



Einleitung

Das kleine Königreich Emara kann auf gute Zeiten zurückblicken: Unter der Herrschaft des weisen Königs Theodorus sind Kriege, Aufstände und sonstige Unannehmlichkeiten eine ferne Erinnerung geworden. Stets lag dem König das Wohl seiner Untertanen mehr am Herzen als reine Macht und schnöder Mammon.

So soll nun auch die Thronfolge im Sinne des Volkes geregelt werden: Nur die Person soll die Krone tragen, die sich ebenso gut um die Bürger Emaras zu kümmern weiß.

Um die Fähigkeiten der Bewerber zu beurteilen, hat sich der König gemeinsam mit seinem Rat eine Aufgabe ausgedacht, die gleichzeitig einen praktischen Nutzen hat:

Sein Nachfolger soll werden, wer die meisten der in die Hauptstadt zuwandernden Bürger von sich überzeugen kann.

Das wird aber nur gelingen, wenn ihnen auch ein Dach über dem Kopf verschafft werden kann - daher gehört es zu den wichtigsten Aufgaben, sich um die Bautätigkeiten in der Stadt zu kümmern.

Ihr, ein paar vielversprechende junge Adlige, seid nun geladen, euch dem Wettstreit um die Krone und die Gunst des Volkes zu stellen. Keine Sorge vor der großen Aufgabe, denn euch stehen zwei Mitglieder des königlichen Rates zur Seite, die euch behilflich sein und eure Weisungen in Stadt und Land umsetzen werden.

Wird es euch gelingen, in die Fußstapfen des alten Königs zu treten? Die Krone von Emara erwartet euch!

Spielmaterial



1 Punkteleiste



4 Orte „Land“



4 Orte „Stadt“



1 Ablage-tafel für Adelskarten



4 Spielertafeln



16 Bücher



12 Siegelringe



12 Goldmünzen



12 Brote



12 Gunstplättchen



4 Spendenmarker



4 Geschenkmarker



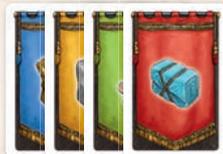
1 Punktmarker für Brot



1 Punktmarker für Stein



1 Statue (vor der ersten Partie aus 3 Teilen zusammensetzen)



36 Aktionskarten



20 Adelskarten



14 Ereigniskarten



22 Beraterkarten (16xA und 6xB)



4 Spielzugübersichten



Rohstoffe: 11 Holz, 11 Tuch, 11 Getreide, 11 Stein



16 Handwerker



8 Ratsmitglieder



4 Bürger



4 Häuser

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Allgemeine Hinweise

➔ Zweisprachige Karten

Bis auf die Aktionskarten sind alle Karten auf der einen Seite deutsch- und auf der anderen Seite englischsprachig. Zur einfacheren Sortierung haben wir die deutsche Seite mit weißen, die englische mit schwarzen Rändern versehen. Dreht die Karten bei der Spielvorbereitung jeweils auf die gewünschte Seite.



➔ Rückseiten der Spielplanteile

Die Seiten der Spielplanteile unterscheiden sich nur durch die Farbgebung des Hintergrunds. Sucht euch die Seite aus, die euch besser gefällt.



➔ Spielerzahlabhängige Unterschiede

Die Besonderheiten für das Solospiel sind auf Seite 11 erklärt. Ansonsten besteht der einzige spielerzahlabhängige Unterschied darin, wie ihr bei den grün markierten Punkten **4**, **5** und **7** der Spielvorbereitung die Geschenk-, Spenden- und Punktmarker auf den Orten „Burg“, „Kirche“ und „Baustelle“ platziert.



Jeweils eine Seite der Marker zeigt dieses Symbol: 



Verwendet diese Seite beim Spiel zu zweit oder zu dritt, ansonsten verwendet die andere Seite.

➔ Menge des Spielmaterials

Die Menge der Rohstoffe, Brote, Bücher, Siegelringe und Goldmünzen soll nicht begrenzt sein. Sollte der Vorrat einmal wider Erwarten nicht ausreichen, behelft euch bitte mit beliebigem Ersatzmaterial.

17 Mischt eure 9 **Aktionskarten** und legt sie in einem verdeckten Stapel neben euer Spielertableau.

Nehmt die oberen 3 Aktionskarten auf die Hand.

16 Lost aus, wer anfängt. Wenn du anfängst, nimmst du dir die Statue und stellst deine **Ratsmitglieder** auf die beiden Orte, deren Symbole auf der obersten Ereigniskarte abgebildet sind:



Alle anderen stellen ihre Ratsmitglieder im Uhrzeigersinn auf die folgenden Orte.

