

Guildhall

NEUE RÄNKESPIELE



SPIELANLEITUNG



Pegasus Spiele

EINLEITUNG

Die Geschäfte brummen!

Seitdem du ein Zunfthaus eröffnet hast, kommen die verschiedensten Berufsgruppen in die Stadt. In deinem Zunfthaus teilen sie Informationen und planen ihren Handel. Und du bist der Drahtzieher, der all das möglich macht! Na gut, du und bis zu drei Gegner ... aber diese Angeber sind doch nur eifersüchtig.

Deine Handwerker und Arbeiter werden ihnen schon den richtigen Weg zum Sieg zeigen: hart arbeiten, zusammen arbeiten und die besten Kollegen von der Konkurrenz abwerben.

Dieser Plan kann gar nicht scheitern!

SPIELZIEL

In **Guildhall – Neue Ränkespiele** sammelt ihr die verschiedenen Berufsgruppen in getrennten Zünften, die jeweils aus 5 verschiedenfarbigen Arbeitern bestehen, um sie für den Kauf von Prestigekarten zu verwenden. Der erste Spieler, der am Ende seines Zugs 20 Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- 120 Berufskarten (4 Sätze mit 6 Berufsgruppen in 5 Farben)
- 30 Prestigekarten
- 30 Siegpunktekarten
- Diese Spielanleitung

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **ersatzteilservice@pegasus.de**.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

Aufbau der Karten

Berufskarte

Symbol und Name
der Berufsgruppe



Farbiges Banner



Anzahl an Arbeitern
der gleichen Zunft in
deinem Zunfthaus



Kartenaktionen



Siegpunktekarte



Anzahl an
kompletten
Zünften



Anzahl der
Siegpunkte



Kartenaktion



Prestigekarte



SPIELVORBEREITUNG

1. Ihr mischt die **120 Berufskarten** und legt sie als **verdeckten Nachziehstapel** bereit, so dass ihn alle Spieler gut erreichen können. Daneben oder darunter benötigt ihr ein wenig Platz für einen Ablagestapel.
2. Ihr mischt die **Prestigekarten** und legt die **obersten 5 Karten** in einer **zentralen Reihe** offen aus. Legt die restlichen Prestigekarten als verdeckten Nachziehstapel neben diese Reihe.

Hinweis: In Partien mit 2 oder 3 Spielern legt ihr erst zwei Prestigekarten mit Wert 5 und je eine der anderen Prestigekarten zurück in die Schachtel. Sie werden im Spiel nicht verwendet.

3. Ihr legt die **Siegpunktekarten** getrennt nach Werten (1, 2 und 5 Siegpunkte) in einzelnen Stapeln oberhalb der Prestigekarten bereit, so dass alle Spieler sie gut erreichen können.
4. Jeder Spieler erhält **9 Berufskarten** vom verdeckten Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Bestimmt auf beliebige Weise einen Startspieler.
5. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn bereitet ihr eure eigenen **Zunfthäuser** vor. Du darfst beliebig viele deiner Berufskarten auf den Ablagestapel werfen und anschließend neue Berufskarten vom Nachziehstapel ziehen, bis du wieder 9 Karten auf der Hand hast.

Nun wählst du 3 Berufskarten aus einer oder mehreren Zünften und legst sie auf deiner rechten Seite offen aus; dieser Bereich ist dein Zunfthaus. Im Zunfthaus dürfen keine identischen Karten liegen (derselbe Beruf und dieselbe Farbe). Du legst alle Karten der gleichen Berufsgruppe jeweils leicht gefächert als Zunft aus, so dass du maximal 6 verschiedene Zünfte besitzt. Die Karten in deinem Zunfthaus müssen für alle Spieler sichtbar ausliegen.

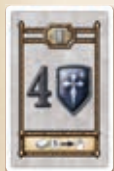
Der Bereich auf deiner linken Seite ist dein Aktionsbereich, der vorerst leer bleibt. In deinem Zug spielst du hier Berufskarten aus, bevor du sie am Ende deines Zugs in dein Zunfthaus legst.

