

Spielübersicht und
 Kartaufstellung für Einsteiger

DIE SIEDLER — VON NÜRNBERG —



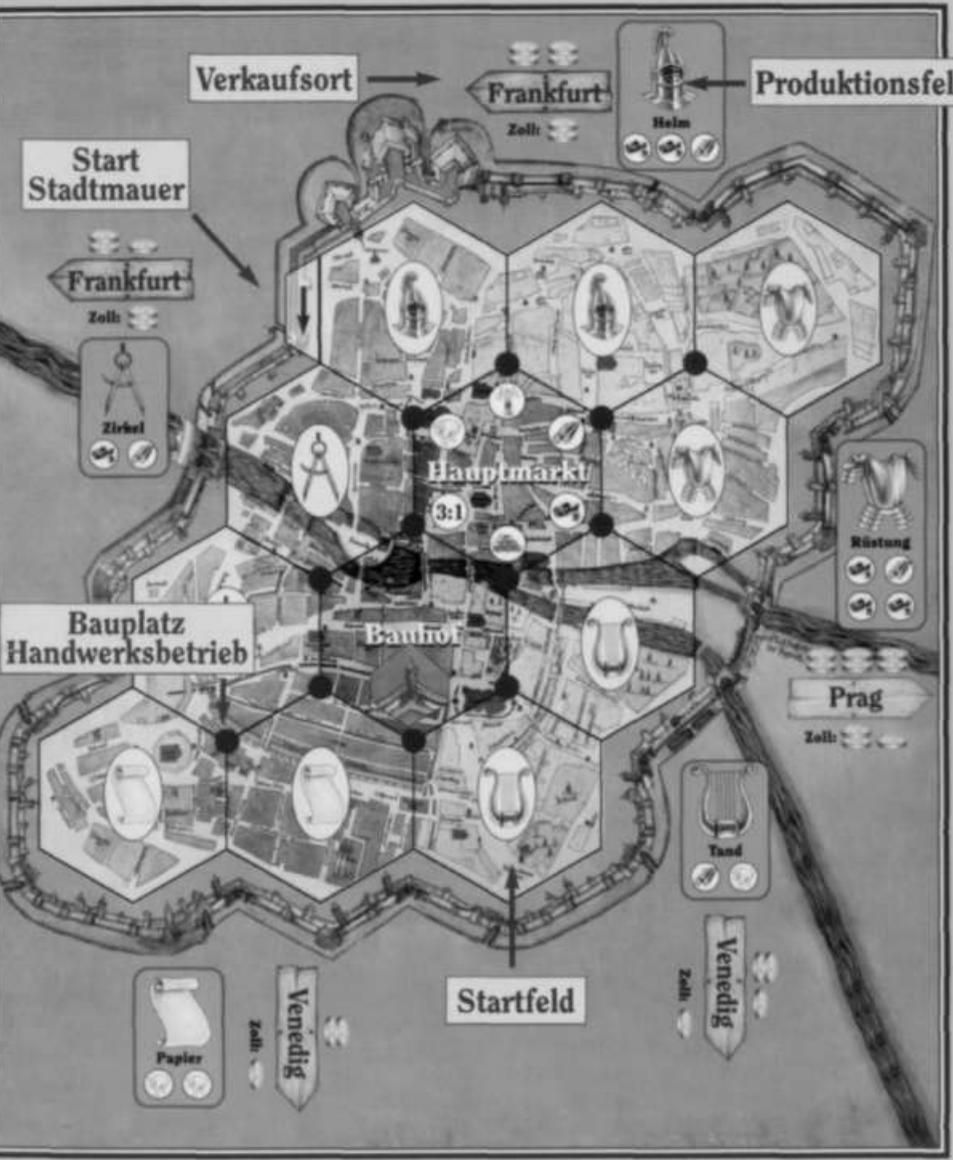
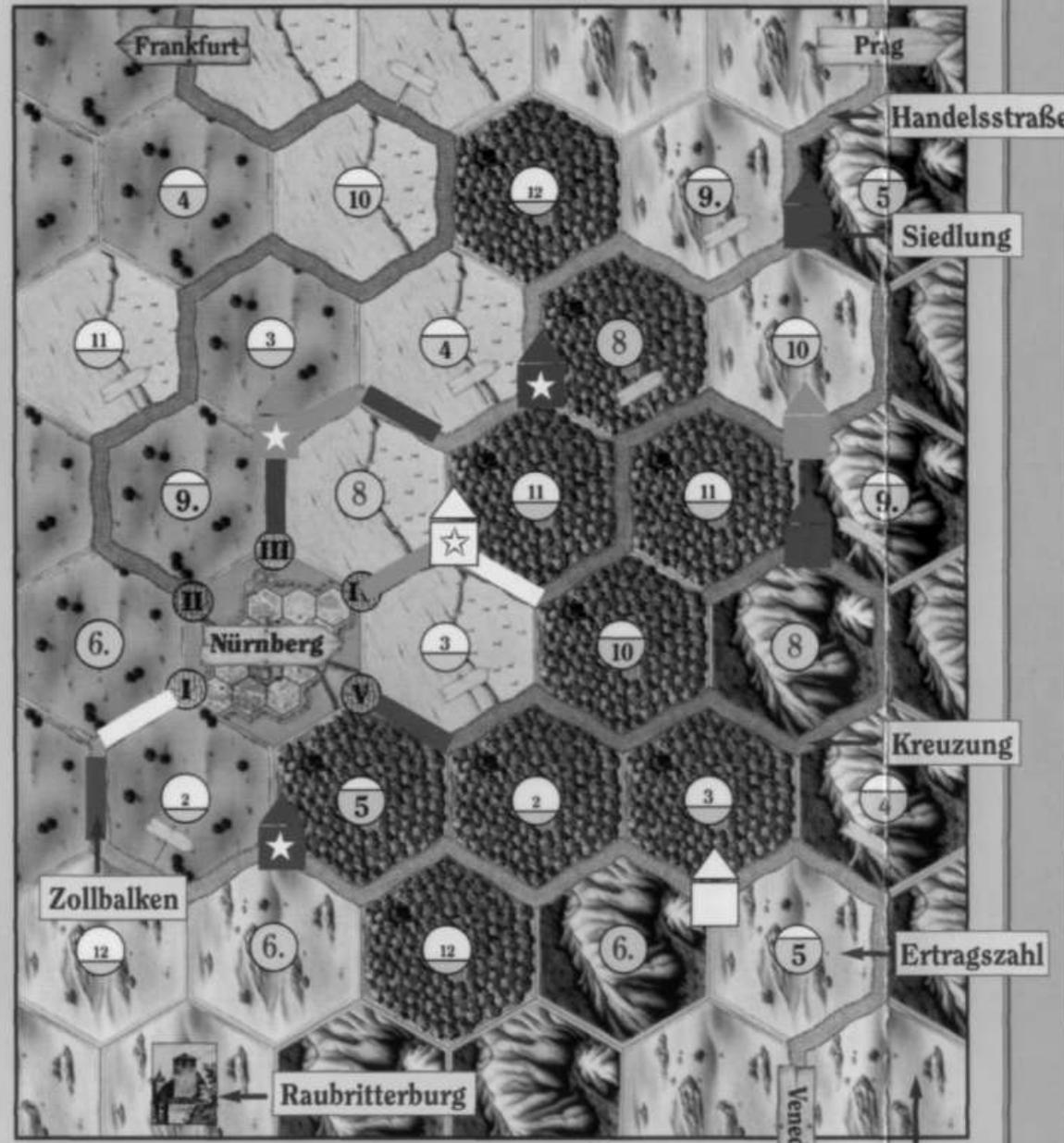
DIE SIEDLER — VON NÜRNBERG —

