

KEN FOLLETT

DIE TORE DER WELT

SPIELREGEL

Für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

England in den Jahren 1337 bis 1361. Die schicksalhaften Ereignisse im englischen Spätmittelalter prägen das Leben der Einwohner von Kingsbridge. Das ist jener Ort, an dem Prior Phillip rund 200 Jahre zuvor seinen Traum verwirklichte und die „Säulen der Erde“, die schönste Kathedrale des Landes erbauen ließ. Als Bauern, Wollhändler und Baumeister streben die Spieler mühsam nach Wohlstand und Ansehen. Dabei treffen sie immer wieder auf die Nachfahren der aus „Die Säulen der Erde“ bekannten Persönlichkeiten, die unterschiedlicher nicht sein können. Verstrickt zwischen den Interessen der Priorei und den Händlern der Stadt gilt es vor allem, sich den turbulenten Ereignissen anzupassen. Dabei wird ein frommer und loyaler Lebenswandel ebenso mit Siegpunkten belohnt wie die Beteiligung an verschiedenen Bauvorhaben. Auch diejenigen Spieler, die sich während der ausbrechenden Pest mit Hilfe ihres medizinischen Wissens bei der Pflege der Kranken verdient machen, steigern ihr Ansehen. Doch bevor an Ruhm und Ehre zu denken ist, muss der eigene Lebensunterhalt gesichert werden. Nahrung und Einkommen sind in diesen schweren Zeiten knapp. Und nicht selten schröpft der König seine Untertanen mit hohen Steuern, um seine Kriege zu finanzieren. Oft bleibt von dem Geld, das sich auf dem Wollmarkt verdienen lässt, nicht mehr allzu viel übrig. Da kann es manchmal hilfreich sein, sich der Gunst wichtiger Personen zu versichern, um am Ende erfolgreich zu sein.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Siegpunkte zu erreichen. Wer am Ende des Spiels auf der Siegpunkteleiste am weitesten vorgerückt ist, gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhalten die Spieler auf unterschiedliche Weise, vor allem durch die Beteiligung an verschiedenen Bauvorhaben und durch die Versorgung erkrankter Einwohner.

SPIELMATERIAL und SPIELVORBEREITUNG (siehe Extrablatt)

SPIELABLAUF

- Das Spiel ist in **4 Kapitel** (I bis IV) unterteilt, von denen jedes aus **6 Runden** besteht. Für jedes Kapitel gibt es **6 Ereignisse** (1 pro Runde).
- Jedes Kapitel spiegelt einen Zeitraum von mehreren Jahren wider, in dem sich die Spieler an verschiedenen Bauvorhaben beteiligen und dafür Siegpunkte erhalten können.
- Am Ende jedes Kapitels müssen die Spieler ihre Pflichtabgaben leisten. Können sie das nicht, verlieren sie Siegpunkte und müssen Strafen hinnehmen.
- Nach Kapitel II erkrankten Einwohner an der Pest, für deren Versorgung die Spieler ebenfalls Siegpunkte erhalten können.
- Nach Kapitel IV gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Jede Spielrunde folgt dem gleichen Ablauf:

1. Die oberste Ereigniskarte aufdecken und sofortiges Ereignis ausführen
2. Die Ereigniskarte ausrichten
3. Alle Spieler erhalten ihr Einkommen
4. Die Bewegung des Gunststeins
5. Jeder Spieler spielt eine Aktionskarte und berücksichtigt dauerhafte Ereignisse

1. Die oberste Ereigniskarte aufdecken und sofortiges Ereignis ausführen

- Der Spieler mit dem Startspielerwappen (= **aktiver** Spieler) zieht die **oberste** Ereigniskarte vom Stapel und liest ihren Text laut vor. Oben steht ein kurzer atmosphärischer Text, der sich auf die Romanhandlung bezieht und mit dem Spiel direkt nichts zu tun hat. Darunter steht der eigentliche Ereignistext, den die Spieler befolgen müssen. Handelt es sich dabei um ein **sofortiges** Ereignis (beigefarbener Hintergrund), wird es noch vor dem Ausrichten der Ereigniskarte abgehandelt. Stehen die Spieler vor einer Entscheidung oder Wahl, muss sich zuerst der **aktive Spieler** entscheiden, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. **Beispiel:** Bei dieser Ereigniskarte darf reihum jeder Spieler entscheiden, ob er 1 Wolle in 3 Geld tauschen möchte.
- Ereignisse mit einem **blauen Hintergrund** sind **dauerhaft** und können sich bis zum **Ende** eines Kapitels auswirken. Sie beeinflussen das Ausspielen der Aktionskarten und wirken sich daher erst **später** aus.



2. Die Ereigniskarte ausrichten

- Nach dem Aufdecken legt der aktive Spieler die Ereigniskarte offen auf das Feld der **Ratsversammlung**. Zum einen legt er damit **für jeden Spieler** dessen **Einkommen** für diese Runde fest. Zum anderen bestimmt er damit, wessen **Gunst** er **selbst** in dieser Runde in Anspruch nehmen kann (siehe auf dieser Seite „Die Bewegung des Gunststeins“).
- Der Spieler darf die Ereigniskarte **beliebig** ausrichten, indem er die Karte auf eine von vier möglichen Arten in das Feld legt. So bestimmt er, welches Ecksymbol auf welchen Spieler zeigt und um wie viele Felder der Gunststein bewegt wird.



