

# BELFORT

REGELN & ANDERE BÜROKRATIE

EIN GNOMISCHER WEGWEISER  
DER KÖNIGLICHEN  
BAUMETHODIK MIT ÜBUNGEN



AUSGABE  
FÜR STADTPLANER

EIGENTUM DER GILDE DER REGELHAFTIGER VON BELFORT

Hochgeschätzter Oberbaumeister,

das Amt für Offizielle Entschuldigungen und Überbringung schlechter Nachrichten bittet hiermit um Eure Verzeihung. Bedauerlicherweise ist uns ein kleiner klerikaler Irrtum unterlaufen. Die Planung sah vor, nur einen einzigen Verantwortlichen für die Errichtung von Belfort einzusetzen, unserer gloriosen neuen befestigten Stadt an der Grenze zu den wilden Trollhorden. Irgendwie jedoch wurden gleich mehrere Personen damit beauftragt. Das heißt, dass auch andere Oberbaumeister vor Ort sein werden, die Euch etwas vor die Nase hinbauen, die Euch kostbare Hölzer, Steine, Metalle und natürlich Gold streitig machen, die Eure besten Zwerge, Elben und Gnome abwerben und die sich beim König einschmeicheln, wann immer Ihr gerade nicht aufpasst. Kurz gesagt, sie werden Euch ständig im Weg sein.

Eine freundschaftliche Zusammenarbeit wäre zwar begrüßenswert, doch solltet Ihr es vermeiden, Euch beim Bau übertrumpfen zu lassen. Immerhin (und jetzt kommt der Teil mit den schlechten Nachrichten) gibt es nur EINEN Stadtschlüssel: man kann ihn nicht einfach klein hacken und gleichmäßig aufteilen. Daher hat seine Majestät in seiner unendlichen Weisheit entschieden, den Schlüssel demjenigen am Ende der Bausaison (beim ersten Schneefall) zu übergeben, der sich dieser Ehre als wahrhaftig würdig erwiesen hat. Bitte nehmt die offizielle Entschuldigung für diese unerwartete Wendung an und erinnert Euch, dass Euer Vertrag nach geltendem Recht sowie geltender Magie bindend ist. Alles Gute, Oberbaumeister!

Hochachtungsvoll,



Rudwig P. Hornwechsler  
stellvertretender Assistent des assistierenden Stellvertreters  
Amt für OE und ÜsN



## INHALTSVERZEICHNIS

1	<b>SPIELÜBERSICHT</b>
2	<b>SYMBOLE</b>
2	<b>SPIELMATERIAL</b>
5	<b>AUFBAU</b>
7	<b>RUNDENABLAUF</b>
7	1. <b>KALENDER</b>
7	2. <b>EINSETZEN</b>
9	3. <b>EINNAHMEN</b>
11	4. <b>AKTIONEN</b>
13	5. <b>WERTUNG</b>
14	<b>SPIELENDEN</b>
14	<b>ANHANG: SPIEL ZU ZWEIT</b>
15	<b>ANHANG: GEBÄUDE</b>
17	<b>ANHANG: GILDEN</b>

## SPIELÜBERSICHT

**2 bis 5 Spieler • 90 bis 120 Minuten • ab 13 Jahren**

In Belfort lassen die Spieler ihre Mannschaft aus **Elben** und **Zwergen** unterschiedliche Aufgaben erfüllen; hauptsächlich müssen sie Geld und Rohstoffe zum Errichten von Gebäuden in den fünf Bezirken der Stadt beschaffen. Jedes Gebäude hat besondere Eigenschaften, die seinen Besitzer dem Erfolg näher bringen; man kann **Gnome** anstellen, die viele der Gebäude besetzen können, was Bonus-Fähigkeiten ermöglicht. Für den Sieg kann es außerdem wichtig sein, die fünf **Gilden** in Anspruch zu nehmen.

Der Einfluss eines Spielers in jedem Bezirk erhöht sich durch jedes neue Gebäude, das er errichtet; man muss nicht nur festlegen, welche **Art** Gebäude man erbaut, sondern auch, **wann** der günstigste Zeitpunkt zum Bau ist und **wo** gebaut werden sollte.