Das Umland
 Nürnbergs

Felder für
 Ereigniskarten



Zeitleiste



Die freie Reichsstadt Nürnberg



Diese Einführung soll Ihnen ein Gefühl für das Spiel geben. Erst wenn Sie die Abschnitte 1-14 gelesen haben, sollten Sie die Rückseite dieses Blattes studieren.

- 1 Auf der linken Hälfte des Spielplanes erkennen Sie die Nürnberger Altstadt in ihren historischen Stadtmauergrenzen. Die Grundfläche der Nürnberger Altstadt ist gegliedert in 12 Stadtfelder. Auf der rechten Spielplanhälfte sehen Sie das Nürnberger Umland mit verschiedenen Landschaften plus einem Nürnbergfeld. Ihre Aufgabe ist es, zunächst das Nürnberger Umland zu besiedeln, später dann Handwerksbetriebe in Nürnberg einzurichten und schließlich mit Ihrem, durch regen Handel erworbenen, Gold für die Instandhaltung und den Ausbau der schützenden Stadtmauern zu sorgen.

- 2 Im Nürnberger Umland gibt es fünf verschiedene Landschaften. Jede davon wirft andere Erträge ab, bzw. bringt andere Rohstoffe hervor.

Wald	Holz	(Baumstämme)
Weideland	Wolle	(Schaf)
Ackerland	Getreide	(Ährenbündel)
Hügelland	Lehm	(Bausteine)
Gebirge	Erz	(Erzgestein)

- 3 Sie beginnen das Spiel im Nürnberger Umland mit zwei Zollstationen (Zollbalken) und zwei Siedlungen. Eine Siedlung zählt einen Siegpunkt. Wer zuerst 13 Siegpunkte schafft, hat das Spiel gewonnen.
- 4 Um zu weiteren Siegpunkten zu kommen, müssen Sie im Nürnberger Umland neue Siedlungen bauen. Daneben sollten Sie in der Freien Reichsstadt Nürnberg (auf der linken Spielplanhälfte) nach und nach Handwerksbetriebe gründen. Auch dafür gibt es Siegpunkte. Wer Siedlungen und Handwerksbetriebe bauen will, braucht dazu auch die nötigen Rohstoffe.
- 5 Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: Zu Beginn jeder Runde wird eine Ereigniskarte gezogen. In der Regel befindet sich auf dieser Ereigniskarte eine Zahl - die Ertragszahl. Jede Landschaft mit einer Ertragszahl wirft Rohstoffe ab. Wird zum Beispiel eine „4“ gezogen, gibt es Wolle, Erz und Getreide (siehe Karte Nürnberger Umland).
- 6 Sie können aber nur dann Rohstoffe einheimsen, wenn eine Ihrer Siedlungen an die Landschaft grenzt, deren Ertragszahl gezogen wurde. Glücklicherweise grenzt eine Siedlung immer an mehrere Landschaften mit Ertragszahlen (maximal an 3). So grenzt die untere weiße Siedlung gleichzeitig an das Hügelland mit der Ertragszahl 5, an ein Gebirge mit der Ertragszahl 6 und an einen Wald mit der Ertragszahl 3. Damit hat diese Siedlung immerhin drei verschiedene Chancen. Wird eine 3 gezogen, erhält Spieler „weiß“ Holz, wird eine 6 gezogen, gibt es Erz und wird eine 5 gezogen, werden seine Lehmvorräte aufgestockt.
- 7 Nun fehlen auch dem fleißigsten Siedler manchmal die nötigen Rohstoffe. Sei's, weil er es noch nicht geschafft hat, Siedlungen an allen fünf verschiedenen Rohstoff-Feldern zu bauen, oder weil gerade mal die falschen Ertragszahlen gezogen wurden. Denn zum Errichten von Siedlungen und Handwerksbetrieben (später auch noch für den Ausbau der Stadtmauern) brauchen Sie immer ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

Was wäre Nürnberg ohne den Handel. Wenn Ihnen Rohstoffe fehlen, dann reden Sie doch einfach mit Ihren Mitspielern. Machen Sie Ihnen Rohstoff-Tauschangebote, oder lassen Sie sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht schon bald genau den Rohstoff, der Ihnen zur Verwirklichung eines neuen Bauprojektes noch fehlt. Sollten Ihre Mitspieler nicht mit Ihnen handeln wollen, können Sie im Notfall auch über die Bank vier gleiche Rohstoffe für einen beliebigen anderen eintauschen.

8

Im Nürnberger Umland können Sie weitere Siedlungen auf Kreuzungen bauen, um Ihren Rohstoffertrag zu erhöhen. Voraussetzung ist allerdings, daß diese Kreuzung von einer Handelsstraße tangiert wird, die nächste Siedlung mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt ist und Sie mindestens einen Zollbalken (Symbol für Zollstation) auf dieser Straße errichtet haben.

9

Zollbalken werden auf Straßenabschnitten errichtet. Zollbalken berechtigen Sie nicht nur zum Siedlungsbau, sondern verschaffen Ihnen auch das Wegerecht dieser Straße, falls Sie mehr Zollbalken als jeder Ihrer Mitspieler auf dieser Straße errichtet haben. Wegerechte schließlich bringen ihnen weitere Siegpunkte und zusätzliche Goldeinnahmen.

10

Überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlungen im Nürnberger Umland bauen. Die Kreise um die Ertragszahlen sind unterschiedlich hoch mit oranger Farbe gefüllt. Je größer das orange Kreissegment ist, um so mehr Karten gibt es im Ereignisstapel mit dieser Ertragszahl. So gibt es je 5 Karten mit der Ertragszahl 6 oder 8 (rote Farbe, da es die besten Zahlen sind), aber nur je eine Karte mit der Zahl 12 oder 2.

