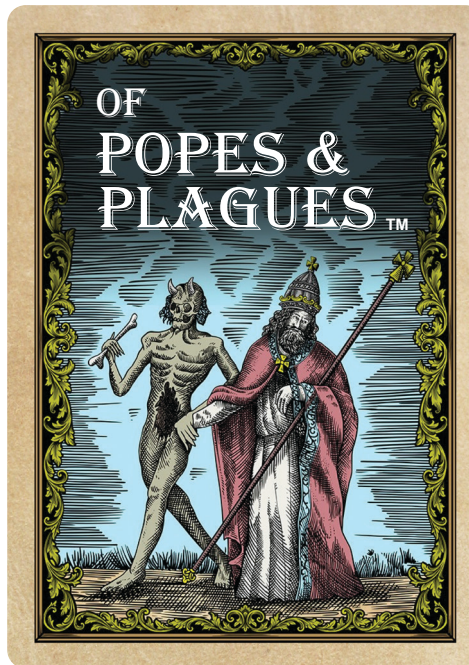


VON PÄPSTEN UND SEUCHEN™

Das Spiel um Pest und Seuchen im Spätmittelalter.



Spielzeit: 30-45 Minuten
Anzahl der Spieler: Zwei bis sechs

Spielmaterial:

2 Seuchen-Würfel
12 Spielsteine
1 Bevölkerungstafel
6 Übersichtskarten
58 Spielkarten
14 Verbesserungen

Ziel des Spiels:

Der letzte Spieler zu sein, der noch Bevölkerung in seiner Stadt hat. Derjenige, der zuletzt stirbt, gewinnt!

Sollte irgendein Spieler während des Spieles 0 Bevölkerung erreicht haben, scheidet er aus und alle Spielkarten dieses Spielers werden auf den Ablagestapel gelegt. Alle anderen spielen so lange weiter, bis ein Gewinner feststeht.

Spielaufbau:

Die Bevölkerungstafel und die "Verbesserung"-Karten werden offen in die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder Spieler beginnt mit 50 Einwohnern. Die Spieler wählen eine Spielsteinfarbe aus und legen je einen Spielstein auf das Feld 0 auf der Zählleiste und einen Spielstein auf die 50er-Feld auf der Bevölkerungstafel.

Alle Spieler erhalten die Übersichtskarte, die der Farbe ihres Spielsteins entspricht, und legen diese vor sich ab.

Die "Inquisitions"- und "Todesschiff"-Karte werden aus dem Kartenstapel entfernt. Der Rest der Spielkarten wird gemischt und an jeden Spieler 5 Karten verteilt. Danach werden beide Karten wieder zum Stapel hinzugefügt und dieser wird gut gemischt. Die Spielkarten werden dann verdeckt ebenfalls in die Mitte des Tisches gelegt, um den Nachziehstapel zu bilden.

Jeder Spieler würfelt mit beiden Seuchen-Würfeln und der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel.

Bevölkerungstafel:

Rechts auf der Zählleiste sind Felder abgebildet, die von 0 bis 49 nummeriert sind. Auf der linken Seite der Tafel befinden sich vier Schriftrollen mit den Beschriftungen 0, 50, 100 und 150.

Die Spieler erfassen die Größe ihrer aktuellen Bevölkerung (auch „POP“ genannt), indem sie ihre Spielsteine auf dieser Tafel bewegen.

Wenn ein Spieler die Zählleiste komplett umrundet hat und vom Feld „49“ direkt auf oder über das Feld „0“ hinaus vorrückt, bewegt er seinen zweiten Spielstein (links auf den Schriftrollen) auf das nächsthöhere Feld um eine Position nach unten.

Dementsprechend wird dort der Spielstein wieder um eine Schriftrolle nach oben bewegt, wenn ein Spieler den anderen Spielstein vom Feld „0“ direkt auf oder über das Feld „49“ hinaus zurückbewegt.

Beispiel: Ein Spieler erhält 10 Bevölkerung und zieht seinen Spielstein vom Feld „48“ über die Null hinaus zum Feld „8“. Dabei hat er mit seinem Spielstein die Zählleiste das erste Mal umrundet. Der Spieler muss nun seinen anderen Spielstein von der Schriftrolle „0“ auf die Schriftrolle „50“ bewegen. Zusammengezählt hat er jetzt eine Bevölkerung von 58. Sollte er jedoch beispielsweise wieder 10 Bevölkerung verlieren, zieht er seinen Spielstein auf der Zählleiste um 10 Felder zurück und passiert dabei rückwärts wieder die „0“. Er setzt den Spielstein hier dann auf die „48“

und zusätzlich den Spielstein auf den Schriftrollen zurück auf die „0“.

Seuchen-Würfel:

Es handelt sich hierbei um normale, sechsseitige Würfel, auf denen anstelle des Punktes für die Zahl 1, eine Pest-Figur abgebildet ist. Diese Figur zählt als eine 1.

Jedes Mal, wenn ein Pasch gewürfelt wird, KANN der würfelnde Spieler eine oder alle “Seuche”-Karten, die gerade im Spiel sind, zu einem anderen Spieler seiner Wahl verschieben.

Wenn das erste Mal ein Einser-Pasch, also doppelte Pest-Figuren gewürfelt werden, verliert der Spieler 20 Bevölkerung und KANN zusätzlich eine oder alle “Seuche”-Karten verschieben (wie oben). Dann sucht derjenige Spieler im Nachziehstapel nach der Todesschiff-Karte und spielt diese Karte, als ob sie gezogen worden wäre. Die Seuchenphase hat somit begonnen. Wird in der Seuchenphase ein Einser-Pasch gewürfelt, verliert derjenige Spieler nur noch 20 Bevölkerung und es werden, nicht wie beim ersten gewürfelten Einser-Pasch, keine weiteren Aktionen ausgeführt.

