



Ein fantastisches Legespiel
für 2 bis 4 Spieler
ab 10 Jahren

FEUVILLE

INHALT

- 1 Spielplan
- 90 Bauplättchen
- 30 Wertungsplättchen
- „königliche Erlasse“
- 20 Grasplättchen
- 18 Feenzauber
- 4 Startplättchen
- 4 Spielertableaus
- 4 Spielmarker, 2 Würfel
- 1 Kobold, 1 Kelch

Der König des Landes ruft dazu auf, der Stadt FEUVILLE zu neuem Glanz zu verhelfen. Alle Bürger sind gefordert und jeder baut mit: Bürgermeister, Architektin, Gaukler und Wirt. Die freundliche Fee und der kauzige Kobold sind ebenfalls mit von der Partie. Doch Vorsicht vor dem Drachen Dragomir! Wenn er aufwacht, greift er die Stadt an und brennt alles nieder, was nicht durch rettende Regenwolken geschützt ist. Schlüpft in die Rolle der Bürger von FEUVILLE und baut an euren individuellen Stadtansichten. Wer die meisten Ruhmespunkte sammelt, gewinnt und wird Ehrenbürger von FEUVILLE.

Spielplan

Kobold

Wertungsplättchen
„königliche Erlasse“

Feenzauber

- Bauplättchen
- Himmelsplättchen
- Turmplättchen
- Mauerplättchen

Himmelsplättchen

Turmplättchen

Mauerplättchen

Startplättchen
(mit Wappen)

Spielmarker

Würfel

Grasplättchen

Kelch

Spielertableaus

Grasplättchen (mit Wappen)

ZIEL DES SPIELS

Schlüpft in die Rolle der Bürger von FEUVILLE, baut die wertvollsten Stadtansichten und wertet zur richtigen Zeit die königlichen Erlasse. Wer am Ende die meisten Ruhmespunkte gesammelt hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Vor jedem Spieler sollten ca. 20 Zentimeter Platz bis zum Spielplan sein, da ihr im Laufe des Spiels dort eure individuellen Stadtansichten baut. Sortiert die **Bauplättchen** in Mauer-, Turm-, und Himmelsplättchen.

Die **Himmelsplättchen** haben drei Rückseiten: ✱, I und II. Sortiert die 6 Himmelskarten mit der Rückseite ✱ aus und legt sie offen in die dafür vorgesehene Reihe auf dem Spielplan.

Sortiert die verbleibenden Plättchen nach den beiden Rückseiten I und II, mischt die beiden Stapel getrennt voneinander durch, legt verdeckt Stapel I auf Stapel II und platziert den ganzen Stapel der Himmelsplättchen neben dem Spielplan.



Mischt verdeckt alle **Feenzauber** und legt sie (weiterhin verdeckt) neben den Spielplan. Zieht drei Feenzauber und legt sie offen auf die dafür vorgesehenen Felder.



Die 30 **Turmplättchen** haben zwei unterschiedliche Rückseiten (I und II): Sortiert die Plättchen nach den Rückseiten I und II, mischt die beiden Stapel getrennt voneinander durch, legt verdeckt Stapel I auf Stapel II und platziert den so entstandenen Stapel neben dem Spielplan. Zieht die obersten 6 Turmplättchen und legt sie offen von links nach rechts in die dafür vorgesehene Reihe auf dem Spielplan.



Verfährt mit den **Mauerplättchen** genau so, wie zuvor mit den Turmplättchen: Trennt die Rückseiten I und II und bildet zwei verdeckte Stapel. Mischt die Stapel getrennt voneinander durch und legt anschließend Stapel I auf Stapel II. Platziert den so entstandenen Stapel der Mauerplättchen verdeckt neben dem Spielplan. Zieht die obersten 6 Mauerplättchen und legt sie offen von links nach rechts in die dafür vorgesehene Reihe auf dem Spielplan.



Stadtwertung

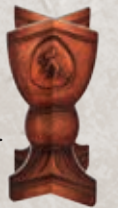


Bereitet nun die **königlichen Erlasse** vor: Pro Spieler ist 1 Stadtwertung im Spiel. Die übrigen Stadtwertungen kommen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht. Legt die Stadtwertungen offen auf das entsprechende Feld im oberen rechten Bereich des Spielplans. Mischt die verbleibenden königlichen Erlasse und legt den Stapel verdeckt neben den Spielplan. Zieht die **obersten 7 königlichen Erlasse** und **legt sie unesehen in die Schachtel zurück**. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht. Zieht anschließend die obersten 6 königlichen Erlasse und legt sie von links nach rechts in die entsprechende Reihe auf dem Spielplan.

Legt die Figur **kauziger Kobold** auf seinen Platz in der rechten oberen Ecke des Spielplans und legt die restlichen **Grasplättchen** und die beiden **Würfel** bereit.



Ihr müsst jetzt einen **Startspieler** ermitteln: Der Reihe nach würfelt jeder Spieler mit einem Würfel. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel. Bei Gleichstand müssen die beteiligten Spieler so lange würfeln, bis ein Startspieler feststeht. Der Startspieler nimmt sich den Kelch und stellt diesen vor sich ab. In der ersten Partie müsst ihr den Kelch aus den beiden Einzelteilen zusammenstecken.



Jeder Spieler wählt jetzt eine Farbe und nimmt sich dann entsprechend sein **Tableau**, einen **Spielermarker**, sein **Startplättchen** und das **Grasplättchen mit seinem Wappen**. Legt das Tableau und das Grasplättchen mit eurem Wappen neben euch ab und euer Startplättchen vor euch aus. Achtet darauf, dass vor euch ausreichend Platz ist, denn von diesem Startplättchen ausgehend baut jeder von euch im Laufe des Spiels seine individuelle Stadtansicht. Abschließend legt jeder seinen Marker auf das entsprechende Startfeld auf dem Spielplan.



SPIELABLAUF

Ein Spielzug besteht aus folgenden Schritten:

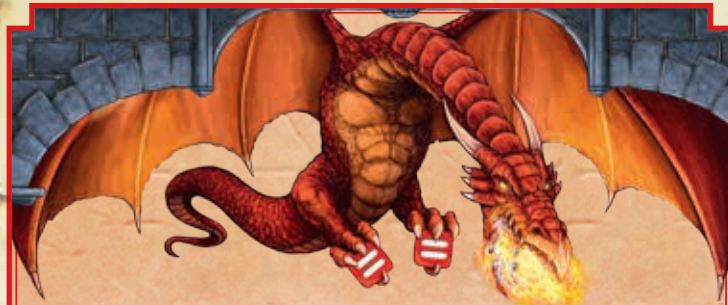
- beide Würfel werfen und platzieren
- Aktionen wählen und durchführen

Beide Würfel werfen und platzieren

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit beiden Würfeln und legst sie auf die jeweiligen Felder der entsprechenden Person.



Einzige Ausnahme: Wenn du einen Pasch würfelst, **musst** du beide Würfel auf die Felder des Drachen legen.



Wenn ein Spieler einen **Pasch** würfelt, erwacht der Drache Dragomir in seiner Höhle auf dem Berg. Wild fauchend fliegt er nach Feuille, um dort alles niederzubrennen, was nicht ausreichend geschützt ist.

Wenn beide Würfel die gleiche Augenzahl anzeigen, dann wurde ein Pasch gewürfelt. Bei den folgenden Würfelerggebnissen handelt es sich also um einen Pasch: 1 1, 2 2, 3 3, 4 4, 5 5 oder 6 6.



→ Mehr Informationen zu **Der Drache Dragomir** auf Seite 10.

Aktionen wählen und durchführen

Jetzt entscheidest du, wie du deine Würfel einsetzen möchtest. Für **jeden Würfel entscheidest du einzeln**. Du kannst entweder die Aktion der Person wählen ODER einen Zauber der freundlichen Fee nutzen ODER die Hilfe des kauzigen Kobolds in Anspruch nehmen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bei den Personen kannst du zwischen drei möglichen Aktionen wählen:

1. ein **Bauplättchen** aus der Spalte dieser Person nehmen ODER
2. den **königlichen Erlass** aus der Spalte dieser Person nehmen ODER
3. die **Fähigkeit der Person** wählen und ausführen.

1. Ein Bauplättchen nehmen

Du nimmst eines der ausliegenden Bauplättchen aus der Spalte, in der dein Würfel liegt (Mauer, Turm oder Himmel), und ziehst den Würfel auf das entsprechende Feld. Anschließend kannst du das Plättchen entweder sofort in deine Stadtansicht einbauen oder auf einem freien Platz deines Tableaus ablegen.

Ein Tableau hat **Plätze für maximal 2 Plättchen**: 2 Bauplättchen, 2 königliche Erlasse oder 1 Bauplättchen und 1 königlichen Erlass. Wenn du ein Bauplättchen (oder einen königlichen Erlass) auf deinem Tableau ablegen möchtest und es keine freien Plätze gibt, kannst du eines der dort liegenden Plättchen abwerfen und so Platz für das neue Plättchen schaffen. Das alte kommt aus dem Spiel.



Ein einmal verbautes Bauplättchen darf nicht mehr aus der Stadtansicht genommen oder innerhalb der Stadtansicht umgelegt werden. In deinem Zug darfst du **beliebig viele Bauplättchen verbauen oder königlichen Erlasse werten**. Dabei ist es egal, ob du diese in deinem aktuellen Zug vom Spielplan genommen hast oder ob sie von deinem Tableau stammen. Du kannst auch Plättchen von deinem Tableau verbauen, um so Platz für ein neues zu schaffen, dass du auf dem Tableau lagern möchtest.

Legeregeln beim Bau von FEUVILLE

- Spalten müssen immer von unten nach oben gebaut werden. Du kannst nicht „in der Luft bauen“.
- Bauplättchen müssen immer über mindestens eine Seite miteinander verbunden sein.
- Es können maximal 3 Bauplättchen übereinander gebaut werden (Mauerplättchen liegen immer in der untersten, Turmplättchen immer in der mittleren und Himmelsplättchen immer in der obersten Reihe).
- Es darf unbegrenzt in die Breite gebaut werden.
- Es gibt keine Kombinationsbeschränkungen: Alle Turmplättchen sind mit allen Mauerplättchen kombinierbar. Alle Himmelsplättchen sind mit allen Turmplättchen kombinierbar.
- Verbrannte Plättchen sind Ruinen. Auf Ruinen kann nichtgebaut werden → siehe *Der Drache Dragomir*



Sobald eine Reihe auf dem Spielplan leer ist und in der kompletten Reihe keine Bauplättchen mehr liegen, musst du diese sofort wieder auffüllen. Reihen werden immer von links nach rechts aufgefüllt. Wenn im Laufe des Spiels ein Stapel (Mauer, Turm, Himmel) aufgebraucht ist, kann diese Reihe nicht mehr aufgefüllt werden. Ihr spielt dann mit den verbliebenen Plättchen weiter.

2. Den königlichen Erlass nehmen

Nimm den ausliegenden königlichen Erlass aus der Spalte, in der dein Würfel liegt. Lege den Würfel auf das freigewordene Feld. Anschließend kannst du den Erlass entweder sofort werten oder auf einem freien Platz auf deinem Tableau ablegen.

In deinem Zug darfst du beliebig viele königliche Erlasse werten. Dabei ist es egal, ob du diese in deinem Zug vom Spielplan genommen hast oder ob sie von deinem Tableau stammen. Das Werten ist nicht an die Aktion „Einen königlichen Erlass nehmen“ gebunden. Du darfst jederzeit in deinem Spielzug Erlasse werten, die auf deinem Tableau liegen. Du kannst auch einen Erlass werten, um auf deinem Tableau Platz für einen neuen zu schaffen. Es können nur unverbrannte Bauplättchen gewertet werden.

Es gibt 3 Arten von königlichen Erlassen: Stadtviertel, Statussymbole und die Stadtwertung.

Stadtviertel und die Stadtwertung



kleines Stadtviertel

Du kannst ein **kleines Stadtviertel** werten, wenn genau 3 Bauplättchen übereinanderliegen (1 komplette Spalte). Wenn du eine Spalte wertest, erhältst du **5 Ruhmespunkte**. Ziehe sofort mit deinem Spielmarker 5 Felder auf der Punkteleiste nach vorne. Nach der Wertung musst du **unter die gewertete Spalte ein Grasplättchen legen**. Damit zeigst du an, dass hier bereits ein Stadtviertel gewertet wurde. Wenn unter einer Spalte bereits ein Grasplättchen liegt, kannst du mit dieser Spalte keine weitere Stadtviertelwertung durchführen.



großes Stadtviertel

Du kannst ein **großes Stadtviertel** werten, wenn du 2 Spalten nebeneinander errichtet hast; wenn also genau 2 x 3 Bauplättchen übereinander und nebeneinander liegen (1 komplette Doppelspalte). Wenn du ein großes Stadtviertel wertest, erhältst du **10 Ruhmespunkte**. Ziehe mit deinem Marker sofort 10 Felder auf der Punkteleiste nach vorne. Nach der Wertung musst du **unter die beiden gewerteten Spalten je ein Grasplättchen legen**. Damit zeigst du an, dass hier bereits Stadtviertel gewertet wurden. Wenn unter einer Spalte bereits ein Grasplättchen liegt, kannst du mit dieser Spalte keine weitere Stadtviertelwertung durchführen.



2

Stadtwertung

Du kannst eine **Stadtwertung** durchführen, wenn du eine vollständige Stadtansicht ausliegen hast. Eine vollständige Stadtansicht besteht mindestens aus 1 vollständigen **linken Eckturm**, 1 vollständigen **rechten Eckturm** und 1 **Stadttor** zwischen diesen beiden Ecktürmen. Zwischen den beiden Ecktürmen dürfen beliebig viele Bauplättchen liegen (auch angefangenen Ecktürme, die nicht zu Ende gebaut wurden oder weitere Stadttore). Alle dazwischenliegenden (Mauer- und Turm-) Plättchen gehen in die Wertung mit ein.

Wichtig: Die Stadtmauer muss durchgängig und ununterbrochen von Eckturm zu Eckturm verlaufen. Die Reihe der Türme darf Lücken aufweisen. Der Himmel geht nicht in die Wertung ein.

Wenn du deine **Stadtwertung** durchführen möchtest, legst du einen Würfel (Augenzahl ist beliebig) auf das Feld der Stadtwertung und nimmst dir einen königlichen Erlass "Stadtwertung" aus der Auslage. Du erhältst **pro beteiligtem Mauer- und Turmplättchen 2 Ruhmespunkte**.

Nach der Stadtwertung musst du **das Grasplättchen mit deinem Wappen unter eine Spalte deiner Stadtansicht legen**, um anzuzeigen, dass du deine Stadtwertung durchgeführt hast. Wenn unter allen Spalten deiner Stadtansicht bereits Grasplättchen liegen, kannst du diese Wertung nicht durchführen. Du kannst deine Stadtwertung nur einmal im Spiel durchführen. Du darfst also nur einmal den königlichen Erlass „Stadtwertung“ vom Spielplan nehmen!

➔ Beispiel einer Stadtwertung auf S.11

Statussymbole



3

Die Stadtwache:
Jede Stadtwache in deiner Auslage zählt 1, 2 oder 3 Punkte.



3

Der goldene Stern:
Jeder Stern in deiner Auslage zählt 1, 2 oder 3 Punkte.



3

Die rote Fahne:
Jede Fahne in deiner Auslage zählt 1, 2 oder 3 Punkte.



3

Der mächtige Greif:
Jeder Greif in deiner Auslage zählt 1, 2 oder 3 Punkte.

Sonderwertungen



1

Schöne Aussicht

Schöne Aussicht: Dieser königliche Erlass wertet alle Statussymbole in einem 2-mal-2-Raster in deiner Auslage. Gewertet werden entweder 2 Mauerplättchen und die 2 darüberliegenden Turmplättchen ODER 2 Turmplättchen und die 2 darüberliegenden Himmelsplättchen. Jedes Statussymbol (Stadtwache, goldener Stern, rote Fahne und mächtiger Greif) in diesem 2-mal-2-Raster trägt zur schönen Aussicht bei und gibt daher 1 Ruhmespunkt.