11

Das sollte Ihnen beim Bau von Siedlungen zu denken geben, denn je öfter eine Zahl gezogen wird, desto öfter erhalten Sie neue Rohstoffe; und je mehr Rohstoffe Sie haben, desto mehr Siedlungen können Sie bauen, was erneut zu einer Steigerung Ihrer Rohstofferträge führt.

Am Golde hängt, zum Golde drängt doch alles. Gold wird neben Lehm und Holz dringend benötigt, um die Mauern und Türme der Stadt auszubauen.

12

Mit den richtigen Rohstoffkombinationen können Sie in Nürnberg jederzeit mit bestimmten Rohstoffkombinationen Handelswaren herstellen und diese gegen bares Gold in Frankfurt, Venedig oder Prag verkaufen. So können Sie beispielsweise mit einem Erz und einem Holz Zirkel herstellen und diese sofort in Frankfurt für drei Goldstücke verkaufen.

Größeren Profit verschafft Ihnen der Bau von Handwerksbetrieben auf den mit rot markierten Kreisen in der Stadt Nürnberg. Er verdoppelt Ihre Goldeinnahmen beim Verkauf von Handelswaren. Besitzen Sie beispielsweise einen Handwerksbetrieb an einem der beiden Zirkel-Stadtfelder in Nürnberg, erhalten Sie 6 anstelle von 3 Goldstücken für die Produktion und den Verkauf von Zirkeln.

13

Handwerksbetriebe ermöglichen Ihnen auch bessere Tauschkurse mit der Bank, falls Sie am Hauptmarkt errichtet werden.

Besonders gute Chancen, das Spiel zu gewinnen, haben Sie, wenn es Ihnen gelingt in den Siebenerrat oder wenigsten den Kleinen Rat der Stadt Nürnberg aufgenommen zu werden. Das bringt Ihnen bis zu vier Siegpunkte, erfordert aber, daß Sie fleißig mitgeholfen haben, die Stadtmauer auszubauen.

14

DIE SIEDLER VON NÜRNBERG Spielregel

Diese Seite enthält die komplette Spielanleitung. Werfen Sie aber zunächst einen Blick auf die Spielübersicht auf der Rückseite. Das wird Ihnen den Einstieg in diese Spielregel wesentlich erleichtern. Lesen Sie dann die hier nachfolgenden Anleitungspunkte durch und starten Sie sofort ins Spiel. Benötigen Sie während des Spiels die eine oder andere Detailinformation, so schlagen Sie unter dem jeweiligen Stichwort im Almanach der „Siedler von Nürnberg“ nach.

Einstieg

- Wir empfehlen, für das erste Spiel die umseitig abgebildete „Startaufstellung für Einsteiger“ zu übernehmen. Hier sind die Chancen recht ausgewogen.
- Mehr Herausforderungen bietet später dann natürlich die „Startaufstellung für Fortgeschrittene“, bei der jeder Spieler selbst entscheidet, wohin er seine ersten beiden Siedlungen im Nürnberger Umland setzen will. Eine Beschreibung der „Startaufstellung für Fortgeschrittene“ finden Sie im Almanach.

Das Spielziel

Ziel des Spieles ist es, als erster 13 Siegpunkte zu erreichen. Einen Siegpunkt gibt es für jede Siedlung und für jeden Handwerksbetrieb, den man baut. - Dies reicht aber bei weitem nicht aus, um auf 13 Siegpunkte zu kommen. Zusätzliche Siegpunkte gibt es für jedes Wegerecht, das man über eine von der Stadt Nürnberg ausgehende Handelsstraße ausübt. Weitere Siegpunkte erhalten diejenigen, die sich im Laufe des Spiels besonders um den Erhalt und Ausbau der Nürnberger Stadtmauer verdient gemacht haben und in einen der drei Räte Nürnbergs aufgenommen werden.