Drei Mal im Spiel werden Punkte vergeben, die es durch den Einfluss der Spieler in jedem der fünf Bezirke und durch die Elben, Zwerge und Gnome gibt. Am Ende der siebten Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten!

# SYMBOLLE

Im ganzen Spiel taucht immer wieder diese Symbolik auf:

	ODER		HOLZ		KNEIPE		MARKT
	ODER		STEIN		GÄRTEN		TORHAUS
	ODER		METALL		TURM		BIBLIOTHEK
			HOLZ ODER STEIN		GASTHOF		FESTUNG
			GOLD		SCHMIEDE		MAUER
					BANK		GILDE

# SPIELMATERIAL

## 5 SPIELPLAN-BEZIRKE

Legt diese ordentlich aneinander, damit sich das liebevolle Bild der geschäftigen Stadt Belfort ergibt, so, wie sie einmal aussehen wird, sollte sie jemals fertiggebaut sein. Jeder Bezirk hat eine Anzahl bestimmter Eigenschaften, die man für das Spiel kennen muss. Abgesehen von ein paar Details sind alle Bezirke gleich aufgebaut. Ihr werdet euch schnell zurecht finden.



DER RAND DES BEZIRKS IST EINE GRENZE ZWISCHEN DEN STEUERKLASSEN

GEBÄUDE-SYMBOLLE

HÖHE DER STEUERN IN DIESER KLASSE

GRENZE ZWISCHEN DEN STEUERKLASSEN

GILDEN-ARBEITER-PLANKE

GILDEN-SYMBOL

PLATZ FÜR GILDE

STEUER-KLASSEN

WERTUNG-SKALA

## STADTSCHLÜSSEL

Wird dem glorreichen Gewinner des Spiels unter verhaltenen Gratulationen und mit feinen Anspielungen auf offenkundige Schummelei überreicht.



## KALENDERTAFEL

Dieser praktische Spielplan zeigt die Jahreszeit an, erinnert an die Preise des Handelspostens und dient als Vorrat für Gnome und Besitzkarten.

KALENDER      BESITZKARTEN-NACHZIEHSTAPEL



GNOMEN-VORRAT      HANDELSPOSTEN- PREISLISTE

# SPIELMATERIAL

## EINNAHMENTAFEL

Dient zum Sortieren der Ressourcenvorräte. Außerdem schickt ihr dort Arbeiter hin, die Ressourcen holen sollen und andere Handlungen ausführen können.



## 5 ZUGABFOLGEWAPPEN

Dein Wappen zeigt an, wann du an der Reihe bist.



## 1 KALENDERANZEIGER

Damit wird der aktuelle Monat angezeigt.



## 50 GEBÄUDEKARTEN

Diese Karten stellen die zehn Gebäudetypen dar, die ihr im Spiel bauen könnt. Jede Karte wird im **Anhang: Gebäude** genau beschrieben.



GEBÄUDENAME    EINKOMMENS-MÜNZE

GEBÄUDESYMBOL

BAUKOSTEN

ARBEITERPLANKE MIT AKTION

Diese Planken werden benutzbar, sobald du das Gebäude baust.

GNOMENSCHLOSS MIT AKTION

Diese Aktionen/Planken werden benutzbar, sobald du dem Gebäude einen Gnom zuweist.



## 5 SPIELERTAFELN

Benutzt sie, um eure Arbeiter und Ressourcen zu sortieren. Außerdem dienen die Tafeln als Übersicht für Spielablauf, Wertungen und Gebäudepreise.



## 12 GILDENPLÄTTCHEN

In jedem Spiel kommen 5 zufällig gewählte Gilden von Belfort vor. Im Spiel schickt ihr Arbeiter zu den Gilden, wodurch ihr mächtige Aktionen erhaltet; jede Gilde ist im **Anhang: Gilden** genau beschrieben. Ihr könnt auch Ressourcen bezahlen, um Gilden zu „bauen“ und durch sie Einkommen zu erhalten. Es gibt drei unterschiedliche Gilden-Kategorien (erkennbar am Buchstaben auf ihrer Rückseite): **Basis**, **Ressource** und **Interaktiv**. Diese Kategorien helfen dabei, auszuwählen, welche Gilden ihr ins Spiel nehmen wollt.