3

Nach eigenem Ermessen

Nach eigenem Ermessen: Der König lässt dich selbst entscheiden, welches Statussymbol du werten möchtest. Wähle die Stadtwache ODER die rote Fahne ODER den goldenen Stern. Jedes Statussymbol in gesamten Auslage gibt 3 Ruhmespunkte.

Wenn du Statussymbole wertest, musst du zunächst **alle Symbole der zu wertenden Sorte dieses Statussymbols zusammenzählen**. Die **Summe multiplizierst du mit der Punktzahl des königlichen Erlasses**. Das Ergebnis sind die Ruhmespunkte, die du erhältst. Ziehe mit deinem Marker die entsprechende Anzahl an Feldern auf der Punkteleiste vor.



Beispiel: Du hast den königlichen Erlass „Der mächtige Greif (x3)“ gewählt. Aktuell hast du in deiner Auslage 5 mächtige Greife liegen. Du bekommst also $3 \times 5 = 15$ Ruhmespunkte, die du sofort auf der Punkteleiste vorziehst.



Wenn du königliche Erlasse gewertet hast, legst du diese oben auf deinem Tableau ab. Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den wenigsten gewerteten königlichen Erlassen noch Punkte. Am Ende deines Zuges füllst du freie Plätze bei den königlichen Erlassen auf dem Spielplan wieder auf.

Wichtig bei der Wertung:

Du kannst in deinem Zug nur Bauplättchen werten, die in deiner Stadtansicht verbaut und die nicht verbrannt sind. Bauplättchen, die noch auf deinem Tableau liegen, oder Bauplättchen, die aktuell verbrannt sind, können nicht gewertet werden.

Du kannst jede Art von königlichen Erlassen mehrmals wählen und werten. Du kannst also beispielsweise mehrere Wertungen mit „Der mächtige Greif“ durchführen. **Ausnahme:** Du kannst nur einmal eine „Stadtwertung“ vom Spielplan nehmen und durchführen!

Bei den Wertungen **kleines Stadtviertel**, **großes Stadtviertel** oder **Stadtwertung** musst du unter den entsprechenden Spalten stets ausreichend Platz für die benötigten Grasplättchen frei haben. Ansonsten kannst du diese Wertungen nicht durchführen!

Du kannst königliche Erlasse auch ungenutzt von deinem Tableau entfernen, um so auf Platz für neue Plättchen zu schaffen. Ungenutzte Plättchen kommen aus dem Spiel.

3. Fähigkeit der Person wählen und ausführen

Wenn du keine Bauplättchen oder königlichen Erlasse aus der entsprechenden Spalte vom Spielplan nehmen kannst oder möchtest, kannst du dich auch für die Fähigkeit der entsprechenden Person entscheiden. Ziehe deinen Würfel auf das Banner dieser Person und führe dann ihre Fähigkeit aus.

Personen in FEUVILLE



Gaukler

Bei einer 1 will der **Gaukler** ein bisschen mit euch spielen: Nimm einen Würfel, würfle mehrmals und zähle die Würfelergebnisse zusammen. Du darfst so oft würfeln, wie du möchtest. Du darfst auch jederzeit aufhören. Du darfst nur auf keinen Fall die Summe 10 überschreiten! Denn dann gehst du leer aus und nur die anderen Spieler erhalten Punkte! Bleibst du aber mit der Summe deiner Würfe unter 10, darfst

du mit deinem Marker die entsprechende Anzahl an Feldern auf der Punkteleiste nach vorne rücken. Deine Mitspieler dürfen mitfiebern, denn sie erhalten immer die Differenz, die dir zur 10 fehlen, als Punkte.

Beispiel: Du würfelst eine 4, danach eine 3 und hörst dann auf. Deine Summe ist 7. Ziehe 7 Felder auf der Punkteleiste vor. Deine Mitspieler erhalten die Differenz deines Würfelergbnisses zu 10. Also $10 - 7 = 3$. Deine Mitspieler ziehen alle jeweils 3 Felder vor.

Wenn die Summe genau 10 beträgt, erhältst du 10 Punkte und alle anderen gehen leer aus. Wenn die Summe deiner Würfe aber 11 oder höher ist, dann bekommst du nichts und deine Mitspieler erhalten wieder die Differenz zu 10.

Beispiel: Du würfelst $4 + 4 + 5 = 13$ und bekommst nichts! Die anderen bekommen die Differenz zu 10. Also $13 - 10 = 3$.



Dieb

Bei einer 2 geht der **Dieb** in Feuville um: Er klaubt die guten Plättchen der anderen Spieler. Unverbaute Mauer-, Turm- oder Himmelsplättchen oder königliche Erlasse sind vor ihm nicht sicher. Wenn du den Dieb wählst, darfst du **ein Plättchen (Bauplättchen oder königliche Erlasse, keine Feenzauber!) vom Tableau eines Mitspielers nehmen** und entweder sofort nutzen oder auf deinem Tableau

ablegen, sofern dort Platz ist. Wenn ein Mitspieler einen Diebesschutz auf einem Plättchen liegen hat, dann ist dieses Plättchen vor dem Dieb sicher. ➔ siehe *Feenzauber*.



Wirt

Bei einer 3 ist der **Wirt** bester Laune und spendiert eine Runde: Wenn du die Fähigkeit des Wirts nutzt, gibt es „**Freiplättchen für alle!**“. Du darfst dir zuerst eines der ausliegenden Bauplättchen (Mauer, Turm oder Himmel) aussuchen. Danach sind deine Mitspieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Jeder darf sich ein Bauplättchen (Mauer, Turm oder Himmel) nehmen, muss es aber sofort

verwenden und darf es nicht auf seinem Tableau ablegen. Mitspieler, die keines der noch ausliegenden Plättchen sofort einbauen können, gehen leider leer aus. Und weil du so nett warst und eine Runde spendiert hast, darfst du dir am Ende der Spenderrunde noch ein zweites Bauplättchen (Mauer, Turm oder Himmel) aussuchen und nehmen. Du darfst deine Bauplättchen entweder sofort verwenden oder auf deinem Tableau ablegen. Wenn während der Spenderrunde eine Reihe leer geräumt wird, müsst ihr sie **sofort** auffüllen. Erst danach wird die Spenderrunde fortgesetzt.



Architektin

Bei einer 4 wird die **Architektin** aktiv: Sie schöpft gerne aus den Vollen, um die Stadt so prächtig wie möglich gestalten zu können. Wenn du die Fähigkeit der Architektin nutzt, musst du zunächst die komplette Auslage der Bauplättchen (Mauer, Turm und Himmel) auffüllen. Im Anschluss darfst du dir **1 beliebiges Bauplättchen vom Spielplan nehmen**.



Bürgermeister

Bei einer 5 kommt der **Bürgermeister** ins Spiel: Er hat einen guten Draht zum König und kann sich die königlichen Erlasse aussuchen. Wenn du die Fähigkeit des Bürgermeisters nutzt, darfst du dir einen beliebigen königlichen Erlass aus der offenen Auslage vom Spielplan auswählen. Du kannst ihn entweder sofort werten oder zunächst auf deinem Tableau ablegen (sofern dort Platz ist oder du Platz schaffst). Danach werden die königlichen Erlasse (wie bekannt) wieder aufgefüllt.



Magier

Bei einer 6 sind mächtige Zauber am Werk: Der **Magier** kann dich leider nicht vor den Angriffen des Drachen Dragomir schützen, er kann aber verbrannte Stadtviertel mit Magie wieder auferstehen lassen. Wenn du die Fähigkeit des Magiers wählst, darfst du bis zu zwei verbrannte Stadtviertel (1 oder 2 verbrannte Spalten) wieder auf ihre aktiven Seiten drehen. Zusätzlich darfst du dir einen Feenzauber aus der offenen Auslage nehmen und diesen sofort verwenden oder auf deinem Tableau ablegen. Wenn bei dir keine Stadtviertel abgebrannt sind, darfst du dir zwei Feenzauber aus der offenen Auslage nehmen. ➔ siehe *Feenzauber*.



Mächtige Wesen in FEUVILLE



freundliche Fee

Die freundliche Fee - Klein aber oho!

Wenn du gewürfelt hast, kannst du dich auch dafür entscheiden, die Hilfe der freundlichen Fee in Anspruch zu nehmen. Dazu legst du **einen Würfel** (Augenzahl ist beliebig) auf das Feld der Fee und wählst dir einen der offen ausliegenden **Feenzauber** aus. Du kannst den Zauber entweder sofort werten (Ruhmespunkte) oder auf dein Tableau legen, um ihn zum passenden

Zeitpunkt zu verwenden.

Legt verwendete Feenzauber verdeckt neben den Spielplan und mischt sie jedes Mal mit den dort liegenden verdeckten Feenzaubern. Sobald ein Feenzauber vom Spielplan genommen wurde, füllt ihr das freie Feld **sofort** nach.



kauziger Kobold

Der kauzige Kobold - der Meister der Imitation!

Wenn du gewürfelt hast, kannst du deinen Wurf dazu verwenden, den Kobold zu aktivieren. Lege dazu **beide Würfel** (Augenzahlen sind beliebig) auf die Felder des Kobolds. Nimm dir den Kobold und platziere ihn auf dem Banner von einer der 6 Personen.

Der Kobold schlüpft sofort in die Rolle dieser Person und imitiert sie perfekt. Du kannst jetzt entweder ein

Bauplättchen aus dieser Spalte wählen ODER den königlichen Erlass aus dieser Spalte nehmen ODER die Fähigkeit dieser Person nutzen. Nach deinem Zug musst du den Kobold wieder auf seinen Platz zurücklegen.

Die Feenzauber



Ruhmespunkte: Dieser Zauber **muss sofort gewertet werden**. Wenn du einen dieser Feenzauber aus der Auslage nimmst, ziehst du deinen Marker sofort die entsprechende Anzahl an Feldern auf der Punkteleiste vor. Lege den Feenzauber danach verdeckt neben den Spielplan zu den anderen Zaubern.



Große Auswahl: Diesen Zauber kannst du anwenden, sobald eine Reihe von Bauplättchen (Mauer, Turm oder Himmel) aufgefüllt werden muss ODER wenn ein Spieler (du oder ein

Mitspieler) die Fähigkeit der Architektin nutzt. **Sobald mindestens eine Reihe aufgefüllt wird, kannst du den Zauber ausspielen** und darfst dir ein beliebiges Bauplättchen (Mauer, Turm oder Himmel) nehmen. Wenn mehrere Spieler diesen Zauber ausspielen, werden die Zauber in Spielerreihenfolge ausgeführt. Der aktive Spieler oder derjenige, der dem aktiven Spieler am nächsten sitzt, beginnt. Wenn ein (oder mehrere) Spieler den Zauber ausspielen, während der aktive Spieler die Fähigkeit der Architektin nutzt, werden zuerst der (oder die) Zauber ausgeführt. Erst im Anschluss ist die Architektin an der Reihe und darf ein Bauplättchen nehmen.

Du kannst diesen Zauber (verdeckt) bis zu seinem Einsatz auf deinem Tableau ablegen. Lege den Zauber ab, sobald du ihn einmal verwendet hast.



Diebesschutz: Du kannst ein **Bauplättchen** (Mauer, Turm oder Himmel) oder einen **königlichen Erlass** mit diesem Zauber **vor Diebstahl schützen**.

Dazu legst du diesen Zauber **offen** auf ein ungenutztes Bauplättchen oder einen königlichen Erlass auf deinem Tableau. Solange der Zauber dort liegt, ist dieses Plättchen vor Diebstahl geschützt. Sobald du das geschützte Plättchen verbaust oder den Erlass wertest, wird der Diebesschutz zurückgelegt. Du kannst den Zauber während des Spiels **nicht** von einem Plättchen deines Tableaus auf ein anderes Plättchen legen.



Brandschutz – du kannst **deine Stadt einmalig vor dem Feuer des Drachen Dragomir schützen**.

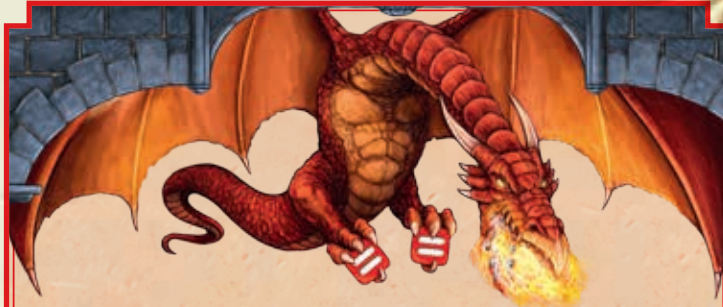
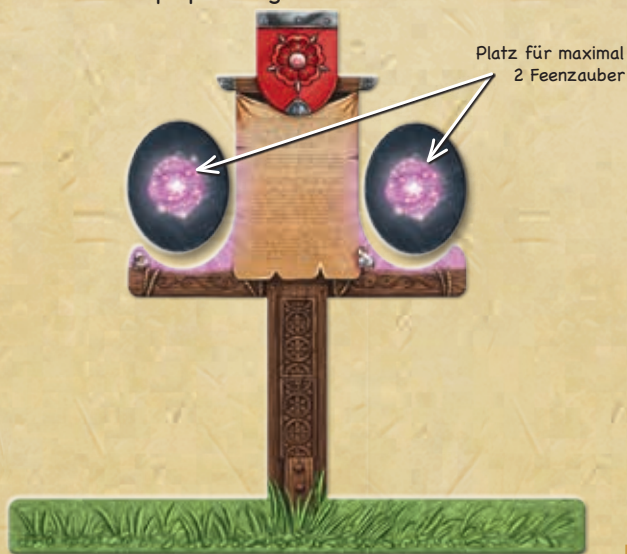
Sobald ein Spieler (du oder ein Mitspieler) einen Pasch würfelt und du nicht ausreichend vor dem Feuer geschützt bist, kannst du diesen Zauber ausspielen. Deine Stadt ist dieses Mal vor Dragomir sicher. Der Drache fliegt an deiner Stadt vorbei.

Du kannst diesen Zauber (verdeckt) bis zu seinem Einsatz auf deinem Tableau ablegen. Lege den Zauber ab, sobald du ihn einmal verwendet hast.

Wenn du dich in deinem Zug für einen Feenzauber entscheidest und diesen nimmst, musst du die offene Auslage **sofort** wieder auffüllen. Mische zunächst alle Feenzauber neben dem Spielplan und fülle das freie Feld dann nach.

Du kannst immer nur einen Würfel für die freundliche Fee verwenden. Den anderen Würfel verwendest du, wie oben beschrieben, und legst ihn bei der entsprechenden Person ab, wo du entweder Bauplättchen oder königliche Erlasse nehmen kannst oder die Fähigkeit dieser Person nutzen darfst.

Ein Tableau hat Plätze für maximal **2 Feenzauber**. Wenn du Feenzauber auf deinem Tableau ablegen möchtest und es keine freien Plätze gibt, kannst du bereits dort liegende Feenzauber abwerfen und so Platz für neue Zauber schaffen. Nicht verwendete Zauber werden, wie bekannt, verdeckt unter den Vorrat der freien Feenzauber gemischt, die neben dem Spielplan liegen.



Der Drache Dragomir

Wenn ein Spieler einen **Pasch** würfelt, erwacht der Drache Dragomir in seiner Höhle auf dem Berg. Wild fauchend fliegt er nach Feuville, um dort alles niederzubrennen, was nicht ausreichend geschützt ist.

Wenn du in deinem Zug einen Pasch würfelst, **musst** du beide Würfel auf die Felder des Drachen legen. Jetzt sind alle Spieler von Dragomirs feurigem Angriff betroffen.



Alle Spieler zählen in ihrer Stadtansicht die Anzahl an Spalten. Danach zählt jeder Spieler die Anzahl der Wolken, die sich über der Stadt in seiner Auslage befinden.

Hast du gleich viele oder mehr Wolken als die Anzahl deiner Spalten? In diesem Fall kann das Feuer deiner Stadt nichts anhaben. Die mächtigen Regenwolken verhindern alle Brände, es regnet und deine Stadt bleibt unversehrt (Beispiel A).