Spielvorbereitung

(inklusive der Startaufstellung für Einsteiger)

- Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sich die dieser Farbe entsprechenden Zollbalken, Siedlungen und Handwerksbetriebe und legt sie vor sich ab.
- Jeder Spieler setzt zwei seiner Siedlungen und zwei Zollbalken gemäß der Abbildung auf der Rückseite („Startaufstellung für Einsteiger“) auf den Spielplan „Nürnberger Umland“.
- Die fünf Wegerechtkarten, sowie die Ratskarten „Mitglied im Siebenerrat“, „Mitglied im Kleinen Rat“ und „Mitglied im Großen Rat“ werden neben dem Spielplan bereit gelegt.
- **Achtung:** Wenn zu dritt gespielt wird, kommt die Karte „Mitglied im kleinen Rat“ nicht ins Spiel.
- Die Rohstoffkarten werden nach Sorten in 5 Stapel sortiert und offen neben dem Spielplan bereit gelegt.

- Die Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das markierte Feld des Spielplanes gelegt.
- Die 26 Stadtmauerplättchen und die 16 Turmplättchen werden vorsichtig aus dem Stanztableau gebrochen und bereit gelegt.
- Die Prestige-Chips (5er und 1er) und das Gold (5er und 1er) werden vorsichtig aus dem Stanztableau gebrochen und bereit gelegt.
- Jeder Spieler erhält als Startkapital zwei Gold (Wert1).
- Schließlich erhält jeder Spieler für seine mit einem Stern auf der Startaufstellung markierte Siedlung seine ersten Rohstoffträge, das heißt: Für jede mit einer Ertragszahl belegte Landschaft, die an diese Siedlung grenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. Der Spieler mit dem weißen Spielmaterial erhält so beispielsweise für seine mit einem Stern gekennzeichnete Siedlung zwei Rohstoff-Karten Getreide und eine Karte Holz.
- Rohstoffkarten, die man im Lauf des Spieles bekommt, werden immer verdeckt in der Hand gehalten.
- Jeder Spieler, der auf einer Handelsstraße die meisten bzw. bei Gleichheit den ersten Zollbalken gelegt hat, erhält die Wegerechtkarte dieser Straße. Nach der Startaufstellung auf der Rückseite dieser Regel erhält demnach Spieler „weiß“ die Wegerechtkarte „Venedig“, Spieler „rot“ die Wegerechtkarte „Prag“, Spieler „blau“ die Wegerechtkarte „V“ und Spieler „orange“ erhält die Wegerechtkarte „IV“.
- Der lilafarbene Zeitstein wird auf das Startfeld der Zeitleiste (1355) gesetzt.
- Die Raubritterfigur wird auf die Landschaft mit der Raubritterburg (links unten) gestellt.

Der Spielablauf im Überblick

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Aktionen in der angegeben Reihenfolge durch:

1. Ereigniskarte ziehen
2. Handeln und Bauen

Der Spieler kann in beliebiger Reihenfolge:

- handeln, d.h.: mit seinen Mitspielern oder der „Bank“ Rohstoffe tauschen.
- bauen: Siedlungen, Handwerksbetriebe, Stadtmauern, Türme oder Zollbalken legen.
- Handelswaren herstellen und auf den Märkten in Frankfurt, Prag oder Venedig dafür Gold kassieren.

Danach setzt der linke Nachbar das Spiel fort.

Der Spielablauf im Detail

1. Ereigniskarte ziehen

Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er die oberste Ereigniskarte vom verdeckten Stapel zieht und offen auf das Ablagefeld legt.

Eine Ereigniskarte besteht meist aus zwei Abschnitten:

- a) Die Rohstoffträge
- b) Das Ereignis

Zuerst erhalten alle betroffenen Spieler Ihre Erträge, danach wird das Ereignis abgehandelt.

a) Die Rohstoffträge

Die Zahl auf einer Ereigniskarte ist die Ertragszahl. Diese Zahl finden wir auch auf drei Landschaften des Nürnberger Umlandes wieder (Ausnahme: Landschaften mit der Zahl „2“ gibt es nur zweimal).

Jeder Spieler erhält für jede Siedlung, die an eine Landschaft mit der gezogenen Ertragszahl grenzt, eine Rohstoffkarte dieser Landschaft (Siehe Beispiel im Almanach).

b) Das Ereignis

Anschließend werden die Ereignisse ausgeführt. Sollten Fragen zu den Ereignissen auftauchen, ziehen Sie bitte den Almanach zu Rate.

2. Handeln- und Bauen

Der Spieler darf in beliebiger Reihenfolge

- handeln,
- bauen,
- Handelswaren herstellen und verkaufen.

