

# Ohne Furcht und Adel Die dunklen Lande

von Bruno Faidutti, für 2 – 8 Spieler ab 10 Jahren



15 neue  
Bauwerkkarten



8 alte  
Charakterkarten



10 neue  
Charakterkarten



1 Königsfigur aus  
Holz

*Eine lange Zeit ist verstrichen seit dem goldenen Zeitalter, das ich nur noch aus den Berichten meines Vaters Junan kenne. Es scheint als wollten sich die dichten Nebel nicht mehr lichten um unsere blühenden Landschaften freizugeben. Und schon lauert in den dunklen Landen eine neue Bedrohung. Mit ihren finsternen Kräften rücksichtsloser Gier wollen Hexen und Eroberer auch unser Land mit Dunkelheit überziehen.*

*Wir können nur auf die Weisheit unserer Herrscher vertrauen; ob sie der Gefahr offen trotzen oder die Mächte aus den dunklen Landen mit ihren eigenen Waffen schlagen wollen. Es ist nicht meine Aufgabe über das Vorgehen zu entscheiden, doch ich gelobe wahrheitsgemäss zu berichten.*

1. Buch des Stadtschreibers Hedra, 17. Hornung 1499

## Vorbereitung

Die neuen Bauwerkkarten werden ganz oder teilweise unter die Bauwerkkarten aus dem Grundspiel gemischt. Der Autor empfiehlt 2-3 Bauwerkkarten aus den dunklen Landen zu verwenden oder, bei Verwendung mehrerer Karten, die entsprechende Anzahl violetter Gebäude aus dem Grundspiel zu entfernen

Aus den insgesamt 18 alten und neuen Charakterkarten wird nach Belieben ein Satz von 9 Karten gebildet. Die Zahl in der linken oberen Ecke bestimmt, wie im Grundspiel, die Zugreihenfolge. Von jeder Zahl darf also nur je eine Karte im Satz ein, die übrigen 9 Karten werden für dieses Spiel beiseite gelegt. Um zu vermeiden, dass die Charakterkarten an der Rückseite erkannt werden können, liegen die 8 Charakterkarten aus dem Grundspiel nochmals bei.

Die Anzahl der offen liegenden Karten ist bei 9 Charakteren wie folgt:

Spielerzahl	Offene Karten
4	3
5	2
6	1
7-8	0

Die Königsfigur ersetzt die Kronenkarte, welche somit nicht mehr benötigt wird. Der Spieler mit der Königsfigur ist der König. Er darf sich als erster eine Charakterkarte aussuchen.

Spielablauf und Spielziel bleiben genau wie im Grundspiel.

## Die neuen Bauwerke

### Grosse Mauer

Die Kosten für die Zerstörung jedes Ihrer Bauwerke durch den Söldner steigen um 1 Goldstück. Geschützt sind alle Bauwerke in der Auslage des Spielers mit der grossen Mauer.

### Steinbruch

Legt der Spieler mit dem Steinbruch ein Bauwerk aus, so bezahlt er für dieses Bauwerk pro bereits ausliegendem gleichen Bauwerk ein Goldstück weniger, mindestens aber 1 Goldstück.

### Wunschbrunnen

Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit dem Wunschbrunnen je 1 zusätzlichen Siegpunkt für jedes andere violette Bauwerk. Der Wunschbrunnen selbst wird hierbei nicht mitgezählt.

## Schatzkammer

Bei Spielende erhält der Spieler mit der Schatzkammer je 1 zusätzlichen Siegpunkt für jedes Goldstück in seinem Besitz.

## Kartenraum

Bei Spielende erhält der Spieler mit dem Kartenraum je 1 zusätzlichen Siegpunkt für jede übrige Karte auf seiner Hand.

## Hospital

Wird der Spieler mit dem Hospital gemeuchelt, darf er trotzdem sein Einkommen kassieren. Er darf aber keine Charaktereigenschaften verwenden um sein Einkommen zu verbessern. Es gibt also kein Extragold für farblich passende Gebäude, den Händler oder den Steuereintreiber. Danach ist sein Zug beendet.

## Armenhaus

Besitz der Spieler mit dem Armenhaus nach seinem Zug kein Gold, so erhält er ein Goldstück von der Bank. Dieses Goldstück ist sicher vor dem Steuereintreiber. Musste der Spieler sein letztes Goldstück dem Steuereintreiber geben, so erhält er danach das Gold vom Armenhaus.