3. Alle Spieler erhalten ihr Einkommen

- Jeder Spieler erhält als **Einkommen** den Vorteil, der dem Symbol in der Kartenecke entspricht, die auf ihn zeigt. Daher ist es wichtig, dass die Spieler **nicht** nebeneinander sitzen, sondern sich um den Spieltisch verteilen.

Hinweis: Der Begriff „Einkommen“ steht nicht für ein Einkommen im herkömmlichen Sinne. Er steht für das Engagement der Spieler in der laufenden Runde. Wer sich beispielsweise um die Pflege kranker Menschen kümmert oder entsprechende Bücher liest, erlangt medizinisches Wissen. Wer einen frommen Lebenswandel führt, empfängt Frömmigkeit und wer sich den Oberen der Gesellschaft gegenüber treu verhält, wird mit Loyalität belohnt.

1 Stein aus dem Steinbruch



1 Holz aus dem Wald



1 Getreide vom Acker



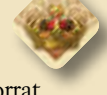
1 Frömmigkeit aus der Kathedrale



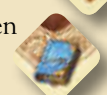
1 Wolle aus dem Vorrat



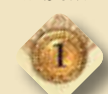
1 Loyalität aus dem Vorrat



1 medizinisches Wissen aus dem Vorrat



1 bzw. 2 Geld aus dem Vorrat



1 Siegpunkt



Beispiel: Bei der ausgerichteten Ereigniskarte erhalten Spieler Rot 1 Stein, Grün 1 Getreide, Gelb 1 Geld und Blau 1 Siegpunkt.

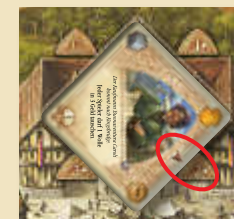
- Ihr Einkommen legen die Spieler hinter ihre **Sichtblenden**. Siegpunkte werden mit den Siegpunktsteinen auf der Siegpunkteleiste abgetragen. Stehen mehrere Siegpunktsteine auf einem Feld, werden sie einfach gestapelt.



Wichtig: Sollte ein Spieler als Einkommen etwas erhalten, das nicht mehr im Vorrat oder auf dem Spielplan vorhanden ist, erhält er stattdessen 1 Siegpunkt.

4. Die Bewegung des Gunststeins

- Auf jeder Ereigniskarte ist an einer Seite ein roter **Richtungspfeil** abgebildet. Je nachdem wie der aktive Spieler die Karte ausrichtet, zeigt der Pfeil anschließend auf die Zahl **0, 1, 2 oder 3** neben der Ratsversammlung.
- Nachdem jeder Spieler sein Einkommen erhalten hat, wird der **Gunststein** auf dem **Gunstbogen** so viele Felder im Uhrzeigersinn vorgerückt, wie die Zahl angibt. **Beispiel:** Der Richtungspfeil zeigt auf die 2. Daher zieht der Gunststein um 2 Felder weiter.
- Anschließend erhält der aktive Spieler den Vorteil, der auf dem Feld abgebildet ist.



Wichtig: Zeigt der Richtungspfeil auf die „0“, bleibt der Gunststein stehen und es geschieht nichts. Die Gunst wird nur ausgelöst, wenn der Gunststein auf ein neues Feld bewegt wird.

Die Gunstfelder

- **Königin:** Der Spieler erhält **2 Siegpunkte**, wenn er **mindestens 1 Loyalität** besitzt.
- **Prior:** Der Spieler erhält **1 Frömmigkeit** aus der Kathedrale.
- **Zunft:** Der Spieler erhält **1 Siegpunkt** für jedes eigene **Haus**, das er auf den Spielplan gestellt hat (siehe Seite 4 Aktionskarte „Hausbau“).
- **Priorin:** Der Spieler erhält **2 Siegpunkte**, wenn er **mindestens 1 medizinisches Wissen** besitzt.
- **Kaufleute:** Der Spieler erhält **1 Wolle** aus dem Vorrat.
- **König:** Der Spieler erhält **1 Siegpunkt** für jede **Loyalität**, die er besitzt.
- **Graf von Shiring:** Der Spieler erhält **1 Getreide** vom Acker.
- **Bischof:** Der Spieler erhält **1 Siegpunkt** für jede **Frömmigkeit**, die er besitzt.
- **Geächtete:** Der Spieler muss **1 Geld** in den Vorrat **abgeben**. Kann er das nicht, darf er die Ereigniskarte so nicht ausrichten.



Wichtig: Loyalität, Frömmigkeit und medizinisches Wissen werden nur vorgezeigt, aber nicht abgegeben.

