

## SPIELMATERIAL

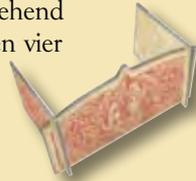
### 1 Spielplan



### 7 Bauvorhaben



4 Sichtblenden [bestehend aus je 3 Teilen in den vier Spielerfarben]



### 48 Aktionskarten (4 Sätze mit je 12 Karten in den vier Spielerfarben)



### 44 Ereigniskarten



### 4 Kapitelschlusskarten

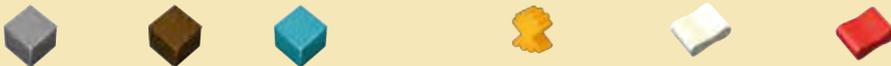


### 4 Übersichtskarten



### 41 Baumaterialien:

25 x Stein 15 x Holz 1 x Metall 10 x Getreide 15 x Wolle 12 x Tuch



16 Häuser [je 4 in den vier Spielerfarben]



4 Siegpunktsteine [je 1 in den vier Spielerfarben]



1 schwarzer  
Gunstein



12 x Frömmigkeit



### 46 Symbolplättchen:

20 x medizinisches Wissen 14 x Loyalität



### 28 Geldmünzen:

16 x 8 x 4 x



8 Spendensiegel [je 2 in den vier Spielerfarben]



11 Pestplättchen 1 Startspielerwappen 5 Abdeckplättchen 1 Steuerwürfel

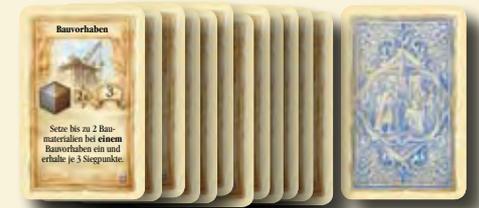


## SPIELVORBEREITUNG

### Hinweis vor dem ersten Spiel:

Um den Einstieg ins Spiel zu erleichtern, haben wir die Regeln für das erste Spiel etwas vereinfacht. Diese Abschnitte sind in Blau markiert. Auf diese Weise lernt man das Spiel schrittweise kennen, hat aber von Anfang an den vollen Spielreiz.

- Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
- Im Spiel zu viert setzen sich die Spieler so um den Tisch, dass **vor jeder Spielplanseite ein Spieler** sitzt. Bei weniger als vier Spielern spielt es keine Rolle, welche Seiten frei bleiben.



- Jeder Spieler wählt eine Farbe (blau, rot, grün oder gelb) und erhält einen eigenen **Satz Aktionskarten**, bestehend aus 12 Karten, zu erkennen an der farbigen Rückseite.

### Hinweis vor dem ersten Spiel:

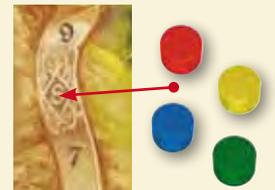
Wenn man das Spiel zum ersten Mal spielt, empfehlen wir im ersten Kapitel (I) nicht mit allen 12 Aktionskarten zu spielen, sondern nur mit den 6 Karten, die unten rechts mit einem „Stern“ markiert sind. Die übrigen 6 Karten werden zunächst zur Seite gelegt. Erst ab dem Kapitel II nehmen die Spieler alle 12 Karten auf die Hand und spielen nach den vollen Regeln.



- Außerdem erhält jeder Spieler in seiner Farbe **4 Häuser**, **2 Spendensiegel**, einen **Siegpunktstein**, eine **Übersichtskarte** und eine **Sichtblende** zum Zusammenstecken.

- Als **Startkapital** bekommt jeder Spieler **1 Wolle** und **2 Geld**. Das Geld und die Wolle legen die Spieler hinter ihre Sichtschirme.

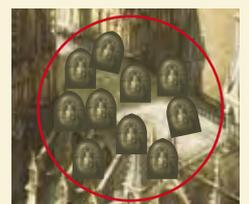
- Jeder Spieler setzt seinen **Siegpunktstein auf das Feld 8** der Siegpunkteleiste auf dem Spielplan. Die Spieler starten also bereits mit 8 Siegpunkten.



- Die **25 grauen** Baumaterialien „Stein“ werden auf dem Spielplan auf den **Steinbruch** gelegt. Die **15 braunen** Baumaterialien „Holz“ werden auf den **Wald** gelegt. **10 Getreide** werden auf den **Acker** gelegt.



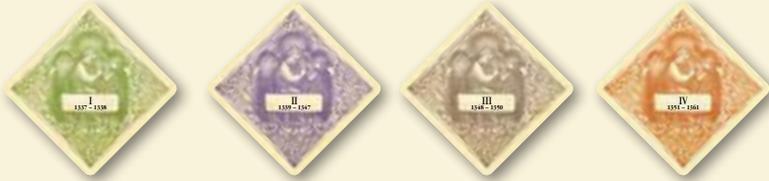
- Die **12 Symbolplättchen „Frömmigkeit“** werden als Vorrat auf die Kathedrale gelegt.



- **Tuch, Wolle, Loyalität, medizinisches Wissen** und **Geld** werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt.



- Die **44 Ereigniskarten** werden nach den römischen Ziffern auf den Kartenrückseiten in vier Stapel sortiert. Für die Kapitel I – IV gibt es jeweils 11 Ereigniskarten.



- Jeder Stapel wird einzeln gemischt. Dann werden davon je **6 Karten** abgezählt. Die übrigen jeweils 5 Karten kommen aus dem Spiel und werden in die Schachtel zurückgelegt. Die vier Stapel mit je 6 Karten werden **verdeckt** in eine Reihe neben den Spielplan gelegt.

- **Unter** jeden Kartenstapel wird die zugehörige **Kapitelschlusskarte** mit der Textseite nach oben gelegt.



#### Hinweis vor dem ersten Spiel:

Wenn man das Spiel zum ersten Mal spielt, empfehlen wir die Ereigniskarten für jedes Kapitel nicht zufällig zu bestimmen, sondern nur mit den jeweils 6 Karten jedes Kapitels zu spielen, die unten rechts mit einem „Stern“ markiert sind. Die übrigen je 5 Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.



- Zwischen den Stapeln II und III wird das **Bauvorhaben „Turm“** gelegt.
- Die **11 Pestplättchen** werden mit ihrer **Zahlenseite nach unten** gemischt und ebenfalls zwischen den Stapeln II und III bereitgelegt.

- Das **Bauvorhaben „Brücke“** wird auf dem Spielplan auf den dafür vorgesehenen Ablagebereich gelegt und überdeckt damit die alte eingestürzte Holzbrücke. An diesem Bauvorhaben können die Spieler von Spielbeginn an bauen.



- Die **5 übrigen Bauvorhaben**, die **5 Abdeckplättchen**, der **Steuerwürfel** und das **Metall** kommen neben den Spielplan.



- Der **Gunststein** kommt auf das erste Feld „Geächtete“ des **Gunstbogens** am unteren Spielplanrand.



- Auf dem Markt wird das **Tuchfeld** mit einem Abdeckplättchen verdeckt. Im ersten Kapitel können die Spieler noch **kein** Tuch verkaufen. Es sein denn, eine bestimmte Ereigniskarte erlaubt das vorzeitig.



- Der Spieler, der zuletzt etwas gebaut hat, wird **Startspieler** und erhält das Startspielerwappen.