## Leuchtturm

Der Spieler, der den Leuchtturm auslegt, darf sofort den Kartenstapel durchsuchen und sich eine Karte behalten. Danach wird der Kartenstapel gemischt.

## Park

Hat der Spieler mit dem Park am Ende seines Zuges keine Karte mehr auf der Hand, darf er 2 Karten vom Stapel nachziehen.

## Pulverturm

Der Spieler mit dem Pulverturm darf diesen in seinem Zug sprengen und damit ein Bauwerk eines Mitspielers mit zerstören. Beide Karten kommen danach auf den Ablagestapel.

## Ballsaal

Wenn der Spieler mit dem Ballsaal die Krone besitzt, muss jeder Mitspieler, nachdem er aufgerufen wurde mit "Danke, Euer Exzellenz" antworten. Vergisst der aufgerufene Spieler dies, so verliert er seinen gesamten Zug.

## Fabrik

Die Kosten für jedes weitere violette Bauwerk reduzieren sich für den Spieler mit der Fabrik um 1 Goldstück. Es wird kein Gold für zuvor errichtete Bauwerke erstattet und die Preissenkung gilt noch nicht für die Fabrik selbst. Dies hat keine Auswirkung auf den Wert des Gebäudes für die Wertung, Söldner oder Diplomat.

## Museum

Der Spieler mit dem Museum darf in jedem seiner Züge eine seiner Handkarten darunter schieben. Am Ende des Spiels erhält er für jede Karte unter dem Museum einen Extrapunkt. *Vielen Dank an Andreas Seyfarth für die Erlaubnis, diese Funktion von der Kapelle aus San Juan zu übernehmen.*

## Glockenturm

Sofort, wenn ein Spieler den Glockenturm baut, muss er entscheiden, ob das Spiel nach dem 7. oder nach dem 8. Bauwerk beendet wird. Wird der Glockenturm zerstört, wird immer bis zum 8. Bauwerk gespielt.

## Thronsaal

Der Spieler mit dem Thronsaal erhält jedesmal, wenn die Krone den Besitzer wechselt, ein Goldstück von der Bank.



## Die neuen Charakterkarten:

### (1) Hexe



Nachdem die Hexe ihr Einkommen erhalten hat, benennt sie einen Charakter, den sie verhexen will. Danach endet ihr Zug. Wird der verhexte Charakter aufgerufen, erhält dieser sein Einkommen und beendet dann sofort seinen Zug. Die Hexe führt nun den Zug dieses Spielers weiter aus, als wäre es ihr eigener. Sie kann auch die jeweilige Charaktereigenschaft des verhexten Charakters verwenden, z.B. als Händler ein zusätzliches Goldstück kassieren, oder als Baumeister bis zu 3 Bauwerke auslegen. Natürlich baut die Hexe in ihrer eigenen Stadt. Wird der König verhext, bekommt dieser trotzdem die Krone. Wurde der verhexte Charakter diese Runde nicht gewählt, kann die Hexe in dieser Runde keinen Zug aufnehmen. Der Dieb kann weder die Hexe, noch den verhexten Charakter bestehen.

### (2) Steuereintreiber



Der Steuereintreiber erhält von jedem Spieler, der in dieser Runde mindestens ein Bauwerk auslegt, ein Goldstück, falls der Spieler am Ende seines Zuges noch Gold hat. Haben der Meuchler oder die Hexe in dieser Runde bereits ein Bauwerk ausgelegt, so müssen auch sie dem Steuereintreiber nachträglich 1 Goldstück bezahlen, sobald dieser sich zu erkennen gibt. Das Armenhaus und der Alchemist werden nach Eintreibung der Steuern abgehandelt. Das "Almosen" und die Goldherstellung sind also sicher vor dem Steuereintreiber.

### (3) Beschwörer



Der Beschwörer darf sich die Handkarten eines Spielers ansehen und eine Karte davon behalten. Er darf diese Karte entweder selbst auf die Hand nehmen, oder sofort bezahlen und auslegen. Das sofortige Auslegen der Karte ist nicht Teil seiner Bauphase, er darf also ein zweites Bauwerk aus seiner Hand auslegen. Beide Bauwerke müssen normal bezahlt werden.

### (4) Intrigant



Der Intrigant erhält 1 Goldstück für jedes gelbe Bauwerk in seiner Stadt. Wenn er aufgerufen wird, gibt er die Krone einem beliebigen anderen Spieler. Er darf die Krone weder beim momentanen Besitzer belassen, noch darf er die Krone selbst nehmen.