- Nach dem **letzten Feld** auf dem Gunstbogen [Bischof] zieht der Gunststein auf der anderen Seite des Bogens [Königin] weiter.
- Würde der aktive Spieler etwas bekommen, was nicht mehr vorhanden ist, geht er leer aus. Anders als beim Einkommen aufgrund einer Ereigniskarte gibt es hierfür **keine** Siegpunkte.

Hinweis: Sollten aufgrund einer Ereigniskarte einige Felder abgedeckt worden sein, werden diese beim Weiterziehen des Gunststeins nicht mitgezählt.

5. Jeder Spieler spielt eine Aktionskarte und berücksichtigt dabei dauerhafte Ereignisse

- Beginnend mit dem aktiven Spieler spielt nun jeder Spieler **1** seiner Aktionskarten aus seiner Hand aus und führt die entsprechende Aktion durch. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Die gespielte Aktionskarte legt der Spieler **offen** vor sich ab.
- Sollte zu Beginn der Runde eine **dauerhafte Ereigniskarte** (blauer Hintergrund) aufgedeckt worden sein, muss der Spieler diese beim Spielen seiner Aktionskarte berücksichtigen. Auch wenn am oberen Spielplanrand aus einer früheren Runde eine oder zwei dauerhafte Ereigniskarten ausliegen, müssen diese jetzt berücksichtigt werden.

Die Aktionskarten

- **Getreide:** Der Spieler erhält **1 Getreide** vom Acker.
- **Frömmigkeit:** Der Spieler erhält **1 Frömmigkeit** aus der Kathedrale.
- **Baumaterial:** Der Spieler erhält **1 Stein** aus dem Steinbruch **oder 1 Holz** aus dem Wald.
- **Bauvorhaben:** Der Spieler darf **bis zu 2 Baumaterialien** bei einem unvollendeten Bauvorhaben auf dem Spielplan einsetzen. Dafür erhält er **3 Siegpunkte** pro Baumaterial. Es ist mit dieser Aktion **nicht** möglich, die beiden Baumaterialien auf zwei verschiedene Bauvorhaben zu verteilen. Zwei unterschiedliche Baumaterialien (Stein und Holz) sind aber zulässig. Die meisten Bauvorhaben kommen durch **Ereigniskarten** ins Spiel. Das Bauvorhaben „Brücke“ befindet sich bei Spielbeginn bereits auf dem Spielplan. Das Bauvorhaben „Turm“ kommt erst nach Kapitel II ins Spiel (siehe Seite 5 „Die Bauvorhaben“).
- **Woll- und Tuchverkauf:** Der Spieler darf **beliebig viel Wolle** und **1 Tuch** auf dem Markt verkaufen. Für 1 Wolle bekommt man **2 Geld**, für Tuch jeweils **4 Geld**. Es ist auch möglich nur 1 Tuch oder nur Wolle zu verkaufen. Verkaufte Wolle und Tuch werden zum Vorrat zurückgelegt.
- **Privileg:** Der Spieler nutzt seine im aktuellen Kapitel zuletzt offen ausgespielte Aktionskarte ein zweites Mal.



Hinweis: Die Aktion einer ausgespielten Aktionskarte ist **freiwillig**. Man darf jederzeit auf die Aktion **verzichten**. Wird eine Aktionskarte gespielt, deren Aktion **nicht** ausgeführt werden kann, geschieht **nichts**.

Beispiel: Ein Spieler wählt die Aktion „Getreide“ und es befindet sich kein Getreide mehr auf dem Acker.

Hinweis vor dem ersten Spiel: Nachdem die Spieler in Kapitel I die 6 mit einem Stern markierten Aktionskarten kennen gelernt und eingesetzt haben, kommen **ab dem Kapitel II** die 6 zuvor beiseite gelegten Aktionskarten hinzu. Dennoch spielt man in jedem Kapitel auch weiterhin nur 6 Karten, hat jetzt aber die Wahl aus allen 12. Die Regeln hierzu und die Erklärung dieser 6 Aktionskarten müssen Sie erst nach dem ersten Kapitel lesen.

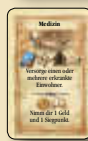
Das Spiel mit allen 12 Aktionskarten

- Nachdem ein Spieler **1** Karte offen ausgespielt hat, muss er anschließend **1** andere Aktionskarte aus seiner Hand abwerfen. Diese Karte legt er ungenutzt **verdeckt** neben seiner offen ausgespielten Karte ab.
- In jedem Kapitel kann jeder Spieler also nur **6** seiner 12 Aktionskarten nutzen. Auf die anderen 6 Aktionskarten muss er dann in diesem Kapitel verzichten.
- Auf diese Weise entsteht vor jedem Spieler ein offener **Aktions-** und ein verdeckter **Abwurfstapel**. Jede Runde kommt auf beide Stapel **eine** neue Karte. Am Ende des Kapitels sind dann alle Aktionskarten aus der Hand ausgespielt. Zu Beginn des neuen Kapitels stehen jedem Spieler wieder alle 12 Aktionskarten zur Verfügung.