2a) Handeln

Tauschhandel mit Mitspielern

Der Spieler, der am Zug ist, darf mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche(n) Rohstoff(e) er möchte und welche(n) Rohstoff(e) er bereit ist, dafür abzugeben. Auch Gold darf geboten werden. Man kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

Wichtig: Es darf nur mit dem Spieler, der an der Reihe ist, gehandelt werden. Spieler, die nicht an der Reihe sind, dürfen nicht untereinander tauschen.

Tauschhandel mit der Bank

- Der Spieler, der an der Reihe ist, darf auch ohne Partner Rohstoffe mit der „Bank“ tauschen.
- Er kann grundsätzlich im Verhältnis 4:1 tauschen, indem er vier gleiche Rohstoffkarten auf den Vorratsstapel zurücklegt und sich dafür eine Rohstoffkarte seiner Wahl nimmt. Auch Gold kann im Verhältnis 4:1 gegen einen beliebigen Rohstoff eingetauscht werden
- Besitzt der Spieler einen Handwerksbetrieb am Nürnberger Hauptmarkt, kann er günstiger tauschen. Hat er seinen Handwerksbetrieb am 3:1-Feld errichtet, kann er jeden beliebigen Rohstoff (auch Gold) im Verhältnis 3:1 tauschen; hat er einen Handwerksbetrieb an einem der fünf Spezialfelder (mit Rohstoffsymbol) errichtet, kann er den dort abgebildeten Rohstoff im günstigen Verhältnis 2:1 tauschen.

2b) Bauen

Schließlich kann der Spieler, der an der Reihe ist, bauen, um die Anzahl seiner Siegpunkte zu erhöhen.

Dazu muß er bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Baukostentabelle auf der unteren bzw. oberen Seite des Spielplans) abgeben und kann dann dafür entsprechend viele Siedlungen, Handwerksbetriebe oder Zollbalken aus seinem Vorrat nehmen und auf den Spielplan setzen. Wer beispielsweise einen Zollbalken bauen will, legt von seinen Rohstoffkarten eine Lehm- und eine Holzkarte auf die Vorratsstapel zurück und setzt den Zollbalken an den von ihm gewünschten Straßenabschnitt.

Zollbalken

Zollbalken sind Symbole für Zollstationen oder Geleitschutz und ihr Bau kostet ein Holz und ein Lehm. Beim Bau eines Zollbalkens müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Zollbalken werden auf Straßenabschnitte zwischen zwei Kreuzungen gelegt.
- Der erste Zollbalken einer Handelsstraße muß immer an der Ursprungskreuzung der Handelsstraße angelegt werden. Die Ursprungskreuzung liegt an der Stadtgrenze Nürnbergs und trägt eine römische Ziffer.

- Jeder weitere Zollbalken muß direkt an einen bereits vorhandenen, eigenen oder fremden Zollbalken angelegt werden (Siehe auch Startaufstellung auf der Rückseite).
- Auf jeden Straßenabschnitt darf nur ein Zollbalken gelegt werden
- Der Spieler, der den ersten Zollbalken auf eine Handelsstraße gelegt hat, erhält sofort die Wegerechtkarte dieser Handelsstraße.
- Ein Spieler verliert sein Wegerecht an einer Handelsstraße, wenn ein anderer Spieler mindestens einen Zollbalken mehr auf dieser Handelsstraße gebaut hat. Ist dies der Fall, muß er die betreffende Wegerechtkarte an seinen Mitspieler abgeben.

Siedlung

- Eine Siedlung zählt einen Siegpunkt und ihr Bau erfordert je ein Getreide, Lehm, Holz und Wolle. Beim Bau einer Siedlung müssen folgende Regeln beachtet werden:
- Eine Siedlung kann nur auf der Kreuzung einer Handelsstraße gebaut werden.
 - Voraussetzung für den Bau einer oder mehrerer Siedlungen auf Kreuzungen einer Handelsstraße ist, daß der Spieler mindestens einen Zollbalken auf dieser Handelsstraße besitzt.
 - **Wichtig - die Abstandsregel:** Eine Siedlung darf nur dann auf der Kreuzung einer Handelsstraße gegründet werden, wenn zur nächsten Siedlung auf dieser Straße mindestens eine Kreuzung frei bleibt - egal wem die nächste Siedlung gehört.
 - Dagegen muß zwischen zwei Siedlungen, die an verschiedenen Handelsstraßen gebaut wurden, keine Kreuzung frei bleiben.
 - Siedlungen dürfen NICHT auf den fünf mit römischen Ziffern markierten Kreuzungen am Stadtrand von Nürnberg gebaut werden.