Nachdem der letzte Spieler an der Reihe war, ist die Spielvorbereitung beendet.



Siegpunktekarten

Nachziehstapel
Berufskarten



offen ausliegende Prestigekarten

Nachziehstapel
Prestigekarten



Handkarten
der Spieler

SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

In jedem Spielzug musst du jeweils 2 Aktionen ausführen und darfst für jede einzelne Aktion aus den folgenden 3 Möglichkeiten wählen:

- **1 Berufskarte** im Aktionsbereich **ausspielen** und die Aktion nutzen.
- Eine beliebige Anzahl an Handkarten **abwerfen** und wieder **auf 6 Berufskarten nachziehen**.
- **1 Prestigekarte** aus der zentralen Reihe **kaufen**.

1 Berufskarte ausspielen

Du spielst 1 Berufskarte offen in deinem Aktionsbereich aus und nutzt deren Aktion. Du darfst in jedem Spielzug von einer bestimmten Berufsgruppe nur 1 Berufskarte ausspielen!

***Beispiel:** Wenn Michael als erste Aktion 1 Diebin ausgespielt hat, darf er im selben Spielzug keine weitere Diebin ausspielen.*

Du darfst keine Berufskarte in einer Farbe im Aktionsbereich ausspielen, wenn sich die identische Karte bereits offen in deinem Zunfthaus befindet (derselbe Arbeiter in derselben Farbe). Du darfst in deinem Zunfthaus nur eine Zunft für jede Berufsgruppe bilden.

***Beispiel:** Michael besitzt 1 blauen Maurer in seinem Zunfthaus, so dass er keinen blauen Maurer in seinem Aktionsbereich ausspielen darf.*

Jede Karte besitzt Aktionen entsprechend der Berufsgruppe und der Anzahl an Arbeitern, die du bereits in der entsprechenden Zunft in deinem Zunfthaus liegen hast. Wenn die Anzahl an Berufskarten in der Zunft geringer ist als die kleinste Zahl auf der ausgespielten Karte, darfst du die entsprechende Aktion des ausgespielten Berufs nicht nutzen.

Du musst nicht die höchste erlaubte Stufe der ausgespielten Berufskarte verwenden, sondern darfst auch die Aktion in einer geringeren Stufe nutzen, als ob du weniger Arbeiter in der Zunft in deinem Zunfthaus ausliegen hast. Du darfst auch vollständig auf die Aktion verzichten. Es ist jedoch nicht erlaubt, nur einen Teil der ausgespielten Aktion zu nutzen.

Beispiel: Michael besitzt bereits 2 Krämerinnen in seinem Zunfthaus. Er spielt eine dritte Krämerin in seinem Aktionsbereich aus. Somit darf er die „2er“ Aktion der Krämerin nutzen: „Tausche 2 Handkarten mit 2 Karten aus dem Zunfthaus eines anderen Spielers und führe 1 weitere Aktion aus.“

Wenn Michael keine 2 Karten auf der Hand besitzt, die er gerne tauschen möchte, kann er die „0er“ Aktion nutzen und nur 1 Karte tauschen. Oder er verzichtet ganz auf die Aktion. Er darf aber nicht 2 Handkarten gegen nur 1 Karte aus dem Zunfthaus eines anderen Spielers tauschen. Er muss die Aktion gemäß der gewählten Stufe vollständig oder gar nicht nutzen.

Abwerfen und Berufskarten nachziehen

Du darfst beliebig viele deiner Handkarten auf den Ablagestapel abwerfen (auch Null); du darfst dabei die Reihenfolge der abgeworfenen Karten frei bestimmen. Anschließend ziehst du so viele Karten vom Nachziehstapel der Berufskarten, bis du wieder 6 Karten auf der Hand hast. Am Ende dieser Aktion hast du immer 6 Berufskarten auf der Hand, auch wenn es ansonsten im Spiel kein Handkartenlimit gibt!