Wohlstand:

Das Spiel beginnt mit der Wohlstandsphase. Die Spieler machen jeweils einen Wohlstandswurf und erhalten so viel Bevölkerung, wie der Würfelwurf und eventuelle Modifikationen ergeben.

Seuche:

Die Seuchenphase beginnt sofort, wenn das Todesschiff gezogen wird oder wenn zum ersten Mal beide Pest-Figuren im Pasch gewürfelt werden. Der Spieler, der das Todesschiff gezogen hat, spielt es auf einen beliebigen Spieler. Dieser Zielspieler wird sofort zum aktiven Spieler. Das Todesschiff wird dann in die Mitte des Tisches gelegt, um alle daran zu erinnern, dass die Seuche begonnen hat. Während der Seuchenphase verlieren die Spieler kontinuierlich Bevölkerung entsprechend ihren Würfelwürfen und eventueller Modifikationen.

Spielzug:

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, ist jeder

Spieler einmal als aktiver Spieler an der Reihe. Auf der Übersichtskarte, die vor jedem Spieler liegt, ist die Reihenfolge der Aktionen für den Zug des aktiven Spielers zu sehen.

1. Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln. In der Wohlstandsphase erhält der Spieler Bevölkerung in Höhe der gewürfelten Zahl, ab- oder zuzüglich eventueller Modifikatoren. In der Seuchenphase verliert der Spieler Bevölkerung in Höhe der gewürfelten Augenzahl, ab- oder zuzüglich eventueller Modifikatoren. Zu den Modifikatoren gehören "Verbesserung"-Karten, "Seuche"-Karten und "Taktischer Vorteil"-Karten. Der aktive Spieler bewegt seine Spielfigur(en) auf der Bevölkerungstafel um die Anzahl an Feldern, die der gewürfelten Zahl einschließlich aller Modifikatoren entspricht. Es ist möglich, dass ein Spieler aufgrund von Modifikatoren während des Wohlstands an Bevölkerung verliert oder während der Pest an Bevölkerung gewinnt.
2. Liegt die "Inquisition"-Karte vor dem aktiven Spieler, wirft dieser Spieler 2 Würfel und folgt den Anweisungen auf der Karte (Siehe „Sonderkarten“ weiter unten). Dieser Wurf wird separat und nach dem Wurf für Wohlstand oder Seuche durchgeführt.
3. Der aktive Spieler zieht Karten vom Nachziehstapel nach, bis er 6 Karten auf der Hand hat. Wenn die "Todesschiff"- und / oder "Inquisitions"- Karte dabei gezogen werden, muss der Spieler diese sofort ausspielen. (Siehe „Spezialkarten“ weiter unten für eine genauere Erklärung)
4. Der aktive Spieler muss nun entweder:
 - eine Karte aus der Hand ausspielen oder abwerfen. Wenn sich keine Karten mehr auf dem Nachziehstapel befinden, wird der Ablagestapel gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet.
 - ODER eine Verbesserung bauen.
5. Der nächste Spieler ist jetzt an der Reihe. Die Reihenfolge der Spielzüge erfolgt im Uhrzeigersinn.

Spielkarten:

Die Spielkarten haben entweder eine Sonne oder eine Ratte in der oberen linken Ecke.

Während eines Zuges kann der aktive Spieler eine Karte auf sich selbst oder einen anderen Spieler spielen.

Normalerweise spielst du eine Karte mit einer Sonne auf dich selbst und eine Karte mit einer Ratte auf einen anderen Spieler, das ist aber nicht zwingend der Fall. Wer möchte, kann auch eine Karte mit einer Sonne auf einen anderen und eine Karte mit einer Ratte auf sich selbst spielen. Die Person, auf der Sie die Karte spielen, wird als Zielspieler bezeichnet.

Der Zielspieler gewinnt oder verliert sofort an Bevölkerung, wie unten auf der Karte beschrieben. Die Karte wird dann auf den Ablagestapel gelegt.

Einige Karten sagen aus, dass man Bevölkerung „nehmen“ soll. Diese Bevölkerung wird dann von dem/den Zielspieler(n) abgezogen und der eigenen Bevölkerung hinzugefügt.

Auf manchen Karten steht zusätzlich zur Bevölkerung auch der Verlust einer Verbesserung. Wenn der Zielspieler mehr als eine Verbesserung hat, bestimmt der aktive Spieler (mit Ausnahmen), welche entfernt wird.

Sonderkarten:

Zwei Karten, das “Todesschiff” und die “Inquisition”, haben schwarze Ränder mit auf der linken Seite der Karte kletternden Ratten. Diese Karten sind nicht beim ersten Verteilen der Karten enthalten. Sie müssen sofort gespielt werden, wenn sie gezogen werden.

Wenn beide Karten im selben Zug gezogen werden, spielt man zuerst die “Inquisitionen”-Karte und dann die “Todesschiff”-Karte aus. Sie können auf verschiedene Zielspieler gespielt werden. Keine der beiden Karten wird vor dem Spielende aus dem Spiel genommen.

Einige Karten haben eine gelbe Sonne in der oberen linken Ecke. Diese Karten können immer dann gespielt werden, wenn gewürfelt wird oder als Reaktion auf eine andere gespielte Karte. Diese Karten können unabhängig davon gespielt werden, ob der Spieler, der die Karte ausspielt, der aktive Spieler oder der Zielspieler ist.