Nehmt euch 1 Rohstoff des Ortes auf dem Spielplan „Land“, auf dem euer Ratsmitglied steht.

Anmerkung: Die weiblichen und männlichen Ratsmitglieder haben keine unterschiedliche Funktion.

15 Stellt eure **Handwerker** oben links auf euer Spielertableau, auf die dafür vorgesehenen Felder.



14 Stellt eure **Bürger** auf der Punkteleiste auf das Startfeld „0“. Stellt eure Häuser auf das Feld, das auf der obersten Ereigniskarte angegeben ist (siehe rechts: Hier wäre das Startfeld die „30“).



Ausnahme: Für eure erste Partie empfehlen wir euch, die Häuser auf die „35“ zu stellen. Je niedriger das Startfeld ist, desto schwieriger ist das Spiel. Ihr könnt euch aber auch auf ein Startfeld einigen.

1 Spielplan „Land“: Legt die 4 Orte (Wald, Acker, Steinbruch, Weberei) in zufälliger Anordnung aneinander.

2 Legt die 4 Rohstoffsorten als Vorrat auf die entsprechenden Orte. Legt außerdem die Brote auf den Acker.

3 Spielplan „Stadt“: Legt die 4 Orte (Burg, Kirche, Markt, Baustelle) in zufälliger Anordnung aneinander.



11 Legt die aus 2 Teilen bestehende **Punkteleiste** neben die 3 anderen Spielpläne.

12 Mischt die **Ereigniskarten** und legt sie als offenen Stapel bereit.

13 Nehmt euch je 1 **Spielertableau**, 1 **Spielzugübersicht** und das **Material in eurer Spielerfarbe**: 8 Holzfiguren (4 Handwerker, 1 Bürger, 2 Ratsmitglieder und 1 Haus) und 9 Aktionskarten.

4 Burg: Legt die Siegelringe auf den dafür vorgesehenen Platz.

Dreht die 4 Geschenkmarker auf die zur Spielerzahl gehörende Seite und legt sie so auf den Plan, dass die schwarzen Ziffern zu den Rohstoffsymbolen zeigen.

Ausnahme für **2 Spieler**: Dreht die Marker für Stein und Tuch auf die „2“.



5 Kirche: Mischt die Gunstplättchen und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Legt die Bücher daneben.

Dreht die 4 Spendenmarker auf die zur Spielerzahl gehörende Seite und legt sie so auf den Plan, dass die schwarzen Ziffern zu den Rohstoffsymbolen zeigen.

Ausnahme für **2 Spieler**: Dreht die Marker für Holz und Getreide auf die „2“.



6 Markt: Legt die Goldmünzen auf den vorgesehenen Platz.



7 Baustelle: Dreht die Punktmarker für Stein und Brot auf die zur Spielerzahl gehörende Seite.

Legt sie so auf den Ort, dass die schwarzen Ziffern zum Stein- und zum Brotsymbol zeigen.

Ausnahme für **2 Spieler**: Dreht beide Punktmarker im Uhrzeigersinn bis zur nächsten Ziffer.



8 Berater: Mischt die Beraterkarten vom Typ A (siehe rechts) und legt 8 davon auf die dafür vorgesehenen Felder (also je 2 pro Ort in der Stadt). Legt den Rest zurück in die Spieleschachtel.



9 Mischt die Beraterkarten vom Typ B (siehe rechts) und legt sie wie abgebildet als offenen Nachziehstapel aus.



10 Sortiert die **Adelskarten** zunächst nach deren Bezeichnungen.

Sortiert sie dann für jede dieser 5 Bezeichnungen absteigend nach Punkten (nicht nötig beim Baron).

Legt die 5 Stapel auf das zugehörige Tableau.

Überblick

Jeder von euch versucht, im Laufe des Spiels die meisten „zufriedenen Bürger“ für sich zu gewinnen – diese **Bürgerpunkte** zählt ihr mit eurem Bürger auf der Punktleiste.

Allerdings sind diese Bürger bei Spielende nur dann mit euch zufrieden, wenn ihr ihnen auch ein Dach über dem Kopf bieten könnt. Daher müsst ihr euch nicht nur um viele Bürger, sondern auch um deren Unterbringung kümmern - eure Bautätigkeit messt ihr in **Baupunkten** mit eurem Haus auf der Punktleiste.



Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Bürgerpunkte hat – es werden aber höchstens so viele Bürgerpunkte gewertet, wie ihr Baupunkte habt!

Im Verlaufe des Spiels führt ihr verschiedene **Aktionen** aus:

Mit dem Ausspielen einer **Aktionskarte** löst ihr zum einen die zugehörige Aktion aus.