Durch bestimmte Kartenaktionen darfst du auch mehr als 6 Karten auf der Hand besitzen.

Wenn du eine oder mehrere Karten vom Nachziehstapel ziehen möchtest und dieser leer ist, mischt du den Ablagestapel mit Berufskarten und legst ihn als neuen verdeckten Nachziehstapel bereit. Anschließend ziehst du die restlichen Karten vom neuen Nachziehstapel.

Hinweis: Im Ablagestapel sollte nur die oberste Berufskarte offen sichtbar sein, die darunterliegenden Karten sind nicht zu sehen. Du darfst den Ablagestapel nur dann durchsuchen, wenn dir eine Kartenaktion das erlaubt. Die Reihenfolge der Berufskarten darf dabei nicht geändert werden.

1 Prestigekarte kaufen

Du darfst 1 oder 2 komplette Zünfte in deinem Zunfthaus auf den Ablagestapel abwerfen, um 1 Prestigekarte zu kaufen (siehe unten: *Komplette Zünfte*). Du darfst die Reihenfolge der abgeworfenen Karten frei bestimmen.

Die Anzahl an Symbolen oben auf der Prestigekarte entspricht der **Anzahl an kompletten Zünften**, die du für den Kauf abwerfen musst. Die große Zahl auf der Prestigekarte entspricht der **Anzahl an Siegpunkten**, die du für diese Karte erhältst.

Du legst die gekaufte Prestigekarte offen neben dein Zunfthaus. Die meisten Prestigekarten besitzen Aktionen, die du beim Kauf sofort einmalig nutzen darfst. Wie bei den Aktionen der Berufskarten kannst du auf die Durchführung der Aktion verzichten.

Nachdem du eine Prestigekarte gekauft hast, wird sofort eine neue Prestigekarte vom Nachziehstapel gezogen und offen in die Reihe gelegt, so dass wieder 5 Prestigekarten offen ausliegen.

Komplette Zünfte

Wenn du in deinem Zunfthaus in einer Zunft alle 5 Farben gesammelt hast, besitzt du eine komplette Zunft. Du legst diese 5 Karten **sofort** als verdeckten Stapel in dein Zunfthaus. Dieser Stapel gilt nur noch als komplette Zunft; die Berufsgruppe ist nicht mehr sichtbar, so dass die einzelnen Karten dieses Stapels nicht mehr von anderen Karten betroffen werden und auch keine anderen Karten mehr beeinflussen können.

Du darfst eine komplette Zunft nur noch zum Kauf von Prestigekarten einsetzen.

Wenn du mit deiner ersten Aktion eine komplette Zunft erhältst, darfst du mit deiner nächsten Aktion eine Berufskarte der betroffenen Berufsgruppe ausspielen, um eine neue Zunft zu gründen.

***Beispiel:** Michael besitzt einen roten, blauen, gelben und grünen Maurer in seinem Zunftthaus und einen roten Maurer auf der Hand. Michael darf den roten Maurer auf der Hand nicht ausspielen. Er spielt stattdessen als erstes einen blauen Jäger, um einen lilafarbenen Maurer aus dem Ablagestapel in sein Zunftthaus zu legen. Er besitzt nun eine komplette Zunft an Maurern und legt diese sofort als verdeckten Stapel in sein Zunftthaus. Nun befinden sich keine Maurer mehr in seinem Zunftthaus und er darf als nächste Aktion den roten Maurer ausspielen (sogar noch im gleichen Spielzug), um eine neue Zunft mit Maurern zu beginnen.*

Du darfst maximal 3 komplette Zünfte auf einmal in deinem Zunftthaus liegen haben. Wenn du einmal 4 oder mehr komplette Zünfte besitzen solltest, musst du **sofort welche** abwerfen, bis du wieder maximal 3 komplette Zünfte besitzt.