Inquisition: Lege die Karte vor den Zielspieler. Solange der Zielspieler dann die Karte vor sich liegen hat, MUSS er in jedem Zug einen Inquisitions-Würfelwurf machen.

Würfelt er hierbei einen Wert zwischen 3 und 7, verliert er 5. Bevölkerung 8 oder höher, KANN der Spieler die "Inquisition"-Karte zu einem beliebigen Spieler seiner Wahl bewegen. Bei einer 1 oder 2 passiert nichts. Befindet sich die Inquisition bei einem ausgeschiedenen Spieler, muss dieser sie zu einem anderen Spieler bewegen, der noch im Spiel ist und Bevölkerung hat.

Todesschiff: Der Zielspieler verliert 10 Bevölkerung, siehe Seuche.

Ablass kaufen / Frieden verhandeln: Ausspielen, um eine "Krieg"- oder "Kreuzzug"-Karte (Kinderkreuzzug / Kreuzzug) zu ignorieren und abzulegen. Diese Karte muss gespielt werden, BEVOR gewürfelt wird.

Taktischer Vorteil: Der ausspielende Spieler darf zu jedem Würfelwurf eines beliebigen Spielers zwei addieren oder abziehen. Der Spieler darf mehr als eine "Taktischer Vorteil"-Karte ausspielen, wobei die Modifikatoren dann zusammengezählt werden. Er darf gespielt werden, NACHDEM gewürfelt wurde. Wenn er während der Abwicklung eines Krieges gespielt wird, bleiben alle "Taktischer Vorteil"-Karte(n) im Spiel, bis der Krieg abgeschlossen ist.

Seuche: Wenn eine "Seuche"-Karte gespielt oder bewegt wird, verliert der Zielspieler 5 Bevölkerung. Die Karte wird nicht abgeworfen, sondern bleibt vor dem Zielspieler liegen.

Wenn dieser Spieler für **Wohlstand** würfeln muss, verringert sich das Ergebnis des Wurfes um 1.

Wenn der Spieler für **Pest** würfeln muss, erhöht sich das Ergebnis des Wurfes um 1.

Ein Spieler kann mehr als eine "Seuche"-Karte vor sich liegen haben. Alle Würfe werden dann durch die Gesamtsumme der Karten modifiziert. Hat ein Spieler beispielsweise drei "Seuche"-Karten vor sich liegen, verändert das jeden Wohlstands- oder Seuchenwurf um 3. Immer, wenn ein Pasch gewürfelt wird, darf der würfelnde Spieler eine

oder mehrere "Seuche"-Karten, die sich gerade im Spiel befinden, zu einem oder mehreren anderen Spieler bewegen.

Krieg: Der aktive Spieler hat einen Krieg angezettelt. Er wählt einen Zielspieler aus, der diesen führen muss. Der Zielspieler muss dann einen anderen Spieler als den Spieler auswählen, der den Krieg angezettelt hat, gegen den er Krieg führen will.

Der Zielspieler und der ausgewählte Spieler würfeln jeweils einen Würfel. Das jeweilige Ergebnis wird durch jede gespielte "Taktischer Vorteil"-Karte(n) oder "Stadtmauer"-Karten, die beide Spieler vor sich liegen haben, modifiziert. Der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt den Krieg und erleidet die unter „Gewinner“ auf der Karte angegebenen Verluste. Der Spieler mit dem niedrigen Wurf verliert den Krieg und erleidet die unter „Verlierer“ angegebenen Verluste.

Im Falle eines Unentschiedens (nach jeder Modifikation) erleiden beide Spieler die Verluste, die unter „Gewinner“ auf der Karte angegeben sind, und würfeln erneut. Es wird so lange von beiden Kriegsparteien weiter gewürfelt und Verluste wie oben beschrieben erlitten, bis ein eindeutiger Sieger feststeht. Wenn zu den Verlusten auch die Entfernung einer "Verbesserung"-Karte gehört, wählt der Gewinner des Krieges aus, welche "Verbesserung"-Karte des Verlierers entfernt wird. Wenn es nur zwei Spieler gibt, würfelt der Zielspieler einen Würfel. Bei gerader Augenzahl erleidet dieser Spieler die für den Gewinner angegebenen Verluste, bei ungerader Augenzahl die für den Verlierer angegebenen Verluste. NUR in diesem Fall kann jeder Spieler, der eine "Taktischer Vorteil"-Karte ausspielt, den Würfelwurf für ungerade oder gerade erklären, statt ihn um zwei Punkte zu modifizieren. Wenn mehr als eine "Taktischer Vorteil"-Karte gespielt wird, muss gewürfelt werden, wer entscheiden darf.

Völkerwanderung: Verringert die Bevölkerung aller anderen Spieler um 5. Der aktive Spieler erhält Bevölkerung in Höhe der Summe, die die anderen Spieler insgesamt verloren haben und kann EINE "Seuche"-Karte bewegen.

Kinderkreuzzug: Verringert die Bevölkerung des Zielspielers um 15. Der aktive Spieler erhält 15 Bevölkerung.