Die 6 weiteren Aktionskarten:

- **Hausbau:** Der Spieler gibt 1 **passendes Baumaterial** und 1 **Geld** ab und stellt eins seiner Häuser auf einen der 14 Bauplätze in der linken unteren Ecke des Spielplans. Ob Stein oder Holz benötigt wird, ist durch das Symbol im Bauplatz vorgegeben. Durch den Bau von Häusern kann man den über dem Bauplatz abgebildeten Pächtertrag erhalten. **Wichtig: Ein Spieler darf nicht beide Bauplätze belegen, die den gleichen Ertrag einbringen.**
- **Hauspacht:** Der Spieler erhält den **Ertrag** von **bis zu zwei** seiner bereits auf dem Spielplan gebauten **Häuser**. Wer mehr als zwei Häuser gebaut hat, muss sich **entscheiden**, von welchen beiden er die Pacht erhalten will. Der mögliche Pächtertrag ist jeweils über den Bauplätzen abgebildet. Da **Frömmigkeit** und **Getreide** knapp sind, geht der verpachtende Spieler leer aus, wenn der jeweilige Vorrat erschöpft ist.
- **Spende:** Der Spieler gibt eine Spende für ein **auf dem Spielplan befindliches unvollendetes Bauvorhaben**. Dazu bezahlt der Spieler 1 **Geld** in den Vorrat und legt eins seiner beiden **Spendensiegel** auf das gewählte Bauvorhaben (siehe Seite 5 „Die Bauvorhaben“). **Hinweis:** Sollte aufgrund einer bestimmten Ereigniskarte an einem Bauvorhaben nicht weitergebaut werden dürfen, ist dort auch keine Spende möglich.
- **Tuchherstellung:** Der Spieler kann 1 oder 2 **Wolle** in die gleiche Menge **Tuch** tauschen.
- **Medizin:** Der Spieler erhält entweder 1 **Geld** und 1 **Siegpunkt** (für kleinere medizinische Dienste) oder kann ab **Kapitel III** einen oder mehrere an der Pest erkrankte Einwohner versorgen. Dafür erhält er jeweils 2 **Siegpunkte** und einen **zusätzlichen Vorteil** (siehe Seite 6 „Die Pest“).
- **Gunst:** Der Spieler zieht den **Gunststein** auf der **Gunstleiste genau 1 Feld** weiter. Je nach Feld auf dem **Gunstbogen** erhält der Spieler dann den abgebildeten Vorteil (siehe Seite 3 „Die Gunstfelder“).



Ende einer Runde

- Wurde in der aktuellen Runde eine dauerhafte Ereigniskarte aufgedeckt, wird sie auf das Anlegefeld 1 am oberen Spielplanrand gelegt. Liegt dort schon eine Karte, wird eine zweite dauerhafte Ereigniskarte auf das Feld 2 gelegt. In jedem Kapitel können jedoch höchstens **zwei** dauerhafte Ereignisse **gleichzeitig** am oberen Spielplanrand ausliegen. Liegen dort bereits zwei dauerhafte Ereigniskarten, löst eine weitere blaue Karte die am längsten gültige ab. Die Karte auf Feld 1 wird ausgetauscht und in die Schachtel gelegt.



Hinweis: In jedem Kapitel können höchstens 3 dauerhafte Ereigniskarten enthalten sein.

- Der **Startspieler** gibt das Startspielerwappen an seinen **linken** Nachbarn weiter, der neuer aktiver Spieler wird.
- Der aktive Spieler beginnt die nächste Runde mit dem **Aufdecken** der nächsten Ereigniskarte. Ein sofortiges Ereignis tritt zuerst ein. Dann richtet er die Karte aus und legt sie auf die Ratsversammlung. Jeder Spieler erhält sein Einkommen. Der aktive Spieler nutzt evtl. die **Gunst**, und zum Schluss spielt jeder Spieler unter Berücksichtigung evtl. dauerhafter Ereignisse wieder eine Aktionskarte aus und wirft eine ab. Auf diese Weise werden 6 Runden gespielt, dann endet das Kapitel.

Ende eines Kapitels

Nach 6 gespielten Runden endet ein Kapitel. Ein Spieler liest den Text auf der Kapitelschlusskarte vor und alle Spieler führen die Anweisungen aus:

