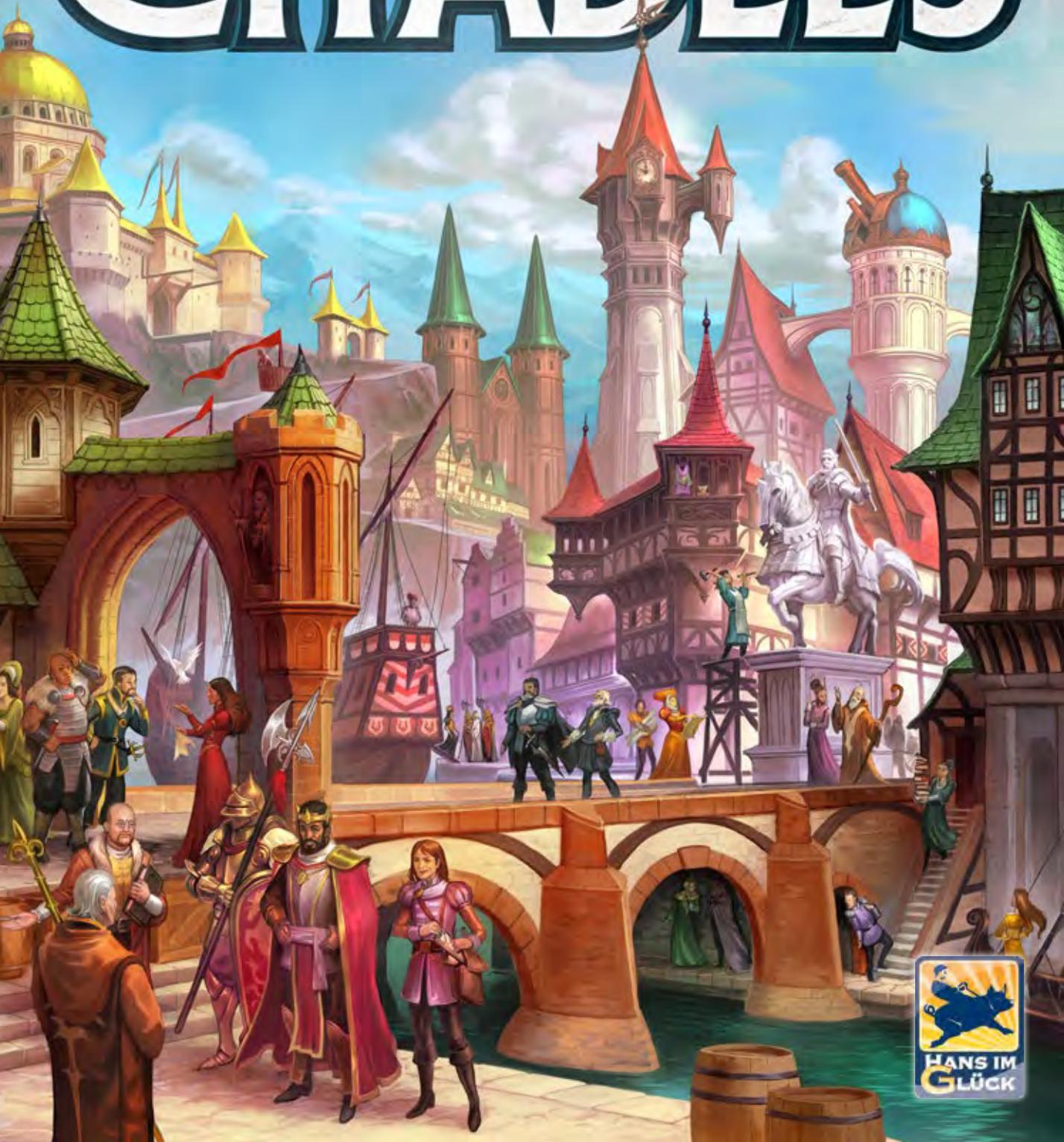


BRUNO FAIDUTTI

CITADELS



EINLEITUNG

In **CITADELS** wetteiferst du darum, der nächste Baumeister des Königreichs zu werden, indem du die beeindruckendste mittelalterliche Stadt erbaust. Um erfolgreich zu sein, musst du Gold heranschaffen sowie die Dienste diverser Charaktere und Gestalten in Anspruch nehmen.

In jeder Runde wählst du einen Charakter, der für diesen Zug eine besondere Fähigkeit besitzt. Du erbaust deine eigene Stadt, indem du Gebäudekarten von deiner Hand ausspielst. Diese bringen dir am Spielende Punkte in Höhe ihrer Baukosten ein.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine 7. Gebäudekarte in seine Stadt gebaut hat. Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Der Spieler mit den meisten Punkten wird zum nächsten Baumeister des Königreichs gekürt.

MATERIAL



27 CHARAKTERKARTEN



27 CHARAKTERPLÄTTCHEN



3 ENTEIGNUNGEN



1 KRONE



30 GOLDMÜNZEN



8 ÜBERSICHTSKARTEN



2 DROHUNGEN



15 AKTIONSKARTEN



11 RELIGIONS-
GEBÄUDEKARTEN



11 MILITÄR-
GEBÄUDEKARTEN



12 ADELS-
GEBÄUDEKARTEN



20 HANDELS-
GEBÄUDEKARTEN



36 EINZIGARTIGE
GEBÄUDEKARTEN

EINE PARTIE CITADELS

Du spielst eine Partie mit **8 oder 9 Charakteren**, **allen 54 Basisgebäuden** und **14 EINZIGARTIGEN GEBÄUDEN** , die du am Anfang des Spiels auswählst. Für dein erstes Spiel haben wir dir im Kapitel „Dein erstes Spiel“ auf Seite 3 eine Auswahl vorgeschlagen.

Wenn du **CITADELS** schon kennst, kannst du gerne direkt unsere Empfehlungen auf den Seiten 18 und 19 oder die Regeln zur freien Auswahl auf Seite 8 anschauen. Diese geben dir die Möglichkeit, deine eigene Kombination aus Charakteren und **EINZIGARTIGEN GEBÄUDEN** zu erstellen.

Hinweis: Bei Spielen mit 3 oder 8 Personen musst du immer 9 Charaktere verwenden. Bei allen anderen Personenzahlen kannst du frei wählen, ob du 8 oder 9 Charaktere verwenden willst, siehe dazu Seite 7.

ERWEITERUNGSSYMBOL AUF DEN KARTEN

Um zu unterscheiden, aus welcher Erweiterung eine jeweilige Karte stammt, haben wir rechts neben dem Namen jedes Charakters und jedes Gebäudes entweder **kein Symbol**, oder gesetzt. Zusätzlich ist eine Unterscheidung ebenfalls links neben dem Namen gegeben: Bei Charakteren unter ihrer Nummer, bei Gebäuden innerhalb ihrer Markierung für den Gebäudetyp. Die Symbole haben ansonsten keinen weiteren Einfluss auf das Spiel.



OHNE FURCHT
UND ADEL



DIE DUNKLEN
LANDE



DIE DUNKLEN
GESTALTEN

CHARAKTERKARTEN

Jede Charakterkarte hat eine Nummer oben links angegeben. Sie gibt an, in welcher Reihenfolge die Charaktere in der Aktions-Phase (siehe Seite 5) an der Reihe sind.

Du wählst vor Spielbeginn jeweils 1 Charakter mit den Nummern 1–8 (bei 8 Charakteren) aus. Bei 9 Charakteren wählst du zusätzlich noch 1 Charakter mit der Nummer 9.

Jeder Charakter hat eine Fähigkeit, die unten auf jeder Charakterkarte angegeben ist. Eine genaue Erklärung der einzelnen Fähigkeiten findest du auf den Seiten 9–13.



NUMMER DER ASSASSINE

Benenne einen Charakter, den du töten möchtest. Der getötete Charakter setzt diese Runde aus.

FÄHIGKEIT DER ASSASSINE



GEBÄUDEKARTEN

Es gibt 5 verschiedene Gebäudetypen. Du kannst Gebäudetypen anhand ihrer Farben und Symbole erkennen.

Wir unterscheiden zwischen den 4 Gebäudetypen der Basisgebäude (hier grün umrandet) und den

Einzigartigen Gebäuden. Alle Einzigartigen Gebäude haben Karten-Effekte, die unten auf jeder Gebäudekarte angegeben sind. Dazu später mehr.

Manche Charakter-Fähigkeiten und manche Karten-Effekte, die am Spielende Punkte geben, beziehen sich auf die verschiedenen Gebäudetypen.

Einmal in deinem Zug kannst du 2 Gold bezahlen und dafür 3 Karten ziehen.

KARTEN-EFFEKT DER SCHMIEDE

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten benötigst du in deinem ersten Spiel noch nicht. Aktionskarten erkennst du an diesem Symbol auf der Vorderseite der Karte. Wie du Aktionskarten in dein Spiel integrierst, siehe auf den Seiten 15 und 16.



AKTION

DEIN ERSTES SPIEL

Suche für dein erstes Spiel alle Karten, die in der Tabelle aufgeführt sind und alle 54 Basisgebäude heraus. Alle anderen Karten benötigst du nicht für dein erstes Spiel.

CHARAKTER		EINZIGARTIGE GEBÄUDE			
1. Assassine	5. Bischof	1. Drachenhort	5. Zitadelle	9. Steinbruch	13. Spelunke
2. Dieb	6. Händlerin	2. Fabrik	6. Laboratorium	10. Zauberschule	14. Wunschbrunnen
3. Magierin	7. Baumeisterin	3. Geisterstadt	7. Bibliothek	11. Schmiede	
4. König	8. Söldner	4. Schatzkammer	8. Kartenraum	12. Statue	

SPIELAUFBAU DEINES ERSTEN SPIELS

Der hier gezeigte Spielaufbau ist nur für dein erstes Spiel gedacht. Für spätere Spiele findest du den gesamten Spielaufbau unter „Gesamter Spielaufbau“ auf der letzten Seite (Seite 20) dieser Regel.

Führe die folgenden Punkte aus, um dein 1. Spiel aufzubauen:

- Nimm dir die 8 Charakterplättchen der in der oberen Tabelle angegebenen 8 Charaktere und lege sie aufsteigend nach ihrer Nummer von 1–8 in die Mitte des Tisches. Diese Charakterplättchen sollen dich daran erinnern, welche Charaktere du in diesem Spiel nutzen kannst.
- Nimm die 14 Einzigartigen Gebäude, die in der oberen Tabelle angegeben sind und mische sie mit den 54 Basisgebäuden. Du gibst jedem Spieler verdeckt 4 Gebäudekarten. Diese Karten sind die Startkartenhand eines jeden Spielers.
- Lege die übrigen Gebäudekarten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte des Tisches. Dies ist der Gebäudestapel.
- Danach legst du alles Gold als Bank bereit. Du gibst jedem Spieler 2 Gold. Dieses Gold gehört dem Spieler und liegt in seinem persönlichen Vorrat.
- Du gibst jedem Spieler 1 Übersichtskarte.
- Du nimmst dir die Krone. Zusätzlich nimmst du noch alle Charakterkarten, die in der Tabelle oben angegeben sind. Dies ist der Charakterstapel.