Zudem löst ihr damit auch eine Bewegung und somit eine Aktion eines eurer beiden **Ratsmitglieder** aus: Auf dem Spielplan „Land“ erhaltet ihr dadurch Rohstoffe, die ihr auf dem Spielplan „Stadt“ nutzbringend einsetzen könnt.



Mit den gesammelten Rohstoffen könnt ihr in **Zusatzaktionen** Handwerker einstellen und Berater anwerben, die euch im weiteren Verlauf helfen werden; außerdem könnt ihr euren Adelstitel erhöhen, was für euren guten Ruf sorgt und damit mehr Bürger anlockt.

Um an die benötigten **Punkte** zu kommen, habt ihr verschiedene Möglichkeiten:

Baupunkte erhaltet ihr beispielsweise an der Baustelle, wenn ihr die für den Bau benötigten Steine und Holz liefert. Außerdem erhaltet ihr sie an der Burg bei Abgabe von Büchern und mit Hilfe des einen oder anderen Beraters.

Um **Bürgerpunkte** zu erhalten, könnt ihr Brote an die Baustelle liefern, um die Arbeiter zu ernähren, oder Steine, um den Bau zu unterstützen. Weitere Möglichkeiten bieten sich euch durch die Erhöhung eures Adelstitels, das Anwerben von Beratern und der Spende von Büchern auf dem Markt.



Spielablauf

Das Spiel dauert **6 Runden**, in denen ihr je **3 Spielzüge** ausführt.

Jede **Runde** läuft folgendermaßen ab:

1. Ereigniskarte

Legt die oberste Ereigniskarte zurück in die Schachtel. Das Ereignis auf der nun oben liegenden Karte tritt meist sofort für alle ein. Manche Ereignisse treten erst am Rundenende ein.

Eine Erläuterung aller Ereigniskarten findet ihr auf Seite 10 im Kapitel „Ereigniskarten“.

2. Spielzüge

Es beginnt, wer die Statue hat, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

In jedem eurer Spielzüge spielt ihr 1 Aktionskarte aus der Hand auf einen freien Ablageplatz eures Spielertableaus und führt in beliebiger Reihenfolge jeweils **1 Kartenaktion, 1 Bewegungsaktion und ggf. Zusatzaktionen** aus.

Details dazu findet ihr im Kapitel „Spielzug“ auf der nächsten Seite.



3. Rundenende

Nachdem ihr je 3 Spielzüge durchgeführt, also alle 3 Handkarten auf die Ablageplätze ausgespielt habt, **endet eine Runde**:

- Falls sich das aktuelle Ereignis auf das Rundenende bezieht, tritt es jetzt ein.
- Gebt die Statue im Uhrzeigersinn weiter.
- Dreht die 3 ausgespielten Aktionskarten auf den Ablageplätzen eures Spielertableaus um, somit gelten diese für die nächste Runde wieder als „frei“.
- Nur am Ende der 3. Runde: Mischt alle 9 Aktionskarten und bildet einen neuen Nachziehstapel.
- Nehmt die oberen 3 Aktionskarten von eurem Nachziehstapel auf die Hand.

Nach 6 Runden folgt die **Schlusswertung** und somit das **Spielende**.

Spielzug

Spiele 1 Karte aus deiner Hand auf einen beliebigen freien Ablageplatz deines Tableaus.

Die ausgespielte Karte gibt an, welche **Kartenaktion** du ausführst.

Der Ablageplatz der Karte bestimmt deine **Bewegungsaktion**, mit der du eines deiner Ratsmitglieder entsprechend um 1, 2 oder 3 Schritte voranziehst.

Dazu darfst du bis zu 3 verschiedene **Zusatzaktionen** ausführen, wenn du die Kosten dafür bezahlen kannst.

Alle diese Aktionen darfst du in **beliebiger Reihenfolge** ausführen, allerdings musst du jede Aktion vollständig abschließen, bevor du die nächste Aktion beginnst.



Kartenaktion

Führe aus, was auf deiner **Aktionskarte** steht:



Nimm dir 1 Holz/1 Stein/1 Tuch/1 Getreide/1 Siegelring.



Du darfst 1 Rohstoff abgeben und 1 Goldmünze nehmen oder 3 Rohstoffe abgeben und 2 Goldmünzen nehmen.



Bewege eines deiner Ratsmitglieder um genau 1 Schritt. Du darfst die Aktion des Ortes ausführen, an dem das Ratsmitglied stehen bleibt.

Anmerkung: Diese Aktion entspricht einer Bewegungsaktion um 1 Schritt und wird im nächsten Abschnitt erklärt.



Du darfst dort, wo eines deiner Ratsmitglieder steht, die Zusatzaktion „Handwerker einstellen“ oder „Berater anwerben“ ausführen. Dabei gibst du 1 Rohstoff weniger ab als üblich.