Hast du weniger Wolken als die Anzahl deiner Spalten? Deine Stadt ist nicht ausreichend geschützt und Teile deiner Stadt brennen ab. Es sind so viele Spalten geschützt, wie Wolken in deiner Stadtansicht zu sehen sind. Alle übrigen Spalten brennen ab (Beispiel B). **Drehe alle Plättchen der verbrannten Spalten auf die Rückseite** (die verbrannte Seite). Das gilt für komplette Spalten (Mauer, Turm, Himmel) und auch für halbfertige Spalten, in denen noch nicht alle 3 Plättchen übereinanderliegen. Welche Spalten abbrennen, entscheidest du selbst.

Wenn du einen Pasch gewürfelt hast, darfst du im Anschluss noch mal würfeln und einen regulären Zug ausführen.



Beispiel A: Die Stadt ist geschützt. Nichts brennt beim Angriff des Drachen ab.

(Beispiel für eine mögliche Stadtwertung: Es sind 8 Bauplättchen an der Stadtwertung beteiligt: 4 Mauerplättchen, 4 Turmplättchen mit ✓ markiert). 8 Plättchen x 2 Punkte = 16 Ruhmespunkte.)



Beispiel B: Auslage mit zu wenig Wolken. Es brennen 2 Spalten komplett ab. Der Spieler entscheidet selbst, welche Spalten abbrennen.

Was ist, wenn es brennt?

Die **Startplättchen** sind die ältesten Teile deiner Stadt. Sie bestehen aus massivem Fels und **brennen niemals ab**. Zu Beginn des Spiels, wenn du noch wenige Himmelsplättchen hast, kann das ein großer Vorteil sein.

Ein Tipp: Du kannst deine Stadt schützen, indem du immer ausreichend Wolken verbaust und nie mehr Spalten als Wolken in deiner Auslage liegen. Alternativ kannst du dir bei der freundlichen Fee **einen Brandschutz** holen. Dieser schützt dich einmalig vor dem Drachen Dragomir.

Tipp: Spalten, in denen sich Wolken befinden, sollten nicht abbrennen.

Umgedrehte (also verbrannte) Bauplättchen sind Ruinen. **Auf Ruinen darf nicht gebaut werden**. Bevor du in diesen Spalten weiterbaust, musst du verbrannte Mauer- und Turmplättchen erst wieder auf ihre unverbrannte Seite drehen.

Umgedrehte (also verbrannte) Bauplättchen sind **Ruinen** und können daher auch **nicht gewertet** werden. Bevor du für diese Teile deiner Stadt eine Wertung eines königlichen Erlasses auslöst, musst du die entsprechenden Plättchen wieder auf ihre unverbrannte Seite zurückdrehen.

Du kannst jederzeit in den unverbrannten Bereichen deiner Stadt weiterbauen oder deine Stadt in die Breite erweitern. Du kannst auch jederzeit königliche Erlasse werten. Allerdings gehen die verbrannten Plättchen nicht in deine Wertung ein.

Wie kannst du umgedrehte (also verbrannte) Spalten wieder zurückdrehen?

Du würfelst eine 6, wählst die **Aktion des Magiers** und drehst bis zu 2 verbrannte Spalten wieder zurück auf ihre unverbrannte Vorderseite (und darfst dir sogar noch einen Feenzauber nehmen).

Du verwendest beide Würfel für den **kauzigen Kobold**. Mit ihm imitierst du den Magier und drehst mit dessen Fähigkeit bis zu 2 verbrannte Spalten wieder zurück auf ihre unverbrannte Seite (und darfst dir sogar noch einen Feenzauber nehmen).

Du baust an einer passenden (unverbrannten) Stelle in deiner Stadt ein **Himmelsplättchen mit Wolken** ein. Sobald du durch Verbauen von Himmelsplättchen mehr Wolken als Spalten hast, darfst du entsprechend viele Spalten zurückdrehen, bis die Anzahl an Wolken wieder der Anzahl an nicht verbrannten Spalten entspricht.

Tipp: Auf manchen Himmelsplättchen sind mehrere Wolken abgebildet. Du kannst also mit einem Himmelsplättchen oft mehr als eine Spalte schützen.



Spieler A hat ausreichend Wolken, um seine Stadt zu schützen.

SPIELENDE

Das Ende des Spiels wird eingeleitet, sobald ihr die königlichen Erlasse auf dem Spielplan nicht mehr auffüllen könnt. Danach spielt ihr die Runde noch zu Ende, so dass alle Spieler gleich oft am Zug waren. Wenn der Startspieler keinen königlichen Erlass mehr aufdecken und die Lücke auffüllen kann, endet das Spiel sofort.

Am Ende des Spiels zählt ihr eure **gewerteten königlichen Erlasse**. Der Spieler mit den wenigsten gewerteten königlichen Erlassen erhält vom König gnadenhalber nochmals 7 Punkte, die er auf der Punkteleiste vorzieht.

Unverbaute Bauplättchen und nicht gewertete königlichen Erlasse auf dem Tableau geben keine Punkte.

Der Spieler, der die meisten Ruhmespunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel und wird Ehrenbürger der Stadt Feuville.

Autor: Udo Peise
Illustration: Dennis Lohausen
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Redaktion: Simon Hopp

© 2017 HUCH!
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1- 5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



A tile-based game for
2 to 4 players
aged 10 upwards

FEUVILLE

CONTENTS

- 1 Game board
- 90 Building tiles
- 30 Evaluation tiles "Royal Decree"
- 20 Grass tiles
- 18 Fairy Magic tiles
- 4 Starting tiles
- 4 Player boards
- 4 Player markers
- 2 Dice, 1 Grumpy gnome
- 1 Cup

The King of the country calls upon his subjects to help give the town of FEUVILLE a new shine. The help of all the citizens is required and everyone does their share of the building work: the town mayor, the architect, the travelling entertainer and the publican. The friendly fairy and the grumpy gnome also join in. But beware of Dragomir, the dragon - if he wakes up, he'll attack the town and burn everything not protected by the rain clouds to a cinder. Slip into the roles of the citizens of FEUVILLE and build up your own individual townscapes. The player who collects the most prestige points wins and becomes an honorary citizen of FEUVILLE.



OBJECT OF THE GAME

Slip into the roles of the citizens of FEUVILLE, build the most prized townscapes and score with the Royal Decrees at the right time. The player who collects the most prestige points wins.

SET UP

Place the **game board** in the middle of the table. There should be 20 centimetres' space between each player and the game board. You will need this space to build your individual townscapes during the game. Sort the **Building tiles** according to Wall, Tower and Sky tiles.

The **Sky tiles** have three different backs: I, II and ✱. Sort out the 6 Sky tiles with the ✱ backs and place them face up in the corresponding row on the game board.

Sort the remaining tiles according to the backs I and II, shuffle the individual stacks well and place them face down, stack I on top of stack II, then place the resulting stack of Sky tiles beside the game board.



Shuffle all the **Fairy Magic tiles** face down and place them (still face down) at the top of the game board. Draw three Fairy Magic tiles and place them face up on the designated spaces.



Repeat this for the **Tower tiles**: Separate the backs I and II and make two stacks, placing them face down in front of you. Shuffle the individual stacks well and then place stack I on top of stack II. Place the resulting stack of Tower tiles face down beside the game board. Draw the top 6 Tower tiles and place them face up, from left to right, in the corresponding row on the game board.



Proceed with the **Wall tiles**, the same as for the Tower tiles and Sky tiles: Sort all the tiles according to their backs I and II, shuffle the individual stacks well and place them face down, stack I on top of stack II. Place the resulting stack of Wall tiles beside the game board. Draw the top 6 Wall tiles and place them face up, from left to right, in the corresponding row on the game board.



Town Evaluation



Prepare the **Royal Decrees**: There is one Town Evaluation tile per player in the game. Return the remaining Town Evaluation tiles to the box. You don't need them in this game. Place the stack of Town Evaluation tiles face up on the corresponding space in the upper right section of the game board.

Shuffle the remaining Royal Decrees and place the stack face down beside the game board. **Draw the top 7 tiles and return them to the box without looking at them.** You don't need these in this game. Then draw the top 6 Royal Decrees and place them, from left to right, in the corresponding row on the game board.

Place the **Grumpy Gnome** figure on his space in the top right corner of the game board and have both the **Gras tiles** and the **dice** ready.



Now you must choose a **starting player**: Taking it in turns, each player rolls one die. The one with the highest number begins the game. In the case of a tie, those players must continue rolling their dice until the starting player has been found. The **starting player takes the cup** and places it before them (in the first game, you must fit the cup together from two individual pieces).



Each player now chooses a colour and takes, according to his **player board**, a **Player marker**, his **Starting tile** and the **Grass tile with their Coat of Arms**. Place the player board and the Grass tile with your Coat of Arms beside you and lay your Starting tiles before you. Make sure that there is sufficient space in front of you, since beginning with this Starting tile, each of you builds their own individual townscape during the game. Finally, each player places their Marker on the corresponding Starting square of the game board.



GAME PROCEDURE

A turn consists of the following steps:

- Roll both dice
- Choose your action

Roll both dice

When it's your turn, roll both dice and place them on the spaces of the corresponding persons.



The only exception: If you throw a double, you **must** place both dice on the Dragon spaces.



When a player throws a **double**, Dragomir the Dragon awakens in his cave on the mountain. Hissing wildly, he flies to Feuville to burn down everything that is not sufficiently protected.

If both dice show the same number of pips, then a double has been thrown.

The following throws are doubles:

1 1, 2 2, 3 3, 4 4, 5 5, or 6 6.

→ There is more information on **Dragomir the Dragon** at the end of this rule book.

Choose your action

Now, you have to decide how you want to use your throws. **You make a separate decision for each die**, you can either choose one of the Person's Actions OR use one of the Friendly Fairy's magic charms OR enlist help from the Grumpy Gnome. After you took your action, it's the next player's turn

For the persons, you can choose between three possible actions:

1. Take a **Building tile** from this column OR
2. Take a **Royal Decree** from this column OR
3. Choose the **Person's Skill** and use it.

1. Taking a Building tile

Choose **one** of the Building tiles lying in the same column as your die (Wall, Tower or Sky), remove it from the display on the board and then either build it immediately into your townscape or place it on a free space on your player board.

A player board has spaces for a maximum of **2 Building tiles** or **2 Royal Decrees** or **1 Building tile and 1 Royal Decree**.

If you want to place a Building tile (or a Royal Decree) onto your player board and there are no more free spaces, you may remove one of the Building tiles (or a Royal Decree) already lying there and thus make space for the new tile.

The old tile is withdrawn from the game.



Once a Building tile has been used for building, it may no longer be removed from the townscape or moved to a new position within the townscape. **You may build with as many Building tiles (or score as many Royal Decrees) as you wish during your turn.** It makes no difference whether you have taken them from the game board or from your own player board during your current turn. You may build with a tile from your player board, thus making space for a new one that you wish to place on the player board.

Laying rules for building FEUVILLE

- Columns must always be built from bottom to top. You cannot build "up in the air".
- A maximum of 3 Building tiles may be built on top of each other. Wall tiles always lie at the bottom; Tower tiles always lie in the middle and Sky tiles are always uppermost.)
- There is no limit to the width of the building.
- There are no limits to the combinations: All Tower tiles can be combined with any Wall tiles. All Sky tiles can be combined with any Tower tiles.
- Burnt tiles are ruins. You cannot build on ruins
→ *Dragomir, the Dragon*



If there are no more Building tiles lying in one (or more) rows on the game board, you must replenish this row (or rows) **immediately**. The rows are always replenished from left to right. If a stack (Wall tiles, Tower tiles, Sky tiles) should be used up during the game, then this row can no longer be replenished. Play continues with the remaining tiles.

2. Receiving a Royal Decree

You choose the Royal Decree from the column on the board in which your die is lying and can either evaluate this immediately or put it onto a free space on your player board.

On your turn, you may evaluate as many Royal Decrees as you wish. It makes no difference whether, during your turn, you have taken these from the game board or whether they have come from your player board. You may also evaluate a Decree to make space on your player board for a new one. Only unburned Building tiles may be evaluated.

There are 3 types of Royal Decrees: Town districts, Status symbols and the Large-scale Town evaluations.

Town districts and Large-scale Town Evaluations



little Town District

You can score for a **little Town District**, if exactly 3 Building tiles lie on top of each other (1 complete column). When you evaluate a column, you receive **5 prestige points**. Advance your Player marker 5 spaces along the scoring track.

After the evaluation, **you must place a Grass tile under the evaluated column.**

That shows that a Town District here has already been evaluated.

If a Grass tile is already lying under the column, you cannot do any further evaluation for this Town District.



large Town District

You can evaluate a **large Town District**, when you have erected 2 columns side by side; thus, when exactly 2 x 3 Building tiles are lying on top of and beside each other (1 complete double column). When you evaluate a large Town District, you receive **10 prestige points**. Immediately advance your marker 10 spaces on the scoring track.

After the evaluation, **you must place a Grass tile under both evaluated columns.** That

shows that Town Districts here have already been evaluated.

If a Grass tile is already lying under a column, you cannot do any further evaluation for this Town District.



Town Evaluation

You can carry out a **Large-scale Town Evaluation**, if you have a complete Townscape in your display. A complete Townscape comprises at least: 1 complete **left corner tower**, 1 complete **right corner tower** and 1 **town gate** between the two corner towers. Any number of Building tiles is allowed between the two towers (including corner towers which have been started but which have not been completed or further town gates).

All (Wall and Tower) tiles lying in between are included in the evaluation.

Important: The town wall must be continuous and run from corner tower to corner tower without interruption. The row of towers may have gaps in it. The Sky is not included in the evaluation.

When you carry out a **Town Evaluation**, place one die (number of pips is irrelevant) on the corresponding space and take one Town Evaluation tile. You receive **2 prestige points for each Wall and Tower tile included**.

After doing the Town Evaluation, you must **place the Grass tile with your Coat of Arms under a column of your townscape** to show that you have already evaluated your townscape. If Grass tiles are already lying under all the columns of your townscape, then you cannot carry out this evaluation. You may only carry out your Town Evaluation once in the game. Thus, you may only take the Royal Decree "Town Evaluation" from the game board once during the game! ➔ see example of a Town Evaluation on page 23

Status symbols



The Town Guard:
Each town guard in your own display counts 1, 2 or 3 prestige points.



The Golden Star:
Each star in your own display counts 1, 2 or 3 prestige points.



The Red Flag:
Each flag in your own display counts 1, 2 or 3 prestige points.



The Mighty Griffin:
Each griffin in your own display counts 1, 2 or 3 prestige points.

Special evaluations



Splendid View

Splendid View: This Royal Decree evaluates all status symbols in a 2 x 2 grid of your own display. Either 2 Wall tiles and the two overlying Tower tiles OR 2 Tower tiles and the 2 overlying Sky tiles are evaluated. Each status symbol (Town Guard, Golden Star, Red Flag and Mighty Griffin) in this 2 x 2 grid enhances the splendid view and scores 1 prestige point.



At Your Own Discretion

At Your Own Discretion: The King allows you to decide which status symbol you wish to evaluate. Decide between the Town guard OR the Red Flag OR the Golden Star. Each unit of the chosen status symbol in your own display scores 3 prestige points.

When you evaluate the status symbols, you must first add together all the units of that status symbol. Multiply the sum by the number of points of the Royal Decree. The result is the number of prestige points that you gain. Advance your marker the corresponding number of spaces along the scoring track.



Example: You have chosen the Royal Decree "The Mighty Griffin (x3)". You currently have 5 Mighty Griffins in your own display. Thus, you receive $3 \times 5 = 15$ prestige points, and immediately advance this number along your scoring track.



When you have evaluated Royal Decrees, place these on your player board. At the end of the game, the player with the least evaluated Royal Decrees receives additional points. After your turn, replenish the empty Royal Decree spaces.

Important for evaluation:

On your turn, you may only evaluate Building tiles, which have already been built into your townscape and at the time of evaluation are not burnt. Building tiles, which are still lying on your player board, or Building tiles, which are burned, cannot be evaluated.

You may choose any type of Royal Decree more than once and evaluate it. For example, you may also carry out multiple evaluations with Mighty Griffins.