SPIELAUFBAU (6-PERSONENSPIEL)



WIE SPIELST DU DAS SPIEL?

In diesem Teil der Regel erklären wir das Spiel mit **8 Charakteren** für **4–7 Spieler**. Regeländerungen für **2, 3 und 8 Spieler** findest du auf den Seiten 7 und 8. Das Spiel mit **9 Charakteren** findest du auf Seite 7.

CITADELS spielst du über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 2 Phasen. Sie beginnt mit einer **Auswahl-Phase**, in der du und alle deine Mitspieler Charakterkarten herumreichen und sich einen Charakter für die Runde auswählen. Jede Charakterkarte hat besondere Fähigkeiten, wie z.B. einem anderen Mitspieler das Gold stehlen oder ein Gebäude eines anderen Mitspielers zerstören.

Nach der Auswahl-Phase schließt die **Aktions-Phase** an. In dieser Aktions-Phase bekommst du Einkommen und kannst neue Gebäude in deiner Stadt bauen.

Der Spieler mit der Krone ist **Startspieler**, in der 1. Runde also du. Du bist dafür verantwortlich, dass die einzelnen Schritte in der richtigen Reihenfolge durchgeführt werden. Außerdem rufst du jeden Charakter auf, damit dieser in der Aktions-Phase seinen Zug macht.

AUSWAHL-PHASE

Du (der Spieler mit der Krone) nimmst dir den Stapel mit den Charakterkarten und mischt diesen verdeckt.



CHARAKTERSTAPEL

1. Du ziehst eine bestimmte Anzahl an Charakterkarten und legst diese **offen** in die Tischmitte. Wie viele Charakterkarten du offen auslegen musst, ist abhängig von der Spieleranzahl (siehe dazu die Tabelle rechts).

2. Dann ziehst du 1 weitere Karte **verdeckt** vom Charakterstapel und legst diese ebenfalls in die Tischmitte.

Achtung: Diese Charakterkarten in der Tischmitte sind in dieser Runde nicht im Spiel.

AUSWAHL-PHASE MIT 8 CHARAKTEREN

SPIELER	OFFENE KARTEN	VERDECKTE KARTEN
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

Wichtig: Die Charaktere mit Nummer 4 (**KÖNIG, KAISER** und **PATRIZIER**) **dürfen nicht** unter den offenen Karten sein. Ist dies der Fall, ziehe eine neue offene Charakterkarte vom Stapel und mische den Charakter mit der Nummer 4 wieder in den Stapel.

3. Du (der Startspieler) nimmst dir die übrigen Charakterkarten, schaut sie dir an und wählst geheim eine davon aus. Diese legst du verdeckt vor dir ab, nur du darfst sehen, welche Karte du gewählt hast.

4. Danach gibst du den Stapel mit den Charakterkarten an deinen Mitspieler links weiter. Dieser sucht sich ebenfalls 1 Charakterkarte aus und gibt den Stapel dann an seinen linken Mitspieler usw. Dies macht ihr solange, bis jeder Spieler **genau 1 Charakterkarte** vor sich liegen hat. Nachdem der letzte Spieler seinen Charakter gewählt hat, legt er die nicht gewählte Charakterkarte verdeckt zu den übrigen Charakterkarten in die Tischmitte.

*Sonderregel bei 7 Spielern

Nachdem der vorletzte Spieler (6. Spieler) die letzte Charakterkarte an den letzten Spieler (7. Spieler) weitergegeben hat, nimmt sich der 7. Spieler die verdeckt am Anfang der Phase in die Tischmitte gelegte Charakterkarte. Er wählt nun 1 Charakterkarte aus den beiden Karten aus. Die nicht gewählte legt er verdeckt in die Tischmitte.

AKTIONS-PHASE

Anders als in der Auswahl-Phase seid ihr in der Aktions-Phase **nicht im Uhrzeigersinn** an der Reihe, sondern in aufsteigender Reihenfolge, je nach Nummer eures gewählten Charakters. Die jeweilige Nummer deines Charakters findest du oben links auf jeder Charakterkarte.

Du (der Startspieler) rufst jede Nummer der Charaktere in aufsteigender Reihenfolge auf. Du beginnst dabei mit der Nummer „1“ (**ASSASSINE**, **HEXE** oder **MAGISTRAT**).

Wenn ein Spieler die Charakterkarte des aufgerufenen Charakters besitzt, muss er seine Charakterkarte aufdecken und ist am Zug. Dazu im nächsten Abschnitt mehr.

Nachdem der aufgerufene Charakter seinen Zug abgeschlossen hat oder wenn kein Spieler die aufgerufene Charakterkarte aufgedeckt hat, rufst du den nächsten Charakter in aufsteigender Reihenfolge auf.

Dies geht solange weiter, bis der Startspieler alle Charaktere aufgerufen hat. Danach beginnt eine neue Runde mit der Auswahl-Phase.

WAS MACHST DU, WENN DU AM ZUG BIST?

1) Einkommen nehmen:

Du **musst** dir als erstes Einkommen nehmen. Dabei hast du 2 Möglichkeiten:

- Du nimmst dir **2 Gold** aus der Bank

oder

- Du ziehst **2 Karten** vom Gebäudestapel, suchst dir **1 Karte** davon aus und nimmst sie auf die Hand. Die andere Karte legst du ab. Eine Karte ablegen heißt, du legst die Karte verdeckt unter den Gebäudestapel.

2) Gebäude bauen:

Danach **darfst** du genau **1 Gebäude** in deiner Stadt bauen (*künftig sprechen wir von einem Baulimit von 1*). Um ein Gebäude zu bauen, spielst du eine Gebäudekarte aus deiner Hand und legst sie offen vor dir aus. Du musst so viel Gold bezahlen, wie das Gebäude an Baukosten (**Goldmünzen**) zeigt. Die Baukosten sind oben links angegeben.

Silbermünzen haben während des



NUMMER DER ASSASSINE



GEBÄUDESTAPEL



GEBÄUDEKARTE AUS DER HAND



DIE BAUKOSTEN DES KONTORS

Spiels keine Bedeutung, siehe dazu Seite 14.

Achtung: Du kannst **keine Gebäude mit identischem Namen** in deine Stadt bauen. Du darfst also, wenn du z.B. *bereits eine Taverne ausliegen hast, nicht noch eine Taverne bauen.*

EINZIGARTIGE GEBÄUDE:

Jedes **EINZIGARTIGE GEBÄUDE** hat einen Karten-Effekt, der direkt auf der Gebäudekarte beschrieben ist. Diese Karten-Effekte sind vielfältig, z.B. *geben sie dir mehr Einkommen einer bestimmten Sorte oder geben dir zusätzliche Punkte am Spielende.*

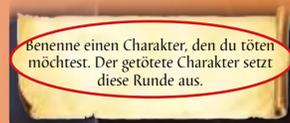


KARTEN-EFFEKT DES KARTENRAUMS

Die Karten-Effekte sind freiwillig, außer die Wörter „musst“ oder „darfst nicht“ werden verwendet.

⌘) Charakter-Fähigkeit:

Die Charakter-Fähigkeit ist immer unten auf jeder Charakterkarte angegeben. Du **darfst** deine Charakter-Fähigkeit nur **einmal pro Zug** je nach Charakter zu einem bestimmten Zeitpunkt einsetzen. Wenn kein genauer Zeitpunkt angegeben ist, dann kannst du die Fähigkeit zu einem Zeitpunkt deiner Wahl innerhalb deines Zugs einsetzen.



FÄHIGKEIT DER ASSASSINE

Die Charakter-Fähigkeiten sind immer optional, außer die Wörter „musst“ oder „darfst nicht“ werden verwendet.

Die Charakter-Fähigkeiten erklären wir im Einzelnen auf den Seiten 9–13. Diese Fähigkeiten sind das Herz des Spiels, es ist also sinnvoll, dass ihr euch vor Spielbeginn mit den einzelnen Fähigkeiten der Charakter, die ihr gewählt habt, vertraut macht.

Variante) Aktionskarte:

Falls du Citadels mit Aktionskarten spielst, kannst du diese zum Zeitpunkt, der auf der Karte angegeben ist, einsetzen. Zu den Aktionskarten findest du auf den Seiten 15 und 16 mehr Informationen.

REGELTEXT AUF KARTEN

Regeltext, der sich auf Charakter- oder Gebäudekarten befindet, stellt immer nur eine kurze Zusammenfassung des jeweiligen Karten-Effekts dar. Für die komplette Regel einer Charakter-Fähigkeit lies auf den Seiten 9–13 im Kapitel „Charakter-Fähigkeiten im Einzelnen“ nach. Erklärungen für die Karten-Effekte der einzelnen Gebäude findest du auf den Seiten 14 und 15 unter „Erklärungen der Gebäude“. Falls der Kartentext in Konflikt mit den Regeln zu kommen scheint, hat der Regeltext immer Vorrang.

BEISPIEL FÜR EINEN ZUG

Thomas hat seinen Zug soeben als **BAUMEISTERIN (7)** beendet. Der Startspieler ruft den nächsten Charakter auf, dieser ist der **SÖLDNER (8)**. Du hast dir den **SÖLDNER** während der Auswahl-Phase genommen. Du deckst also deine Charakterkarte auf und bist am Zug.

1. Vorher in dieser Runde hat Anna mit dem **DIEB** entschieden, den **SÖLDNER** zu bestehlen. Jetzt, da der **SÖLDNER** aufgedeckt ist, nimmt sich Anna all dein Gold aus deinem Vorrat.



2. Dann nimmst du dir dein Einkommen. Du wählst **Gold nehmen** und nimmst dir **2 Gold** aus der Bank.



3. Als eine Fähigkeit des **SÖLDNERS** nimmst du Gold für deine **MILITÄRGEBÄUDE**. Du hast einen Kerker und die Zauberschule, die hier wie ein **MILITÄRGEBÄUDE** zählt, d.h. du bekommst **2 Gold** aus der Bank und hast nun insgesamt **4 Gold**.



4. Die 2. Charakter-Fähigkeit des **SÖLDNERS** erlaubt dir, ein Gebäude eines Mitspielers zu zerstören. Du zerstörst den Markt von Thomas. Dazu musst du **1 Gold** an die Bank bezahlen. Thomas muss seinen Markt ablegen.