Anmerkung: Details zu den Zusatzaktionen findest du im Kapitel „Zusatzaktionen“ auf Seite 7.



Du darfst die Aktion eines Ortes in der Stadt ausführen, unabhängig davon, wo dein Ratsmitglied steht.

Anmerkung: Die Orte der Stadt werden auf der nächsten Seite erläutert.

Bewegungsaktion

Bewege eines deiner **Ratsmitglieder** um genau so viele Schritte im Uhrzeigersinn, wie der Ablageplatz der Karte anzeigt. Du darfst also **keine Schritte verfallen** lassen!

Es dürfen beliebig viele Ratsmitglieder auf einem Ort stehen.

Dort, wo das Ratsmitglied stehenbleibt, darfst du die dem Ort zugeordnete Aktion ausführen.

Die Orte und deren Aktionen sind im Folgenden beschrieben.

Aktionen der Orte auf dem Land



Weberei, Acker, Steinbruch, Wald

Nimm dir den Rohstoff, der an dem Ort angezeigt ist: 1 Tuch, 1 Getreide, 1 Stein oder 1 Holz.

Zusätzlich hast du für jeden deiner **Handwerker** an diesem Ort die Wahl zwischen den folgenden Optionen:

➔ Nimm dir den gleichen Rohstoff noch 1x.

➔ Gib 1 Getreide ab und nimm dir 1 Brot.



Aktionen der Orte in der Stadt



Kirche

- ➔ Du darfst **1 Spende** durchführen:
Wähle eine Rohstoffsorte. Gib so viele Rohstoffe ab, wie der zugehörige Marker anzeigt. Drehe anschließend diesen Marker im Uhrzeigersinn bis zur nächsten Ziffer*.
Für die Spende erhältst du 2 Belohnungen:

- Nimm dir **1 Buch**. 

Anmerkung: Bücher stehen für Wissen. Mit ihnen kannst du in der Burg Baupunkte oder auf dem Markt Bürgerpunkte bekommen.

- Außerdem erhältst du **1 Gunst** der Kirche:
Nimm dir 3 Gunstplättchen vom Stapel, suche dir 1 davon aus und lege es offen neben dein Spielertableau. Lege die anderen beiden auf einen offenen Ablagestapel. Ist der Nachziehstapel leer, mische den Ablagestapel und bilde daraus den neuen Nachziehstapel.



Wenn dein Ratsmitglied das nächste Mal den Ort betritt, der auf dem Gunstplättchen abgebildet ist, oder du hier eine Aktion ausführst, darfst du dir die auf dem Gunstplättchen abgebildete Belohnung nehmen. Lege dann das oder die Plättchen auf den Ablagestapel. Details dazu findest du im Kapitel „Gunstplättchen“ auf Seite 9.



Beispiel: Der Spendenmarker zeigt 1 Tuch an. Du spendest 1 Tuch und drehst danach den Spendenmarker weiter auf die „2“. Die nächste Spende mit Tuch erfordert demnach 2 Tuch.



Burg

Du hast 2 Aktionsmöglichkeiten, die du jeweils 1x ausführen darfst:

- ➔ Du darfst dem König **1 Geschenk** machen:
Wähle 1 Rohstoffsorte. Gib so viele Rohstoffe ab, wie der zugehörige Marker anzeigt. Drehe anschließend diesen Marker im Uhrzeigersinn bis zur nächsten Ziffer*.
Für das Geschenk erhältst du 1 Belohnung:

- Nimm dir **1 Siegelring**. 

Anmerkung: Siegelringe stehen für deinen Einfluss beim König. Du brauchst sie zum Erlangen eines Adelstitels, außerdem kannst du sie bei einigen Ereignissen einsetzen.

- ➔ Gib genau **1 Buch** ab, um 5 Baupunkte zu erhalten.



Markt

Du hast 2 Aktionsmöglichkeiten, die du jeweils 1x ausführen darfst:

- ➔ Gib **1 beliebigen Rohstoff** ab und nimm dir **1 Goldmünze**. 
- Du darfst 1 Goldmünze jederzeit anstelle eines beliebigen Rohstoffes verwenden.

Anmerkung: Goldmünzen brauchst du zum Erlangen eines Adelstitels.