Exception: You may take a Town Evaluation from the game board and carry it out once only!

With the evaluations **little Town District**, **large Town District** or **Town Evaluation**, you must always have sufficient space below the corresponding columns for the required Grass tiles. Otherwise, you cannot carry out these evaluations!

You may remove unused Royal Decrees from your player board to make space for new tiles. Unused tiles are withdrawn from the game.

3. Choosing and using a person's skill

If you are unable to or don't want to remove any Building tiles or Royal Decrees from the corresponding column on the game board, then you may also decide to use the skill of the corresponding person. Advance your die to this person's flag and then make use of their skill.

Persons in FEUVILLE



Travelling Entertainer

With a 1, the **Travelling Entertainer** wants to play with you a bit: Take the die lying near the travelling entertainer, roll it as often as you like and add up the pips. You may roll the die as often as you wish. You may also stop whenever you wish. Whatever you do, don't overstep the sum of 10! If so, you'll go empty-handed and only the other players receive points! If the sum of your die rolls is under 10, you may advance your marker the corresponding

number of spaces along the scoring track. Your fellow players can cheer you along, since they receive the difference to 10 that you are missing as points.

Example: You roll a 4, then a 3 and then stop. Your sum is 7. Advance 7 spaces along the scoring track. Your fellow players receive the difference between the 7 that you rolled and 10. Thus, $10 - 7 = 3$. All your fellow players advance 3 spaces.

If the sum is exactly 10, then you receive 10 points and all the others go empty-handed.

If the sum of your die rolls is 11 or over, then you receive nothing and your fellow players, once again, receive the difference to 10.

Example: You roll $4 + 4 + 5 = 13$ and get nothing! The others get the difference to 10. Thus, $13 - 10 = 3$



Thief

With a 2, the **Thief** is about in Feuville: He is stealing the good tiles from other people. No unbuilt Wall, Tower or Sky tiles or Royal Decrees are safe from him.

If you choose the Thief, you may remove **one tile (Building tile or Royal Decree, but no Fairy Magic!)** from the player board of a fellow player and either use it immediately or place it on your own player board,

if there's sufficient space. If a fellow player has a theft protection lying on a tile, then this tile is safe from the thief
➔ *Fairy Magic tile.*



Publican

With a 3, the **Publican** is in the best of moods and makes a donation: If you use the Publican's skill, there are "**Free tiles for all!**". You are the first one to choose one of the Building tiles from the board (Wall, Tower or Sky). Then, play moving in a clockwise direction, your fellow players take turns in choosing. Each player may take a Building tile (Wall, Tower or Sky), but must use it immediately

and may not place it on his player board. Unfortunately, fellow players who are unable to build with this tile immediately go empty-handed. And, because you were so kind and donated tiles for all, you may choose and take a second Building tile (Wall, Tower or Sky) at the end of the donation round. You may either use your Building tile immediately or place it on your player board. If a row is completely cleared during the donation round, then you must **replenish it immediately**. Only then, can you continue with the donation round.



architect

With a 4, the **architect** becomes active: She likes being able to draw from unlimited sources, to make the town as magnificent as possible. If you use the architect's skills, you must first replenish the complete display of the Building tiles (Wall, Tower and Sky) on the game board. After that, you may **choose any 1 Building tile (Wall, Tower and Sky)** from the game board.



town mayor

With a 5, the **town mayor** enters the game: He has good connections with the King and can pick and choose the Royal Decrees. If you use the Town Mayor's skills, you may **choose any one Royal Decree from the display** on the game board. You can either evaluate it immediately or first place it on your player board (providing there is sufficient space there or you make space). After that, replenish the Royal Decrees (as known).



Magician

With a 6, there is powerful magic at work: Unfortunately, the **Magician** cannot protect you from the attacks of Dragomir the dragon, but with magic, he can restore the burnt down town districts. If you choose the magician's skills, **you may turn up to two burnt down town districts (1 or 2 burnt columns)** back onto their active sides again. **Additionally, you may take one Fairy Magic tile** from

the open board display and use this immediately or place it on your own player board. If none of your town districts have been burnt down, you may still take one Fairy Magic tile from the open board display ➔ *Fairy Magic tile.*



Powerful Beings in FEUVILLE



The friendly Fairy

The friendly Fairy – small but powerful!

After you have rolled the die, you can decide to enlist the help of the friendly Fairy. To do this, place **one die** (number of pips is irrelevant) on the corresponding Fairy space and choose one of the **Fairy Magic** tiles lying openly in the play area. You may either evaluate the magic tile immediately (prestige points) or place it on your player board and

use it at a suitable time later.

Place used Fairy Magic tiles face down next to the game board and shuffle them each time with those already lying there face down. As soon as a Fairy Magic tile has been removed from the game board, replenish the empty space immediately.



The grumpy Gnome

The grumpy Gnome – the Master of Imitation

After you have rolled the die, you can use your throw to activate the Gnome. To do so, place **both dice** (number of pips is irrelevant) on the corresponding Gnome spaces. Take the Gnome and place him on the flag of one of the 6 persons. **The Gnome immediately slips into the role of this person and imitates them perfectly.**

Now, you can either choose one

Building tile from this column OR remove the Royal Decree from the column OR use this person's skill. After your turn, you must return the Gnome to his space.

The Fairy Magic



Prestige points: You must evaluate this magic charm **immediately**. When you remove one of these Fairy Magic tiles from the board display, immediately advance your marker the corresponding number of spaces along the scoring track. Afterwards, discard the Fairy Magic tile.

Great Selection: You can use this magic charm as soon as a row of Building tiles (Wall, Tower or Sky) needs to be replenished OR if any player (you or a fellow player) uses the architect's skills.

As soon as you have replenished at least one row, you can play out the magic charm and may take any Building tile (Wall, Tower or Sky). If more than one player should play out this magic charm, the charms are played out in the regular sequence of play. The active player, or the one sitting nearest to the active player, begins. If one (or more) player(s) should play out the charm while the active player is using the architect's skills, then the magic charm(s) is (are) played out first. Following that, and only then, it is the architect's turn and they may take one Building tile.

You may place this magic charm (face down) on your player board until you need to use it. After it has been used, discard the charm.



Theft Protection: You can use this magic charm to protect a **Building tile** (Wall, Tower or Sky) **against theft**. To do so, place this charm face up on an unused Building tile or on a Royal Decree

on your player board. As long as this charm is lying there, this tile is protected against theft. As soon as you build with the protected tile or evaluate the Decree, the theft protection becomes invalid. You may not transfer the magic charm from one tile on your player board to another tile during the game.

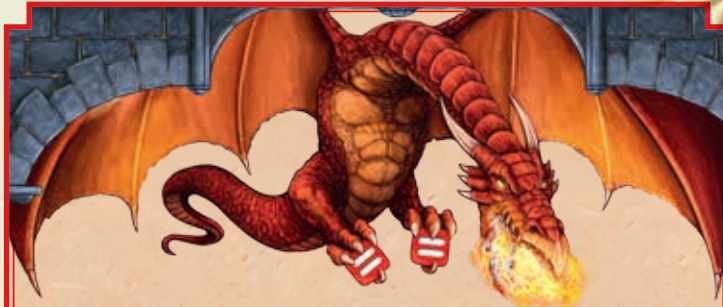
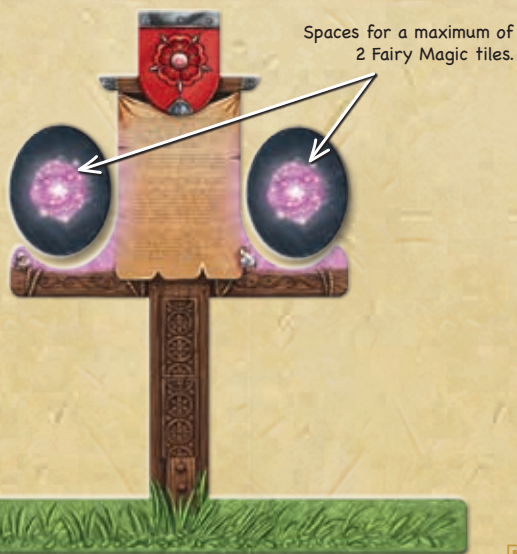


Fire Protection: You have **one single opportunity** to protect your town against the fire of **Dragomir the Dragon**. As soon as any player (you or a fellow player) throws a double and you

do not have sufficient fire protection, you may play out this magic charm. This time, your town is safe from Dragomir the Dragon. The dragon flies past your town. Until you need it, you may place this magic charm (face down) on your player board. Discard the charm once you have used it.

If you decide on using a Fairy Magic tile on your turn and take a magic charm, you must **immediately replenish the open display**. Discard used magic charms and put them face down with the other charms. Then shuffle all the charms well. You may only ever use one die for the Friendly Fairy. Use the other die as described above, and place it with the corresponding person, from whom you can either take Building tiles or Royal Decrees or whose skill you may use.

A player board has spaces for a maximum of **2 Fairy Magic tiles**. If you want to place a Fairy Magic tile onto your player board and there are no more free spaces, you may remove one of the Fairy Magic tiles already lying there and thus make space for the new tile. The old tile is discarded and put face down with the other charms



Dragomir the Dragon

When a player throws a **double**, Dragomir the Dragon awakens in his cave on the mountain. Hissing wildly, he flies to Feuville to burn down everything that is not sufficiently protected.

If both dice show the same number of pips, then a **double** has been thrown. The following throws are doubles: 1 1, 2 2, 3 3, 4 4, 5 5, or 6 6.



If you throw a double on your turn, you **must** place both dice on the Dragon spaces. Now, all players are affected by Dragomir's fiery attack.

All players count the number of columns in their townscape. Then, each player counts the number of clouds drifting across the town in their player's display.

Ideally, the **number of clouds is equal to or larger than the number of columns**. In that case, the fire has no effect on your town. The mighty rain clouds prevent all fires, it rains and your town remains untouched (see Example A).

However, if there should be **fewer clouds than columns** in your display, your town doesn't have sufficient protection and some parts of your town burn down (see Example B).

The columns burn down, until the number of clouds in your display matches the number of columns. Surplus columns **must** be turned on to their backs (the burnt side). This affects complete columns (Wall, Tower, Sky) or semi-finished columns where not all 3 tiles are overlying. You decide which columns burn down.

When you throw a double, you may roll the dice again and take your regular turn.



Example A: The town is protected. Nothing burns down when the dragon attacks.
 (Example for the Town Evaluation: There are 8 tiles ✓ included in the townscape of that display.
 8 tiles x 2 points = 16 prestige points)



Example B: Display with insufficient clouds. 2 columns burn down completely.
 The players themselves decide which columns burn down.

What if there's a fire?

The **Starting tiles** are the oldest part of your town. They consist of massive rock and **never burn down**. That can be a great advantage at the beginning of the game, when you still only have a few Sky tiles.

Hint: You can protect your town by always integrating sufficient clouds and by **never having more columns than clouds** lying in your display. Alternatively, you can get **fire protection** from the friendly Fairy. This will give you once-only protection from Dragomir the Dragon.

Hint: Columns, which include clouds, cannot burn down.

Turned over (i.e. burnt) Building tiles are ruins. **You cannot build on ruins**. Before you continue building, you must turn burnt Wall and Tower tiles back on to their unburnt side.

Turned over (i.e. burnt) Building tiles are **ruins** and **cannot be evaluated**. Before you activate an evaluation of a Royal Decree for these parts of your town, you must turn the corresponding tiles back onto their unburnt side.

You may continue to build in the unburnt areas of your town or extend your town in width. You can evaluate Royal Decrees at any time. But the burnt tiles cannot be included in your score.

How can you turn back the upturned (burnt down) tiles again?

Throw a 6, choose the **Magician's action** and turn up to 2 burnt columns back onto their unburnt front side (and you may even take a Fairy Magic tile).

You use both dice for the **grumpy Gnome**. Use him to imitate the magician with his skill, turn up to 2 burnt columns back onto their unburnt side (and you may even take a Fairy Magic tile).

At a suitable (unburnt) place in your town, build in a **Sky tile with clouds**. As soon as you have built in some Sky tiles and have more clouds than columns, you may turn back the corresponding number of columns, until the number of clouds matches the number of unburnt columns again.

Hint: Some Sky tiles depict several clouds. So with one Sky tile you can often protect more than one column at a time.



Player A has sufficient clouds to protect his town.

END OF THE GAME

The end of the game sets in as soon as you can no longer replenish the Royal Decrees on the game board. Then continue that round to the end, so that all players have the same number of turns. If the starting player cannot reveal any more Royal Decrees and thus cannot close the gap, the game ends immediately.

At the end of the game, add up your evaluated Royal Decrees. Thanks to the mercy of the King, the player with the fewest Royal Decrees receives another 7 points, which he advances along his scoring track. Unbuilt Building tiles and non-evaluated Royal Decrees on the player board yield no points.

The player with the most prestige points wins the game and becomes an honorary citizen of Feuille!

Author: Udo Peise

Illustration: Dennis Lohausen

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Product manager: Simon Hopp

© 2017 HUCH!

www.hutter-trade.com

Translation: Birgit Irgang

Manufacturer + distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



Un jeu de placement
pour 2 à 4 joueurs
à partir de 10 ans

FEUVILLE

CONTENU

1 plateau de jeu
90 tuiles construction
30 tuiles de décompte
« édits royaux »
20 tuiles herbe
18 pouvoirs magiques
de la fée
4 tuiles départ
4 tableaux du joueur
4 marqueurs, 2 dés
1 lutin facétieux, 1 coupe

Le roi du pays appelle à contribuer à donner un nouvel éclat à la ville de FEUVILLE. Tous les citoyens sont sollicités et chacun participe à la construction : le maire, l'architecte, le saltimbanque et l'aubergiste. La gentille fée et le lutin facétieux sont aussi de la partie. Mais gare au dragon Dragomir - s'il se réveille, il attaquera la ville et réduira en cendres tout ce qui n'est pas protégé par des nuages de pluie salvateurs. Glissez-vous dans la peau des citoyens de FEUVILLE et construisez vos propres paysages urbains. Celui qui rassemble le plus grand nombre de points de gloire gagne et devient citoyen d'honneur de FEUVILLE.

plateau de jeu

lutin facétieux

tuiles de décompte
« édits royaux »

pouvoirs magiques
de la fée

tuiles construction

- tuiles mur
- tuiles tour
- tuiles ciel

tuiles ciel

tuiles tour

tuiles départ
(avec armoiries)

tuiles mur

marqueurs

dés

tuiles herbe

coupe

tableaux du joueur

tuiles herbe (avec armoiries)

OBJECTIF DU JEU

Glissez dans la peau des citoyens de FEUVILLE, construisez les paysages urbains rapportant le plus de points et utilisez les édits royaux au bon moment. Celui qui a collecté le plus grand nombre de points de gloire à la fin gagne.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Pose le **plateau de jeu** au centre de la table. Env. 20 centimètres devraient être disponibles jusqu'au plateau de jeu devant chaque joueur, puisque vous y construirez vos propres tableaux urbains. Triez les **tuiles construction** par tuiles mur, tour et ciel.

Commencez ensuite par les **tuiles ciel**. Les tuiles ciel ont trois versos : I, II et ✱. Triez les 6 tuiles ciel avec le verso ✱ et posez-les face visible dans la rangée du plateau de jeu prévue à cet effet.

Triez toutes les tuiles en fonction des versos I et II, mélangez les deux piles séparément, posez la pile I sur la pile II face cachée, et placez la pile de tuiles ciel qui en résulte à côté du plateau de jeu.



Mélangez tous les **pouvoirs magiques de la fée** face cachée et posez-les (toujours face cachée) en haut à gauche à côté du plateau de jeu. Piochez trois pouvoirs magiques de la fée et posez-les face visible sur les cases prévues.



Procédez avec les **tuiles tour** comme précédemment avec les tuiles ciel : triez toutes les tuiles en fonction des versos I et II, mélangez les deux piles séparément, posez la pile I sur la pile II face cachée, et placez la pile de tuiles tour qui en résulte à côté du plateau de jeu. Piochez les 6 premières tuiles tour et posez-les face visible de gauche à droite dans la rangée du plateau de jeu prévue à cet effet.