Ende des Spielzugs

Nachdem du deine Aktionen durchgeführt und alle Kartenaktionen genutzt hast, legst du alle Berufskarten aus dem Aktionsbereich in dein Zunftthaus. Wenn dadurch eine identische Berufskarte ins Zunftthaus kommen würde (derselbe Beruf und dieselbe Farbe), wird die doppelte Karte einfach auf den Ablagestapel abgeworfen.

Du legst die Berufskarten in deinem Zunftthaus getrennt als Zünfte mit gleichen Berufen aus.

Abschließend zählst du deine Siegpunkte. Alle Spieler müssen jederzeit sehen können, wie viele Siegpunkte du besitzt, sowohl durch Prestigekarten als auch durch Siegpunkt Karten. Wenn du **weniger als 20 Siegpunkte** besitzt, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Gebote und Verbote für identische Karten

Zwei identische Berufskarten (derselbe Beruf und dieselbe Farbe) dürfen niemals zur gleichen Zeit in deinem Zunfthaus ausliegen.

Du darfst niemals eine Karte in deinem Aktionsbereich ausspielen oder in dein Zunfthaus legen, die identisch mit einer bereits im Zunfthaus liegenden Karte ist, noch kannst du solch eine Karte in das Zunfthaus eines anderen Spielers legen.

Wenn du durch eine Aktion eine gesamte Zunft in das eigene Zunfthaus versetzen darfst, und nur eine Karte dieser Zunft mit einer bereits im Zunfthaus liegenden Karte übereinstimmt, darfst du diese Gruppe nicht versetzen.



Aktionsbereich



Zunfthaus

Du darfst jedoch zwei identische Karten (z.B. zwei gelbe Gelehrte) zwischen deiner Kartenhand und einem Zunfthaus oder zwischen deinem und einem gegnerischen Zunfthaus austauschen.

Außerdem darfst du auch durch eine Aktion eine Berufskarte in dein Zunfthaus legen, wenn die identische Karte gerade in deinem Aktionsbereich liegt.

Wenn aus irgendeinem Grund mehrere identische Berufskarten in deinem Zunfthaus liegen, musst du die doppelten Karten solange auf den Ablagestapel abwerfen, bis nur noch eine dieser Karten in deinem Zunfthaus liegt.

***Beispiel:** Michael besitzt bereits 4 Gelehrte in seinem Zunfthaus, nur der grüne Gelehrte fehlt noch. Als zweite Aktion spielt er einen grünen Gelehrten in seinem Aktionsbereich aus.*

Michael zieht 5 Karten vom Nachziehstapel und hat Glück: Neben anderen passenden Karten erhält er einen grünen Gelehrten und legt ihn in sein Zunfthaus. Dank dieses grünen Gelehrten besitzt er nun eine komplette Zunft mit Gelehrten und legt diese sofort als verdeckten Stapel in sein Zunfthaus.

Michael beendet seinen Spielzug, indem er den grünen Gelehrten in sein Zunfthaus legt und eine neue Zunft mit Gelehrten beginnt.

SPIELENDE

Wenn du **20 oder mehr Siegpunkte** am Ende deines Spielzugs besitzt, gewinnst du das Spiel. Es zählen alle Prestigekarten und Siegpunktekarten.

Symbole



Dein Zunfthaus



Das Zunfthaus
eines anderen
Spielers



Deine
Handkarten



Die Handkarten
eines anderen
Spielers



Siegpunkt



Durchsuchen
oder Anschauen



Nachziehstapel



Berufskarte



Zunft



Komplette
Zunft



Ablagestapel



Aktion

GLOSSAR

Siegpunktekarten

Diese Siegpunktekarten erhaltet ihr durch Kartenaktionen des Zöllners. Die Siegpunktekarten gibt es mit 1, 2 oder 5 Siegpunkten; die Karten mit 5 Siegpunkten könnt ihr für eine bessere Übersicht eintauschen. Die Anzahl an Siegpunktekarten ist unbegrenzt und nicht auf die in der Schachtel vorhandenen Karten beschränkt. Sollten die Siegpunktekarten nicht ausreichen, müsst ihr zusätzlich andere Gegenstände verwenden.