5. Du bezahlst **3 Gold**, um einen Turnierplatz zu bauen. Diesen legst du in deine Stadt. Du hast bereits deine Charakter-Fähigkeit genutzt, um für **MILITÄRGEBÄUDE** **1 Gold** zu nehmen, d.h., du kannst sie nicht nochmal einsetzen, um für den Turnierplatz in dieser Runde Gold zu nehmen. Dein Zug ist nun zu Ende, da du Einkommen genommen, deine Charakter-Fähigkeiten genutzt und **1 Gebäude** gebaut hast.



Der **SÖLDNER** war der letzte Charakter in dieser Runde, d.h., diese Runde ist jetzt zu Ende. Der Spieler mit der Krone nimmt sich alle Charakterkarten, mischt sie und bereitet alles für die neue Runde und die neue Auswahl-Phase vor.

Du vergleichst deine Punktzahl mit der deiner Mitspieler. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

GLEICHSTAND

Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler unter diesen, der in dieser letzten Runde die Charakterkarte mit der höheren Stufe aufgedeckt hat.

SPIELLENDE

Sobald ein Spieler das **7. Gebäude** in seine Stadt baut, ist seine **Stadt abgeschlossen** und damit das Spielende eingeleitet. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Es folgt eine Schlusswertung.

Hinweis: Du darfst mehr als 7 Gebäude in deine Stadt bauen.

Bei Spielende gibt es Folgendes Punkte:

- Für jede **Gold- und Silbermünze** auf deinen ausliegenden Gebäuden bekommst du **je 1 Punkt**.
- Wenn du in deiner Stadt **mindestens 1 Gebäude** jedes Gebäudetyps hast, bekommst du **3 Punkte**.
- Hast du als **Erster** deine Stadt abgeschlossen (**7 Gebäude**), bekommst du **4 Punkte**.
- Hast du deine Stadt abgeschlossen, aber nicht als Erster, bekommst du **2 Punkte**.
- Du bekommst alle **zusätzlichen Punkte**, die deine **EINZIGARTIGEN GEBÄUDE** einbringen.

OFFENE INFORMATIONEN

Du kannst von allen Spielern jederzeit sehen, wie viel Gold sie besitzen und wie viele Karten sie auf der Hand haben, dies sind also offene Informationen.

Gold ist unbegrenzt vorhanden. Sollte der Bank das Gold dennoch ausgehen, behelft euch z.B. mit einem echtem Gold.

Es gibt **kein Handkartenlimit**.

BEISPIEL FÜR DIE SCHLUSSWERTUNG

DIE STADT VON THOMAS



$$4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 + 3 + 4 = 28$$

Mind. 1 Gebäude von jedem Gebäudetyp
(Die Geisterstadt zählt hier als
MILITÄRGEBÄUDE).

Hat als Erster die Stadt abgeschlossen.

DIE STADT VON SANDRA



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 8 + 2 = 29 - \text{Sandra gewinnt!}$$

6 Punkte für die Goldmünzen und 2 Punkte
zusätzlich für die Silbermünzen.

Stadt abgeschlossen, aber nicht als Erste.

DAS SPIEL MIT 9 CHARAKTEREN

In einem Spiel mit 4–7 Spielern kannst du eine Charakterkarte der **Nummer 9** mit in die Auswahl-Phase nehmen, dies ist optional.

In einem Spiel mit 3 und 8 Spielern **musst** du eine Charakterkarte der **Nummer 9** mit in die Auswahl-Phase nehmen. Weitere Änderungen im Spiel mit 3 und 8 Spielern findest du hier und auf Seite 8.

In einem Spiel mit 2 Spielern **kannst** du **nicht** mit 9 Charakteren spielen.

Achtung: Die **KÖNIGIN** darfst du erst in einem Spiel ab 5 Personen verwenden.

AUSWAHL-PHASE MIT 9 CHARAKTEREN

SPIELER	OFFENE KARTEN	VERDECKTE KARTEN
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

*Sonderregel bei 8 Spielern

Wie im 7-Personenspiel bei 8 Charakteren (Seite 5) gilt die Sonderregel auch für 8 Spieler bei 9 Charakteren. Nachdem der 7. Spieler die letzte Charakterkarte an den 8. Spieler weitergegeben hat, nimmt sich der 8. Spieler die verdeckt am Anfang der Phase in die Tischmitte gelegte Charakterkarte. Er wählt nun 1 Charakterkarte aus den beiden Karten aus. Die nicht gewählte legt er verdeckt in die Tischmitte.

DAS SPIEL BEI 2 UND 3 SPIELERN

Im 2- oder 3-Personenspiel spielt jeder Spieler mit 2 Charakteren. Ansonsten spielst du das Spiel ganz normal, sodass jeder von euch 2-mal pro Runde am Zug ist (einmal für jede Charakterkarte).

Jeder Spieler hat allerdings nur 1 Vorrat für Gold, 1 Kartenhand und ebenfalls nur 1 Stadt. Du darfst die Charakter-Fähigkeit des jeweiligen Charakters nur in dessen Zug verwenden.

Du hast z.B. die **BAUMEISTERIN** und den **SÖLDNER** in der Auswahl-Phase gewählt. Du kannst dir 1 Gebäude, das du während des Zugs der **BAUMEISTERIN** gezogen hast, aufheben, um es später in dieser Runde im Zug des **SÖLDNERS** zu bauen. Du darfst aber **nicht** die Fähigkeit der **BAUMEISTERIN**, mehr als 1 Gebäude zu bauen, während deines Zugs als **SÖLDNER** verwenden.

ÄNDERUNGEN BEI 2 SPIELERN

AUFBAU

Der Stapel der Charakterkarten besteht aus Charakteren der **Nummern 1–8**.

Achtung: Den **KAISER** und die **KÖNIGIN** darfst du im 2-Personenspiel **nicht** verwenden.

AUSWAHL-PHASE

- Du nimmst dir die **Krone** und bist Startspieler. Du mischst den Stapel mit den 8 Charakterkarten und legst zufällig 1 Karte verdeckt in die Tischmitte.
- Danach nimmst du dir die **übrigen 7 Charakterkarten**, wählst dir **geheim 1 Charakterkarte** davon aus, die du verdeckt vor dir ablegst. Du gibst die restlichen 6 Charakterkarten an deinen Mitspieler weiter.

- Dieser Spieler sucht sich ebenfalls **1 Charakterkarte** aus, die er verdeckt vor sich ablegt. Anschließend wählt er noch **1 weitere Karte** aus, die er **verdeckt** in die Tischmitte legt. Er gibt die übrigen **4 Charakterkarten** an dich zurück.
- Du suchst dir wieder **1 Charakterkarte** für dich aus. Von den 3 verbleibenden Charakterkarten legst du **1 Charakterkarte verdeckt** in die Tischmitte. Du gibst die beiden restlichen Charakterkarten an deinen Mitspieler weiter.
- Dieser sucht sich **1 Charakterkarte** für sich aus und legt die **letzte Charakterkarte verdeckt** in die Tischmitte.
- Ihr habt nun **jeweils 2 Charaktere**.

SPIELENDEN

Sobald ein Spieler das **8. Gebäude** in seine Stadt baut, ist seine **Stadt abgeschlossen**, und damit das Spielende eingeleitet. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Es folgt die Schlusswertung.

ÄNDERUNGEN BEI 3 SPIELERN

AUFBAU

Der Stapel der Charakterkarten besteht aus den Charakteren der **Nummern 1–9**.

Achtung: Die **KÖNIGIN** darfst du im 3-Personenspiel **nicht** verwenden.

AUSWAHL-PHASE

- Du nimmst dir die **Krone** und bist Startspieler. Du mischst den Stapel mit den 9 Charakterkarten und legst zufällig **1 Karte verdeckt** in die Tischmitte.
- Danach nimmst du dir die **übrigen 8 Charakterkarten** und wählst dir **geheim 1 Charakterkarte** davon aus, die du verdeckt vor dir ablegst. Du gibst die restlichen **7 Charakterkarten** an den Mitspieler links von dir weiter.
- Dieser Spieler sucht sich ebenfalls **1 Charakterkarte** aus, die er verdeckt vor sich ablegt. Er gibt dann die restlichen **6 Charakterkarten** an den Mitspieler links von ihm weiter.
- Auch dieser 3. Spieler sucht sich nun **1 Charakterkarte** aus. Er legt danach **zufällig 1 Charakterkarte verdeckt** in die Tischmitte und gibt die verbleibenden **4 Charakterkarten** an dich (Startspieler) zurück.
- Du und alle deine Mitspieler suchen sich im **Uhrzeigersinn** nacheinander jeweils eine **2. Charakterkarte** aus. Die letzte, **nicht gewählte Charakterkarte** legt der 3. Spieler **verdeckt** zu den anderen Charakterkarten in die Tischmitte.

SPIELENDEN

Das Spielende ist wie im 2-Personenspiel auch

eingeleitet, sobald ein Spieler das **8. Gebäude** in seine Stadt baut und sie damit **abschließt**. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Es folgt die Schlusswertung.

DAS SPIEL MIT 8 SPIELERN

AUFBAU

Der Stapel der Charakterkarten besteht aus den Charakteren der **Nummern 1–9**.

AUSWAHL-PHASE

- Du nimmst dir die **Krone** und bist Startspieler. Du mischst die 9 Charakterkarten und legst **zufällig 1 Charakterkarte verdeckt** in die Tischmitte.
- Danach nimmst du dir die **übrigen 8 Charakterkarten** und wählst dir **geheim 1 Charakterkarte** davon aus. Du gibst die restlichen **7 Charakterkarten** an deinen Mitspieler links von dir weiter.
- Auch dieser Spieler wählt sich **1 Charakterkarte** aus und gibt die restlichen Charakterkarten im Uhrzeigersinn weiter usw. Der 8. Spieler nimmt sich zusätzlich die verdeckt in die Tischmitte gelegte Charakterkarte und wählt **1 Charakterkarte** aus den beiden Karten aus. Die übrige Karte legt er verdeckt in die Tischmitte.

AKTIONS-PHASE UND SPIELENDEN

In der Aktions-Phase und beim Spielende gibt es keine Änderungen zu den normalen Regeln.

REGELN ZUR FREIEN AUSWAHL

Nachdem du das erste Spiel gespielt hast, kannst du mehr Varianz in das Spiel bringen, indem du verschiedene Charakterkarten und andere **EINZIGARTIGE GEBÄUDE**  auswählst.

Empfehlungen findest du auf den Seiten 18 und 19. Alternativ kannst du z.B. nur das Original **OHNE FURCHT UND ADEL** spielen, indem du mit allen Karten ohne Markierung spielst oder du stellst dir Charakterkarten und **EINZIGARTIGE GEBÄUDE**  individuell zusammen. Du musst dazu nur die folgenden Regeln beachten:

Vor dem Spiel

- Du wählst einen Satz von 8 bzw. 9 Charakterkarten, je 1 jeder Nummer 1–8/9. Diese Charaktere benutzt du in diesem Spiel. Alle anderen Charaktere legst du in die Schachtel zurück.
- Du wählst **14 EINZIGARTIGE GEBÄUDE**  mit verschiedenen Baukosten aus. Alle übrigen einzigartigen Gebäude legst du in die Schachtel zurück. Du bereitest den Gebäudestapel vor, indem du die **14 EINZIGARTIGEN GEBÄUDE**  mit den **54 Basisgebäudekarten** zusammenmischst.

