

Spielablauf

Das Spiel verläuft über insgesamt 4 Runden.
Jede Runde ist in die folgenden Abschnitte unterteilt:

Vorbereitungsphase

8/11/14 Würfel bei 2/3/4 Spielern aus dem Beutel ziehen und nach Augenzahl beim Aktionsrad ablegen

Aktionsphase

→
insgesamt
3x (jeder
Spieler)

1. Den am weitesten rechts liegenden **Korruptionsmarker** umdrehen und alle **Spielermarker auf der Königsleiste** entsprechend zurückziehen (Spielerreihenfolge/Stapel beibehalten)
2. In **Spielerreihenfolge** jeweils **1 Würfel vom Aktionsrad nehmen** und auf Spielertableau ablegen
 - **Bonusplättchen** erhalten und ins Lager legen (optional)
 - **Ressourcen** nach Farbe und Augenzahl des Würfels erhalten
 - die entsprechende **Aktion** ausführen (Stärke: 7 - Würfelzahl)

Königsphase

- ✘ Der Spieler der sich am weitesten vorne auf der Königsleiste befindet erhält das **Bonusplättchen** (*weiter unten im Stapel ist weiter vorne*)
- ✘ Jeder Spieler **erhält/verliert Siegpunkte** je nach Position
- ✘ **Spielerreihenfolge** nach Reihenfolge auf der Königsleiste anpassen
- ✘ Alle Spielermarker im unteren **roten Bereich** auf das Feld „0“ stellen (Reihenfolge beibehalten)

Messephase

Jeder Spieler, von dem sich entweder **1 Haus** oder sein **Händler** am **Ort der Messe** befindet, nimmt an der Wertung teil.

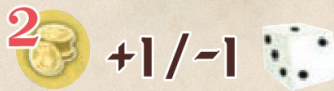
Die Spieler erhalten:

Summe der Siegpunkte (Plan und Plättchen) **x Anzahl der erfüllten Bedingung**

Aufräumphase

- ✘ **Bonusplättchen** beim **Aktionsrad** auffüllen (leere Felder)
- ✘ **Korruptionsplättchen** mischen und 3 verdeckt bei der Königsleiste auslegen
- ✘ Alle **Würfel in den Beutel** zurücklegen
- ✘ **Aktionsrad** um 1 Feld im Uhrzeigersinn **drehen**

Aktionen



Beim Nehmen eines Würfels können 2 Gold bezahlt werden (beliebig oft) um die Augenzahl um +1 oder -1 zu ändern. 6 zu 1 oder 1 zu 6 ist erlaubt.

Aktionen im Detail:

1 *Aktionspunkt* =

Architektur



- : Bewege deinen Architekten auf ein benachbartes Feld.
- : Platziere eine Säule aus deinem Vorrat dort, wo dein Architekt steht (*es muss ein leerer Säulenplatz vorhanden sein und es darf sich nicht bereits eine Säule von dir dort befinden*).
- : Nimm ein Bonusplättchen aus der Stadt, in der dein Architekt ist, und platziere es in deinem Lagerhaus.

Handel



- : Bewege deinen Händler auf ein benachbartes Feld.
- : Platziere ein Haus aus deinem Vorrat dort, wo dein Händler steht (*es muss ein leerer Häuserplatz vorhanden sein und es darf sich nicht bereits ein Haus von dir dort befinden*).
- : Nimm ein Bonusplättchen aus der Stadt, in der dein Händler ist, und platziere es in deinem Lagerhaus.

Gast



- : Nimm ein Gästeplättchen von der Auslage und platziere es in deinem Lagerhaus. *Fülle die Auslage auf.*
- : Wirf alle Gästeplättchen von der Auslage ab und fülle sie wieder komplett auf.
- : Bewege einen Gast aus deinem Lagerhaus in einen Raum in der 1./2./3. Ebene deines Spielertableau.

Vertrag



- : Nimm ein Vertragsplättchen aus dem Vertragsangebot (die AP-Kosten stehen unter dem Plättchen). *Fülle die Auslage erst am Zugende auf!*
- : Tausche 1 Ressource gegen eine andere Ressource ein. *Wenn Du dies zum ersten Mal in Deinem Zug machst, erhalte eine Bonusressource nach Wahl.*

König



- : Bewege deinen Marker auf der Königsleiste um 1 Feld vorwärts.

Joker



Kopiere 1 von den anderen Aktionen.

Aufgaben

Aufgaben

jederzeit während des Zuges



Zahle 2 Gold um 1 beliebige Ressource zu erhalten.



Erfülle einen Vertrag in deinem Lagerhaus. Bezahle die erforderlichen Ressourcen, erhalte Vorteile/Punkte, platziere den Vertrag auf dem Vertragsfeld ganz links und lege die Säule in deinen persönlichen Vorrat.



Gib Nahrung aus, um ein Wappen von deinem Lagerhaus unter ein Gebäude auf deinem Spielertableau zu bewegen. Erhalte den Bonus, der abgedeckt wird.



Trage zum Bau einer Kathedrale in einer Stadt bei, in der sich eine Säule von Dir befindet. Bezahle die Steinkosten und nimm 1 Kathedralenplättchen. Erhalte die Siegpunkte auf dem Kostenplättchen und dem Kathedralenplättchen.



Verwende die Helfer-Fähigkeit auf einem Bonusplättchen in deinem Lagerhaus. Entferne es anschließend aus dem Spiel.

Messeplättchen



Erhalte Siegpunkte für jedes Set aus 1 Haus und 1 Säule, das du auf der Karte hast.



Erhalte Siegpunkte für jedes Wappenplättchen auf deinem Spielertableau.



Erhalte Siegpunkte für jeden Satz aus 1 erfülltem Vertrag und 1 Kathedralenplättchen in deinem Besitz.



Erhalte Siegpunkte für jede Säule, die du auf der Karte hast.



Erhalte Siegpunkte für jeden erfüllten Auftrag auf deinem Spielertableau.



Erhalte Siegpunkte für jedes Gebäude auf deinem Spielertableau, das vollständig mit Gästeplättchen gefüllt ist.



Erhalte Siegpunkte für jeden Satz aus 1 erfülltem Vertrag und 1 Wappen auf deinem Spielertableau.



Erhalte Siegpunkte für jedes Kathedralenplättchen in deinem Besitz.



Erhalte Siegpunkte für jedes Haus das du auf der Karte hast.



Erhalte Siegpunkte entsprechend der Position auf der Königsleiste (Achtung: bevor die Leiste zurückgesetzt wird!)



Erhalte Siegpunkte für jeden Gast auf den Etagen 2 und 3 deiner Gebäude (egal ob das Gebäude fertig ist oder nicht).