Handwerksbetrieb

- Ein Handwerksbetrieb zählt einen Siegpunkt und sein Bau kostet drei Erz und zwei Weizen. Beim Bau von Handwerksbetrieben müssen folgende Regeln beachtet werden:
- Ein Handwerksbetrieb kann auf jedem der 12 mit roten Kreisen gekennzeichneten Bauplätzen des Spielplanes „Die freie Reichsstadt Nürnberg“ gebaut werden.
 - Auf jedem Bauplatz darf nur ein Handwerksbetrieb gebaut werden.
 - Insgesamt können auf dem Spielplan „Die freie Reichsstadt Nürnberg“ bis zu 12 Handwerksbetriebe gebaut werden.

Stadtmauer

- Der Bau einer Stadtmauer kostet ein Lehm und drei Gold. Beim Bau einer Stadtmauer müssen folgende Regeln beachtet werden:
- Eine Stadtmauer wird immer mit Ihrer Breitseite an die äußere Kante eines Stadtfeldes angelegt.
 - Wer die erste Stadtmauer baut, legt sie auf die markierte Stelle des Spielplanes. Weitere Stadtmauern werden dann gegen den Uhrzeigersinn an bereits vorhandene angelegt.
 - Ein Spieler darf in seinem Spielzug auch mehrere Stadtmauern bauen, wenn er die dafür erforderlichen Rohstoffe und das nötige Gold bezahlt.
 - Beim Bauen der Stadtmauern entstehen an bestimmten Stellen offene Dreiecke, die als Bauplätze für Türme dienen.
 - Für jede Stadtmauer, die ein Spieler baut, erhält er einen Prestige-Chip (Wert 1).

- Stadtmauern können von Spielbeginn an gebaut werden (auch ohne Handwerksbetrieb am Bauhof).

Turm

Der Bau eines Turmes kostet ein Lehm, ein Holz und drei Gold. Beim Bau eines Turmes müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Ein Spieler darf einen Turm nur dann bauen, wenn er Besitzer eines Handwerksbetriebes am Bauhof ist!
- Ein Turm kann außerdem nur gebaut werden, wenn zwei Stadtmauern vorhanden sind, die ein offenes Dreieck bilden. In dieses Dreieck hinein wird der Turm gebaut (Beispiel siehe Almanach).
- Für jeden Turm, den ein Spieler baut, erhält er **zwei** Prestige-Chips (Werte je 1).

(Wie sich Prestige-Chips in Siegpunkte verwandeln lassen, erfahren Sie im Regelpunkt „Die Ratskarten“)

2c) Handelswaren produzieren und verkaufen

- Je zwei Stadtfeldern im Nürnberger Stadtgebiet ist ein Produktionsfeld zugeordnet. In einem Produktionsfeld ist die Handelsware abgebildet, die in den beiden Stadtfeldern hergestellt wird. Es gibt fünf verschiedene Handelswaren: Papier, Rüstungen, Helme, Zirkel, Tand.
- Die außerdem in den Produktionsfeldern abgebildeten Rohstoffe zeigen, welche und wie viele Rohstoffe man abgeben muß, um die abgebildete Handelsware herzustellen.
- Für produzierte Handelswaren gibt es keine Besitzkarten. Wer die zur Herstellung einer Handelsware notwendigen Rohstoffe abgegeben hat, erhält dafür sofort Gold.
- Die Höhe der Goldeinnahmen ist davon abhängig, ob die Handelsware nach Frankfurt, Prag oder Venedig verkauft werden muß. Der Verkaufsort ist auf dem Ortsschild neben dem Produktionsfeld angegeben. Über dem Ortsschild ist die Anzahl der Goldmünzen abgebildet, die der Spieler für die Handelsware erhält.
- Wer seine Handelswaren nach Frankfurt, Prag oder Venedig verkauft muß an den augenblicklichen Besitzer des betreffenden Wegerechts für jede verkaufte Handelsware so viel Gold als „Wegezoll“ zahlen, wie unterhalb des Ortsschildes abgebildet sind.
- Wer Handelswaren verkauft und selbst das Wegerecht an der zu dieser Stadt führenden Handelsstraße besitzt, muß natürlich keinen Zoll bezahlen.
- Verfügt ein Spieler über genügend passende Rohstoffe, kann er in seinem Zug durchaus **auch mehrere** Handelswaren herstellen und zu Gold machen.
- Handwerk hat goldenen Boden. Wer einen **Handwerksbetrieb** in der Stadt Nürnberg besitzt, darf die Handelswaren, die er in den angrenzenden Stadtfeldern produziert, zum doppelten Preis verkaufen. Mehrere Handwerksbetriebe an einem Stadtfeld führen jedoch nicht zu einer weiteren Steigerung der Goldeinnahmen.
- Wer zum doppelten Preis verkauft, muß aber nicht die doppelten Zollgebühren an den Besitzer des Wegerechtes zahlen.