- ➔ Gib 1-5 Bücher ab, um dafür Bürgerpunkte zu erhalten. Wie viele, zeigt dir die folgende Tabelle:

| Bücher | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------------|---|---|----|----|----|
| Bürgerpunkte | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 |



Baustelle

Du hast 3 Aktionsmöglichkeiten, die du jeweils 1x ausführen darfst:

- ➔ Gib **1 Stein** ab. Du erhältst 5 Baupunkte und die auf dem Punktmarker angezeigte Anzahl an Bürgerpunkten. Drehe danach den Punktmarker im Uhrzeigersinn bis zur nächsten Ziffer*.
- ➔ Gib **1-3 Brote** ab. Du erhältst für jedes abgegebene Brot die auf dem Punktmarker angezeigte Anzahl an Bürgerpunkten. Drehe danach den Punktmarker im Uhrzeigersinn bis zur nächsten Ziffer*.
- ➔ Gib **1 oder 3 Holz** ab, um Baupunkte zu erhalten:
 - 1 Holz: Du erhältst 5 Baupunkte
 - 3 Holz: Du erhältst 10 Baupunkte

* Wenn einer der Marker in der Burg, in der Kirche oder auf der Baustelle auf die schwarze Ziffer oder das Spielersymbol gedreht wird, nehmt ihn aus dem Spiel. Für den Rest des Spiels gilt der auf dem Ort aufgedruckte Wert.

Zusatzaktionen

Zusätzlich zur Karten- und Bewegungsaktion darfst du jederzeit in deinem Spielzug die 3 verschiedenen Zusatzaktionen jeweils 1x ausführen – solange du die Kosten dafür bezahlen kannst.



Zusatzaktion „Adelstitel erhöhen“

Es gibt 5 Adelstitel im Spiel, die du in der folgenden Reihenfolge erwerben kannst: Baron, Graf, Fürst, Markgraf, Herzog. Dabei darfst du keinen Adelstitel überspringen!

Um deinen Adelstitel zu erhöhen, musst du die dafür geforderte Anzahl an Goldmünzen und Siegelringen abgeben.

Du erhältst sofort die auf der Adelskarte angegebenen Bürgerpunkte. Schiebe die erworbene Adelskarte unter dein Spielertableau (siehe rechts).



Zusatzaktion „Handwerker einstellen“

Handwerker erhöhen deinen Ertrag eines Ortes auf dem Land.

Wähle eine freie Hütte an dem Ort, an dem sich dein Ratsmitglied auf dem Land befindet. Gib die auf der Hütte angezeigten Rohstoffe ab und platziere den auf deinem Tableau am weitesten links stehenden Handwerker vor der Hütte.



Beispiel: Du bist Gelb und möchtest einen Handwerker einstellen. Der Platz für die Kosten von 2 Holz ist besetzt, daher gibst du 1 Holz und 1 Tuch ab und platzierst deinen Handwerker.

Du erhältst sofort die auf dem Spielertableau unter dem eingesetzten Handwerker abgebildete Anzahl von Bürgerpunkten.

Anmerkung: Du darfst mehrere Handwerker an jedem Ort haben.



Zusatzaktion „Berater anwerben“

Wähle einen Berater des Ortes, an dem sich dein Ratsmitglied in der Stadt befindet.

Gib die oben auf der Beraterkarte angezeigten Rohstoffe ab, nimm dir die Beraterkarte und lege sie links neben das Porträt deines Spielertableaus (siehe rechts).

Fülle den leergewordenen Platz mit dem obersten Berater vom Nachziehstapel auf (solange der Vorrat reicht).

Du erhältst sofort die links unten auf der Karte angezeigten Bürgerpunkte.

Die meisten Berater bringen außerdem eine hilfreiche Funktion oder eine weitere Belohnung mit.

Eine Übersicht über alle Berater findest du im Kapitel „Berater“, Seiten 8–9.



Spielende

Das Spiel endet **nach 6 Runden**, also wenn ihr das zweite Mal euren Aktionskartenstapel durchgespielt habt.

Nun führt ihr die **Schlusswertung** durch:

Für jeden Siegelring in eurem Besitz erhaltet ihr 2 Punkte. Je Goldmünze, Buch, Brot, Gunstplättchen und für je 2 Rohstoffe in eurem Vorrat erhaltet ihr 1 Punkt. Diese Punkte dürft ihr beliebig auf Bürger- und Baupunkte aufteilen und die entsprechenden Figuren vorwärts ziehen.

Vergleicht nun eure Bürger- und eure Baupunkte: Der niedrigere Wert von beiden ist euer Endergebnis.

Es gewinnt, wer das höchste Ergebnis erzielt hat, also wer die meisten Bürger mit einem Dach über dem Kopf versorgen konnte.

Im Falle eines Gleichstandes prüft ihr für die Beteiligten in folgender Reihenfolge, wer besser abgeschnitten hat:

1. wer mehr Punkte mit seinem „höheren“ Punktmarker (Bürger oder Haus) erzielt hat,
2. wer den höheren Adelstitel erreicht hat,
3. wer mit seinem höchsten Adelstitel mehr Bürgerpunkte erzielt hat.