Eine Übersicht über den gesamten Aufbau findest du unter „Gesamter Aufbau“ auf der letzten Seite dieser Regel.

CHARAKTER-FÄHIGKEITEN IM EINZELNEN

In diesem Kapitel erklären wir dir die einzelnen Charakter-Fähigkeiten.

Zur Erinnerung: Charakter-Fähigkeiten sind immer optional, außer die Wörter „musst“ oder „darfst nicht“ werden verwendet.

Du kannst jede Fähigkeit nur **einmal pro Zug** zu einem angegebenen Zeitpunkt einsetzen. Wenn kein Zeitpunkt angegeben ist, dann kannst du die Fähigkeit zu einem Zeitpunkt deiner Wahl innerhalb deines Zugs einsetzen. Dies schließt auch Fähigkeiten mit ein, die dir Einkommen für Gebäude in deiner Stadt geben.



Benenne den Namen eines anderen Charakters, den du töten möchtest. Wenn der getötete Charakter aufgerufen wird, um seinen Zug zu machen, muss er schweigen und seinen Zug für diese Runde aussetzen. Er deckt auch seine Charakterkarte nicht auf.



Du **musst** dir zuerst **Einkommen nehmen**, danach **musst** du den Namen eines anderen Charakters benennen, den du verhexen willst. Dann unterbrichst du deinen Zug. Du kannst zu diesem Zeitpunkt nicht bauen. Die einzigen Gebäude-Effekte, die du nutzen kannst, sind die, welche dich beim Einkommen nehmen unterstützen (*Goldmine, Bibliothek oder Sternwarte*).

Wenn der verhexte Charakter aufgerufen wird, um seinen Zug zu machen, nimmt dieser sich Einkommen, aber sein Zug endet danach **sofort**. Er kann kein Gebäude bauen oder seine Charakter-Fähigkeit nutzen – nicht einmal die, die ihm zusätzliches Einkommen einbringt (*wie z.B. das zusätzliche Gold durch die Händlerin*). Die einzigen Gebäude-Effekte, die der verhexte Charakter nutzen kann, sind die, welche ihn beim Einkommen nehmen unterstützen (*Goldmine, Bibliothek oder Sternwarte*).

Jetzt bist du am Zug, und zwar, als ob du den verhexten Charakter spielen würdest. Du nutzt dessen Charakter-Fähigkeit, auch die, die dir zusätzliches Einkommen gibt, passive Eigenschaften (z.B. *der Schutz des BISCHOFS gegen den Charakter der Nummer 8 oder der zusätzliche Bau von Gebäuden durch die BAUMEISTERIN*) genauso wie deren Einschränkungen (z.B. *dass die Kapitänin keine Gebäude bauen kann*).

Du spielst mit **deinen Handkarten**, bezahlst mit **deinem Gold**, bekommst **Einkommen** von den Gebäuden **deiner Stadt** und baust auch neue Gebäude in **deiner Stadt**. Du kannst **keines** der Gebäude nutzen, die in der Stadt des verhexten Charakters stehen.

Ist die **ERPRESSERIN** verhext, verteilst du die Drohungen und bekommst auch die Bestechungsgelder der erpressten Spieler. Außerdem entscheidest du, ob du eine Drohung aufdeckst, wenn ein Spieler nicht bezahlt.

Ist der **KÖNIG** oder der **PATRIZIER** verhext, nimmt **dieser** sich trotzdem die **Krone**.

Ist der **KAISER** verhext, entscheidest **du**, wem du die Krone gibst, und nimmst **dir** das Einkommen dieses Spielers.

Wenn der verhexte Charakter diese Runde nicht im Spiel ist, setzt du deinen Zug nicht fort.



Nimm die **3 Enteignungen**  und ordne sie **verdeckt** **3 verschiedenen** Charakterplättchen deiner Wahl zu.

Eins der Plättchen zeigt die Enteignung mit dem Siegel  auf der Vorderseite. **Nur** der Spieler mit dieser Enteignung ist das Ziel.



RÜCKSEITE DER ENTEIGNUNGEN



ENTEIGNUNG MIT SIEGEL



ENTEIGNUNG OHNE SIEGEL

Wenn der Spieler mit dem Siegel  sein **1. Gebäude** baut, für das er Gold bezahlt, dann kannst du die Enteignung aufdecken. Wenn du das machst, dann konfiszierst du dieses Gebäude von ihm und baust es **kostenlos** in deine Stadt.

Das konfiszierte Gebäude kommt nicht in die Stadt des Spielers mit dem Siegel , zählt aber zu dessen Baulimit seines Zugs hinzu. Der Spieler mit dem Siegel  bekommt sein ganzes Gold zurück, das er für den Bau des Gebäudes bezahlt hat.

Wenn es ihm erlaubt ist, mehr als 1 Gebäude in seinem Zug zu bauen, dann kannst du nicht noch 1 Gebäude konfiszieren.

Hinweis: Du darfst **kein** Gebäude konfiszieren, dessen Name identisch mit einem Gebäude ist, das du bereits in deiner Stadt hast. In diesem Fall findet keine Enteignung statt.

2

DIEB



Benenne den Namen eines Charakters, den du bestehlen möchtest. Wenn ein Spieler den benannten Charakter aufdeckt, um seinen Zug zu machen, nimmst du dir **sofort** sein ganzes Gold.

Du **darfst nicht** den Charakter mit der Nummer 1 (**ASSASSINE**, **HEXE** oder **MAGISTRAT**), den getöteten Charakter oder den verhexten Charakter bestehlen.

2

SPION



Wähle einen deiner Mitspieler aus und benenne einen Gebäudetyp (**RELIGION** , **MILITÄR** , **ADEL** , **HANDEL**  oder **EINZIGARTIG** ). Danach schaust du dir die Handkarten dieses Spielers an. Für jede seiner Handkarten, die dem genannten Gebäudetyp entspricht, nimmst du dir **1 Gold** aus **seinem** Vorrat und ziehst **1 Karte** vom **Gebäudestapel**.

Wenn der Spieler mehr Handkarten des genannten Gebäudetyps hat als er Gold besitzt, nimmst du dir sein ganzes Gold und ziehst trotzdem für jede Handkarte des passenden Gebäudetyps 1 Karte vom Gebäudestapel.

2

ERPRESSERIN



Nimm dir die 2 **Drohungen**  und ordne sie **verdeckt** 2 **verschiedenen** Charakterplättchen deiner Wahl zu. Eines der Plättchen zeigt eine Rose auf der Vorderseite. Beide Charaktere sind bedroht, aber nur der Spieler mit der Rose ist das Ziel. 



RÜCKSEITE DER DROHUNGEN



DROHUNG MIT ROSE



DROHUNG OHNE ROSE

Wenn ein erpresster Charakter aufgerufen wird, um seinen Zug zu machen, muss sich der betroffene Spieler **sofort** sein Einkommen nehmen und sofort entscheiden:

Er kann dich bestechen, indem er dir die **Hälfte seines Goldes** (abgerundet) gibt, danach entfernt er seine Drohung, **ohne sie aufzudecken**.

Ausnahme: Ein erpresster Spieler mit 0 oder 1 Gold in seinem Vorrat kann dich mit 0 Gold bestechen.

Wenn dich der Spieler nicht besticht, **darfst** du seine Drohung aufdecken. Zeigt die aufgedeckte Drohung die Rose, nimmst du dir sofort sein ganzes Gold.

Ein **erpresster Spieler** muss seine Drohung auflösen, bevor es ihm möglich ist, seine Charakter-Fähigkeiten zu nutzen oder 1 Gebäude zu bauen. Die einzigen Gebäude-Effekte, die er nutzen kann, bevor er seine Drohung auflöst, sind diejenigen, die ihm beim *Einkommen nehmen* unterstützen (*Goldmine*, *Bibliothek* oder *Sternwarte*).

Du **darfst** eine Drohung **nicht** dem Charakter mit der Nummer 1 (**ASSASSINE**, **HEXE** oder **MAGISTRAT**), dem getöteten Charakter oder dem verhexten Charakter zuordnen.

Du darfst eine Drohung einem Charakter zuordnen, der bereits eine Enteignung  besitzt.

3

MAGIERIN



Du darfst **1** der beiden folgenden Punkte machen:

- Tausche deine **gesamten Handkarten** mit den Handkarten eines Mitspielers. Wenn du keine Handkarten hast, dann nimmst du einfach die Handkarten des anderen Spielers.

oder

- Lege eine beliebige Anzahl Handkarten deiner Wahl verdeckt ab. Du legst diese unter den Gebäudestapel und ziehst so viele Karten, wie du abgelegt hast, vom Gebäudestapel nach.

3

BESCHWÖRER



Schau dir die Kartenhand eines Mitspielers an und wähle **1 Karte**. Du kannst die Karte auf die Hand nehmen oder – falls es ein Gebäude ist – sofort seine Baukosten bezahlen und in deine Stadt bauen. Wenn du die Karte sofort baust, zählt das Gebäude nicht zum Baulimit deines Zugs, d.h., du kannst in diesem Zug noch 1 weiteres Gebäude bauen. Während deines Zugs **darfst** du auch ein Gebäude bauen, das mit einem Gebäude deiner Stadt **identisch** (gleicher Name) ist.

3

SEHERIN



Ziehe zufällig **1 Handkarte** von jedem deiner Mitspieler und nimm diese Karten auf die Hand. **Danach** gibst du jedem Mitspieler, von dem du 1 Handkarte genommen hast, nach deiner Wahl 1 deiner Handkarten. Hat ein Spieler keine Handkarten, dann nimmst du dir von ihm weder 1 Karte noch gibst du ihm 1 Karte.

Gezogene Karten darfst du behalten oder weitergeben. Du darfst einem Spieler auch dieselbe Karte wieder zurückgeben, die du von ihm gezogen hast.

Während deines Zugs darfst du bis zu 2 Gebäude bauen.



Nimm dir 1 Gold für jedes ADELSGEBÄUDE in deiner Stadt.

Irgendwann in deinem Zug **musst** du dir die **Krone** nehmen. Du bist **ab sofort** der **Startspieler**, das heißt:

- Du rufst die Charaktere für den Rest der Runde auf.
- Du bist in der nächsten Runde der erste, der seinen Charakter in der Auswahl-Phase auswählt.

Sonderfälle:

- Wenn du **getötet** wirst, setzt du aus. Am Ende der Runde deckst du die **KÖNIG** Charakterkarte auf und nimmst dir die **Krone** als Erbe des Königs.
- Wenn du **verhext** wirst, nimmst du dir trotzdem die **Krone**.