- Auf jedes unvollendete Bauvorhaben, das sich bereits auf dem Spielplan befindet, wird **ein** passendes Baumaterial aus dem Vorrat gesetzt. Dies stellt den Baufortschritt dar. Gibt es sowohl ein freies Stein- als auch Holzfeld, so wird zuerst das Steinfeld gefüllt.
- Sollten auf dem Spielplan aufgrund von Ereignissen Abdeckplättchen liegen, werden diese jetzt entfernt. Auch wenn sich nach dem ersten Kapitel auf dem Markt noch das Abdeckplättchen auf dem Tuchfeld befindet, wird das jetzt abgeräumt.
- Alle dauerhaften Ereignisse werden vom Spielplanrand **entfernt**. Für das neue Kapitel gelten sie nun **nicht** mehr. Ebenso werden alle sofortigen Ereigniskarten von der Ratsversammlung entfernt.
- Nun müssen alle Spieler ihre **Pflichtabgaben** leisten (siehe unten). Kann ein Spieler einer Verpflichtung nicht nachkommen, verliert er **Siegpunkte** und muss eine Strafe zu Beginn des nächsten Kapitels auf sich nehmen.
- Haben die Spieler nach ihren Pflichtabgaben noch Frömmigkeit, Getreide oder Geld übrig, nehmen sie dieses mit ins nächste Kapitel.
- Der Startspieler gibt sein Startspielerwappen im Uhrzeigersinn weiter.
- Wurde in Kapitel I nur mit 6 Aktionskarten gespielt, erhält nun jeder Spieler auch seine übrigen 6 Aktionskarten und spielt ab jetzt mit den vollen Regeln (siehe Seite 3 „Das Spiel mit allen 12 Aktionskarten“).
- **Nach dem Kapitel II** werden das **Bauvorhaben „Turm“** und die **11 Pestplättchen** auf den Spielplan gelegt.

Die Pflichtabgaben

- **Frömmigkeit:** Die Spieler müssen nachweisen, dass sie ein frommes Leben geführt haben. Dazu muss jeder Spieler **2 Frömmigkeit** abgeben (zurück auf die Kathedrale). Wer das nicht kann, verliert **pro fehlender Frömmigkeit 3 Siegpunkte** und muss zu Beginn des neuen Kapitels **Buße** tun.
- **Getreide:** Außerdem müssen die Spieler nachweisen, dass sie sich ausreichend um die eigene **Ernährung** gekümmert haben. Jeder Spieler muss deshalb **2 Getreide** in den Vorrat abgeben (zurück auf den Acker). Wer das nicht kann, verliert **2 Siegpunkte pro fehlendem Getreide** und muss zu Beginn des nächsten Kapitels **betteln**.
- **Geld:** Zum Schluss müssen die Spieler auch noch **Steuern** an den König bezahlen. Dazu würfelt der jeweilige Startspieler mit dem **Steuerwürfel**. Der Würfelwurf bestimmt die Höhe der zu leistenden Abgabe. Diese beträgt zwischen **2 und 5 Geld**. Hat ein Spieler nicht genügend Geld, muss er das ganze Geld abgeben, das er besitzt. **Für jedes Geld**, das er **nicht** bezahlen kann, verliert er **1 Siegpunkt**. Wer seine Steuern **nicht** vollständig bezahlen kann, muss zu Beginn des nächsten Kapitels vor das **Königliche Gericht**.



Die Strafen

- **Buße:** Muss ein Spieler mangels Frömmigkeit zu Beginn eines neuen Kapitels Buße tun, muss er sich zu **Beginn der ersten Runde** eine Aktionskarte zufällig aus der Hand ziehen lassen. Bei seiner ersten Aktion des neuen Kapitels muss er dann keine Karte mehr abwerfen.
- **Betteln:** Muss ein Spieler mangels ausreichendem Getreide zu **Beginn** eines neuen Kapitels **betteln**, muss er auf sein **Einkommen** der **ersten** Runde verzichten.
- **Königliches Gericht:** Muss ein Spieler mangels Geldes vor das Königliche Gericht, stehen ihm im nächsten Kapitel nur 5 statt 6 Aktionen zur Verfügung. Dazu spielt er zu **Beginn der ersten Runde** des neuen Kapitels eine offene Karte auf seinen Aktionsstapel und eine verdeckte Karte auf seinen Abwurfstapel. Allerdings darf er seine auf den Aktionsstapel gelegte Karte nicht nutzen.

Sonderfall: Sollte in Kapitel II als erste Ereigniskarte „König Edward III. führt Krieg gegen Frankreich“ auftauchen, muss der Spieler vor dem Königlichen Gericht nicht erneut 2 Aktionskarten ablegen.

Strafen nach Kapitel IV: Ein Spieler, der bei Spielende seinen Pflichtabgaben nicht nachkommt, muss zwar nicht betteln oder Buße tun oder vor das Königliche Gericht, er verliert aber **die doppelte Anzahl Siegpunkte** für jede fehlende Einheit Frömmigkeit, Getreide oder Geld.

Beispiel: Ein Spieler, dem 1 Getreide und 2 Geld fehlen, verliert 8 Siegpunkte (4 für das Getreide und 4 für das Geld).

Schutz gegen Strafe

Gibt ein Spieler **1 Loyalität** ab, kann er sich nach jedem Kapitel von **einer** Strafe befreien lassen, unabhängig davon, wie viele Einheiten ihm fehlen.

Wichtig: Die Siegpunkte verliert er aber dennoch.

Ein Spieler kann sich auch von mehreren Strafen befreien lassen, wenn er für jede Strafe 1 Loyalität abgibt.

Beispiel: Einem Spieler, dem 2 Getreide und 1 Frömmigkeit fehlen, kann 2 Loyalität abgeben und ist dann vom Betteln und von der Buße befreit. Er kann aber auch nur 1 Loyalität abgeben und sich nur von einer der beiden Strafen befreien lassen.