Procédez avec les **tuiles mur** comme précédemment avec les tuiles tour et les tuiles ciel : Les tuiles mur ont deux versos différents (I et II). Séparez les versos I et II et formez deux piles que vous posez face cachée devant vous. Mélangez bien les piles séparément, puis posez la pile I sur la pile II. Posez la pile de tuiles mur qui en résulte face cachée à côté du plateau de jeu. Piochez les 6 premières tuiles mur et posez-les face visible de gauche à droite dans la rangée du plateau de jeu prévue à cet effet.



décompte
de la ville



Préparez ensuite les **édits royaux** : 1 carte décompte de la ville par joueur est en jeu. Les autres cartes décompte de la ville sont rangées dans la boîte. Vous n'en avez pas besoin pour cette partie. Posez la pile des cartes décompte de la ville face visible sur la case correspondante dans la partie supérieure droite du plateau de jeu. Mélangez les édits royaux restants et posez la pile face cachée à côté du plateau de jeu. **Piochez les 7 premières édits royaux et rangez-les dans la boîte sans les regarder.** Vous n'en avez pas besoin pour cette partie. Piochez ensuite les 6 premiers édits royaux et posez-les de gauche à droite dans la rangée correspondante du plateau de jeu.

Posez le personnage du **lutin facétieux** à sa place dans l'angle supérieur droit du plateau de jeu et préparez les deux **dés**.



Vous devez maintenant **déterminer qui commencera** : à tour de rôle, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le score le plus élevé commence. En cas d'égalité, les joueurs concernés doivent lancer les dés aussi longtemps que nécessaire. Le joueur qui commence prend la coupe et la pose devant lui (la première fois, vous devrez assembler la coupe à partir des deux éléments).



Chaque joueur choisit une couleur et prend le **tableau** correspondant, son **marqueur**, sa **tuile départ** et la **tuile herbe avec ses armoiries**. Posez le tableau et la tuile herbe avec vos armoiries à côté de vous et étalez votre tuile départ devant vous. Veillez à ce qu'il y ait assez de place devant vous. En effet, à partir de cette tuile départ, chacun construira son propre paysage urbain pendant la partie. Chacun pose ensuite son marqueur sur la case départ correspondante du plateau de jeu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Quand c'est ton tour

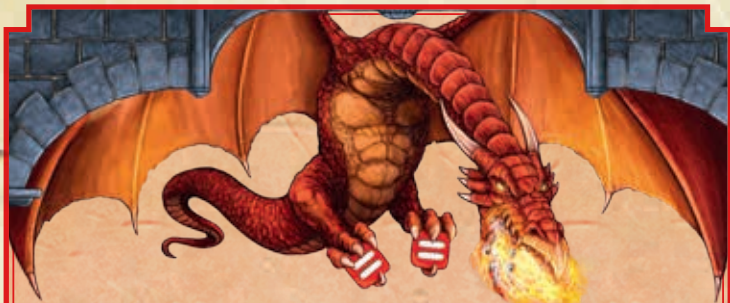
- lance les deux dés
- Décide comment tu souhaites utiliser tes résultats

Lance les deux dés

Quand tu as lancé les dés (sans faire de double), pose d'abord les deux dés sur les cases correspondantes des personnages concernés



Seule exception : si tu lances un **double**, tu **dois** poser les deux dés sur les cases du dragon. Vous saurez plus tard ce qui se passe avec un double.



Si un joueur lance un **double**, Dragomir le dragon se réveille dans sa grotte sur la montagne. Avec des grognements sauvages, il vole vers Feuville pour y réduire en cendres tout ce qui n'est pas assez protégé.

Quand les deux dés affichent le même nombre de points, un double a été lancé.

Les résultats suivants sont donc un double :
1 1, 2 2, 3 3, 4 4, 5 5 ou 6 6.

→ le dragon Dragomir (p. 34)

Décide comment tu souhaites utiliser tes résultats

Décide ensuite comment tu souhaites utiliser tes résultats. Tu décides séparément **pour chaque dé** et tu peux soit choisir une action du personnage, **OU** utiliser un pouvoir magique de la gentille fée **OU** recourir à l'aide du lutin facétieux. Ensuite, le prochain joueur est le tour.

Pour les personnages, tu peux choisir entre trois actions possibles :

1. prendre une **tuile construction** de cette colonne **OU**
2. prendre l'**édit royal** de cette colonne **OU**
3. choisir et exécuter le **pouvoir du personnage**.

1. Prendre une tuile construction

Choisis **une** des tuiles construction posées dans la colonne où se trouve ton dé (mur, tour ou ciel), prends cette tuile dans l'étalage. Tu peux ensuite soit l'intégrer immédiatement dans ton paysage urbain, soit la poser sur un emplacement libre de ton tableau.

Un tableau peut contenir **2 tuiles construction** ou **édits royaux** maximum. Si tu souhaites poser une tuile construction (ou l'édit royal) sur ton tableau et qu'il n'y a plus de place, tu peux te défausser d'une des tuiles construction (ou des édits royaux) qui y sont posées et libérer ainsi de la place pour la nouvelle tuile. L'ancienne tuile est retirée de la partie.



Une tuile construction utilisée ne peut plus être retirée du paysage urbain ou déplacée à l'intérieur de celui-ci. **Pendant ton tour, tu peux utiliser autant de tuiles construction ou édits royaux que tu veux.** Peu importe si tu les as prises sur le plateau de jeu au cours du même tour ou si elles proviennent de ton tableau. Tu peux aussi utiliser une tuile de ton tableau pour la construction pour ainsi libérer de la place pour une autre que tu souhaites entreposer sur le tableau.

Règles de pose pour la construction de FEUVILLE

- Les colonnes doivent toujours être construites de bas en haut. Tu ne peux pas construire « en l'air ».
- Les tuiles construction doivent toujours être reliées entre elles sur au moins un côté.
- Maximum 3 tuiles construction peuvent être construites l'une sur l'autre (les tuiles mur se trouvent toujours dans la rangée du bas, les tuiles tour toujours dans celle du milieu et les tuiles ciel toujours dans la rangée du haut). La largeur est illimitée.
- Il n'y a pas de restriction de combinaison : toutes les tuiles tour peuvent être combinées avec toutes les tuiles mur. Toutes les tuiles ciel peuvent être combinées avec toutes les tuiles tour.
- Les tuiles incendiées sont des ruines. On ne peut pas construire sur des ruines. ➔ le dragon Dragomir



Si à la fin de ton tour, il n'y a plus de tuiles construction dans une (ou plusieurs) rangée(s) du plateau de jeu, tu dois de nouveau remplir cette rangée (ou ces rangées) à partir de la pile correspondante avant le tour du joueur suivant. Les rangées sont toujours remplies de gauche à droite. Si au cours de la partie, une pile est épuisée, cette rangée ne peut plus être remplie. Vous continuez alors à jouer avec les tuiles restantes.

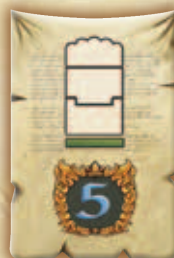
2. Prendre l'édit royal

Tu choisis l'édit royal étalé dans la colonne où se trouve ton dé et tu peux soit l'utiliser immédiatement ou le poser sur un emplacement libre de ton tableau.

Pendant ton tour, **tu peux utiliser autant édits royaux ou de tuiles construction que tu veux**. Peu importe si tu les as pris sur le plateau de jeu au cours du même tour ou s'ils proviennent de ton tableau. Tu peux aussi utiliser un édit royal pour libérer de la place pour un nouveau sur ton tableau. Seules les tuiles construction non incendiées peuvent être utilisées.

Il existe 3 types d'édit royal : le quartier, le symbole d'un statut et le grand décompte de la ville.

Quartier et décompte de la ville



petit quartier

Tu peux valider un **petit quartier** quand exactement 3 tuiles construction sont correctement superposées (1 colonne complète). Quand tu valides une colonne, tu obtiens **5 points de gloire**. Déplace immédiatement ton marqueur de 5 cases sur l'échelle des points. Après la validation, **tu dois poser une tuile herbe sous la colonne validée**. Tu montres ainsi qu'un quartier a déjà été validé ici. Si une tuile herbe est déjà posée sous une colonne, tu ne peux plus valider un quartier avec cette colonne.



grand quartier

Tu peux valider un **grand quartier** si tu as construit 2 colonnes l'une à côté de l'autre, donc si précisément 2 x 3 tuiles construction (concordantes) sont posées l'une à côté de l'autre et l'une au-dessus de l'autre (1 colonne double complète). Si tu valides un grand quartier, tu obtiens **10 points de gloire**. Avance immédiatement ton marqueur de 10 cases sur l'échelle des points.

Après la validation, **tu dois poser une tuile herbe sous les deux colonnes validées**. Tu montres ainsi qu'un quartier a déjà été validé ici. Si une tuile herbe est déjà posée sous une colonne, tu ne peux plus valider un autre quartier avec cette colonne.



décompte de la ville

Tu peux réaliser un **décompte de la ville** si tu as posé un paysage urbain complet. Celui-ci se compose au minimum de : 1 **tour d'angle gauche** complète, 1 **tour d'angle droite** complète et 1 **porte** entre ces deux tours d'angle. Entre les deux tours d'angle, on peut placer autant de tuiles construction qu'on veut (même des tours d'angle commencées, qui n'ont pas été terminées, ou d'autres portes). Ces tuiles (mur et tour)

sont prises en compte dans la validation. **Important** : le rempart doit être continu et ininterrompu d'une tour d'angle à l'autre. La rangée des tours peut présenter des vides. Le ciel n'est pas pris en compte dans la validation.

Si tu réalises ton **décompte de la ville**, pose un dé (face sans importance) sur la case correspondante et prends une tuile « décompte de la ville ». tu reçois **2 points de gloire par tuile mur ou tour intégrée**.

Après le décompte de la ville, **tu dois poser la tuile herbe avec tes armoiries sous une colonne de ce paysage urbain** pour montrer que tu as réalisé ton décompte. Si une tuile herbe est déjà posée sous toutes les colonnes de ton paysage urbain, tu ne peux pas procéder à cette validation. Tu peux seulement réaliser un décompte de la ville une fois au cours de la partie. Tu peux donc seulement prendre une fois l'édit royal « décompte de la ville » du plateau de jeu.

➔ Exemple : décompte de la ville (p. 35)

Symboles de statut



Le garde de la ville : chaque garde de la ville dans ton étalage rapporte 1, 2 ou 3 points.



L'étoile dorée : chaque étoile dans ton étalage rapporte 1, 2 ou 3 points.



Le drapeau rouge : chaque drapeau dans ton étalage rapporte 1, 2 ou 3 points.



Le puissant griffon : chaque griffon dans ton étalage rapporte 1, 2 ou 3 points.

Notations spéciales



Beau panorama

Beau panorama : cet édit royal valide tous les symboles de statut d'une parcelle 2 fois 2 de ton étalage. Sont validées soit 2 tuiles mur et les 2 tuiles tour posées dessus OU 2 tuiles tour et les 2 tuiles ciel posées dessus. Chaque symbole de statut (garde de la ville, étoilée dorée, drapeau rouge et puissant griffon) dans cette grille de 2 fois 2 contribue à un beau panorama et rapporte donc 1 point de gloire.



À ta libre appréciation

À ta libre appréciation : le roi te laisse décider toi-même du symbole de statut que tu souhaites valider. Choisis entre le garde de la ville OU le drapeau rouge OU l'étoile dorée. Chaque unité du symbole de statut choisi de ton étalage rapporte 3 points de gloire.

Quand tu valides les symboles de statut, tu dois d'abord compter toutes les unités de ce symbole de statut. Multiplie le total par le nombre de points de l'édit royal. Le résultat correspond aux points de gloire que tu obtiens. Avance ton marqueur du nombre de cases correspondant sur ton échelle de points.



Exemple : tu as choisi l'édit royal « Le puissant griffon (x 3) ». Pour le moment, tu as 5 puissants griffons dans ton étalage. Tu obtiens donc $3 \times 5 = 15$ points de gloire, que tu avances immédiatement sur l'échelle des points.



Quand tu auras validé les édits royaux, pose-les sur ton tableau. À la fin de la partie, le joueur ayant utilisé le moins d'édits royaux reçoit des points supplémentaires. À la fin de ton tour, remplis de nouveau les emplacements libres pour les édits royaux.

Important pour la validation :

Dans ton tour, tu peux seulement valider les tuiles construction déjà intégrées dans ton paysage urbain et qui n'ont pas été incendiées au moment de la validation. Les tuiles construction encore posées sur ton tableau ou les tuiles construction incendiées ne peuvent pas être comptées.

Tu peux choisir et valider tout type d'édits royaux plusieurs fois. Tu peux donc par exemple procéder à plusieurs validations avec les « Le puissant griffon ».

Exception : tu peux seulement prendre un décompte de la ville du plateau de jeu et le valider une fois.

Pour les validations **petit quartier**, **grand quartier** ou **décompte de la ville**, tu dois toujours avoir assez de place libre sous les colonnes correspondantes pour les tuiles herbe nécessaires. Sinon tu ne peux pas procéder à ces validations.

Tu peux aussi retirer des édits royaux de ton tableau sans les utiliser pour libérer ainsi de la place pour de nouvelles tuiles. Les tuiles inutilisées sont retirées de la partie.

3. Choisir et exécuter le pouvoir du personnage

Si tu ne peux ou ne veux pas prendre de tuiles construction ou d'édits royaux de la colonne correspondante du plateau de jeu, tu peux aussi choisir le pouvoir du personnage correspondant. Glisse ton dé sur le drapeau de ce personnage et exécute ensuite son pouvoir.

Personen in FEUVILLE



saltimbanque

Avec un 1, le **saltimbanque** veut un peu jouer avec vous : Prends le dé près du saltimbanque. Tu peux lancer le dé aussi souvent que tu veux. Tu peux aussi arrêter à tout moment. Mais tu ne dois en aucun cas dépasser un total de 10. Sinon tu pars bredouille et seuls les autres joueurs obtiennent des points. Mais si le total de tes lancers reste inférieur à 10, tu peux avancer ton marqueur du nombre correspondant de cases sur l'échelle des points.

Les autres joueurs peuvent vibrer avec toi puisqu'ils reçoivent toujours la différence entre le nombre de tes points et 10.

Exemple : tu lances un 4, puis un 3 et tu arrêtes. Ton total est 7. Avance de 7 cases sur l'échelle des points. Les autres joueurs reçoivent la différence entre ton nombre de points et 10. Donc $10 - 7 = 3$. Ils avancent chacun de 3 cases.

Si le total est exactement de 10, tu reçois 10 points et tous les autres restent bredouilles.

Mais si le total de tes lancers fait 11 ou plus, tu ne reçois rien et les autres joueurs reçoivent de nouveau la différence par rapport à 10.

Exemple : tu lances $4 + 4 + 5 = 13$ et tu ne reçois rien. Les autres reçoivent la différence par rapport à 10, donc $13 - 10 = 3$.



voleur

Avec un 2, le **voleur** fait le tour de Feuville : Il vole les bonnes tuiles des autres joueurs. Les tuiles mur, tour ou ciel non utilisées pour une construction ou les édits royaux ne lui résistent pas.

Si tu choisis le voleur, tu peux **prendre une tuile du tableau d'un autre joueur** (une tuile construction ou l'édit royal, pas des magiques de la fée) et l'utiliser tout de suite ou

la poser sur ton tableau s'il y a de la place.

Si un autre joueur a posé un antivol sur une tuile, celle-ci est protégée contre le voleur. ➔ *tuiles fée*.



l'aubergiste

Avec un 3, **l'aubergiste** est de très bonne humeur et offre une tournée : Si tu utilises le pouvoir de l'aubergiste, c'est « **tuiles gratuites pour tous** ».