Tempelritter und Malteser: Diese Karten sind eigentlich Verbesserungen, haben aber noch andere Eigenschaften. Sie werden in den Nachziehstapel gemischt, und nicht offen auf dem Tisch ausgelegt. Diese Karten bleiben vor dem Spieler liegen, bis sie durch eine andere Karte entfernt werden. Sie bieten Modifikatoren für Kriegswürfelwürfe, verhindern Kreuzzüge, und können dafür genutzt werden, dingegebene Verbesserung zu bauen. Spielt der aktive Spieler eine "Tempelritter"- oder "Malteser"-Karte aus und die angegebene Verbesserung ist nicht mehr verfügbar, erhält der Spieler alle Vorteile, außer der Möglichkeit, die angegebene Verbesserung zu bauen. Ist die Verbesserung jedoch noch in der Mitte des Tisches verfügbar, kann diese dann sofort genommen und vor sich abgelegt werden.

Wird eine "Tempelritter"- oder "Malteser"-Karte von einem Spieler entfernt, wird sie auf den Ablagestapel gelegt.

Verbesserungen:

Auf Verbesserungskarten ist in der linken oberen Ecke ein Steinmetz abgebildet.

Der aktive Spieler darf während seines Zuges ANSTATT eine Karte zu spielen oder abzulegen, eine Verbesserung bauen. Auf "Verbesserung"-Karten sind Modifikatoren für Würfelwürfe aufgeführt und können Karten einschränken oder verändern, die auf den Besitzer dieser Verbesserungen gezielt sind.

Um eine Verbesserung zu bauen, wählt man eine der verfügbaren Karten in der Mitte des Tisches. Der Spieler legt die Karte dann vor sich ab. Sie bleibt dort liegen, bis sie durch eine andere Karte entfernt wird. Es gibt 6 Arten von Verbesserungen: Aquädukt, Stadtmauer, Kloster, Kanalisation, Tempelritter und Malteser. Ein Spieler darf nur EINE Verbesserung von jedem Typ haben.

Sobald eine Verbesserung durch eine andere Karte aus dem Spiel genommen wurde, wird sie aus dem Spiel entfernt und kann nicht wieder verwendet werden.

Der aktive Spieler bestimmt, welche “Verbesserung”-Karte entfernt wird.

Beispiel: Der aktive Spieler spielt eine “Feuer”-Karte auf einen Zielspieler, der derzeit die “Verbesserung”-Karten “Tempelritter”, “Aquädukt” und “Stadtmauer” besitzt. Der Zielspieler verliert 5 Bevölkerung und der aktive Spieler wählt eine der drei Verbesserungen aus, die er entfernen möchte.

Wenn eine Verbesserung durch eine Kriegsniederlage entfernt wird, wählt der Gewinner die Verbesserung, die der Verlierer entfernen muss.

Optionale Regeln:

Für ein kürzeres Spiel: Um die Länge der Wohlstandsphase zu beeinflussen, kann das Todesschiff beliebig weit oben in den Nachziehstapel gelegt werden, anstatt es einzumischen.

Für ein längeres Spiel: Ebenso kann das Todesschiff beliebig weit, oder sogar ganz unten in den Nachziehstapel gelegt werden, anstatt es einzumischen.

Limitierte Verbesserungen für Spiele mit 2-3 Spielern: Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Verbesserungen kann eingeschränkt werden, indem nur zwei von jedem Typ verwendet werden. Die anderen Verbesserungskarten werden dann aus dem Spiel entfernt.

Eingeschränkte Verbesserungen: Sie dürfen nur während des Wohlstands gebaut werden. Ausnahme: “Tempelritter” und “Malteser”. Diese können jederzeit gespielt werden und bauen dann die Verbesserungen wie auf der Karte angegeben.

Seuche: Wenn der erste Spieler 100 Einwohner erreicht, wird der Nachziehstapel nach dem “Todesschiff” durchsucht und so gespielt, als ob das Todesschiff gezogen worden wäre.

Inquisition: Wenn ein Spieler die “Tempelritter”-Karte im Spiel hat, muss die “Inquisition”-Karte zu diesem Spieler gelegt werden, wenn sie gespielt oder bewegt wird. Die “Tempelritter”-Karte muss dann sofort abgeworfen werden.

Anhang

Verbesserungskarten:

Karten mit der Abbildung eines Steinmetzes in der oberen linken Ecke sind Verbesserungen.

Vier der Verbesserungen (Aquädukt, Stadtmauer, Kloster und Kanalisation) liegen bei Spielbeginn in der Mitte des Tisches und können von den Spielern gebaut werden.

Die Spieler können eine dieser Verbesserungen „bauen“, anstatt eine Karte in Ihrem Zug auszuspielen. Um eine Verbesserung zu bauen, wählt man die gewünschte Verbesserung aus den verfügbaren Verbesserungen in der Mitte des Spielfeldes aus und legt sie offen vor sich ab.

Zwei Verbesserungen („Malteser“ und „Tempelritter“) werden zu Beginn des Spiels zu den Spielkarten hinzugefügt, die den Nachziehstapel bilden. Diese „Verbesserungen“ werden später aus der Hand des Spielers gezogen und gespielt.

Es gibt eine begrenzte Anzahl an Verbesserungen pro Spiel. Es ist nur möglich, Verbesserungen zu bauen, die sich in der Mitte des Tisches befinden. Sollte die gewünschte Verbesserung dort nicht mehr vorhanden sein, kann sie schlicht nicht gebaut werden.

Wenn Verbesserungen durch eine andere Karte zerstört werden, wird die Verbesserung aus dem Spiel genommen und nicht zu den Karten in der Mitte des Tisches zurückgelegt. Sie kann nicht erneut gebaut werden. Verbesserungen können nur auf sich selbst gespielt werden, nicht auf andere Spieler.