Weitere Spielelemente

Der Raubritter „Epplein von Gailingen“

- Wird die Ereigniskarte „Raubritter“ gezogen, so erhält **kein** Spieler Rohstoffträge.
- Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten („Gold“ zählt nicht mit!) besitzen, wählen die Hälfte davon aus und legen sie auf die jeweiligen Vorratsstapel. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.

- Danach muß der Spieler den Raubritter auf eine andere beliebige Landschaft im Nürnberger Umland versetzen.
- Solange der Raubritter auf einer Landschaft sitzt, wirft diese Landschaft für keinen Spieler Ertrag ab.
- Der Spieler, der die Ereigniskarte „Raubritter“ gezogen hat, darf nun noch **einem** seiner Mitspieler eine Rohstoffkarte (kein Gold) rauben, d.h. aus der verdeckten Kartenhand des betroffenen Spielers blind eine Rohstoffkarte ziehen.

Die Wegerechtkarten

Wer entlang einer Handelsstraße die meisten Zollbalken gebaut hat, erhält die Wegerecht-Karte dieser Handelsstraße. Eine Wegerechtkarte zählt einen Siegpunkt und verhilft Ihrem Besitzer über die Ereigniskarten „Wegezoll“ oder über Handelswaren-Verkäufe der Mitspieler zu zusätzlichen Goldeinnahmen.

Die Ratskarten

- Für den Ausbau der Stadtmauer gibt es Prestige-Chips. Diese Prestige-Chips berechtigen zum Besitz gestaffelter Ratskarten von 2 bis 4 Siegpunkten.
- Der erste Spieler, der durch den Bau von Mauerteilen oder Türmen drei Prestige-Chips besitzt, erhält die höchste Ratskarte „Mitglied im Siebennerrat“. Sie erhöht das Siegpunkt-Konto des Spielers um vier Punkte.
 - Wer als nächster drei Prestige-Chips besitzt, erhält die Ratskarte „Mitglied im Kleinen Rat“ (3 Siegpunkte).
 - Für den dritten mit drei Prestige-Chips bleibt noch die Ratskarte „Mitglied im Großen Rat“ (2 Siegpunkte).
 - Beim Spiel mit drei Personen erhalten nur zwei Spieler eine Ratskarte. Der erste Spieler, mit drei Prestige-Chips, darf sich die höchste Ratskarte „Mitglied im Siebennerrat“ (4 Siegpunkte) nehmen. Wer als zweiter drei Prestige-Chips erhält die Siegpunktkarte „Mitglied im Großen Rat“ (2 Siegpunkte).

Ratskarten können Ihren Besitzer wechseln!

Sobald ein Spieler mehr Prestige-Chips als ein anderer Spieler besitzt, darf er diesem Spieler dessen Ratskarte abnehmen und muß ihm dafür seine eigene geben. Gibt es mehrere Spieler mit gleich vielen Prestige-Chips, darf er sich den Spieler aussuchen, mit dem er die Ratskarte tauscht.

Wichtig: Sobald ein Spieler mindestens 12 Prestige-Chips besitzt, ist seine Ratskarte sicher und kann ihm nicht mehr abgenommen werden, auch wenn ein anderer Spieler über mehr Prestige-Chips verfügt.

Zeitleiste

- Jedesmal, wenn eine (Ereigniskarte dazu auffordert, wird der Zeitstein um ein Feld vorgezogen.
- Erreicht der Zeitstein ein rötlich markiertes Feld (1370 und 1385) muß der Stapel mit allen Ereigniskarten (also auch mit den bis dahin schon abgelegten) neu gemischt werden.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten beendet werden:

- 1.) Ein Spieler gewinnt, sobald er an der Reihe ist und während seines Zuges 13 Siegpunkte erreicht.
- 2.) Der Zeitstein wird auf der Zeitleiste ins Jahr 1400 („Spielende“) gezogen. Es gewinnt der Spieler, der in diesem Moment die meisten Siegpunkte besitzt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die höchste Ratskarte besitzt.