Erinnerung: Deckst du den **KÖNIG** am Anfang der **Auswahl-Phase** offen auf, ziehe eine **neue** Charakterkarte vom Stapel, um den **KÖNIG** zu ersetzen. Mische den **KÖNIG** wieder in den Stapel.



Nimm dir 1 Gold für jedes ADELSGEBÄUDE in deiner Stadt.

Irgendwann in deinem Zug **musst** du dir die **Krone** von dem Spieler nehmen, der sie hat. Du gibst sie anschließend einem **anderen Spieler** weiter, aber **nicht dir** selbst. Du nimmst dir von diesem Spieler entweder 1 Gold aus seinem Vorrat **oder** du ziehst zufällig 1 seiner **Handkarten**. Wenn er weder Gold noch Handkarten hat, bekommst du nichts.

Sonderfall: Wenn du **getötet** wirst, setzt du aus. Am Ende der Runde deckst du die **KAISER** Charakterkarte auf, nimmst dir als kaiserlicher Berater die **Krone** von dem, der sie hat und gibst sie einem **anderen Spieler** (nicht dir selbst). Du nimmst dir **nichts** vom neuen Startspieler.

Erinnerung: Deckst du den **KAISER** am Anfang der **Auswahl-Phase** offen auf, ziehe eine **neue** Charakterkarte vom Stapel, um den **KAISER** zu ersetzen. Mische den **KAISER** wieder in den Stapel.

Den **KAISER** darfst du nicht in einem 2-Personenspiel benutzen.



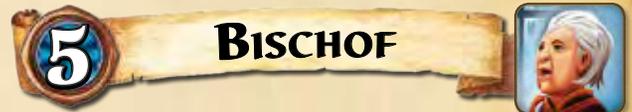
Ziehe 1 Karte für jedes ADELSGEBÄUDE in deiner Stadt. Irgendwann in deinem Zug **musst** du dir die **Krone** nehmen. Du bist **ab sofort** der **Startspieler**, das heißt:

- Du rufst die Charaktere für den Rest der Runde auf.
- Du bist in der nächsten Runde der erste, der seinen Charakter in der Auswahl-Phase auswählt.

Sonderfälle:

- Wenn du **getötet** wirst, setzt du aus. Am Ende der Runde deckst du die **PATRIZIER** Charakterkarte auf und nimmst dir die **Krone** als Erbe des Patriziers.
- Wenn du **verhext** wirst, nimmst du dir trotzdem die **Krone**.

Erinnerung: Deckst du den **PATRIZIER** am Anfang der **Auswahl-Phase** offen auf, ziehe eine **neue** Charakterkarte vom Stapel, um den **PATRIZIER** zu ersetzen. Mische den **PATRIZIER** wieder in den Stapel.



Nimm dir 1 Gold für jedes RELIGIONSGEBÄUDE in deiner Stadt.

Während dieser Runde darf der **Charakter mit der Nummer 8** (SÖLDNER, DIPLOMATIN oder MARSCHALL) seine Fähigkeit **nicht** auf die Gebäude deiner Stadt anwenden.

Sonderfälle:

- Wenn du **getötet** wirst, **darf** der **Charakter mit der Nummer 8** seine Fähigkeit auf die Gebäude deiner Stadt anwenden.
- Wenn du **verhext** wirst, **darf** der **Charakter mit der Nummer 8** seine Fähigkeit **nicht** auf die Gebäude in der Stadt der **HEXE** anwenden, aber er **darf** seine Fähigkeit auf die Gebäude in **deiner Stadt** anwenden.



Nimm dir entweder 1 Gold oder ziehe 1 Karte für jedes RELIGIONSGEBÄUDE in deiner Stadt.

Du kannst dir eine Kombination deiner Wahl aus beiden Einkommen nehmen. Du musst deine Kombination des Einkommens mitteilen, bevor du sie dir nimmst.

Wenn du zu **irgendeinem Zeitpunkt** deines Zugs nicht der Spieler bist, der das meiste Gold besitzt, muss dir **der reichste Spieler** 1 Gold aus seinem Vorrat geben.

Gibt es einen **Gleichstand** für den reichsten Spieler, wählst du aus, welcher derjenigen Spieler dir 1 Gold aus seinem Vorrat geben muss. Wenn du ebenfalls am Gleichstand beteiligt bist, bekommst du kein Gold.



Ziehe **1 Karte** für jedes **RELIGIONSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

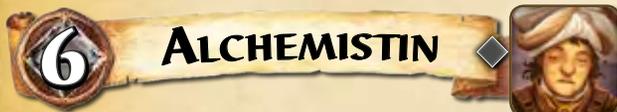
Wenn du 1 Gebäude bauen willst, aber **nicht genug Gold** dafür hast, kannst du dir das fehlende Gold bei einem Mitspieler nehmen. Für jedes Gold, das du dir bei diesem Spieler nimmst, **musst** du ihm **1 deiner Handkarten** geben. Hast du keine Handkarten übrig, kannst du dir kein Gold nehmen. Danach **musst** du das Gold bezahlen, um das Gebäude in deine Stadt zu bauen.

Ein Spieler **darf** dir das Gold **nicht** verweigern und du **darfst nicht** mehr Gold nehmen, als du für den Bau des Gebäudes benötigst.



Nimm dir **1 Gold** für jedes **HANDELSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Nimm dir **1 Gold** zusätzlich. Diese Fähigkeit ist **unabhängig** davon, welches Einkommen du diese Runde nimmst.



Am **Ende deines Zugs** bekommst du dein ganzes Gold, das du für den Bau von Gebäuden ausgegeben hast, zurück, aber nicht das, welches du aus anderen Gründen ausgegeben hast, wie z.B. *für den Effekt der Schmiede oder die Steuern des Steuereintreibers*. Das heißt, dass du ein Gebäude „kostenlos“ bauen kannst, aber nur, wenn du zuvor genug Gold für den Bau gehabt hast.



Nimm dir **1 Gold** für jedes **HANDELSGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

HANDELSGEBÄUDE  zählen diese Runde nicht zu deinem Baulimit. Das heißt, dass du beliebig viele **HANDELSGEBÄUDE**  zusätzlich zu deinem normalen Gebäudebau bauen kannst.



Ziehe **2 Karten** zusätzlich. Diese Fähigkeit ist unabhängig davon, welches Einkommen du diese Runde nimmst.

Während deines Zugs **darfst** du **bis zu 3 Gebäude** bauen.



Nimm dir entweder **4 Gold** oder ziehe **4 Karten** zusätzlich. Diese Fähigkeit ist unabhängig davon, welches Einkommen du diese Runde nimmst.

Du kannst während deines Zugs **keine Gebäude** bauen – nicht einmal Gebäude, die nicht zu deinem Baulimit zählen.



Ziehe **7 Karten** vom Gebäudestapel, wähle **1 Karte** davon aus und nimm diese auf die Hand. Mische die übrigen **6 Karten** in den Gebäudestapel zurück.

Während deines Zugs **darfst** du **bis zu 2 Gebäude** bauen.



Nimm dir **1 Gold** für jedes **MILITÄRGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Du darfst **1 Gebäude deiner Wahl** zerstören. Du **musst** dafür **1 Gold** weniger bezahlen, als die Baukosten des zu zerstörenden Gebäudes zeigen. Du darfst also ein Gebäude mit den Baukosten 1 kostenlos, ein Gebäude mit den Baukosten 2 für 1 Gold, ein Gebäude mit den Baukosten 3 für 2 Gold usw. zerstören.

Du **darfst kein** Gebäude in einer **abgeschlossenen Stadt** zerstören. Du darfst aber ein Gebäude deiner eigenen Stadt zerstören, solange diese nicht abgeschlossen ist. Zerstörte Gebäude legst du ab, also verdeckt unter den Gebäudestapel.



Nimm dir **1 Gold** für jedes **MILITÄRGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Du **darfst** 1 Gebäude aus einer Stadt eines Mitspielers mit einem Gebäude deiner Stadt **tauschen**. Wenn das Gebäude des Mitspielers höhere Baukosten hat, dann **musst** du dem Spieler die Differenz in Gold aus deinem Vorrat bezahlen. Wenn die Baukosten deines Gebäudes höher sind, schuldet dir der Spieler keinerlei Gold.

Du **darfst kein** Gebäude aus einer **abgeschlossenen Stadt** oder **identische** Gebäude, die sich bereits in deiner Stadt befinden, vertauschen.

Wenn du eine abgeschlossene Stadt hast, darfst du trotzdem tauschen. Auch hier gilt, das Gebäude aus deiner Stadt **darf nicht identisch** mit dem Gebäude aus der Stadt deines Mitspielers sein.



Nimm dir **1 Gold** für jedes **MILITÄRGEBÄUDE**  in deiner Stadt.

Du darfst **1 Gebäude** mit **Baukosten 3 oder weniger** aus einer Stadt eines Mitspielers nehmen und in deine Stadt legen. Du **musst** dem Spieler so viel Gold geben, wie die Baukosten des Gebäudes zeigen.

Du **darfst kein** Gebäude aus einer **abgeschlossenen Stadt** oder **identische** Gebäude, die sich bereits in deiner Stadt befinden, nehmen.



Sitzt du **neben** dem Spieler, der den **Charakter mit der Nummer 4** (**KÖNIG**, **KAISER** oder **PATRIZIER**) aufgedeckt hat, dann nimm dir **3 Gold**.

Sonderfälle:

- *Sitzt du neben dem Spieler, aber dieser wurde von der ASSASSINE getötet, dann nimm dir 3 Gold, wenn die Charakterkarte am Ende der Runde aufgedeckt wird.*
- *Wurde der Spieler verhext, musst du trotzdem neben dem Spieler mit dem Charakter der Nummer 4 sitzen, nicht neben der HEXE, um dir die 3 Gold nehmen zu dürfen.*

Erinnerung: Du darfst die **KÖNIGIN** erst in einem Spiel ab **5 Spielern** verwenden.



Du darfst **bis zu 2 Gebäude** in deiner Stadt verschönern, indem du **je 1 Gold** aus **deinem** Vorrat auf das Gebäude legst.

Die Baukosten eines verschönerten Gebäudes sind dauerhaft um 1 erhöht, d.h., ein verschönertes Gebäude bringt dir am Spielende **1 Punkt** mehr ein, der **SÖLDNER** muss 1 Gold mehr bezahlen, um das verschönerte Gebäude zu zerstören usw. (Lass das Gold als Erinnerung auf dem Gebäude liegen).

Du kannst jedes Gebäude nur **einmal verschönern**.



Wenn der **STEUEREINTREIBER** als einer der Charaktere im Spiel ist, müssen die Spieler eine Grundsteuer für den Gebäudebau bezahlen.