Aqueduct (Aquädukt) (3):

Ein Aquädukt wird gebaut, um die Stadt mit sauberem Wasser zu versorgen. Baut ein Spieler das Aquädukt, dann legt er diese Karte sofort vor sich ab. Es behält seine Wirkung permanent und bleibt so lange im Spiel, bis es durch eine andere Karte entfernt wird.

Der Spieler, der es gebaut hat, erhält einen Punkt auf seinen Würfelwurf, wenn er für Wohlstand würfelt, und verliert einen Punkt, wenn er in der Seuchenphase würfelt.

Zudem ist es NICHT mehr möglich, die “Dürre”-Karte (droughth) und / oder die “Feuer”-Karte (fire) auf den Spieler zu spielen, der diese Karte vor sich liegen hat.

Jeder Spieler darf nur ein Aquädukt besitzen.

City Walls (Stadtmauer) (4):

Stadtmauern werden gebaut, um einen wirksamen Schutz für die Stadt zu gewährleisten.

Baut ein Spieler die Stadtmauer, dann legt er diese Karte sofort vor sich ab. Sie behält ihre Wirkung permanent und bleibt so lange im Spiel, bis sie durch eine andere Karte entfernt wird.

Der Spieler, der sie gebaut hat, erhält einen Punkt auf seinen Würfelwurf, wenn er für Wohlstand würfelt, und verliert einen Punkt, wenn er in der Seuchenphase würfelt.

Zudem ist es NICHT mehr möglich, eine “Überfall”-Karte (Wikinger oder Korsar) (Viking Raid / Corsair Raid) auf den Spieler zu spielen, der diese Karte vor sich liegen hat.

Im Falle eines Krieges erhält der Spieler, der diese Karte vor sich liegen hat, einen Punkt auf seinen Würfelwurf.

Jeder Spieler darf nur eine Stadtmauer besitzen

Monastery (Kloster) (2):

Ein Kloster wird gebaut, um Ihrem Dorf religiöse Führung zu geben.

Baut ein Spieler das Kloster, dann legt er diese Karte sofort vor sich ab. Es behält ihre Wirkung permanent und bleibt so lange im Spiel, bis sie durch eine andere Karte entfernt wird.

Liegt es vor einem Spieler, gewinnt dieser einen Punkt auf seinen Würfelwurf, wenn er für Wohlstand würfelt, und verliert einen Punkt, wenn er in der Seuchenphase würfelt.

Zudem ist es NICHT mehr möglich, eine “Kinderkreuzzug”- oder “Kreuzzug”-Karte (Children’s Crusade / Crusade) auf den Spieler zu spielen, der diese Karte vor sich liegen hat.

Jeder Spieler darf nur ein Kloster besitzen.

Sewer (Kanalisation) (3):

Eine Kanalisation wird gebaut, um die Stadt zu entwässern und Abfälle zu beseitigen.

Baut ein Spieler die Kanalisation, dann legt er diese Karte sofort vor sich ab. Sie behält ihre Wirkung permanent und bleibt so lange im Spiel, bis sie durch eine andere Karte entfernt wird.

Im Falle eines Krieges erhält der Spieler, der diese Karte vor sich liegen hat, einen Punkt auf seinen Würfelwurf.

Zudem ist es NICHT mehr möglich, eine "Kinderkreuzzug"- oder "Kreuzzug"-Karte (Children's Crusade / Crusade) auf den Spieler zu spielen, der diese Karte vor sich liegen hat.

Jeder Spieler darf nur eine Kanalisation besitzen.

Knights Hospitaller (Malteser) (1):

Die Malteser errichten einen Außenposten in der Stadt.

Zu Beginn des Spiels werden die Malteser nicht in die Mitte des Tisches gelegt, sondern in den Nachziehstapel gemischt. Sie werden wie eine Spielkarte aus der Hand des aktiven Spielers gespielt.

Baut ein Spieler den Außenposten der Malteser, dann legt er diese Karte sofort vor sich ab. Er behält seine Wirkung permanent und bleibt so lange im Spiel, bis er durch eine andere Karte entfernt wird.

Im Falle eines Krieges erhält der Spieler, der diese Karte vor sich liegen hat, einen Punkt auf seinen Würfelwurf.

Zudem ist es NICHT mehr möglich, eine "Kinderkreuzzug"- oder "Kreuzzug"-Karte (Children's Crusade / Crusade) auf den Spieler zu spielen, der diese Karte vor sich liegen hat.

Spielt ein Spieler diese Karte aus, erhält er sofort die "Verbesserung"-Karte "Kloster" (falls noch eine "Kloster"-Karte in der Mitte des Tisches vorhanden ist und der Spieler nicht bereits eine vor sich gebaut hat).

Knights Templar (Tempelritter) (1):

Die Tempelritter errichten einen Außenposten in der Stadt.

Zu Beginn des Spiels werden die Tempelritter nicht in die Mitte des Tisches gelegt, sondern in den Nachziehstapel gemischt. Sie werden wie eine Spielkarte aus der Hand des aktiven Spielers gespielt.

Baut ein Spieler den Außenposten der Tempelritter, dann legt er diese Karte sofort vor sich ab. Er behält seine Wirkung permanent und bleibt so lange im Spiel, bis er durch eine andere Karte entfernt wird.

Im Falle eines Krieges erhält der Spieler, der diese Karte vor sich liegen hat, einen Punkt auf seinen Würfelwurf.

Zudem ist es nicht mehr möglich, eine "Kinderkreuzzug"- oder "Kreuzzug"-Karte (Children's Crusade / Crusade) auf den Spieler zu spielen, der diese Karte vor sich liegen hat.