Steht es dann immer noch gleich, teilt ihr euch die Platzierung.

Beispiel: Emma (rot) hat 66 Bürgerpunkte und 68 Baupunkte, also ergeben sich für Emma 66 Punkte, da der kleinere Wert zählt.

Jakob (gelb) hat insgesamt 60 Punkte (69 Bürgerpunkte und 60 Baupunkte), Hugo (blau) kommt auf 65 Punkte (71 Bürgerpunkte und 65 Baupunkte).

Somit hat Emma das Spiel vor Hugo und Jakob gewonnen.



Erklärung der Karten und Plättchen

Berater

Du darfst in jedem deiner Spielzüge 1 Berater anwerben, indem du seine Kosten bezahlst.

Für den Rest des Spiels steht er dir mit seiner Fähigkeit zur Seite.

Für jeden Berater erhältst du sofort Bürgerpunkte, wie auf der Karte links unten angegeben. Zusätzlich haben Berater eine Fähigkeit, die du – je nach Berater – entweder sofort, 1x pro Spielzug oder beliebig oft nutzen darfst.

Berater Typ A (kommen zu Beginn ins Spiel):

Die Zahlen in Klammern zeigen die Bürgerpunkte, die du sofort und einmalig beim Anwerben erhältst.

Sofort und einmalig:



Münzmeister:
Nimm dir 1 Goldmünze. (+ 6)



Archivar:
Nimm dir 2 Bücher. (+ 2)



Goldschmiedin:
Nimm dir 1 Siegelring. (+ 5)



Zimmermann:
Erhalte 10 Baupunkte. (+ 1)

1x pro Zug, auch direkt nach dem Anwerben:



Bäckerin:
Gib 1 Tuch und 1 Getreide ab und nimm dir 1 Brot oder gib 1 Tuch und 2 Getreide ab und nimm dir 2 Brote. (+ 3)



Schulmeisterin:
Gib 2 beliebige Rohstoffe ab und nimm dir 1 Buch. (+ 3)



Stadtvogt:
Gib 1 Siegelring ab und erhalte 5 Baupunkte. (+ 5)



Schneiderin:
Gib 1 Tuch ab und erhalte 2 Bürgerpunkte. (+ 5)



Grundbesitzer:
Gib 1 Tuch und 1 Bürgerpunkt ab und erhalte 5 Baupunkte. (+ 3)



Händlerin:
Gib 1 Rohstoff ab und nimm dir 1 anderen Rohstoff. (+ 2)

Dauerhafte Fähigkeiten (diese dürfen noch im selben Zug benutzt werden, auch direkt nach dem Anwerben):



Kämmerer:
Du darfst jederzeit Siegelringe in Goldmünzen tauschen und umgekehrt. (+ 6)



Magister:
Du brauchst beim Anwerben jedes weiteren Handwerkers oder Beraters nur die Anzahl der Rohstoffe beachten, nicht die Sorte. (+ 3)



Bürgermeisterin:
Du erhältst für jedes Geschenk in der Burg zusätzlich 2 Bürgerpunkte. (+ 5)



Administrator:
Du brauchst beim Anwerben jedes weiteren Handwerkers oder Beraters kein Ratsmitglied am Ort zu haben. (+ 5)



Äbtissin:
Nimm dir bei jeder Spende in der Kirche zusätzlich 1 Buch. (+ 2)



Werkzeugmacher:
Wenn du Baupunkte erhältst, erhältst du 2 Baupunkte zusätzlich. Das gilt nicht bei der Schlusswertung. (+ 2)

Berater Typ B (für den Nachziehstapel):



Sir Christiaan:
Du erhältst sofort und einmalig 8 Bürgerpunkte.



Lady Marie:
Du erhältst sofort und einmalig 8 Bürgerpunkte.



Sir Carl:
Du erhältst sofort und einmalig 10 Bürgerpunkte.



Lady Frida:
Du erhältst sofort und einmalig 12 Bürgerpunkte.



Sir Gustave:
Du erhältst sofort und einmalig 12 Baupunkte.



Sir Antoni:
Du erhältst sofort und einmalig 15 Baupunkte.

Gunstplättchen

Die Gunstplättchen zeigen links oben das Symbol für jeweils 1 der 4 Orte in der Stadt, an dem du sie einlösen darfst. Rechts unten zeigen sie eine der folgenden Belohnungen, die du dafür erhältst:



3 Bürgerpunkte



5 Baupunkte



1 Buch



1 Siegelring



1 Goldmünze

Du darfst die Gunst einlösen, wenn du den angezeigten Ort mit deinem Ratsmitglied betrittst oder die Kartenaktion für den Ort ausführst. Lege das Gunstplättchen anschließend auf den Ablagestapel.