Hinweis: Die jeweils zum Ende eines Kapitels zu leistenden Pflichtabgaben stehen in den Sichtblenden der Spieler. Die Regeln für Betteln, Buße und Königliches Gericht stehen auch auf den Übersichtskarten.

Die Bauvorhaben

- Fünf der Bauvorhaben kommen durch **Ereigniskarten** ins Spiel. Da nicht alle Ereigniskarten in jeder Partie enthalten sind, ist es wahrscheinlich, dass einzelne Bauvorhaben in einem Spiel nicht vorkommen. Ausnahme: **Brücke** und **Turm** sind **nicht** an Ereigniskarten gekoppelt. Am Turm kann allerdings erst mit Beginn von Kapitel III gebaut werden. Dieses Bauvorhaben wird nach Kapitel II auf den dafür vorgesehenen Ablagebereich auf dem Spielplan gelegt.
- Kommt ein Bauvorhaben ins Spiel, wird das entsprechende Bauvorhaben auf das vorgesehene **Feld** auf den Spielplan gelegt. Die Ereigniskarte zeigt die Abbildung des Bauvorhabens, sein Name befindet sich in dem jeweiligen Feld auf dem Spielplan neben dem Ablagebereich.

Beispiel: Die Walkmühle wird gebaut.



- Mit der Aktionskarte **Bauvorhaben** kann ein Spieler sich an **einem** Bauvorhaben beteiligen. Dazu legt er 1 oder 2 **eigene** Baumaterialien auf die **Baufelder** dieses Bauvorhabens. Auf graue Baufelder müssen Steine und auf braune Baufelder Holz gelegt werden.
- Für jeden Stein oder jedes Holz, das ein Spieler verbaut, erhält er **3 Siegpunkte**.
- Beim Bauen dürfen die Bauvorhaben in beliebiger Reihenfolge mit Baumaterial aufgefüllt werden.



Beispiel: Der Spieler baut 1 Stein und 1 Holz und erhält dafür 6 Siegpunkte.



- Für das hellblaue Baufeld im Bauvorhaben „Turm“ gilt eine besondere Regel (siehe Seite 6 „Der Turm“).

Die Spenden

- Mit der Aktionskarte **Spende** darf ein Spieler für ein **unvollendetes** Bauvorhaben spenden (siehe Seite 3). Dazu bezahlt er 1 Geld und legt ein eigenes **Spendensiegel** auf das Bauvorhaben.
 - Wird ein Bauvorhaben fertiggestellt – alle Baufelder sind mit Baumaterial belegt – erhält **jeder** Spender den neben dem Bauvorhaben auf dem Spielplan abgebildeten Bonus. In den meisten Fällen ist das 1 Siegpunkt und ein weiterer Vorteil.
- Hinweis:** Sollten keine entsprechenden Spielmaterialien mehr vorrätig sein, erhält kein Spender den zusätzlichen Vorteil.



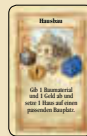
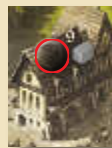
- Für dasselbe Bauvorhaben dürfen **mehrere** Spieler Spendensiegel einsetzen. Zweimal für **ein** Bauvorhaben darf ein Spieler allerdings **nicht** spenden.
- Beispiel:** Spieler Rot und Grün erhalten jeder 1 Siegpunkt und 1 Tuch.



- Nach Fertigstellung eines Bauvorhabens erhalten die Spender ihre **Spendensiegel** zurück.
- Beim „**Turm**“ und der „**Marienkapelle**“ gibt es 2 Siegpunkte, dafür aber keinen zusätzlichen Vorteil.
- Beim „**Hospital**“ darf sich der Spender sofort um **einen** erkrankten Einwohner kümmern, falls er ausreichend medizinisches Wissen besitzt. Gibt es mehrere Spender, hat von diesen Spielern beim Startspieler angefangen reihum jeder die Möglichkeit, einen Einwohner zu versorgen.