Spielt ein Spieler diese Karte aus, erhält er sofort die "Verbesserung"-Karte "Stadtmauer" (falls noch eine "Stadtmauer"-Karte in der Mitte des Tisches vorhanden ist und der Spieler nicht bereits eine vor sich gebaut hat).

Spielkarten:

Karten mit der Abbildung einer Sonne oder Ratte in der oberen linken Ecke sind Spielkarten.

Im Normalfall spielt man "Sonnen"-Karten auf sich selbst und "Ratten"-Karten auf andere Spieler. Es ist jedoch nicht verboten, es auch umgekehrt zu machen.

Karten mit gelben Sonnen in der linken oberen Ecke werden am Ende separat erklärt.

Bumper Harvest (Rekordernte) (6):

Eine reiche Ernte führt zu einem Bevölkerungswachstum.

Der aktive Spieler spielt sie auf einen Zielspieler (normalerweise sich selbst).

Der Zielspieler erhält zehn Bevölkerung (+10 POP).

Children's Crusade (Kinderkreuzzug) (2):

Die Jugendlichen der Stadt brechen auf, um sich einem Kinderkreuzzug anzuschließen.

Der aktive Spieler spielt ihn auf einen Zielspieler. Der aktive Spieler erhöht seine Bevölkerung um fünfzehn (+15 POP), während der Zielspieler fünfzehn Bevölkerung verliert (-15 POP).

Corsair Raid (Korsarenüberfall) (2):

Die Barbaresken-Korsaren überfallen die Stadt vom Meer aus.

Der aktive Spieler spielt ihn auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert zehn Bevölkerung (-10 POP).

Crusade (Kreuzzug) (3):

Ein Teil der Bevölkerung der Stadt schließt sich einem Kreuzzug ins Heilige Land an.

Der aktive Spieler spielt ihn auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert zehn Bevölkerung (-10 POP).

Death Ship (Todesschiff) (1):

Ein Handelsschiff mit der Pest an Bord trifft ein und bringt den Schwarzen Tod mit sich.

Diese Karte muss SOFORT gespielt werden, wenn sie gezogen wird.

Der aktive Spieler spielt es auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert zehn Bevölkerung (-10 POP).

Das Spiel geht in die Seuchenphase über und der Zielspieler wird zum aktiven Spieler.

Drought (Dürre) (3):

Eine Dürre lässt die Bewohner der Stadt leiden und vernichtet die Ernte.

Der aktive Spieler spielt sie auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert zehn Bevölkerung (-10 POP).

Earthquake (Erdbeben) (2):

Starke Erschütterungen bringen Gebäude zum Einsturz.

Der aktive Spieler spielt es auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert fünf Bevölkerung (-5 POP). Er wählt ebenfalls eine der Verbesserungen des Zielspielers aus, die er entfernt werden soll.

Die "Erdbeben"-Karte kann auch gespielt werden, wenn der Zielspieler keinerlei Verbesserungen hat, die zerstört werden könnten. Er verliert dann lediglich fünf Bevölkerung (-5 POP).

Famine (Hungersnot) (3):

Eine Hungersnot verheert die Bevölkerung.

Der aktive Spieler spielt sie auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert zehn Bevölkerung (-10 POP). Zusätzlich KANN der aktive Spieler EINE "Seuche"-Karte, die gerade im Spiel ist, zu einem beliebigen Spieler bewegen. Derjenige, der die Karte erhält, verliert sofort fünf Bevölkerung (-5 POP).

Fire (Feuer) (2):

Ein Feuer wütet durch die Stadt des Zielspielers.

Der aktive Spieler spielt es auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert fünf Bevölkerung (-5 POP). Er wählt ebenfalls eine der Verbesserungen des Zielspielers aus, die er entfernt werden soll.

Die "Feuer"-Karte kann auch gespielt werden, wenn der Zielspieler keinerlei Verbesserungen hat, die zerstört werden könnten. Er verliert dann lediglich fünf Bevölkerung (-5 POP).

Flood (Überflutung) (3):

Eine verheerende Überflutung sucht die Stadt heim und dezimiert die Bevölkerung.

Der aktive Spieler spielt sie auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert zehn Bevölkerung (-10 POP).

Inquisition (Inquisition) (1):

Die Inquisitoren des Papstes suchen in der Stadt des Zielspielers nach Kettern.

Diese Karte muss sofort gespielt werden, wenn sie gezogen wird.

Der aktive Spieler spielt sie auf einen Zielspieler. Die Karte hat keinen sofortigen Effekt auf diesen. Immer, wenn der Zielspieler an der Reihe ist, und er diese Karte vor sich liegen hat, würfelt er NACH dem Wohlstands- oder Seuchenvurf mit beiden Würfeln. Dieser Würfelwurf kann unter anderem auch von der "Taktischer Vorteil"-Karte verändert werden, jedoch haben "Verbesserung"-Karten keine Wirkung auf die Inquisition.

Ist das Ergebnis des Würfelwurfes (ab- oder zuzüglich geltender Modifikationen) eins oder zwei, verliert der Zielspieler KEINE Bevölkerung. Sollte das Ergebnis des Würfelwurfes (ab- oder zuzüglich geltender Modifikationen) zwischen drei und sieben liegen, verliert der Zielspieler fünf Bevölkerung (-5 POP). Liegt das Ergebnis (ab- oder zuzüglich geltender Modifikationen) hingegen bei acht oder mehr, dann bewegt er die

"Inquisition"-Karte zu einem anderen Spieler

Optionale Regel: Wenn die "Inquisition"-Karte gespielt oder bewegt wird und die "Tempelritter"-Karte im Spiel ist, muss das Ziel der Spieler sein, der die "Tempelritter"-Karte im Spiel hat.