Tu peux choisir le premier une des tuiles construction de l'étalage (mur, tour ou ciel). C'est ensuite au tour des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun peut prendre une tuile construction (mur, tour ou ciel), mais doit l'utiliser sur le champ et ne peut pas la poser sur son

tableau. Les joueurs qui ne peuvent pas intégrer la tuile offerte immédiatement repartent malheureusement bredouilles. Et parce que tu as bien voulu offrir une tournée, à la fin du tour, tu peux encore choisir et prendre une autre tuile construction (mur, tour ou ciel). Tu peux soit utiliser tes tuiles construction **immédiatement**, soit les poser sur ton tableau. Si une rangée est vidée au cours de la tournée, vous devez immédiatement la remplir. La tournée continue seulement après.



l'architecte

Avec un 4, **l'architecte** entre en jeu : Elle aime avoir les coudées franches pour concevoir une ville aussi magnifique que possible. Si tu utilises le pouvoir de l'architecte, tu dois d'abord remplir la totalité de l'étalage des tuiles de construction (mur, tour et ciel). Tu peux ensuite **choisir n'importe quelle tuile construction du plateau de jeu**.



maire

Avec un 5, le **maire** entre en jeu : Le maire est en bons termes avec le roi et peut choisir les édits royaux. Si tu utilises le pouvoir du maire, **tu peux choisir n'importe quel édit royal de l'étalage** du plateau de jeu. Tu peux soit le valider, soit le poser d'abord sur ton tableau (s'il y a de la place ou si tu libères de la place). Les édits royaux sont ensuite de nouveau remplis (comme on sait).



magicien

Avec un 6, de puissants sortilèges sont à l'œuvre : Le **magicien** ne peut malheureusement pas te protéger contre les attaques du dragon Dragomir, mais il peut ressusciter les quartiers incendiés grâce à la magie. **Si tu choisis le pouvoir du magicien, tu peux retourner jusqu'à deux quartiers incendiés** (1 ou 2 colonnes incendiées) sur leur face active. Tu peux en outre prendre un pouvoir magique de la fée sur l'étalage et

l'utiliser immédiatement ou le poser sur ton tableau. Si aucun quartier n'a été incendié chez toi, tu peux malgré tout prendre un pouvoir magique de la fée dans l'étalage. ➔ *pouvoirs magiques de la fée*.



Les puissants personnages de FEUVILLE



freundliche Fee

La gentille fée - petite mais influente

Quand tu as lancé les dés, tu peux aussi décider de demander l'aide de la gentille fée. Pour cela, pose **un dé** (face sans importance) sur la case correspondante de la fée et choisis un des **pouvoirs magiques de la fée** posés face visible dans l'étalage. Tu peux valider le pouvoir magique immédiatement (points de gloire) ou le poser sur ton tableau pour l'utiliser au moment opportun.

Posez les pouvoirs magiques de la fée utilisés face cachée à côté du plateau de jeu et mélangez-les à chaque fois avec ceux qui y sont posés face cachée. Dès qu'un pouvoir magique de la fée a été pris sur le plateau de jeu, complétez la case libre immédiatement.



kauziger Kobold

Le lutin facétieux - un maître de l'imitation

Quand tu as lancé les dés, tu peux utiliser ton résultat pour activer le lutin. Pour cela, pose les **deux dés** (face sans importance) sur les cases correspondant au lutin. Prends le lutin et pose-le sur le drapeau d'un des 6 personnages.

Le lutin prend immédiatement le rôle de ce personnage et l'imité à la perfection.

Tu peux ensuite soit choisir une tuile construction de cette colonne **OU** prendre l'édit royal de cette colonne **OU** utiliser le pouvoir de ce personnage. Après ton tour, tu dois reposer le lutin à sa place.

Les pouvoirs magiques de la fée



Points de gloire : Ce pouvoir magique **doit être validé immédiatement**. Si tu prends un de ces pouvoirs magiques de la fée dans l'étalage, avance immédiatement ton marqueur du nombre correspondant de cases sur l'échelle des points. Défausse-toi du pouvoir magique dès que tu l'as utilisé.



Grand choix : Tu peux utiliser ce pouvoir magique dès qu'une rangée de tuiles construction (mur, tour ou ciel) doit être remplie **OU** si un joueur (toi ou un autre joueur) utilise le pouvoir de l'architecte.

Dès qu'au moins une rangée est remplie, tu peux utiliser le pouvoir magique et prendre n'importe quelle tuile construction (mur, tour ou ciel). Si plusieurs joueurs jouent ce pouvoir magique, les pouvoirs sont exécutés dans l'ordre des joueurs. Le joueur dont c'est le tour, ou le plus proche de lui commence. Si un (ou plusieurs) joueur(s) joue(nt) ce pouvoir magique alors que le joueur dont c'est le tour utilise le pouvoir de l'architecte, le ou les pouvoirs magiques de la fée sont exécutés d'abord. L'architecte ne peut jouer qu'après et prendre une tuile construction.

Tu peux poser ton pouvoir magique (cachée) sur ton tableau jusqu'à son utilisation. Défausse-toi du pouvoir magique dès que tu l'as utilisé.



Antivol : Tu peux protéger **une tuile construction** (mur, tour ou ciel) contre le vol grâce à ce pouvoir magique. Pour cela, pose ce pouvoir magique face visible sur une tuile construction inutilisée

ou un édit royal de ton tableau. Tant que le pouvoir magique y est posé, cette tuile est protégée contre le vol par les autres joueurs. Dès que tu construis la tuile protégée ou valides l'édit royal, le pouvoir magique est retiré du jeu. Pendant la partie, tu ne peux pas déplacer le pouvoir magique d'une tuile de ton tableau à une autre.

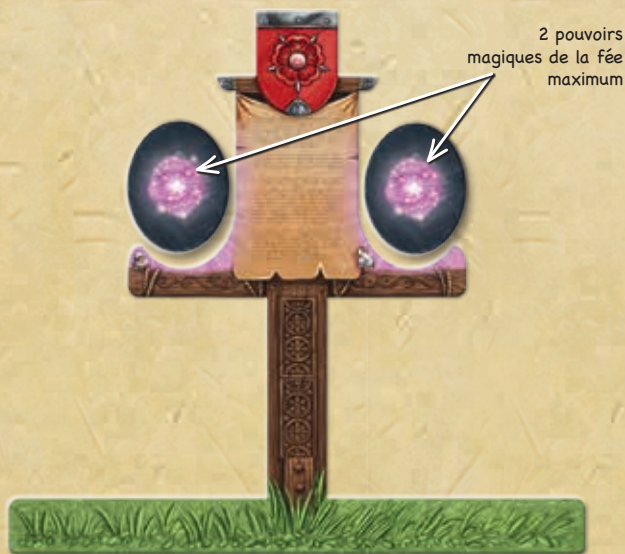


Protection incendie : Tu peux protéger une fois ta ville contre le feu du dragon Dragomir.

Dès qu'un joueur (toi ou un autre) lance un double et que tu n'es pas assez protégé contre le feu, tu peux te défausser du pouvoir magique. Pour cette fois, ta ville est protégée de Dragomir. Le dragon survole ta ville. Tu peux poser ce pouvoir magique (cachée) sur ton tableau jusqu'à son utilisation. Défausse-toi du pouvoir magique dès que tu l'as utilisé.

Si tu choisis un pouvoir magique de la fée pendant ton tour et que tu prends un pouvoir magique, tu dois immédiatement compléter l'étalage. Les pouvoirs magiques de la fée utilisés sont jetés et posés face cachée avec les autres pouvoirs magiques. Tous les pouvoirs magiques sont ensuite bien mélangés. Tu peux toujours utiliser seulement un dé pour la gentille fée. Utilise l'autre dé, comme décrit ci-dessus, et pose-le près du personnage correspondant où tu peux soit prendre des tuiles construction ou des édits royaux, soit utiliser le pouvoir de ce personnage.

Un tableau peut contenir **2 pouvoirs magiques de la fée** maximum. Si tu souhaites poser une **pouvoir magique de la fée** sur ton tableau et qu'il n'y a plus de place, tu peux te défausser d'une des pouvoirs magiques de la fée qui y sont posées et libérer ainsi de la place pour la nouvelle tuile. L'ancienne pouvoirs magiques de la fée est retirée de la partie.

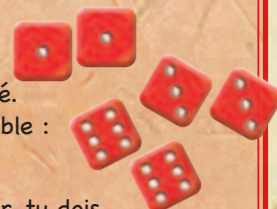


Dragomir le dragon

Si un joueur lance un double, Dragomir le dragon se réveille dans sa grotte sur la montagne. Avec des grognements sauvages, il vole vers Feuville pour y réduire en cendres tout ce qui n'est pas assez protégé.

Quand les deux dés affichent le même nombre de points, un double a été lancé.

Les résultats suivants sont donc un double : 1 1, 2 2, 3 3, 4 4, 5 5 ou 6 6).



Si tu lances un double pendant ton tour, tu dois poser les deux dés sur les cases du dragon. Désormais, tous les joueurs sont concernés par l'attaque incendiaire de Dragomir.

Tous les joueurs comptent le nombre de colonnes de leur paysage urbain. Puis, chaque joueur compte le nombre de nuages qui se trouvent au-dessus de la ville dans leur étalage.

Idéalement, le nombre de nuages est égal ou même supérieur au nombre de colonnes. Dans ce cas, l'incendie n'a aucune prise sur ta ville. Les puissants nuages de pluie évitent tous les incendies, il pleut et ta ville reste intacte.

Mais si ton étalage comporte moins de nuages que de colonnes, ta ville n'est pas assez protégée et certaines parties brûlent. Les colonnes sont détruites jusqu'à ce que le nombre de nuages de ton étalage corresponde au nombre de colonnes. Les colonnes en excédent doivent être retournées sur le verso (le côté incendié). Ceci est valable pour les colonnes complètes (mur, tour, ciel) ou pour les colonnes inachevées ne comportant pas encore 3 tuiles. Tu décides toi-même des colonnes qui brûlent.

Si tu as lancé un double, tu peux relancer le dé et jouer un coup normal.



Exemple A : Un étalage comportant assez de nuages. La ville est protégée.
 Rien ne sera détruit par le feu lors de l'attaque du dragon.
 (Exemple décompte de la ville : 8 tuiles ✓ x 2 points = 16 points de gloire)



Exemple B : Un étalage avec trop peu de nuages. 2 colonnes sont complètement détruites par le feu.
 Le joueur décide lui-même des colonnes qui brûlent.

Que se passe-t-il quand ça brûle ?

Les **tuiles départ** sont les parties les plus anciennes de ta ville. Elles sont composées de rocher massif et ne brûlent jamais. Au début de la partie, quand tu as encore peu de tuiles ciel, cela peut être un gros avantage.

Astuce : tu peux protéger ta ville en intégrant toujours assez de nuages et si l'étagage ne comporte jamais plus de colonnes que de nuages. Tu peux aussi recourir au pouvoir magique de la gentille fée pour te **protéger contre l'incendie**. Celui-ci te protège une fois du dragon Dragomir.

Les colonnes avec des nuages ne peuvent pas brûler.

Les tuiles construction retournées (donc en cendres) sont des ruines. **On ne peut pas construire sur des ruines**. Avant de continuer à construire, tu dois d'abord de nouveau retourner les tuiles mur et tour sur leur côté non incendié.

Les tuiles construction retournées (donc incendiées) sont des **ruines et ne peuvent donc pas être validées**. Avant de déclencher la validation d'un édit royal pour ces parties de ta ville, tu dois retourner les tuiles correspondantes sur leur côté non incendié.

Tu peux à tout moment continuer à construire dans les parties non incendiées de ta ville. Tu peux aussi à tout moment valider des édits royaux. Cependant, les tuiles incendiées ne comptent pas.

Comment retourner de nouveau les colonnes retournées (donc incendiées) ?

Lance un 6, choisis l'**action du magicien** et retourne jusqu'à 2 colonnes incendiées sur leur face avant non incendiée (et tu peux même encore prendre un pouvoir magique de la fée).

Utilise les deux dés pour le **lutin facétieux**. Avec lui, tu imites le magicien et grâce à son pouvoir, tu retournes 2 colonnes incendiées sur leur face avant (et tu peux encore prendre un pouvoir magique de la fée).

Ajoute une tuile ciel avec des nuages à un emplacement qui convient (non incendié) de ta ville. Dès qu'en intégrant des tuiles ciel, tu as plus de nuages que de colonnes, tu peux retourner le nombre de colonnes correspondant jusqu'à ce que le nombre de nuages corresponde de nouveau au nombre de colonnes non incendiées.

Astuce : sur certaines tuiles ciel, plusieurs nuages sont représentés. Tu peux donc souvent protéger plus d'une colonne avec une seule tuile ciel.



Le joueur A possède assez de nuages pour protéger sa ville.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand vous ne pouvez plus remplir les édits royaux sur le plateau de jeu. Le tour est encore joué complètement afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois. Si le joueur qui a commencé ne peut plus retourner et remplir d'édit royal, la partie prend fin immédiatement.

À la fin de la partie, comptez les **édits royaux que vous avez utilisés**. Le joueur ayant utilisé le moins d'édits royaux obtient par la grâce du roi 7 points supplémentaires, qu'il marque sur son échelle des points. Les tuiles construction non utilisés et les édits royaux non validés du tableau ne rapportent pas de point.

Le joueur avec la majorité de points de gloire gagne la partie et devient citoyen d'honneur de la ville de Feuville.

Auteur : Udo Peise

Illustration: Dennis Lohausen

Design: Sabine Kondirölli, HUCH!

Rédaction : Simon Hopp

© 2017 HUCH!

www.hutter-trade.com

Traduction : Birgit Irgang

Fabrication + distribution :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



Een legspe voor
2 tot 4 spelers
vanaf 10 jaar

FEUVILLE

INHOUD

- 1 speelbord
- 90 bouwkaartjes
- 30 puntentellingkaartjes "koninklijke besluiten"
- 20 graskaartjes
- 18 feeëntoverkaartjes
- 4 startkaartjes
- 4 spelerstableaus
- 4 markers, 1 figuur "rare kabouter", 1 beker
- 2 dobbelstenen

De koning van het land roept alle burgers op om de stad FEUVILLE nieuwe glans te geven. Iedereen bouwt mee: de burgermeester, de architecte, de goochelaar en de waard. Zelfs de vriendelijke fee en de rare kabouter dragen hun steentje bij. Maar kijk uit voor Dragomir de draak - als hij ontwaakt, valt hij de stad aan en brandt alles plat wat niet door de reddende regenwolken is beschermd. Kruip in de rol van een burger van FEUVILLE en bouw je eigen stadsgezicht. Wie de meeste roempunten verzamelt, wint het spel en wordt ereburger van FEUVILLE.

speelbord

feeëntoverkaartjes



- bouwkaartjes
- hemelkaartjes
- torenkaartjes
- muurkaartjes

hemelkaartjes



torenkaartjes

muurkaartjes



startkaartjes
(met wapen)



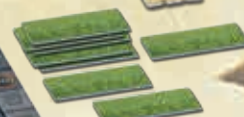
figuur
"rare kabouter"



puntentellingkaartjes
"koninklijke besluiten"



graskaartjes



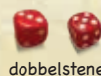
beker



markers



dobbelstenen



spelerstableaus



graskaartjes
(waarvan 4 met wapen)

DOEL VAN HET SPEL

Kruip in de rol van een burger van FEUVILLE, bouw het meest waardevolle stadsgezicht en tel op het beste moment de punten volgens de koninklijke besluiten. Wie aan het einde de meeste roempunten heeft verzameld, wint het spel.

VOORBEREIDING

Leg het **speelbord** in het midden van de tafel. Voor elke speler heb je tot aan het speelbord 20 cm vrije ruimte nodig, omdat je gaandeweg het spel daar je eigen stadsgezicht gaat bouwen. Sorteert de **bouwkaartjes** op muur-, toren- en hemelkaartjes.

Begin nu met de **hemelkaartjes**. De hemelkaartjes hebben drie achterkanten: I, II en ✱. Haal de 6 hemelkaartjes met de achterkant ✱ eruit en leg deze open in de daarvoor bestemde rij op het speelbord.

Sorteer de kaartjes op hun achterkanten I en II, schud elke stapel goed, plaats stapel I omgekeerd op stapel II en plaats de resulterende stapel hemelkaartjes omgekeerd naast het speelbord.