Die Pest

- Mit Beginn des Kapitels III hält die Pest Einzug in Kingsbridge. In jeder der 6 Runden der Kapitel III und IV gibt es einen möglichen Krankheitsfall. Dazu werden am Ende von Kapitel II die **11 Pestplättchen** mit ihrer **Zahlenseite** nach **unten** auf die 11 auf dem Spielplan nummerierten Orte verteilt: 10 Häuser und ein Waldversteck, in dem sich ein Vogelfreier befindet (Nr. 11).
- An welchem Ort ein Einwohner erkrankt, hängt von der jeweiligen **Ereigniskarte** der Runde ab. Auf jeder Ereigniskarte der Kapitel III und IV ist ein Haus mit einer Zahl von 1–11 abgebildet. **Bevor der Text der Karte vorgelesen wird**, wird **zuerst** nachgeschaut, an welchem Ort eine Person erkrankt ist. Dann wird das dort liegende Pestplättchen umgedreht. **Beispiel:** *Im Haus Nummer 9 gibt einen Krankheitsfall.*
- Die Zahl auf der Vorderseite gibt nun an, wie viel **medizinisches Wissen** mindestens benötigt wird, um die erkrankte Person zu versorgen. Die Werte reichen von 1 bis 5. **Beispiel:** *Für den Kranken in Haus Nummer 9 muss man mindestens 3 medizinisches Wissen haben.*
- Um eine erkrankte Person zu versorgen, muss ein Spieler die **Aktionskarte „Medizin“** ausspielen und im Besitz von ausreichend medizinischem Wissen sein. Der Spieler zeigt sein „medizinisches Wissen“ vor und gibt an, an welchem Ort er eine erkrankte Person versorgen will.
- Zur Belohnung erhält er **2 Siegpunkte** und **zusätzlich einen Vorteil**, der von dem jeweiligen Ort abhängt. Die Vorteile sind symbolisch auf den 11 Orten abgebildet. Bei diesen Vorteilen kann es sich um Siegpunkte, Geld, Loyalität, Tuch usw. handeln. **Beispiel:** *Für Haus Nummer 9 erhält der Spieler 2 Siegpunkte und darf sofort eins seiner Häuser auf dem Spielplan bauen, ohne 1 Baumaterial und 1 Geld abgeben zu müssen.*
- Im Waldversteck des Vogelfreien (11) gibt es außer den 2 Siegpunkten **keinen** weiteren Vorteil.
- Das auf dem Ort liegende Pestplättchen wird anschließend aus dem Spiel genommen. Sein medizinisches Wissen muss der Spieler **nicht** abgeben und legt es wieder hinter seine Sichtblende.
- Wenn der Spieler über genügend medizinisches Wissen verfügt, ist es möglich, mit einer Aktionskarte „Medizin“ **mehr als eine Person** zu versorgen. Dazu benötigt er die **Summe** des erforderlichen medizinischen Wissens für alle Personen, um die er sich kümmern will. Natürlich bekommt er dann für jede versorgte Person 2 Siegpunkte und den zugehörigen Vorteil.
- Im Kapitel IV kann es vorkommen, dass die Zahl des aufgedeckten Ereignisses zu einem Ort führt, an dem bereits jemand erkrankt ist (Pestplättchen wurde bereits in Kapitel III aufgedeckt) oder an dem bereits ein Kranker von einem Spieler versorgt wurde (Pestplättchen wurde schon vom Spielplan entfernt). In beiden Fällen gibt es in dieser Runde **keinen neuen** Krankheitsfall, denn niemand erkrankt zweimal an der Pest.



Der Turm

- Für die Fertigstellung des Turms der Kathedrale gibt es eine Besonderheit. Sobald seine 8 Baufelder (6 graue und 2 braune) belegt sind, wird der Turm durch den Bau der **Turmspitze**, dargestellt durch das **hellblaue** Baufeld, fertiggestellt. Das höchste Bauwerk Englands ist damit vollendet.



- Der König schenkt nun dem Spieler mit der **meisten Loyalität** das Baumaterial **„Metall“** aus den königlichen Erzminen. Der Spieler setzt dieses Baumaterial auf das hellblaue Baufeld und erhält dafür **3 Siegpunkte**. Haben mehrere Spieler die meiste Loyalität, wird das Metall eingesetzt und alle beteiligten Spieler erhalten je 1 Siegpunkt.

Hinweis: *Aufgrund einer bestimmten Ereigniskarte kann es vorkommen, dass der Turm sofort mit Baumaterial aufgefüllt wird. Dazu werden die leeren Baufelder mit Steinen aus dem Steinbruch und Holz aus dem Wald aufgefüllt. Auch in diesem Fall wird das Metall an den Spieler mit der meisten Loyalität vergeben.*

- In manchen Spielen kann es vorkommen, dass der Turm bis zum Spielende nicht fertig gebaut wird. Das Metall wird dann nicht vergeben.

ENDE DES SPIELS

- Das Spiel endet nach Kapitel IV. Nachdem jeder Spieler seine Pflichtabgaben geleistet hat und beim Fehlen von Einheiten doppelten Siegpunktverlust hinnehmen musste, zählt jeder Spieler nun noch seine **Baumaterialien**. Für **jeden Stein oder jedes Holz** erhält er **1 Siegpunkt**. **Geld** ist einen **halben Siegpunkt** wert. Dazu zählt jeder sein Geld, teilt die Summe durch **2** und zieht das Ergebnis ebenfalls auf der Siegpunkteleiste voran. Alles andere zählt **nichts** mehr. Wer dann die meisten Siegpunkte besitzt, ist der Sieger des Spiels. Durch die Teilung können sich als Endstand auch halbe Siegpunkte ergeben.
- Bei Gleichstand entscheidet, wer mehr **Frömmigkeit** besitzt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet zunächst die Mehrheit an Loyalität, dann medizinisches Wissen.