Mass Migration (Völkerwanderung) (2):

Die Stadt ist sehr attraktiv und zieht mehr Bevölkerung an.

Der aktive Spieler spielt diese Karte aus. ALLE anderen Spieler verlieren fünf Bevölkerung (-5 POP), deren Summe der aktive Spieler erhält. Zusätzlich KANN der aktive Spieler EINE "Seuche"-Karte, die gerade im Spiel ist, zu einem beliebigen Spieler bewegen. Derjenige, der die Karte erhält, verliert sofort fünf Bevölkerung (-5 POP).

Mogol Horde (Mongolenhorde) (2):

Die Mongolenhorde lässt Tod und Zerstörung über dein Dorf hereinbrechen.

Der aktive Spieler spielt sie auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert zehn Bevölkerung (-10 POP). Er wählt ebenfalls eine der Verbesserungen des Zielspielers aus, die er entfernt werden soll.

Die "Mongolenhorde"-Karte kann auch gespielt werden, wenn der Zielspieler keinerlei Verbesserungen hat, die zerstört werden könnten. Er verliert dann lediglich zehn Bevölkerung (-10 POP).

Pestilence (Seuche) (6):

Eine Epidemie wütet in Ihrer Bevölkerung.

Der aktive Spieler spielt sie auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert 5 Bevölkerung (-5 POP).

Die "Seuche"-Karte bleibt vor dem Zielspieler liegen, bis sie durch eine andere Karte oder das Ergebnis eines Würfelwurfs bewegt wird.

Liegt sie vor einem Spieler, verliert dieser auf seinen Würfelwurf je einen Punkt pro "Seuche"-Karte, wenn er für Wohlstand würfelt, und gewinnt je einen Punkt auf seinen Würfelwurf pro "Seuche"-Karte, wenn er in der Seuchenphase würfelt.

Diese Karte kann bewegt werden, wenn

- ein Spieler eine "Hungersnot"-Karte (Famine) ausspielt
- ein Spieler eine "Völkerwanderung"-Karte (Mass Migration) ausspielt
- ein Spieler eine "Handelsroute"-Karte (Trade Route) ausspielt
- ein Spieler einen Pasch würfelt. Der würfelnde Spieler KANN dann ALLE oder EINZELNE "Seuche"-Karten, die im Spiel sind, auf JEDEN Zielspieler frei verschieben. Derjenige, der dann die Karte so erhält, verliert sofort fünf Bevölkerung (-5 POP).

Trade Route (Handelsroute) (6):

Eine Handelsroute wird eingerichtet.

Der aktive Spieler spielt sie auf einen Zielspieler (normalerweise sich selbst). Der Zielspieler erhält zehn Bevölkerung (+10 POP). Zusätzlich KANN der aktive Spieler EINE "Seuche"-Karte, die gerade im Spiel ist, zu einem beliebigen Spieler bewegen. Derjenige, der die Karte erhält, verliert sofort fünf Bevölkerung (-5 POP). Es ist hier erlaubt, eine "Seuche"-Karte zu verschieben, weil eine Handelsroute die Bewegung der Bevölkerung fördert. Diese Bewegung und Interaktion hat das Potenzial, Krankheiten auf weitere Bevölkerungen zu übertragen.

Viking Raid (Wikingerüberfall) (2):

Die Wikinger plündern die Stadt.

Der aktive Spieler spielt ihn auf einen Zielspieler. Der Zielspieler verliert zehn Bevölkerung (-10 POP). Sollte der Zielspieler die "Verbesserung"-Karte "Kloster" (Monastery) besitzen, wird dieses bei dem Angriff zerstört. Die "Kloster"-Karte wird vom Zielspieler entfernt und komplett aus dem Spiel genommen.

Die "Wikingerüberfall"-Karte kann auch gespielt werden, wenn der Zielspieler keine "Kloster"-Karte hat, die zerstört werden könnte. Er verliert dann lediglich zehn Bevölkerung (-10 POP).

War (Krieg) (2+3):

Sie haben einen Krieg angezettelt - oder zum Ausbruch eines Krieges zwischen zwei Fraktionen beigetragen. Aber Sie sind nicht direkt (Ausnahme: nur noch zwei Spieler im Spiel) beteiligt.

Der aktive Spieler spielt ihn auf einen Zielspieler. Der Zielspieler wählt jetzt einen anderen Spieler (ausgewählter Spieler) als den aktiven Spieler aus, um mit ihm in den Krieg zu ziehen.

VOR den Würfelwürfen kann JEDER der beteiligten Spieler die Karte „Ablass kaufen / Frieden verhandeln“-Karte (Buy Indulgence / Negotiated Peace) spielen, um den Krieg zu beenden und ohne Verluste für beide Seiten abzulegen.

Der Zielspieler und der ausgewählte Spieler würfeln jeweils einen Würfel, um zu bestimmen, welche Seite den Krieg gewinnt.