Anmerkung: Du erhältst die Belohnung auch dann, wenn du die Aktion des Ortes nicht ausführst.

Ereigniskarten

Am Anfang jeder Runde (also insgesamt 6x) tritt ein neues Ereignis ein, indem die oberste Karte des Stapels entfernt wird.

Folgende Ereignisse können durch die dann offen liegende Karte eintreten:

Ihr erhaltet sofort jeder 1 Rohstoff:



Die Rodung des alten Waldes:
Nehmt 1 Holz.



Eine reiche Ernte:
Nehmt 1 Getreide.



Steine aus Übersee:
Nehmt 1 Stein.



Beste Wolle für feinstes Tuch:
Nehmt 1 Tuch.

Ihr könnt am Ende der Runde 1 Belohnung erhalten.

Dafür müsst ihr am Ende der Runde, also nachdem alle Spieler ihre 3 Spielzüge beendet haben, etwas abgeben:



Die große Hungersnot:
Wer 1 Getreide abgibt, erhält 3 Bürgerpunkte.
Wer 2 Getreide oder 1 Siegelring abgibt, erhält 5 Bürgerpunkte.



Ein Almosen für die Armen:
Wer 1 Goldmünze oder 1 Siegelring abgibt, erhält 4 Bürgerpunkte.



Neues Wissen in alten Büchern:
Wer 1 Buch oder 1 Siegelring abgibt, erhält 5 Baupunkte.

Änderung einer Regel für die Dauer einer Runde:



Der frühe Winter:
Wenn ihr Baupunkte erhaltet, erhaltet ihr 1 Punkt weniger als vorgesehen.
Das gilt nicht für die Schlusswertung.



Händler aus fernen Landen:
Auf dem Markt dürft ihr 1 zusätzlichen Rohstoff abgeben, um 1 zusätzliche Goldmünze zu erhalten.



Der lange Sommer:
Wenn ihr Baupunkte erhaltet, erhaltet ihr 2 Punkte zusätzlich.
Das gilt nicht für die Schlusswertung.



Fromme Spende an die Kirche:
Ihr erhaltet für jede Spende in der Kirche 3 Bürgerpunkte zusätzlich.



Beliebt am Hof, geliebt vom Volk:
Ihr erhaltet bei jeder Erhöhung eures Adelstitels 2 Bürgerpunkte zusätzlich.



Ein Geschenk in Volkes Namen:
Ihr erhaltet für jedes Geschenk in der Burg 3 Bürgerpunkte zusätzlich.



Gute Arbeitslage:
Ihr gebt beim Anwerben eines Beraters 1 Rohstoff weniger ab.

Solospiel

Du trittst gegen Viktoria, eine virtuelle Mitspielerin, an. Sie sammelt ausschließlich Bürgerpunkte, also keine Baupunkte. Dabei hast du 2 Varianten zur Auswahl:

Einzelpartien: Jagd auf die Highscores!

Dein Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen.

Mit dem Startfeld deines Hauses kannst du den Schwierigkeitsgrad einstellen: Wir empfehlen Startfelder von 15 (schwierig) bis 40 (leicht), für jedes Startfeld darfst du dir einen eigenen Highscore notieren.

Du spielst zwar gegen Viktoria, aber ihr Ergebnis ist für deinen Highscore unwichtig. In dieser Variante dient sie lediglich dazu, dir die Adelskarten streitig zu machen und dir die hohen Wertungen an der Baustelle zu erschweren.

Kampagne: Wie weit kannst du das Startfeld deines Hauses „zurückspielen“?

Das Ziel deiner Kampagne ist es, mit deinem Haus auf einer möglichst niedrigen Ziffer zu beginnen und trotzdem gegen Viktoria zu gewinnen. Dazu musst du **mehr** Punkte haben als Viktoria, ein Unentschieden reicht nicht!

Das niedrigste Haus-Startfeld, von dem aus du noch gewinnen konntest, ist dein **Highscore für die Kampagne**. Bei 2 Partien mit dem gleichen Startfeld entscheidet die erreichte Punktzahl über das bessere Ergebnis.

Es gelten folgende **Regeln zur Anpassung des Startfeldes**:

- ➔ Bei deiner **ersten Partie** startest du mit dem Haus auf dem Feld 40.
- ➔ **Gewinnst du**, startest du beim nächsten Mal mit dem Haus 5 Felder weiter hinten (nach der ersten Partie also auf 35).
- ➔ **Verlierst du**, startest du beim nächsten Mal mit dem Haus 2 Felder weiter vorne (nach der ersten Partie also auf 42).