Offen sichtbare Informationen

Die folgenden Dinge müssen für alle Spieler jederzeit sichtbar sein:

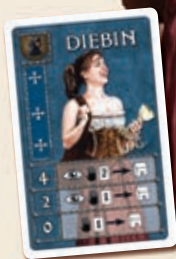
- Anzahl an Handkarten
(aber keine Details wie Berufe oder Farben)
- Namen und Farben aller Karten in den Zunfthäusern
- Anzahl der kompletten Zünfte (aber keine Details)
- Die Gesamtzahl an erhaltenen Siegpunkten
- Die oberste Berufskarte des Ablagestapels

KARTENGLOSSAR

Diebin

Du legst Handkarten eines anderen Spielers in dein Zunfthaus. Wenn alle Handkarten dieses Spielers identisch mit den Karten in deinem Zunfthaus sind, wirf die gewählten Karten auf dem Ablagestapel ab.

- 0: Lege 1 zufällige Karte in dein Zunfthaus.
- 2: Durchsuche die Handkarten und lege 1 Karte in dein Zunfthaus.
- 4: Durchsuche die Handkarten und lege 2 Karten in dein Zunfthaus.



Gelehrter

Du ziehst Karten vom Nachziehstapel und legst sie direkt in dein Zunfthaus. Sind die gezogenen Karten identisch mit den Karten in deinem Zunfthaus, wirf sie auf dem Ablagestapel ab.

- 0: Lege die oberste Karte des Nachziehstapels in dein Zunfthaus.
- 2: Lege die obersten 3 Karten des Nachziehstapels in dein Zunfthaus.
- 4: Lege die obersten 5 Karten des Nachziehstapels in dein Zunfthaus.



Jäger

Du durchsuchst den Ablagestapel und tauschst daraus beliebige Karten mit beliebigen Karten aus deinem Zunfthaus. Du legst die Karten aus deinem Zunfthaus in beliebiger Reihenfolge oben auf den Ablagestapel. Du darfst keine identische Karte legen, die bereits in deinem Zunfthaus liegt.

- 0: Durchsuche den Ablagestapel und tausche 1 Karte.
- 2: Durchsuche den Ablagestapel und tausche 2 Karten.
- 4: Durchsuche den Ablagestapel und tausche 3 Karten mit 1 Zunft. **(Eine Berufsgruppe mit 0 Karten im Zunfthaus gilt nicht als Zunft.)**



Krämerin

Du tauschst deine Handkarten mit beliebigen Karten aus dem Zunfthaus eines anderen Spielers und nimmst diese Karten auf die Hand. Du führst 1 weitere Aktion aus.

- 0: Tausche 1 Karte.
Führe 1 weitere Aktion aus.
- 2: Tausche 2 Karten. Führe 1 weitere Aktion aus.
- 4: Tausche 2 Karten mit 1 Zunft. **(Eine Berufsgruppe mit 0 Karten im Zunfthaus gilt nicht als Zunft.)** Führe 1 weitere Aktion aus.





Maurer

Du ziehst Karten vom Nachziehstapel und legst anschließend beliebige Handkarten oben auf den Nachziehstapel zurück. Du darfst alle Handkarten wählen, nicht nur die gerade gezogenen und entscheidest frei über die Reihenfolge der zurückgelegten Karten.

- 0: Ziehe 3 Karten.
Lege 1 Handkarte zurück.
- 2: Ziehe 5 Karten.
Lege 2 Handkarten zurück.
- 4: Ziehe 7 Karten.
Lege 3 Handkarten zurück.



