk angrenzt.
- Für jedes nicht verwendete **Privileg** erhaltet ihr je **1 Prestigepunkt**.
- Für jede **am Spielende erfüllte** Aufgabenkarte erhaltet ihr so viele **Prestigepunkte, wie darauf angegeben** ist. Diese Punkte könnt

ihr **höchstens einmal pro Karte** erhalten, auch wenn ihr eine Karte mehr als einmal erfüllt habt.

- Für jede **am Spielende nicht erfüllte** Aufgabenkarte **verliert** ihr je **3 Prestigepunkte**.

Ihr könnt Aufgabenkarten **nicht während des Spiels** erfüllen, sondern **nur am Spielende**. Eine genaue **Beschreibung** aller Aufgabenkarten findet ihr auf beiliegendem **Übersichtsblatt**.

Der Spieler mit den **meisten** Prestigepunkten **gewinnt** das Spiel. Bei **Gleichstand** ist derjenige Spieler besser, der mehr Familienmitglieder im **Stadtgebiet** platzieren konnte. Besteht auch hier Gleichstand, gibt es **mehrere** Gewinner.



Beispiel: Peter (schwarz) erhält für seine 2 Familienmitglieder zusammen 2 Prestigepunkte. Die Kapelle bringt ihm 1 weiteren Punkt. Für das Wirtshaus erhält Peter 4 Punkte.

Auch Sandra (gelb) erhält 2 Punkte für ihre Figuren. Die Kapelle bringt ihr weitere 2 Punkte, da ihre beiden Figuren daran angrenzen.

Thomas (grün) bekommt 3 Punkte für seine 3 Familienmitglieder. Das Wirtshaus bringt ihm 8 Punkte, da seine Figuren auf 2 der direkt angrenzenden Feldern stehen. Der Brunnen bringt ihm weitere 3 Punkte.

Nicole (orange) erhält 1 Punkt für ihr Familienmitglied. Das Wirtshaus bringt ihr keine Punkte, da ihre Figur diagonal dazu steht.

IMPRESSUM

Autor: Stefan Feld

Illustration: Alexander Jung (www.alexander-jung-illustration.de)

Grafikdesign: Alexander Jung, Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Copyright © 2011 Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.

Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de

Verlag und Autor bedanken sich bei Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann und den Offenburger-Spiele-Freunden.



Pegasus Spiele