Sofort nachdem ein Spieler **1 Gebäude** baut, **musst** er **1 Gold** aus seinem Vorrat auf das Charakterplättchen des **STEUEREINTREIBERS** legen. Ein Spieler **musst** das auch tun, wenn er nichts für den Bau des Gebäudes bezahlen muss.

Wenn ein Spieler **mehr als 1 Gebäude** baut, dann muss er die Grundsteuer für **jedes** der gebauten Gebäude bezahlen.

Wenn ein Spieler nach dem Bauen **kein Gold** in seinem Vorrat hat, muss er **keine Steuern** bezahlen.

Der **STEUEREINTREIBER** selbst **musst keine** Steuern bezahlen.

Die Spieler **müssen** die Steuern bezahlen, auch wenn der **STEUEREINTREIBER** nicht während der Runde auftaucht, z.B. weil er nicht gewählt, er am Anfang in die Tischmitte gelegt oder von der **ASSASSINE** getötet wurde. Alles Gold, das auf das Steuereintreiber-Plättchen gelegt wird, bleibt dort für die nächste Runde liegen.

Zu irgendeinem Zeitpunkt innerhalb deines Zugs kannst du alles Gold vom Charakterplättchen des Steuereintreibers in deinen Vorrat legen.

Sonderfälle:

- *Im 2- und 3-Personenspiel muss ein Spieler, der den **STEUEREINTREIBER** als einen seiner Charaktere gewählt hat, trotzdem für den anderen Charakter Steuern bezahlen.*
- *Wenn der **MAGISTRAT** ein Gebäude von einem Spieler konfisziert, muss der **MAGISTRAT** die Steuern bezahlen und nicht sein Opfer.*

UNKLARHEITEN

Durch die neuen Karten entsteht eine erheblich größere Vielfalt in der Spielvariation.

Dadurch könnte es eventuell auch zu kleineren Konflikten kommen.

Wir haben uns bemüht, alle Sonderfälle zu beschreiben. Solltest du beim Spielen auf ungeklärte Sonderfälle stoßen, einige dich bitte in deiner Spielrunde auf eine bevorte Lösung.



ERKLÄRUNGEN DER GEBÄUDE

In diesem Kapitel erklären wir dir die besonderen Effekte der Gebäudekarten.

Zur Erinnerung: Goldmünzen  geben die Baukosten des Gebäudes an. Jede Goldmünze, die du am **Spielende** auf gebauten Gebäuden hast, gibt dir **1 Punkt**.

Silbermünzen  haben während des Spiels keine weitere Bedeutung. Jede Silbermünze, die du am **Spielende** auf gebauten Gebäuden hast, gibt dir **1 Punkt**.

Gebäude-Effekte sind optional, außer die Wörter „**musst**“ oder „**darfst nicht**“ sind verwendet.

Effekte, die auf „**einmal pro Zug**“ beschränkt sind, kannst du einmal innerhalb deines Zugs machen.



ARMENHAUS

Wenn du als **HEXE** im Besitz des Armenhauses bist und deinen Zug **nicht** wieder aufnimmst, dann kann das Armenhaus **nicht** ausgelöst werden.

Bist du als **ALCHEMISTIN** im Besitz des Armenhauses und hast am Ende deines Zugs kein Gold, bekommst du den Effekt des Armenhauses bevor du die Fähigkeit der **ALCHEMISTIN** nutzt.



ELFENBEINTURM

Hast du den Elfenbeinturm und die Geisterstadt als einzige **EINZIGARTIGE GEBÄUDE**  in deiner Stadt, bekommst du nur Punkte für den Elfenbeinturm, wenn du für die Geisterstadt einen anderen Gebäudetyp als **EINZIGARTIG**  wählst.



GEHEIMKAMMER

Die Geheimkammer kannst du **nicht bauen**, d.h. du musst die Karte am Spielende von deiner Hand vorzeigen, dann bekommst du **3 Punkte**. Diese Punkte sind als Silbermünzen auf der Karte gekennzeichnet.

Da du die Geheimkammer nicht baust, zählt sie bei der Wertung als Handkarte, aber zu **keinem Gebäudetyp**.



GEISTERSTADT

Wenn du als Geisterstadtbesitzer am Spielende entscheidest, zu welchem Gebäudetyp die Geisterstadt zählt, und nicht **EINZIGARTIG**  wählst, zählt die Geisterstadt auch nicht als **EINZIGARTIGES GEBÄUDE** .



GERÜST

Der **MAGISTRAT** kann **kein Gebäude** konfiszieren, das durch das Zerstören des Gerüsts gebaut wurde. Aber der **MAGISTRAT** darf das nächste Gebäude konfiszieren, für das der Spieler seiner Wahl Baukosten bezahlt.



GLOCKENTURM

Sofort, wenn du den Glockenturm baust, musst du entscheiden, ob das Spiel bereits mit einem Gebäude weniger oder normal endet.

- **2- und 3-Personenspiel:** Ende bereits beim 7. Gebäude
- **4- bis 8-Personenspiel:** Ende bereits beim 6. Gebäude

Wird der Glockenturm zerstört, endet das Spiel wie üblich.



GROSSE MAUER

Bei der **DIPLOMATIN** wirkt der Effekt der Großen Mauer nicht auf das Gebäude, das du aus deiner Stadt zum Tauschen nimmst.



KAPITOL

Das Kapitol bringt nur einmal im Spiel zusätzliche Punkte.



MUSEUM

Wenn das Museum **ausgetauscht** oder **erobert** wird, bleiben die zugeordneten Karten beim Museum liegen. Wenn das Museum **zerstört** wird, legst du die zugeordneten Karten ab, also verdeckt unter den Gebäudestapel.



PARK

Wenn du als **HEXE** im Besitz des Parks bist und deinen Zug **nicht** wieder aufnimmst, dann kann der Park **nicht** ausgelöst werden.



SPELUNKE

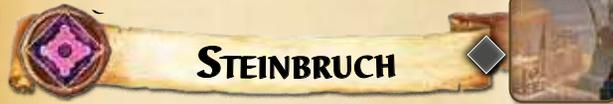
Wenn die Spelunke vom **MAGISTRAT** konfisziert wird, bekommst du nur das bezahlte Gold, aber keine Karten zurück.



STALLUNGEN



Wenn die Stallungen vom **MAGISTRAT** konfisziert werden, kannst du trotzdem noch ein anderes Gebäude in deinem Zug bauen.



STEINBRUCH



Du als Besitzer des Steinbruchs darfst beliebig viele **identische** Gebäude in deine Stadt bauen, aber du **darfst nicht** den **MAGISTRAT**, die **DIPLOMATIN** oder den **MAR-SCHALL** dafür benutzen, um identische Gebäude zu bauen.



THEATER



Du als Besitzer des Theaters entscheidest, mit wem du deine gewählte Charakterkarte tauschst. Du musst dich aber **blind** entscheiden, ohne dass du die Charakterkarte deiner Mitspieler siehst.

Ausgetauschte Charakterkarten behandelst du ganz normal, du deckst sie erst auf, wenn der Charakter während der Aktions-Phase aufgerufen wird.

Die Spieler, die am Tausch beteiligt sind, dürfen sich selbst anschauen, welchen neuen Charakter sie haben.

Im **2- und 3-Personenspiel** entscheidest du als Besitzer des Theaters, welchen deiner 2 Charaktere du tauschen möchtest und suchst dann zufällig aus den beiden Charakteren deines Mitspielers aus.



TOTENSTADT



Der **MAGISTRAT** darf **kein** Gebäude konfiszieren, das **kostenlos** gebaut wurde. Aber der **MAGISTRAT** darf das nächste Gebäude konfiszieren, für das der Spieler seiner Wahl Baukosten bezahlt.



WAFFENKAMMER



Ein Gebäude in einer abgeschlossenen Stadt **darfst du nicht** zerstören.



ZAUBERSCHULE



Der **ABLASSPREDIGER** bekommt je 1 von beiden Einkommen.

VARIANTE: AKTIONSKARTEN

Die **15 Aktionskarten** mischst du vor Spielbeginn in den Gebäudestapel. Du kannst also Aktionskarten auf die Hand bekommen, wann immer du Karten vom verdeckten Gebäudestapel ziehst (z.B. *beim Einkommen nehmen*).

Du nimmst die Aktionskarten zunächst, wie die Gebäudekarten, auf die Hand.

Zusätzlich zu den üblichen Aktionen (Einkommen nehmen, Gebäude bauen und Charakter-Fähigkeit) darfst du pro Zug **1 Aktionskarte** aus deiner Hand ausspielen. Wenn nicht anders angegeben darfst du die Aktionskarte zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug ausspielen. Nach dem Ausspielen führst du die angegebene Aktion aus und legst die Karte ab, also verdeckt unter den Gebäudestapel, wenn nicht anders angegeben.

Für jede Aktionskarte, die du bei **Spielende** noch auf der Hand hast, bekommst du **1 Punkt**.



AKROBATIN



(1×) Wird der Charakter mit der Nummer 4 aufgerufen und meldet sich nicht (z.B. *weil kein Spieler die Karte gewählt hat oder der Charakter getötet wurde*), darfst du die Akrobatin aus deiner Hand ausspielen. Du nimmst dir die **Krone** und übernimmst die Rolle des Startspielers, d.h. du rufst die Charaktere auf und darfst zu Beginn der Runde als Erster eine Charakterkarte wählen. Du behältst die Krone, bis du einen anderen Spieler mit dem Charakter der Nummer 4 aufrufst oder ein anderer Spieler die Akrobatin ausspielt.

Hinweis: Die Akrobatin ist in einem Spiel mit der **ASSASSINE** nützlich. Spielt die **ASSASSINE** jedoch nicht mit, da zu Spielbeginn ein anderer Charakter mit der Nummer 1 gewählt wurde, ist die Akrobatin nur in seltenen Fällen spielbar.



DIREKTOR



(2×) Du darfst in deinem Zug **bis zu 2 Gebäude** zusätzlich bauen. Der Direktor kann auch von der **BAUMEISTERIN**, der **SEHERIN** und der **GELEHRTEN** ausgespielt werden, du darfst dann entsprechend mehr Gebäude in deinem Zug bauen.



KASSENWAGEN



(3×) Diese Karte legst du zunächst offen vor dir aus. Jeder Mitspieler kann in seinem Zug einmal 1 Gold aus seinem Vorrat auf diese Karte legen und dafür 3 Karten vom verdeckten Gebäudestapel ziehen und 1 Karte

davon auf die Hand nehmen. Die anderen Karten werden abgelegt (*wie beim Einkommen*).

Direkt nachdem ein Mitspieler Gold auf die Karte gelegt hat **und auch nur dann**, darfst du als Besitzer des Kassenwagens die Karte ablegen.

Du nimmst alles darauf gesammelte Gold. Du darfst **selbst kein Geld** darauf legen.