### (5) Ablassprediger



Der Ablassprediger erhält 1 Goldstück für jedes blaue Bauwerk in seiner Stadt. Der Spieler mit dem meisten Gold muss dem Ablassprediger ein Goldstück bezahlen. Haben mehrere Spieler das meiste Gold, oder ist der Ablassprediger selbst der Reichste, so erhält er kein Gold.

### (6) Alchemist



Der Alchemist erhält alles Gold, welches er zum Auslegen von Bauwerken bezahlt hat, nach Ende seines Zuges zurück. Anderweitig verlorenes Gold (z.B. durch Dieb oder Steuereintreiber) erhält er nicht zurück. Der Alchemist darf nicht mehr Geld ausgeben, als er besitzt. Der Alchemist erhält sein Gold nach Eintreibung der Steuern. Das wiedergewonnene Gold ist also sicher vor dem Steuereintreiber.

### (7) Eroberer



Nach seiner Einkommensphase erhält der Eroberer zusätzlich entweder 4 Karten oder 4 Goldstücke. Der Eroberer darf keine Bauwerke errichten.

### (8) Diplomat



Der Diplomat erhält 1 Goldstück für jedes rote Gebäude in seiner Stadt. Er darf ein in seiner Stadt ausliegendes Bauwerk gegen ein ausliegendes Bauwerk eines Mitspielers austauschen. War das Bauwerk des anderen Spielers teurer als das eigene, so muss der Diplomat dem Mitspieler die Differenz ausbezahlen. Der Wehrturm, sowie die Bauwerke des Predigers können nicht ausgetauscht werden. Wird der Diplomat im Spiel verwendet, so hat Karte Friedhof keine Funktion.

### (9) Künstler



Der Künstler darf 1 oder 2 Bauwerke in seiner Stadt verschönern, indem er je 1 Goldstück auf die Karte legt. Jedes Bauwerk darf höchstens einmal verschönert werden. Verschönerte Bauwerke werden in allen Belangen als um ein Goldstück wertvoller behandelt: Für die Bestimmung der Siegpunkte, Zerstörung durch den Söldner und Austausch durch den Diplomaten.

### (9) Königin



Die Königin erhält 3 Goldstücke, wenn ihr Spieler neben dem Besitzer der Holzkrone sitzt, selbst wenn dieser gemeuchelt wurde. Die Königin darf nur in Spielen mit 5 oder mehr Spielern verwendet werden.

Durch die neuen Karten entsteht eine erheblich grössere Vielfalt in der Spielvariation. Dadurch könnte es eventuell auch zu kleineren Konflikten kommen. Beachten Sie beispielsweise, dass der Steuereintreiber am Ende des Zuges kassiert, die Fähigkeiten von Alchemist und Armenhaus jeweils nach Ende des Zuges abgehandelt werden.

Wir haben uns bemüht alle Sonderfälle zu beschreiben. Sollten Sie beim Spielen auf ungeklärte Sonderfälle stossen, einigen Sie sich bitte in ihrer Spielrunde auf ihre bevorzugte Lösung. Mehr als uns für eine der Möglichkeiten zu entscheiden, können wir auch nicht machen.



Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Autor bei Nadine Bernard, Pascal Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo & Muriel Sitruk, Brent & Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Nathalie Grégoire, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallieres, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov, Irène Villa, Alan Moon und den Teilnehmern seines 10. Gathering of friends.

Illustration und Grafik: Julien Delval, Florence Magnin, Jean-Louis Mourier, Jesper Eising, Bjarne Hansen, Cyrille Daujean

Autor und Verlag bedanken sich bei der Firma Adlung-Spiele (Remseck) und dem Autor Marcel-André Casasola Merkle für die freundliche Genehmigung, das Verteilungselement aus dem Spiel VERRÄTER (© 1998) verwenden zu dürfen.

© 2004 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:

info@hans-im-glueck.de

per Post:

Hans im Glück Verlag

Birnauerstr. 15

80809 München

Fax: 089/302336

Varianten und Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: <http://www.hans-im-glueck.de>



Unter allen Einsendern der (nicht mehr benötigten) Kronenkarte aus 'Ohne Furcht und Adel', verlosen wir 3 komplette Sätze, bestehend aus 11 Drucken der Originalgrafiken zu den neuen Bauwerken aus den dunklen Landen.

Um an der Verlosung teilzunehmen schicken Sie bitte die Kronenkarte mit ihrer lesbaren Anschrift auf der Karte

bis zum 31.12.2004

an die obenstehende Adresse.

Viel Glück!