De **torenkaartjes**: sorteert de kaartjes op de achterkanten I en II, schud elke stapel goed, plaats stapel I omgekeerd op stapel II en plaats de resulterende stapel torenkaartjes omgekeerd naast het speelbord. Trek de bovenste 6 torenkaartjes en leg ze open van links naar rechts in de daarvoor bestemde rij op het speelbord.



De **muurkaartjes**: Sorteert de kaartjes op de achterkanten I en II en maak twee stapels, die je omgekeerd voor je neerlegt. Schud elke stapel goed en plaats dan stapel I op stapel II. Plaats de resulterende stapel muurkaartjes omgekeerd naast het speelbord. Trek de bovenste 6 muurkaartjes en leg ze open van links naar rechts in de daarvoor bestemde rij op het speelbord.



Schud alle **feeëntoverkaartjes** omgekeerd en leg ze (nog altijd omgekeerd) linksboven naast het speelbord. Trek drie feeëntoverkaartjes en leg deze open op de daarvoor bestemde velden.

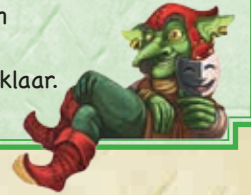


stadspunten telling



Nu zet je de **koninklijke besluiten** klaar: per speler is 1 stadspunten-telling in het spel. De overige stadspunten tellingen gaan terug in de doos. Je hebt ze in dit spel niet nodig. Leg de stapel stadspunten tellingen open op het daarvoor bestemde veld rechtsboven op het speelbord. Schud de overige koninklijke besluiten en leg de stapel omgekeerd naast het speelbord. **Trek de bovenste 7 kaartjes en leg deze terug in de doos zonder ze te bekijken.** Je hebt ze in dit spel niet nodig. Trek dan de bovenste 6 koninklijke besluiten en leg ze van links naar rechts in de daarvoor bestemde rij op het speelbord.

Plaats de figuur van de **rare kabouter** op zijn plek in de hoek rechtsboven op het speelbord en leg de twee **dobbelstenen** en de **graskaartjes** klaar.



Nu moet je een **startspeler** bepalen: om de beurt gooit iedere speler met één dobbelsteen. Wie het hoogste getal dobbelt, begint het spel. In het geval van gelijke stand moeten de betrokken spelers verder dobbelen tot een startspeler is bepaald. **De startspeler pakt de beker** en zet deze voor zich neer (voor het eerste spel moet je de twee delen van de beker in elkaar zetten).

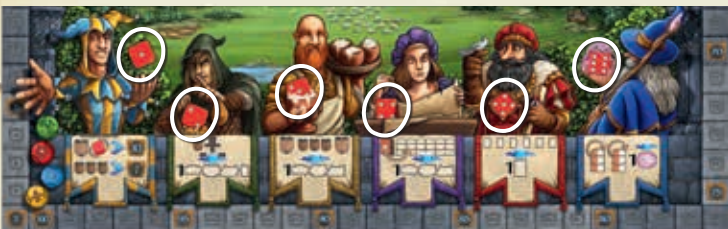


Elke speler kiest nu een kleur en pakt dan het bijbehorende **tableau**, een **marker**, zijn **startkaartje** en het **graskaartje met zijn wapen**. Leg het tableau en het graskaartje met je wapen naast je en leg je startkaartje voor je neer. Zorg ervoor dat er voor je voldoende vrije ruimte is, want beginnende met dit startkaartje ga je gaandeweg het spel je eigen stadsgezicht bouwen. Dan plaatst iedere speler zijn marker op het bijpassende startveld op het speelbord.

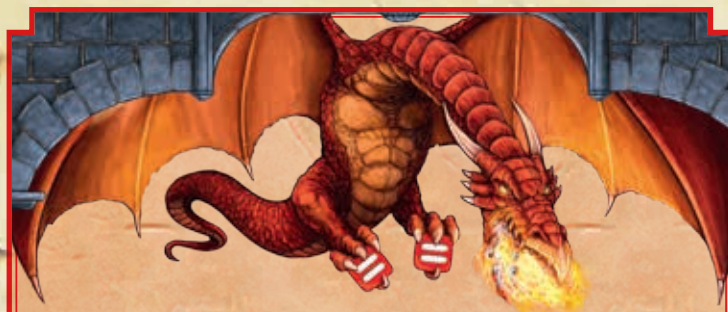


het spel zelf

Als je (niet twee gelijke getallen) hebt gedubbeld, plaats je eerst de twee dobbelstenen op de daarvoor bestemde velden van de bijbehorende personages.



De enige uitzondering: als je twee gelijke getallen dobbelt, **moet** je beide dobbelstenen op de velden van de draak plaatsen. Wat er in dit geval gebeurt, lees je verderop



Als een speler twee gelijke getallen **dobbelt**, ontwaakt Dragomir de draak in zijn hol op de berg. Wild blazend vliegt hij naar Feuville om daar alles plat te branden wat onvoldoende is beschermd.

Als je tijdens je beurt twee gelijke getallen dobbelt, moet je beide dobbelstenen op de velden van de draak plaatsen.

→ Dragomir de draak (p.46)



Dan beslis je hoe je je dobbelstenen gaat gebruiken. **Voor elke dobbelsteen beslis je apart** en kun je een actie van het personage kiezen OF een toverkaartje van de vriendelijke fee gebruiken OF beroep doen op de hulp van de rare kabouter.

Bij de personages kun je een van de drie mogelijke acties kiezen.

1. een **bouwkaartje** uit deze kolom pakken OF
2. het **koninklijke besluit** uit deze kolom pakken OF
3. de **vaardigheid van het personage** kiezen en uitvoeren.

Een bouwkaartje pakken

Je kiest een van de bouwkaartjes die in de kolom liggen waar ook je dobbelsteen ligt (muur, toren of hemel) en pakt het kaartje uit de uitstalling; je kunt het nu meteen in je stadsgezicht inbouwen of op een vrije plek op je tableau neerleggen.

Op een tableau zijn er plekken voor hooguit **2 bouwkaartjes** of **koninklijke besluit**. Als je een bouwkaartje (of koninklijke besluit) op je tableau wilt neerleggen en er is geen vrije plek meer, kun je een van de bouwkaartjes (of koninklijke besluit) die er liggen weghalen en op die manier een plek voor het nieuwe kaartje vrijmaken. Het vorige kaartje wordt uit het spel verwijderd.



Een bouwkaartje dat je al hebt ingebouwd mag je niet meer uit je stadsgezicht verwijderen of binnen je stadsgezicht verplaatsen. **Tijdens je beurt mag je een willekeurig aantal bouwkaartjes (of koninklijke besluit) inbouwen.** Het maakt daarbij niet uit of je deze tijdens je huidige beurt van het speelbord hebt gehaald of dat ze afkomstig zijn van je tableau. Je kunt ook een kaartje van je tableau inbouwen en op die manier een plek vrijmaken voor een nieuw kaartje dat je op je tableau wilt bewaren.

Legregels voor de bouw van FEUVILLE

- Kolommen moeten altijd van beneden naar boven worden gebouwd. Je kunt niet in de lege lucht bouwen.
- Bouwkaartjes moeten altijd aan minstens één kant met elkaar zijn verbonden.
- Er kunnen hooguit 3 bouwkaartjes passend boven elkaar worden gebouwd muurkaartjes liggen altijd in de onderste rij, torenkaartjes altijd in het midden en hemelkaartjes altijd in de bovenste rij.). Er mag onbeperkt in de breedte worden gebouwd.
- De mogelijke combinaties zijn onbeperkt. Je kunt alle torenkaartjes met alle muurkaartjes combineren en je kunt alle hemelkaartjes met alle torenkaartjes combineren.
- Afgebrande kaartjes zijn ruïnen. Op ruïnen kun je niet bouwen. → Dragomir de draak



Als aan het einde van je beurt in een rij (of meerdere rijen) op het speelbord geen bouwkaartjes meer liggen, moet je deze rij (of rijen) voor de beurt van de volgende speler weer aanvullen door kaartjes van de bijbehorende stapel te trekken. Rijen worden altijd van links naar rechts aangevuld. Als tijdens het spel een stapel op is, kan de bijbehorende rij niet meer worden aangevuld. Je speelt dus verder met de overige kaartjes.

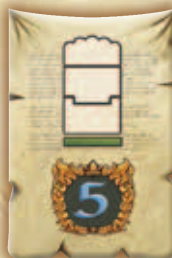
2. Het koninklijke besluit pakken

Je kiest het koninklijke besluit uit de kolom waar je dobbelsteen ligt en kunt meteen volgens dit besluit je punten tellen of het op een vrije plek op je tableau neerleggen.

Tijdens je beurt mag je een willekeurig aantal koninklijke besluiten gebruiken. Het maakt daarbij niet uit of je deze tijdens je huidige beurt van het speelbord hebt gehaald of dat ze afkomstig zijn van je tableau. Je kunt ook een koninklijk besluit voor een puntentelling gebruiken om op je tableau plaats voor een nieuw besluit te maken. Je kunt alleen de punten voor niet afgebrande bouwkaartjes tellen.

Er zijn 3 soorten koninklijke besluiten: wijken, statussymbolen en grote stadspuntentelling.

Wijken en stadspuntentellingen



kleine wijk

Je kunt de punten voor een **kleine wijk** tellen als er precies 3 bouwkaartjes passend boven elkaar liggen (1 volledige kolom). Als je de punten voor een kolom telt, krijg je **5 roempunten**. Verplaats meteen je marker op de puntenlijst 5 velden naar voren.

Na een puntentelling **moet je onder de getelde kolom een graskaartje plaatsen**. Op die manier toon je aan dat hier de punten voor een wijk al zijn geteld.

Als onderaan een kolom al een graskaartje ligt, kun je deze kolom niet meer in de puntentelling voor een wijk meeberekenen.



grote wijk

Je kunt de punten voor een **grote wijk** tellen als je 2 kolommen naast elkaar hebt gebouwd; als er dus precies 2 x 3 bouwkaartjes (passend) boven elkaar en naast elkaar liggen (1 volledige dubbelkolom). Als je de punten van een grote wijk telt, krijg je **10 roempunten**. Verplaats je marker op de puntenlijst 10 velden naar voren.

Na een puntentelling **moet je onder elk van de twee getelde kolommen een graskaartje plaatsen**. Op die manier toon je aan dat hier

de punten voor een wijk al zijn geteld.

Als onderaan een kolom al een graskaartje ligt, kun je deze kolom niet meer in de puntentelling voor een wijk meeberekenen.



stadspuntentelling

Je kunt een **stadspuntentelling** uitvoeren als je een volledig stadsgezicht hebt uitgestald. Een volledig stadsgezicht bestaat minstens uit: 1 volledige **linker hoektoren**, 1 volledige **rechter hoektoren** en 1 **stadspoort** tussen de twee hoektorens. Tussen de twee hoektorens mag een willekeurig aantal bouwkaartjes liggen (ook begonnen hoektorens die niet zijn afgemaakt of meer stadspoorten). De punten voor deze (muur- en toren-)kaartjes worden

bij de puntentelling meegeteld. Belangrijk: de stadsmuur moet doorgaand en ononderbroken van hoektoren naar hoektoren lopen. In de rij van torens mag er wel eentje ontbreken. De hemel wordt bij de puntentelling niet meegeteld.

Als je **stadspuntentelling** uitvoert, leg je een dobbelsteen (het aantal ogen speelt geen rol) op het veld van de stadspuntentelling. **Je krijgt je per betrokken muur- of torenkaartje 2 roempunten.**

Na de stadspuntentelling **moet je het graskaartje met je wapen onderaan een kolom van je stadsgezicht plaatsen** om aan te tonen dat je de punten van je groot stadsgezicht al hebt geteld. Als onder alle kolommen van je stadsgezicht al graskaartjes liggen, kun je de punten daarvoor niet tellen. Je kunt slechts één keer per spel een stadspuntentelling uitvoeren. Je mag dus slechts één koninklijk besluit "Stadspuntentelling" van het speelbord pakken!

→ Voorbeeld: een stadspuntentelling, p.45

Statussymbolen



De stadswacht:

Elke stadswachter in je uitstalling telt 1, 2 of 3 punten.



De gouden ster:

Elke ster in je uitstalling telt 1, 2 of 3 punten.



De rode vlag:

Elke vlag in je uitstalling telt 1, 2 of 3 punten.



De machtige griffoen:

Elke griffoen in je uitstalling telt 1, 2 of 3 punten.

Speciale puntentellingen



Mooi uitzicht

Mooi uitzicht: Volgens dit koninklijke besluit tel je de punten voor alle statussymbolen in een 2x2 stuk van je uitstalling. Geteld worden 2 muurkaartjes en 2 daarboven liggende torenkaartjes OF 2 torenkaartjes en 2 daarboven liggende hemelkaartjes. Elk statussymbool (stadswacht, gouden ster, rode vlag en machtige griffoen) in dit 2x2 raster draagt bij aan een mooi uitzicht en levert je dus 1 roempunt op.



Naar eigen goeddenken

Naar eigen goeddenken: De koning laat je zelf bepalen voor welk statussymbool je de punten wilt tellen. Kies voor de stadswacht OF de rode vlag OF de gouden ster. Voor elke eenheid van het gekozen statussymbool in je uitstalling krijg je 3 roempunten.

Als je de punten voor statussymbolen telt, moet je eerst alle eenheden van dit statussymbool bij elkaar optellen. De som vermenigvuldigt je met het aantal punten dat in het koninklijk besluit is aangegeven. Het resultaat zijn de roempunten die je krijgt. Verplaats je marker het bijpassende aantal velden op de puntenlijst naar voren.



Voorbeeld: Je hebt het koninklijke besluit "De machtige griffioen (x 3)" gekozen. Op dit moment heb je in je uitstalling 5 machtige griffioenen liggen. Je krijgt dus $3 \times 5 = 15$ roempunten, die je meteen met je marker op de puntenlijst naar voren gaat.



Als je volgens koninklijke besluiten punten hebt geteld, leg je deze op je tableau neer. Aan het einde van het spel krijgt de speler met de minste getelde koninklijke decreten nog punten erbij. Aan het einde van je beurt vul je vrije plekken bij de koninklijke besluiten weer aan.

Belangrijk voor de puntentelling:

Je kunt tijdens je beurt slechts de punten voor de bouwkaartjes tellen die al in je stadsgezicht zijn ingebouwd en die op het moment van de puntentelling niet zijn afgebrand. Bouwkaartjes die nog op je tableau liggen of bouwkaartjes die op dit moment zijn afgebrand kunnen niet worden geteld.

Je kunt elk type koninklijk besluit meerdere keren kiezen en daarvoor de punten tellen. Je kunt dus bijvoorbeeld meerdere keren je punten voor de machtige griffioen tellen.

Uitzondering: je kunt slechts één keer een stadspuntentelling van het speelbord pakken en uitvoeren!

Bij de puntentellingen kleine wijk, grote wijk of stadspuntentelling moet je onder de betreffende kolommen altijd voldoende ruimte voor de nodige graskaartjes hebben. Anders kun je de punten daarvoor niet tellen!

Je kunt koninklijke besluiten ook van je tableau verwijderen zonder ze te gebruiken en op die manier plek vrijmaken voor nieuwe kaartjes. Niet gebruikte kaartjes neem je uit het spel.

3. Vaardigheid van het personage kiezen en uitvoeren.

Als je noch een bouwkaartje noch een koninklijk besluit uit de bijpassende kolom van het speelbord wilt of kunt pakken, kun je ook voor de vaardigheid van het betreffende personage kiezen. Plaats je dobbelsteen op de vlag van dit personage en voer dan zijn of haar vaardigheid uit.

Personages in FEUVILLE



goochelaar

Bij een 1 wil de **goochelaar** een beetje met jullie spelen; pak de dobbelsteen die naast de goochelaar ligt, gooi hem zo vaak als je wilt en tel het aantal ogen bij elkaar op. Je mag net zo vaak dobbelen als je wilt. Je mag ook op ieder moment ophouden. Je mag alleen in geen geval in totaal meer dan 10 gooien, want dan krijg je niets en de andere spelers krijgen de punten! Blijft de som van de ogen onder de 10, dan mag je je marker dit aantal

velden op de puntenlijst naar voren verplaatsen. Je medespelers mogen meeleven, want ze krijgen altijd het verschil tussen de som en de 10 in punten.