Hast du den Kassenwagen bei **Spielende** noch vor dir ausliegen, musst du die Karte ablegen und das darauf gesammelte Gold zurück in die Bank legen.



LEBENDE KANONENKUGEL



(2×) Du darfst (zusätzlich zu deiner regulären Bauaktion) ein Gebäude in deiner Stadt überbauen. Du legst also 1 Gebäude aus deiner Stadt ab und baust dafür 1 Gebäude, das **mehr kostet**, aus deiner Hand. Du bezahlst dafür nur die Differenz zwischen den beiden Karten.



RASPUTIN



(2×) Ist dein Charakter von der **ASSASSINE**, der **HEXE**, dem **MAGISTRAT**, dem **DIEB** oder der **ERPRESSERIN** betroffen, darfst du, wenn du aufgerufen wirst, Rasputin auslegen und bist in deinem Zug vor diesen Effekten geschützt. Du kannst also deinen Zug wie gewohnt ausführen.

Lege Rasputin am Ende deines Zugs ab, also verdeckt unter den Gebäudestapel.



WAHRSAGERIN



(2×) Du darfst dir die Handkarten eines Mitspielers ansehen und dir eine dieser Karten auf die Hand nehmen.



ZIRKUSZELT



(3×) Diese Karte legst du wie ein Gebäude offen vor dir aus. Dies zählt nicht zu deinem Baulimit deines Zugs. Das Zirkuszelt bleibt bis zum Spielende vor dir liegen.

Es gilt für die Spielendebedingung und für die Wertung als eines deiner Gebäude. Das Zirkuszelt hat keine Baukosten, keine Punkte und keinen Gebäudetyp.

Du darfst mehrere Zirkuszelte vor dir auslegen (jedoch immer nur eines pro Zug).

Der Charakter mit der Nummer 8 (**SÖLDNER**, **DIPLOMATIN**, **MARSCHALL**) darf seine Fähigkeit nicht auf das Zirkuszelt anwenden.

ABSPANN

Autor: Bruno Faidutti

Spielentwicklung der neuen Version: Bruno Faidutti, Steven Kimball & Alexandar Orloff

Konzept der neuen Charaktere (Die dunklen Gestalten): Robin Corrèze

Cover-Illustration: Simon Eckert

Charakter-Illustration: Andrew Bosley

Gebäude-Illustration: Jeff Brown, James Combridge, Julien Delval, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marcko Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomeyets, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Florence Magnin, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Jean-Louis Mourier, Veli Nystrom, Fernando Olmedo, Meg Owenson, Gracjana Zielinska

Aktionskarten-Illustration: Melanie Maier

Art Director & Grafikdesigner: Samuel R. Shimota

3D Grafiken: Andreas Resch, Samuel R. Shimota (Gestaltung der 3D Krone) mit Jason Beaudoin

Original Testspieler: Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent Carter, Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Cyrille Daujean, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov und Irène Villa

Testspieler der neuen Version: J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryann Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Bram Hermsen, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Femke Hogenberk, Grace Holdinghaus, Andrew Janeba, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Kalar Komarec, Mark Larson, Adam Loughton, Ben Loughton, Ellie Loughton, Julia Loughton, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, James Meier, Charlie Morgan, Eelco Osnabrugge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Nikki Valens, Andrea Vereijken, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz und die Spieler des 2016 Ludopathic Gathering in Etourvy.

Autor und Verlag bedanken sich bei der Firma Adlung-Spiele (Remseck) und dem Autor Marcel-André Casasola Merkle für die freundliche Genehmigung, das Verteilungselement aus dem Spiel VERRÄTER (© 1998) verwenden zu dürfen.

Regellektorat: Gregor Abraham, Willi Weber, Hanna & Alex Weiß



© 2017

Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnauer Str. 15

80809 München

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de

Unsere Ersatzteilservice und vieles mehr, findest du auf: www.cundco.de



© Grafik und Illustration

© Illustration Aktionskarten, Friedhof, Glockenturm, Hospital, Leuchtturm, Thronsaal, Universität: Hans im Glück Verlags-GmbH



KOMMENTAR DES AUTORS

Ich entwarf **CITADELS** [in Deutschland unter **OHNE FURCHT UND ADEL** herausgegeben, A. d. R.] in den späten 90er Jahren. Schon von Anfang an gab es 2 verschiedene Kartentypen, die Gebäude und die Charaktere, und das Gold. Die Charakter-Fähigkeiten sind inspiriert durch *Cosmic Encounter* (Alien Powers), aber es stellte sich schnell heraus, dass es viel interessanter ist, wenn jeder Spieler in jeder Runde einen neuen Charakter spielt. Ich versuchte verschiedene Systeme, rotierende Charaktere und andere, an die ich mich nicht mehr erinnern kann. Bis ich ein kleines Kartenspiel von Marcel-André Casasola Merkle, *Verräter* (Adlung Spiele), fand, von dem ich mir das Verteilungselement der Charaktere lieh. Heute verbindet fast jeder diesen Mechanismus mit **CITADELS**. Dieser machte das Spiel erst zu dem, was es heute ist.

Verräter ist noch heute im Handel, es ist jedoch nicht so bekannt wie **CITADELS**. Wenn dir **CITADELS** gefällt, solltest du *Verräter* auf jeden Fall ausprobieren.

CITADELS wurde ursprünglich von einem kleinen französischen Verlag, Multisim, veröffentlicht. Multisim hat auch Rollenspiele herausgegeben und erfolglos versucht, ein Kartensammelspiel zu etablieren. Es hieß *Kabal*, wenn ich mich recht erinnere. Die meisten der fabelhaften Illustrationen für die Originalausgabe von **CITADELS** wurden von *Kabal* recycelt. Diese Tatsache und die urbane Umgebung erklären, warum die ursprüngliche Illustration eine Renaissanceatmosphäre schafft, die sich auch in der neuen Version wiederfindet.

CITADELS kam sofort gut an und wurde im Jahr 2000 in Deutschland und 2002 in den USA veröffentlicht. 2004 kam dann die Erweiterung *Die dunklen Lande* hinzu mit 10 neuen Charakteren und einigen neuen einzigartigen Gebäuden. Manche von den Charakteren wurden aus einem Autoren-Wettbewerb des Hans im Glück Verlags ausgewählt. Wenn ich mich recht erinnere, war die Königin die Gewinnerin dieses Wettbewerbs [stimmt, A. d. R.]. Später wurde die Erweiterung mit dem Basisspiel zusammen gebracht [Blechbox]. Ich muss gestehen, dass diese neuen Charaktere nicht alle so ausgetestet wurden, wie die originalen.

Die letzten 10 Jahre habe ich nicht wirklich versucht, **CITADELS** weiter zu entwickeln. Ich habe mich auf Neues konzentriert. Ab und zu versuchte ich, das Charaktersystem in sehr verschiedene Spiele einzuarbeiten – das Ergebnis war ein Mehrheitenspiel auf dem Mars, *Mission: Red Planet* (erfunden mit Bruno Cathala) und ein einfaches Rennspiel im asiatischen Jungle, *Lost Temple. Drachen Faust* (erfunden mit Michael Schacht) versuchte das gleiche Spielgefühl wie **CITADELS** mit einem völlig anderen Mechanismus – Auktion statt weitergeben – zu erzeugen.

Regelmäßig erreichten mich lange E-Mails mit Vorschlägen zu Fan-Erweiterungen. Die meisten von ihnen wollten das Spiel noch komplexer machen, indem sie neue Kartentypen oder neue Effekte hinzufügten oder dadurch, dass jeder mehrere Charaktere, unabhängig von der Spieleranzahl, jede Runde spielt. Andere wollten das Glückselement oder das Bluffen reduzieren, um das Spiel strategischer zu machen. Ich habe sie mir immer angesehen, aber normalerweise

verwarf ich die Vorschläge, weil ich das Spiel leicht, flüssig und „fieser“ wollte, als wirklich strategisch.

Wie auch immer, vor 2 Jahren bekam ich eine Liste von 9 neuen Charakteren von Robin Corrèze, einem französischen Fan. Ich empfand diese Charaktere als interessant, sodass ich sie mir ausdrückte und damit spielte. Zum ersten Mal seit Jahren hatte ich das Gefühl, dass dies die Basis für eine neue **CITADELS** Erweiterung sein könnte.

Dies führte zu einer kompletten Neuauflage von **CITADELS**. Zusammen mit Steven Kimbell und seinem Team von Fantasy Flight Games – jetzt Windrider Games – haben wir ein paar von Robins Charakteren (und ein paar aus *Die dunklen Lande*) angepasst. Außerdem hatten wir einen großen Spaß daran, wirklich neue ulkige Gebäude zu erfinden. Bei der Aktualisierung von **CITADELS** haben wir versucht, auf derzeitige Geschmäcker einzugehen: kürzere Spieldauer und wo es möglich war mehr Interaktion. Das ist der Grund, warum nun einerseits 7 Gebäude ausreichen, um eine Stadt abzuschließen (in der ursprünglichen Version waren es 8 Gebäude) und es jetzt andererseits einige Gebäude und Charaktere gibt, die es dir erlauben, mehrere Gebäude innerhalb eines Zugs zu bauen. Ohne etwas an den Hauptregeln zu ändern haben wir es geschafft, das Spielgefühl von **CITADELS** noch spaßiger und dynamischer zu gestalten – aber immer noch so skrupellos wie bisher.

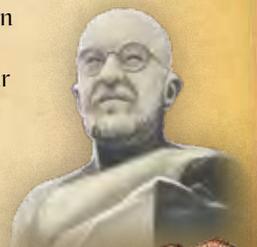
Momentan gibt es 2 Versionen des Spiels: **CITADELS** mit den Erweiterungen und **OHNE FURCHT UND ADEL**.

OHNE FURCHT UND ADEL beinhaltet mehr oder weniger das Spiel aus dem Jahr 2000 mit nur 8 Charakteren und 11 einzigartigen Gebäuden sowie den 15 Aktionskarten aus dem Jahr 2012. **CITADELS** beinhaltet 27 Charaktere, 36 einzigartige Gebäude und 15 Aktionskarten. Dies bietet viel Abwechslung und Spielspaß.

Kleiner Hinweis: Der **STEUEREINTREIBER** ist zuerst in *Die dunklen Lande* erschienen, er wurde allerdings komplett verändert, daher gehört er nun zur Erweiterung *Die dunklen Gestalten*.