Zöllner

Du erhältst Siegpunkte im Wert entsprechend der Anzahl an Zöllnern in deinem Zunftthaus. Anschließend legst du 1 Karte aus deinem Zunftthaus in das Zunftthaus eines anderen Spielers. Wenn du keine Karte in ein Zunftthaus eines anderen Spielers legen kannst, erhältst du auch keine Siegpunkte!





PRESTIGE KARTEN

2 Siegpunkte

- Lege 1 Zunft aus dem Zunftthaus eines anderen Spielers in dein Zunftthaus.

3 Siegpunkte

- Tausche 1 Karte aus deinem Zunftthaus mit 2 Karten aus dem Zunftthaus eines anderen Spielers.
- Lege eine beliebige Anzahl deiner Handkarten (auch Null) in dein Zunftthaus.

4 Siegpunkte

- Ziehe 5 Karten.
- Lege 1 Karte aus dem Zunftthaus eines anderen Spielers in dein Zunftthaus.
- Führe 1 zusätzliche Aktion aus.

7 Siegpunkte

- Führe 2 zusätzliche Aktionen aus.



GUILDHALL - ZÜNFT & INTRIGEN

Suchst du nach weiteren Berufsgruppen? Wir können dir helfen: Die erste Ausgabe von **Guildhall – Zünfte & Intrigen** ist ebenfalls erhältlich!

Sechs neue Berufsgruppen vergrößern deine Auswahl an Zünften.

Wenn du beide Ausgaben besitzt, kannst du zu Spielbeginn immer neue Kombinationen der Berufsgruppen zusammenstellen. Entweder mischst du je 1 Karte von jeder Berufsgruppe und ziehst 6 zufällige Berufsgruppen oder du entscheidest dich für 6 bestimmte Berufsgruppen.

Für ein Megaspiele kannst du auch alle 12 Berufsgruppen zusammenmischen, auch wenn das die Spieldauer deutlich verlängern wird!



Unabhängig von deiner Entscheidung verwendest du aber **IMMER** nur 1 Satz an Prestigekarten. Bitte mische die Prestigekarten verschiedener Guildhall-Ausgaben niemals zusammen.

Wir wünschen dir viel Spaß mit Guildhall!

IMPRESSUM

Autor: Hope S. Hwang

Entwicklung: Jeff Quick

Ausstattung: Todd Rowland

Covergestaltung & Grafik: Mike Perry

Graphische Gestaltung: Joseph Camacho, John Goodenough

Lektorat: Jeff Quick

Korrekturen: Edward Bolme

Layout und Satz: John Goodenough

Produktion: David Lepore

Wednesday Games Testspieler:

Dong-hoon Lee, Gun-hee Kim, Won-tae Baik

Deutsche Ausgabe

Übersetzung und Realisation:

Henning Kröpke

Satz und Layout: Ralf Berszuck

Schachteldesign: Hans-Georg Schneider

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2014 Pegasus Spiele.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen

ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Zusammenfassung des Spiels

SPIELABLAUF

In jedem Spielzug führt der Spieler jeweils 2 Aktionen aus. Für jede einzelne Aktion kann er aus den folgenden Möglichkeiten wählen:

- **1 Karte** in den Aktionsbereich **ausspielen** und die Fähigkeit nutzen.
- Eine beliebige Anzahl an Handkarten **abwerfen** und wieder auf 6 Karten nachziehen.
- **1 Prestigekarte** aus der zentralen Reihe **kaufen**.

SPIELZIEL

Die Spieler sammeln komplette Zünfte (alle 5 Farben einer Berufsgruppe), um sie für den Kauf von Prestigepunkten zu verwenden. Der erste Spieler, der am Ende seines Spielzugs 20 Siegpunkte mit Prestigekarten und Siegpunktekarten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Dein Zunftthaus



Das Zunftthaus eines anderen Spielers



Deine Handkarten



Die Handkarten eines anderen Spielers



Siegpunkt



Durchsuchen oder Anschauen



Nachziehstapel



Berufskarte



Zunft



Komplette Zunft



Ablagestapel



Aktion