Weitere Regeln

- Der Aktions- und der Abwurfstapel wachsen immer gleichmäßig. Wenn ein Spieler freiwillig oder gezwungenermaßen auf seine Aktion verzichten muss (z.B. wenn er vor das Königliche Gericht muss), muss er trotzdem eine offene Karte auf seinen Aktionsstapel und eine verdeckte auf seinen Abwurfstapel legen. Die offene Aktionskarte wird in diesem Fall jedoch nicht ausgeführt.
- Wird etwas abgegeben, kommt es immer sofort auf seinen ursprünglichen Platz auf dem Spielplan oder in der Vorrat neben den Plan zurück.
- Getreide und Frömmigkeit sind bewusst knapp gehalten. Das sollten die Spieler besonders im Spiel zu viert beachten, da es sich um Pflichtabgaben handelt.
- Es gibt auch bei den sofortigen Ereignissen einige, die sich länger als eine Runde auswirken können (z.B. die Bauvorhaben oder das Abdecken von Gunstfeldern).
- Wenn ein Spieler aufgrund einer sofortigen Ereigniskarte etwas tauschen will, darf er dies nur einmal machen. Bei dauerhaften Ereigniskarten ist dies einmal pro Runde möglich.
- Die Abdeckplättchen dienen dazu, Bereiche auf dem Spielplan zu verdecken. Sie können auf der Gunstleiste eingesetzt werden, auf Marktfeldern oder auf Bauvorhaben, an denen aufgrund einer bestimmten Ereigniskarte nicht weiter gebaut werden darf.
- Anders als Loyalität und Frömmigkeit kann medizinisches Wissen weder abgegeben noch verloren werden.
- Kann ein Spieler nach Kapitel IV eine Pflichtabgabe nicht leisten, kann er sich gegen Abgabe von Loyalität gegen den doppelten Siegpunktverlust schützen. Die einfachen Siegpunkte, wie auf der Übersichtskarte angegeben, verliert er aber dennoch.
- Sollte die Siegpunkteleiste gegen Ende nicht ausreichen, zählen die Spieler einfach wieder bei 1 weiter und addieren 60 Punkte hinzu. Weniger als „0“ Siegpunkte kann ein Spieler nicht haben. Weitere Siegpunktverluste verfallen.

Die Autoren: Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland und beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Besonders angetan haben es ihm Spiele, die auf einer literarischen Vorlage basieren wie z. B. „In 80 Tagen um die Welt“ und das weltweit erfolgreiche „Die Säulen der Erde“.
Stefan Stadler, Jahrgang 1973, lebt in Karlsruhe. Der gelernte Buchhändler beschäftigt sich in vielfacher Weise mit der Entwicklung von Gesellschaftsspielen. Nach „Die Säulen der Erde“ ist dies die dritte gemeinsame Zusammenarbeit.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Pohl & Rick

Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

Art.-Nr: 690809

© 2009 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

© 2009 Ken Follett

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY



Kennerspiel des Jahres

2013

KRITIKERPREIS

„Ein Spiel wie ein Roman!“

„Auf grandiose Weise entführt Die Legenden von Andor in eine einmalige Fantasy-Welt. Von Abenteuer zu Abenteuer offenbart sich den Spielern immer mehr das Schicksal des Landes Andor und lässt die Helden immer tiefer in die stimmungsvolle Geschichte eintauchen – das Spiel wird zum Erlebnis.“

Jury Spiel des Jahres

KOSMOS

kosmos.de



Weil die Arbeiten ...

Zur Erinnerung kann man mit einer 1-er Geldmünze die auf dem Markt abgebildete 2 abdecken. Sollte bereits Tuch auf dem Markt verkauft werden dürfen, ist dies nicht von dem Preisverfall betroffen.



In Kingsbridge ...

Ihre Häuser nehmen die Spieler von den Bauplätzen und erhalten sie zurück. Auf diese Bauplätze darf später erneut gebaut werden.



Nach der Anklage ...

Der Spieler legt 1 Aktionskarte offen und 1 Aktionskarte verdeckt ab und lässt beide ungenutzt.



Ralph Fitzgerald ...

Sollte der seltene Fall eintreten, dass ein Spieler nichts von den geforderten Abgaben besitzt, hat er Glück gehabt und verliert nichts.



König Edward III. ...

Taucht diese Karte als erstes Ereignis im Kapitel II auf, hat ein Spieler, der nach Kapitel I vor das Königliche Gericht muss, Glück gehabt. Er muss nicht auf zwei Aktionen verzichten.



Im Zuge der Pest ...

Zuerst spielt der Spieler seine Aktionskarte offen aus. Danach wird ihm von einem Mitspieler eine Karte gezogen, die er auf seinen verdeckten Abwurfstapel legt. Der betroffene Spieler darf sich seine gezogene Karte anschauen.



Mit Godwyns Hilfe ...

Alle anderen Bauvorhaben auf dem Spielplan werden mit Abdeckplättchen markiert. An diesen darf weder gebaut noch darf dafür gespendet werden. Am Ende des Kapitels wird nur auf den Priorspalast 1 Baumaterial gelegt.



Merthin hat seinen Traum ...

Sollte ausnahmsweise nicht mehr genügend Baumaterial im Vorrat sein, müssen sich die Spieler mit Ersatz behelfen. Der Turm wird auf jeden Fall fertig und das Metall des Königs vergeben.