Diese Version von **CITADELS** hat komplett neue Illustrationen und neues Grafikdesign. Wir sind der Meinung, dass das Spiel eine komplette Überarbeitung verdient hat. Außerdem sind Teile der ursprünglichen Illustration verloren gegangen. Genau wie in der ursprünglichen Version haben viele verschiedene Künstler an den unterschiedlichen Karten gearbeitet. *Andrew Bosley* zeichnete alle Charaktere. *Simon Eckert* illustrierte die belebte mittelalterliche Stadt auf dem Cover. Die Gebäude wurde von vielen verschiedenen Künstlern gezeichnet (du findest sie im Abspann links). Sie bekamen die Freiheit, die einzelnen Orte nach ihren Vorstellungen zu interpretieren. Die Verschiedenheit der Illustrationen war schon in der ursprünglichen Version ihr Charme. Ich bin froh, dass diese Version diese Verschiedenheit ebenfalls beibehalten hat.

– Bruno Faidutti



EMPFEHLUNGEN

Es gibt viele Möglichkeiten, eine Partie zusammenzustellen. Wir zeigen dir hier ein paar Empfehlungen, die unterschiedliche Spielweisen ansprechen. Die Charakterkarte mit der Nummer 9 haben wir immer in Klammern gesetzt, da du diese optional verwenden kannst (nur im Spiel mit 3 und 8 Personen ist sie zwingend).

Wenn du deine Auswahl frei wählen möchtest, findest du die „Regeln zur freien Auswahl“ auf Seite 8.

AMBITIONIERTE ARISTOKRATEN

Diese Liste legt einen Fokus auf Gebäudebau (oder die Aneignung derer) und gibt dir viele Möglichkeiten, mehrere Gebäude innerhalb eines Zugs zu bauen.

CHARAKTERE	
1. Magistrat	◆
2. Dieb	◆
3. Beschwörer	◆
4. Patrizier	◆
5. Bischof	◆
6. Kaufmann	◆
7. Baumeisterin	◆
8. Marschall	◆
(9. Königin) [⌘]	◆
EINZIGARTIGE GEBÄUDE	
1. Kapitol	◆
2. Fabrik	◆
3. Gerüst	◆
4. Große Mauer	◆
5. Geisterstadt	◆
6. Zitadelle	◆
7. Totenstadt	◆
8. Park	◆
9. Armenhaus	◆
10. Steinbruch	◆
11. Zauberschule	◆
12. Stallungen	◆
13. Statue	◆
14. Spelunke	◆

GERISSENE AGENTEN

Diese Liste beinhaltet ein starkes und direktes Konfrontationselement und hebt ein paar der trickreichen und verrückten Aspekte des Spiels hervor.

CHARAKTERE	
1. Hexe	◆
2. Erpresserin	◆
3. Magierin	◆
4. Kaiser [*]	◆
5. Ablassprediger	◆
6. Alchemistin	◆
7. Baumeisterin	◆
8. Söldner	◆
(9. Steuereintreiber)	◆
EINZIGARTIGE GEBÄUDE	
1. Waffenkammer	◆
2. Basilika	◆
3. Drachenhort	◆
4. Goldmine	◆
5. Zitadelle	◆
6. Monument	◆
7. Museum	◆
8. Totenstadt	◆
9. Park	◆
10. Armenhaus	◆
11. Steinbruch	◆
12. Geheimkammer	◆
13. Schmiede	◆
14. Theater	◆

ILLUSTRE ABGESANDTE

Diese Liste ist weniger aggressiv und gibt dir mehr Möglichkeiten, deinen Besitz zu behalten. Außerdem gibt sie dir mehrere Möglichkeiten, Einkommen zu generieren.

CHARAKTERE	
1. Hexe	◆
2. Spion	◆
3. Seherin	◆
4. Kaiser [*]	◆
5. Bischof	◆
6. Händlerin	◆
7. Gelehrte	◆
8. Diplomatin	◆
(9. Künstlerin)	◆
EINZIGARTIGE GEBÄUDE	
1. Fabrik	◆
2. Gerüst	◆
3. Große Mauer	◆
4. Geisterstadt	◆
5. Elfenbeinturm	◆
6. Zitadelle	◆
7. Bibliothek	◆
8. Museum	◆
9. Sternwarte	◆
10. Park	◆
11. Armenhaus	◆
12. Steinbruch	◆
13. Zauberschule	◆
14. Schmiede	◆

= Original Ohne Furcht und Adel

◆ = Die dunklen Lande

◆ = Die dunklen Gestalten

KRUMME WÜRDENTRÄGER

Diese Liste beinhaltet neben einer gesunden Portion Bluff auch viele Möglichkeiten, die bösen Intrigen deiner Mitspieler durch geschickte Manöver aufzudecken.

CHARAKTERE

1. Magistrat ●
2. Erpresserin ●
3. Beschwörer ◆
4. König
5. Ablassprediger ◆
6. Alchemistin ◆
7. Kapitänin ◆
8. Marschall ●
- (9. Königin)[⌘] ◆

EINZIGARTIGE GEBÄUDE

1. Drachenhort
2. Fabrik ◆
3. Gerüst ●
4. Geisterstadt
5. Laboratorium
6. Totenstadt ●
7. Park ◆
8. Armenhaus ◆
9. Geheimkammer ●
10. Schmiede
11. Stallungen ●
12. Theater ●
13. Spelunke ●
14. Wunschbrunnen ◆

HARTNÄCKIGE DELEGIERTE

Diese Liste erlaubt es dir, auf viele verschiedene Arten Charakter-Fähigkeiten und Karten-Effekte möglichst geschickt zu kombinieren.

CHARAKTERE

1. Assassine
2. Spion ●
3. Seherin ●
4. König
5. Kardinal ●
6. Kaufmann ●
7. Gelehrte ●
8. Diplomatin ◆
- (9. Künstlerin) ◆

EINZIGARTIGE GEBÄUDE

1. Basilika ●
2. Kapitol ●
3. Geisterstadt ●
4. Schatzkammer ◆
5. Laboratorium ●
6. Bibliothek ●
7. Kartenraum ◆
8. Sternwarte ●
9. Zauberschule ●
10. Geheimkammer ●
11. Schmiede ●
12. Stallungen ●
13. Statue ●
14. Wunschbrunnen ◆

BÖSARTIGE ADELIGE

Diese Liste ist ein kompromissloser Kampf durch raue Intrigen und brutale Aggression. Nichts für schwache Gemüter ...

CHARAKTERE

1. Assassine
2. Dieb
3. Magierin
4. Patrizier ●
5. Kardinal ●
6. Händlerin
7. Kapitänin ◆
8. Söldner
- (9. Steuereintreiber) ●

EINZIGARTIGE GEBÄUDE

1. Waffenkammer ◆
2. Basilika ●
3. Drachenhort
4. Goldmine ●
5. Schatzkammer ◆
6. Elfenbeinturm ●
7. Laboratorium
8. Kartenraum ◆
9. Monument ●
10. Museum ◆
11. Zauberschule
12. Statue ●
13. Spelunke ●
14. Wunschbrunnen ◆

* Den **KAISER** darfst du **nicht** im **2-Personenspiel** verwenden. Wenn du ein 2-Personenspiel spielst und der **KAISER** ist in der Tabelle verzeichnet, dann tausche diese Charakterkarte mit dem **KÖNIG** oder mit dem **PATRIZIER**.

[⌘] Die **KÖNIGIN** darfst du **nicht** im **3- und 4-Personenspiel** verwenden. Wenn du ein Spiel mit 3 oder 4 Spielern spielst und die **KÖNIGIN** ist in der Tabelle verzeichnet, dann tausche diese Charakterkarte mit der **KÜNSTLERIN** oder mit dem **STEUEREINTREIBER**.

KURZÜBERSICHT

GESAMTER AUFBAU

1. Wähle die **Besetzung der Charaktere** (8 oder 9 Charakterkarten).
2. Lege die **Charakterplättchen** der gewählten Charaktere in die Tischmitte.
3. Wähle **14 EINZIGARTIGE GEBÄUDE**  aus und mische sie mit den **54 Basisgebäuden** zusammen.
4. Gib jedem Spieler **verdeckt 4 Gebäudekarten**.
5. Lege alle übrigen Gebäudekarten als verdeckten Nachziehstapel (**Gebäudestapel**) und alles Gold als **Bank** bereit.
6. Gib jedem Spieler **2 Gold** aus der Bank.
7. Gib jedem Spieler **1 Übersichtskarte**.
8. Du nimmst dir die **Krone** und die **Charakterkarten**. Jetzt kann das Spiel mit der Auswahl-Phase beginnen.

AUSWAHL-PHASE MIT 8 CHARAKTEREN

SPIELER	OFFENE KARTEN	VERDECKTE KARTEN
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

AUSWAHL-PHASE MIT 9 CHARAKTEREN

SPIELER	OFFENE KARTEN	VERDECKTE KARTEN
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

*Sonderregel

Nachdem der vorletzte Spieler die Charakterkarte an den letzten Spieler weitergegeben hat, nimmt sich der letzte Spieler die verdeckt am Anfang der Phase in die Tischmitte gelegte Charakterkarte. Er wählt nun 1 Charakterkarte aus den beiden Karten aus. Die nicht gewählte legt er verdeckt in die Tischmitte zurück.

Änderungen bei 2 und 3 Spielern findest du auf den Seite 7 und 8.



WICHTIGE BEGRIFFE

Abgeschlossene Stadt:

4–8 Spieler: Eine Stadt hat mind. 7 Gebäude.

2–3 Spieler: Eine Stadt hat mind. 8 Gebäude.

Ablegen: Wenn du ein Gebäude ablegst, heißt das, dass du es verdeckt unter den Gebäudestapel legst.

Bezahlen: Du bezahlst Gold, indem du Gold aus deinem Vorrat in die Bank zurücklegst.

Einkommen: Es gibt 2 Arten von Einkommen: **Karten** vom Gebäudestapel und **Gold**. Du kannst auf mehrere Arten Einkommen bekommen, z.B. durch Nehmen von Einkommen am Anfang deines Zugs oder indem du Charakter-Fähigkeiten nutzt, die dir Einkommen für bestimmte Gebäudetypen in deiner Stadt einbringen.

In die Tischmitte legen: Auswahl-Phase: Du legst mehrere Charakterkarten (offen und verdeckt) in die Tischmitte. Diese Charakterkarten sind diese Runde nicht im Spiel.

Nehmen: Wenn du dir Gold nimmst, nimmst du es aus der Bank und legst es in deinen Vorrat.

Vorrat: Jeder von euch hat seinen eigenen Vorrat an Gold, den er für das Bezahlen von Gebäuden und anderen Effekten benutzt. Jedes Gold, das einem Gebäude zugeordnet ist, ist **nicht** Teil dieses Vorrats.

Zerstören: Wenn ein Gebäude zerstört wird, musst du es ablegen, also verdeckt unter den Gebäudestapel legen.

Ziehen: Wenn du Karten ziehst, dann ziehst du diese von oben vom Gebäudestapel. Karten ziehen heißt, dass du eine bestimmte Anzahl Karten behalten darfst. Diese nimmst du auf die Hand. Alle anderen Karten legst du ab, also verdeckt unter den Gebäudestapel.