Voorbeeld: je dobbelt een 4, dan een 3 en houdt dan op. Je som is 7. Verplaats je marker op de puntenlijst 7 velden naar voren. Je medespelers krijgen het verschil tussen de som en de 10. $10 - 7 = 3$.

Je medespelers verplaatsen hun markers 3 velden vooruit.

Als de som precies 10 is, krijg je 10 punten en je medespelers krijgen geen punten.

Maar als de som 11 of meer is, krijg jij niets en je medespelers krijgen het verschil tussen de som en 10

Voorbeeld: je dobbelt $4 + 4 + 5 = 13$ en krijgt niets! Je medespelers krijgen het verschil: $13 - 10 = 3$.



dief

Bij een 2 gaat de **dief** rond in Feuville; hij steelt de goede kaartjes van de andere spelers. Niet ingebouwde muur-, toren- of hemelkaartjes of koninklijke besluiten zijn niet veilig voor hem.

Als je de dief kiest, mag je **een kaartje (bouwkaartje of koninklijke besluit) van het tableau van een medespeler pakken** en meteen gebruiken of op je eigen tableau

neerleggen, als daar een plek vrij is.

Als een medespeler een bescherming tegen de dief op een kaartje heeft liggen, is dit kaartje veilig voor de dief.

➔ *Feeëntoverkaartjes.*



waard

Bij een 3 is de **waard** in een goed humeur en trakteert; als je de vaardigheid van de waard gebruikt, zijn er **"gratis kaartjes voor iedereen!"**. Je mag als eerste een van de uitgestalde bouwkaartjes (muur, toren of hemel) kiezen. Dan zijn kloksgewijs je medespelers aan de beurt. Iedereen mag een bouwkaartje (muur, toren of hemel) pakken, maar moet het meteen

gebruiken en mag het niet op een vrije plek op zijn tableau neerleggen. Medespelers die het gratis kaartje niet meteen kunnen inbouwen, krijgen helaas niets. En omdat je zo aardig bent geweest en hebt getrakteerd, mag je aan het einde van deze beurt nog een tweede bouwkaartje (muur, toren of hemel) kiezen en pakken. Je mag je bouwkaartjes meteen gebruiken of op een vrije plek op je tableau neerleggen. Als tijdens de trakteeerbeurt een rij wordt leeggeruimd, moeten jullie deze **meteen** weer opvullen. Pas dan gaat de trakteeerbeurt verder.



architecte

Bij een 4 wordt de architecte actief; ze doet er alles aan om de stad zo prachtig mogelijk te kunnen maken. Als je de vaardigheid van de architecte gebruikt, moet je eerst de hele uitstalling van bouwkaartjes (muur, toren en hemel) aanvullen. Vervolgens mag je **een willekeurig bouwkaartje van het speelbord kiezen**.



burgermeester

Bij een 5 gaat de **burgermeester** een rol spelen; de burgemeester heeft een goede relatie met de koning en kan een van de koninklijke besluiten kiezen. Als je de vaardigheid van de burgemeester gebruikt, **mag je een willekeurig koninklijk besluit uit de open uitstalling** op het speelbord kiezen. Je kunt meteen de punten tellen of het besluit eerst op je tableau neerleggen (als daar een plek vrij is of je er eentje vrijmaakt). Daarna worden de koninklijke besluiten (zoals bekend) weer aangevuld.



magiër

Bij een 6 speelt machtige tovenarij een rol: de **magiër** kan je helaas niet tegen de aanvallen van Dragomir de draak beschermen, maar hij kan wel afgebrande wijken door magie laten herrijzen. Als je de vaardigheid van de magiër kiest, mag je een of twee afgebrande wijken (1 of 2 afgebrande kolommen) weer op de actieve kant draaien. Bovendien mag je een feeëntoverkaartje uit de

open uitstalling pakken en meteen gebruiken of op je tableau neerleggen. Als geen van je wijken is afgebrand, mag je alsnog een feeëntoverkaartje uit de open uitstalling pakken.

➔ *Feeëntoverkaartjes*



Mächtige Wesen in FEUVILLE



freundliche Fee

De vriendelijke fee: klein maar fijn

Als je hebt gedobbeld, kun je ook ervoor kiezen een beroep te doen op de hulp van de vriendelijke fee. Daarvoor leg je een dobbelsteen (het aantal ogen speelt geen rol) op het veld van de fee en kiest een van de open uitgestalde **feeëntoverkaartjes**.

Je kunt de punten voor meteen tellen (roempunten) of het kaartje op je tableau neerleggen en op het

passende moment gebruiken.

Leg de gebruikte feeëntoverkaartjes omgekeerd naast het speelbord en schud ze elke keer met de feeëntoverkaartjes die daar al liggen. Zodra een feeëntoverkaartje van het speelbord werd verwijderd, vul je het vrije veld meteen weer aan.



Kauziger Kobold

De rare kabouter: Meester van imitatie

Als je hebt gedobbeld, kun je je worp ook gebruiken om de kabouter te activeren. Leg daarvoor beide dobbelstenen (het aantal ogen speelt geen rol) op de velden van de kabouter. Pak de kabouter en plaats hem op de vlag van een van de 6 personages.

De kabouter kruipt meteen in de rol van dit personage en imiteert hem of haar perfect.

Je kunt nu een bouwkaartje uit deze kolom kiezen OF het koninklijke besluit uit deze kolom pakken OF de vaardigheid van dit personage gebruiken. Als je beurt om is, moet je de kabouter terug op zijn plaats zetten.

Feeëntoverkaartjes



Roempunten: bij dit toverkaartje moet je meteen de punten tellen. Als je een van deze feeëntoverkaartjes uit de uitstalling pakt, verplaats je je marker meteen het bijpassende aantal velden op de puntenlijst vooruit.



Grote keuze: dit toverkaartje kun je gebruiken als een rij bouwkaartjes (muur, toren of hemel) moet worden aangevuld OF als een speler (jij of een medespeler) de vaardigheid van de architecte gebruikt. **Zodra minstens één rij moet worden aangevuld, kun je dit toverkaartje spelen** en mag je een willekeurig bouwkaartje (muur, toren of hemel) pakken. Als meerdere spelers dit toverkaartje spelen, worden de toverkaartjes in de volgorde van de spelers uitgevoerd. De actieve speler of diegene die het dichtst bij de actieve speler zit, begint. Als een speler (of meerdere spelers) het toverkaartje speelt als de actieve speler de vaardigheid van de architecte gebruikt, wordt eerst het toverkaartje uitgevoerd. Pas dan is de architecte aan de beurt en mag de speler een bouwkaartje pakken. Je kunt dit toverkaartje (omgekeerd) op een vrije plek op je tableau neerleggen totdat je het gaat gebruiken. Zodra het toverkaartje is gebruikt, wordt het weggelegd.



Bescherming tegen de dief: je kunt een bouwkaartje (muur, toren of hemel) met dit toverkaartje **tegen diefstal beschermen**. Daarvoor leg je dit toverkaartje open op een nog niet gebruikt bouwkaartje of op een koninklijk besluit op je tableau. Zolang het toverkaartje daar ligt, is dit kaartje veilig voor diefstal door een medespeler. Zodra je het beschermde kaartje inbouwt of de punten volgens het koninklijk besluit telt, wordt het toverkaartje weggelegd. Je kunt het toverkaartje tijdens het spel niet van een kaartje op je tableau naar een ander kaartje verplaatsen.



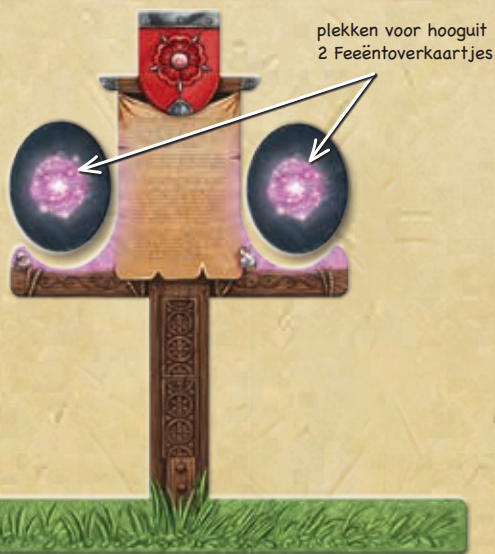
Brandbeveiliging: je kunt je stad één keer tegen het vuur van Dragomir de draak beschermen.

Zodra een speler (jij of een medespeler) twee gelijke getallen dobbelt en

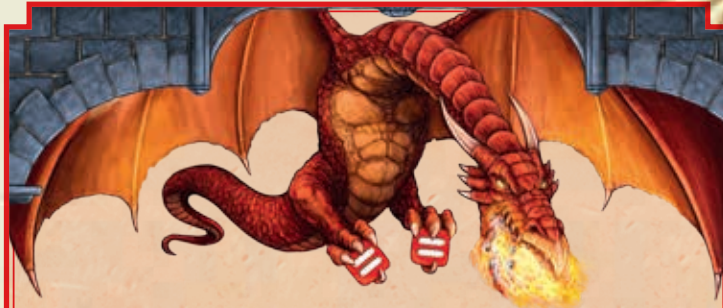
je niet voldoende tegen het vuur bent beschermd, kun je dit toverkaartje spelen. Deze keer is je stad veilig voor Dragomir. De draak vliegt aan je stad voorbij. Je kunt dit toverkaartje (omgekeerd) op een vrije plek op je tableau neerleggen totdat je het gaat gebruiken. Zodra het toverkaartje is gebruikt, wordt het weggelegd.

Als je tijdens je beurt voor feeëntovenarij kiest en een toverkaartje pakt, moet je de open uitstalling meteen weer aanvullen. Gebruikte feeëntoverkaartjes worden weggepakt en omgekeerd bij de andere toverkaartjes gelegd. Alle toverkaartjes worden dan goed geschud. Je kunt steeds maar één dobbelsteen voor de vriendelijke fee gebruiken. De andere dobbelsteen gebruik je zoals hierboven beschreven en leg je bij het personage neer waar je bouwkaartjes of koninklijke besluiten kunt pakken of de vaardigheid van het personage kunt gebruiken.

Op een tableau zijn er plekken voor hooguit **2 Feeëntoverkaartjes**. Als je een Feeëntoverkaartjes op je tableau wilt neerleggen en er is geen vrije plek meer, kun je een van Feeëntoverkaartjes die er liggen weghalen en op die manier een plek voor het nieuwe kaartje vrijmaken. Het vorige kaartje wordt uit het spel verwijderd.



plekken voor hooguit
2 Feeëntoverkaartjes



Dragomir de draak

*Als een speler twee gelijke getallen **dobbelt**, ontwaakt Dragomir de draak in zijn hol op de berg. Wild blazend vliegt hij naar Feuville om daar alles plat te branden wat onvoldoende is beschermd.*

Als je tijdens je beurt twee gelijke getallen **dobbelt**, moet je beide dobbelstenen op de velden van de draak plaatsn. Nu worden alle spelers door Dragomir met zijn vuur aangevallen.



Alle spelers tellen in hun stadsgezicht het aantal kolommen.

Dan telt iedere speler het aantal wolken die boven de stad in zijn uitstalling liggen. In het **ideale geval is het aantal wolken even groot of zelfs groter dan het aantal kolommen**. In dat geval kan het vuur je stad niets maken. De flinke regenwolken voorkomen de brand, het regent en je stad blijft onbeschadigd.

Maar als in je uitstalling minder wolken liggen dan er kolommen zijn, is je stad onvoldoende beschermd en branden delen van je stad af. Er branden zo veel kolommen af tot het aantal wolken in je uitstalling gelijk is aan het aantal kolommen. Bovenallige kolommen **moeten** worden omgedraaid (op de afgebrande kant). Dat geldt voor volledige kolommen (muur, toren, hemel) en ook voor kolommen waar nog niet 3 kaartjes boven elkaar liggen. Welke kolommen afbranden beslis je zelf.

Als je twee gelijke getallen hebt gedobbeld, mag je vervolgens nog een keer dobbelen en een reguliere beurt uitvoeren.



Voorbeeld A: Uitstalling met voldoende wolken. De stad is beschermd. Bij een aanval van de draak brandt niets af.
 (Voorbeeld stadspuntentelling: 8 bouwkaart ✓ jes x 2 roempunten = 16 roempunten)



Voorbeeld B: Uitstalling met te weinig wolken. 2 kolommen branden volledig af.
 De speler beslist zelf welke kolommen afbranden.

Wat gebeurt er bij een brand?

De **startkaartjes** zijn de oudste delen van de stad. Ze bestaan uit massieve rots en **branden nooit af**. Aan het begin van het spel, als je nog niet veel hemelkaartjes met wolken hebt, kan dit een groot voordeel zijn.

Tip: Je kunt je stad beschermen door altijd voldoende wolken in te bouwen en nooit meer kolommen dan wolken in je uitstalling te leggen. Je kunt ook bij de vriendelijke fee het toverkaartje "Brandbeveiliging" halen. Dit beschermt je één keer tegen Dragomir de draak.

Kolommen waar wolken liggen, kunnen niet afbranden.

Omgedraaide (dus afgebrande) bouwkaartjes zijn ruïnen. **Op ruïnen mag je niet bouwen**. Voor je verder gaat bouwen, moet afgebrande muur- en torenkaartjes weer op de onverbrande kant draaien.

Omgedraaide (dus afgebrande) bouwkaartjes zijn **ruïnen** en **kunnen dus ook niet worden** geteld. Voor je voor deze delen van je stad een puntentelling voor een koninklijk besluit kunt uitvoeren, moet je eerst de betreffende kaartjes weer op de onverbrande kant draaien.

Je kunt altijd in de niet afgebrande delen van je stad verder bouwen. Je kunt ook altijd koninklijke besluiten voor een puntentelling gebruiken. Maar de verbrande kaartjes tellen dan niet mee.

Hoe kun je omgedraaide (dus afgebrande) kolommen weer terugdraaien?

Je dobbelt een 6, kiest de **actie van de magiër** en draait 1 of 2 afgebrande kolommen weer terug op de niet afgebrande voorkant (en dan mag je zelfs nog een feeëntoverkaartje pakken).

Je gebruikt beide dobbelstenen voor de **rare kabouter**. Hem laat je de magiër imiteren en draait met de vaardigheid van de magiër 2 afgebrande kolommen weer terug op de niet afgebrande voorkant (en dan mag je zelfs nog een feeëntoverkaartje pakken).

Je bouwt op een passende (niet verbrande) plek van je stad een hemelkaartje met wolken in. Zodra je door het inbouwen van hemelkaartjes meer wolken hebt liggen dan er kolommen zijn, mag je dit aantal kolommen weer terugdraaien tot het aantal wolken weer gelijk is aan het aantal niet afgebrande kolommen.

Tip: op sommige hemelkaartjes staan er meerdere wolken afgebeeld. Je kunt dus met één hemelkaartje vaak meer dan één kolom beschermen.



Speler A heeft voldoende wolken om zijn stad te beschermen

EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel gaat in als je de koninklijke besluiten op het speelbord niet meer kunt aanvullen. Daarna maak je de begonnen ronde af tot alle spelers even vaak aan de beurt zijn geweest. Als de startspeler geen koninklijk besluit meer kan omdraaien en aanvullen, is het spel meteen voorbij.

Aan het einde van het spel tel je de koninklijke besluiten waarvoor je de punten al hebt geteld. De speler met de minste getelde koninklijke besluiten krijgt door de genade van de koning 7 punten erbij, die hij op de puntenlijst vooruit kan gaan. Niet ingebouwde bouwkaartjes en niet getelde koninklijke decreten op het tableau leveren geen punten op.

De speler die de meeste roempunten heeft verzameld, wint het spel en wordt ereburger van de stad Feuville.

Auteur: Udo Peise

Illustration: Dennis Lohausen

Design: Sabine Kondirrolli, HUCH!

Redactie: Simon Hopp

© 2017 HUCH!

www.hutter-trade.com

Vertaling: Susanne Bonn

Productie e Verkoop:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.
Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.