Spielregeln

Für beide Varianten gelten die Regeln des Mehrpersonenspiels, mit folgenden Abweichungen bei Spielvorbereitung und Spielablauf:

Spielvorbereitung:

- ➔ Du benötigst das Spielmaterial für 1 Spieler (dich) und 1 Bürger einer anderen Spielerfarbe. Stelle diesen zweiten Bürger wie üblich auf das Feld 0 der Punkteleiste: Er zeigt die Punkte für Viktoria an.
- ➔ An der Baustelle platzierst du die beiden Punktmarker wie beim Spiel für 4 Spieler.
- ➔ In der Kirche und in der Burg platzierst du die Marker wie beim Spiel für 2 Spieler.
- ➔ Entferne das Ereignis „Der frühe Winter“ aus dem Stapel.

Spielablauf:

Nach dem Ende der Runden 2 - 6 führst du folgende zusätzliche Schritte durch:

- ➔ Viktoria erhält Bürgerpunkte, als ob sie 1 Stein und 1 Brot bei der Baustelle abgeben würde. Drehe anschließend die beiden Punktmarker weiter zur nächsten Ziffer.
- ➔ Viktoria erhält einen Adelstitel: Nimm je nach Runde die angegebene Adelskarte und staple sie neben dem Spielplan. Viktoria erhält die auf den Adelskarten angezeigten Bürgerpunkte:

| | | |
|-----------------------|--------------------------|---|
| Runde 2: Baron | Runde 4: Fürst | Runde 6: keine weitere Adelskarte! |
| Runde 3: Graf | Runde 5: Markgraf | |

Am Ende der 6. Runde ermittelst du deine Punktzahl wie üblich, d. h. die niedrigere Punktzahl deiner Figuren Haus und Bürger.

Deine Ergebnisse kannst du auf dem Ergebnisblatt eintragen (siehe nächste Seite). Dieses findet ihr auch im Downloadbereich der Pegasus-Homepage.

Anmerkung: Falls du für die Soloversion die Variante „Volle Auswahl“ verwendest (siehe Seite 12), solltest du ein eigenes Ergebnisblatt dafür verwenden, da du so auf bessere Ergebnisse kommen wirst.

Ergebnisblatt für das Solospiel

| Highscores | | | Kampagne | | | | | | | | |
|------------|---------------------|----------|----------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Haus | Punkte (Tiebreaker) | Name | Haus | Name | Pkt. | Haus | Name | Pkt. | Haus | Name | Pkt. |
| 40 | | | 40 | | | | | | | | |
| 35 | | | | | | | | | | | |
| 30 | | | | | | | | | | | |
| 25 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 25 | 75 (81) Emma, | Beispiel | | | | | | | | | |

Varianten

Wenn ihr schon mehrere Partien Crown of Emara gespielt habt, könnt ihr zur Abwechslung die folgenden Varianten ausprobieren:

- ➔ **Zufällige Orte:** Anstatt zu Beginn die Orte nach Stadt und Land zu sortieren, mischt alle 8 Land- und Stadtorte und setzt aus jeweils 4 zufällig gezogenen Orten 2 Landschaften zusammen. Nehmt euch je 1 Rohstoff eurer Wahl, unabhängig von der Position der Ratsmitglieder, anstelle des Rohstoffs vom Spielplan „Land“.

Anmerkung: Würdest du beginnen, aber deine beiden Ratsmitglieder befinden sich in derselben Landschaft, platziere einen davon auf einem beliebigen Feld der anderen Landschaft. Alle anderen entsprechenden Figuren setzt ihr wie üblich auf die im Uhrzeigersinn folgenden Felder.

- ➔ **Volle Auswahl:** Nehmt zu Beginn des Spiels alle 9 Aktionskarten auf die Hand (nicht nur die oberen 3). Nehmt nach 3 Runden alle Karten wieder auf die Hand.

Anmerkung: Diese strategische Variante wird die Bedenkzeit sehr wahrscheinlich erheblich erhöhen, vielleicht probiert ihr sie erst einmal in einer Solopartie oder im Spiel zu zweit aus ...

Impressum

Wir bedanken uns an dieser Stelle ganz herzlich bei den Spielverlagen „Hans im Glück“, „Lookout Games“ und „Hall Games“ für die freundliche Genehmigung, die Werkzeuge des Bürgers und des Tuchs aus „Marco Polo“, des Holzes aus „Caverna“ und des Getreides aus „Vor den Toren von Loyang“ verwenden zu dürfen.



Außerdem danken wir allen Testspielern und Korrekturlesern für ihre tolle Mithilfe bei der Entwicklung dieses Spiels.

Autor: Benjamin Schwer
Illustrationen: Dennis Lohausen
3D-Shot: Andreas Resch
Layout: Jens Wiese
Realisation: Ralph Bruhn

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland
 Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