Die Würfelwürfe des Zielspielers und des ausgewählten Spielers können kumulativ modifiziert werden:

- plus eins zum Würfelwurf des Spielers, der die "Stadtmauern"-Karte besitzt
- plus eins zum Würfelwurf des Spielers, der die "Malteser"-Karte (Knights Hospitaller) besitzt
- plus eins zum Würfelwurf des Spielers, der die "Tempelritter"-Karte (Knights Templar) besitzt
- plus zwei zum Würfelwurf des Spielers für jede "Taktischer Vorteil"-Karte, die auf den Spieler gespielt wird

Der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt den Krieg und erleidet die unter „Gewinner“ auf der Karte angegebenen Verluste. Der Spieler mit dem niedrigen Wurf verliert den Krieg und erleidet die unter „Verlierer“ angegebenen Verluste. Auf zwei der fünf "Krieg"-Karten ist auch die Entfernung einer Verbesserung erwähnt. Der Gewinner des Krieges wählt dann aus, welche der "Verbesserung"-Karte des Verlierers entfernt wird. Der Krieg kann auch dann durchgeführt werden, wenn eine oder beide Parteien keine Verbesserung(en) hat / haben, die zerstört werden könnte. Sie erleiden dann lediglich die Bevölkerungsverluste.

Im Falle eines Unentschiedens (nach jeder Modifikation) erleiden beide Spieler die Verluste, die unter „Gewinner“ auf der Karte angegeben sind, und würfeln erneut. Dabei wird dann noch keine Verbesserung zerstört. Es wird so lange von beiden Kriegsparteien weiter gewürfelt und Verluste wie oben beschrieben erlitten, bis ein eindeutiger Sieger feststeht.

Es können durchaus in einem Krieg mehrere Male unentschieden gewürfelt werden. Diese werden jedes Mal gleich abgehandelt.

Wenn es nur noch zwei Spieler im Spiel gibt, würfelt der Zielspieler einen Würfel. Bei gerader Augenzahl erleidet dieser Spieler die für den Gewinner angegebenen Verluste, bei ungerader Augenzahl die für den Verlierer angegebenen Verluste. NUR in diesem Fall kann jeder Spieler, der einen taktischen Vorteil ausspielt, den Würfelwurf für ungerade oder gerade erklären, statt ihn um zwei Punkte zu modifizieren. Wenn mehr als eine "Tak.

tischer Vorteil"-Karte gespielt wird, muss gewürfelt werden

Spielkarten mit gelben Sonnen:

Karten mit gelben Sonnen in der linken oberen Ecke können von einem Spieler JEDERZEIT auch dann gespielt werden, wenn er nicht gerade der aktive Spieler ist, um beispielsweise andere Karten abzuwehren oder Würfelergebnisse zu verändern. Sie dürfen zudem auf jeden beliebigen Spieler ausgespielt werden. Sie sind auch die einzigen Karten, die während des eigenen Zuges unbenutzt abgeworfen werden können.

Buy Indulgence / Negotiated Peace (Ablass kaufen / Frieden verhandeln) (3):

Der Papst interveniert im Namen eines Spielers.

Sie wird als Reaktion auf eine "Krieg"- oder "Kreuzzug"-Karte (War / Children's Crusade / Crusade) gespielt.

Wird sie gegen eine "Kreuzzug"-Karte verwendet, wird diese sofort ohne weitere Wirkung abgeworfen. Der Zielspieler verliert keine Bevölkerung.

Wird sie gegen eine "Krieg"-Karte verwendet, muss sie VOR dem ersten Würfelwurf ausgespielt werden. Danach kann sie den Krieg NICHT mehr abwenden! Die "Krieg"-Karte wird als Ergebnis sofort ohne weitere Wirkung abgeworfen. Ebenso werden alle "Taktischer Vorteil"-Karten, die in diesem Krieg ausgespielt wurden, wirkungslos auf den Ablagestapel gelegt.

Nachdem die "Ablass kaufen / Frieden verhandeln"-Karte erfolgreich benutzt wurde, wird auch sie auf den Ablagestapel gelegt.

Tactical Advance (Taktischer Vorteil) (4): Der aktive Spieler darf eine oder mehrere "Taktischer Vorteil"-Karte aus der Hand spielen. Die Karte kann VOR oder NACH einem Würfelwurf gespielt werden.

Der aktive Spieler wählt den Zielspieler (kann auch er selbst sein) und gibt an, ob ein Modifikator von plus zwei oder minus zwei auf den Würfelwurf angewendet werden soll. Jede "Taktischer Vorteil"-Karte wirkt dabei nur auf EINEN Spieler.

Die "Taktischer Vorteil"-Karte(n) werden nach der Auswertung des Würfelwurfs auf den Ablagestapel gelegt. Im Falle eines Sieges bleiben alle "Taktischer Vorteil"-Karten solange wirksam, bis ein Sieger des Krieges feststeht. Die "Krieg"-Karte und alle "Taktischer Vorteil"-Karten werden dann auf den Ablagestapel gelegt wird.

Basierend auf dem Originalentwurf von Tray Green & Dawn Payn

Entwickelt von Tray Green, Hillary Green & Donald Green

Originalgrafik von Paul Dale

Neue Illustrationen von Giovanni Spadaro

Mit Unterstützung von Jennifer Green, Joe Adams, Rhianna Avril,

Jacob Bowyer, Juda Bowyer, Zak Dace, Brianna Seward,

Khaled Abduljabbar und Nathaniel Pennell

Besonderen Dank an das Majestic Restaurant und den Jazz Club - KC und

Walter Stewart

Erster Kickstarter-Unterstützer: Craig Gaddis

Kickstarter-Hilfe von: Carrie Geldart & Nigel Bee

Copyright 2024 Hillary's Toy Box Alle Rechte vorbehalten

Deutsche Übersetzung der Spielregel von Sven Gerick (2025)