## RESSOURCEN

Die Ressourcen **Holz**, **Stein**, **Metall** und **Gold** benötigt ihr, um im Spiel etwas tun zu können. Für praktisch alle Vorgänge werdet ihr sie sammeln und ausgeben müssen.

30  
HOLZSTÄMME



30  
STEINBLÖCKE



20  
METALLBARREN



46  
GOLDMÜNZEN



6 MULTIPLIKATORCHIPS



Die Ressourcen im Spiel gelten als **unbegrenzt**. Sollte der Vorrat einer Ressource einmal zur Neige gehen, kann man Ressourcen gegen **Multiplikatorchips** wechseln. Ist z. B. kein Stein mehr im Vorrat, legt ein Spieler mit vielen Steinen 5 Steine zurück in den Vorrat und nimmt sich einen x5-Multiplikatorchip mit einem Stein darauf.



## ARBEITER

Ressourcen sammeln sich nicht von alleine. Mit Zwergen und Elfen werdet ihr alle vier der Ressourcen bekommen können. Vergesst bloß die Gnome nicht! Sie bevölkern eure Gebäude und bieten Zugang zu ansonsten verriegelten Aktionen. Jede Menge Arbeiter einzustellen ist außerdem eine Möglichkeit, viele Punkte zu bekommen.

35 ZWERGE

7 pro Spielerfarbe. 5 der Zwerge jedes Spielers haben einen Meisterzwerg auf ihrer Rückseite.

35 ELBEN

7 pro Spielerfarbe. 5 der Elben jedes Spielers haben einen Meisterelb auf ihrer Rückseite.

22 GNOME



Es ist unwahrscheinlich, dass euch die Gebäudefiguren im Spiel ausgehen. Wenn doch, müsst ihr irgendeinen Ersatz nehmen.

ZWERG



MEISTERZWERG

ELB



MEISTERELB

## 5 WERTUNGSANZEIGER

1 pro Spieler. Diese zeigen eure aktuellen Punkte auf der Wertungsskala an.



Vor dem ersten Spiel müsst ihr Sticker auf die Arbeitersteine kleben. Klebt zuerst die Zwergen-, Elben- und Gnomensteicker auf die Vorderseiten. Dann dreht ihr 5 Zwerge und 5 Elben jeder Farbe um und klebt entsprechend Meisterzwerge und Meisterelben darauf.

## AUFBAU

- A Spielplan:** Legt die fünf Bezirke so aneinander, dass ein Fünfeck entsteht, das die von einer Punkt-  
leiste umgebene Burg darstellt (die Punktzahlen auf der Leiste müssen in entsprechender sinnvol-  
ler Reihenfolge sein).
- **Gilden:** Wählt 5 Gilden (siehe unten) und legt die 5 ausgewählten Gildenplättchen offen  
auf die Gildenorte des Spielplans. Es ist egal, welche Gilde wo liegt. Die übrigen Gilden  
kommen zurück in die Schachtel, ihr braucht sie in dieser Partie nicht.  
~ **Anfängerspiel:** Zieht zufällig 3 Ressourcen-Gilden und 2 Basis-Gilden.  
~ **Normalspiel:** Zieht zufällig 1 Ressourcen-Gilde, 2 Basis-Gilden und 2 Interaktiv-Gilden.  
~ **Profispiel:** Zieht entweder alle Gilden zufällig oder einigt euch auf die Gilden, mit denen  
ihr spielen möchtet.
- B Einnahmentafel:** Legt die Einnahmentafel neben den Spielplan. Häuft die vier Ressourcen (Holz,  
Stein, Metall, Gold) neben den entsprechenden Ressourcensektoren der Einnahmentafel auf.
- C Spielmaterial:** Jeder sucht sich eine Farbe aus und bekommt einen Satz aller Materialien dieser  
Farbe. Unbenutzte Farben kommen zurück in die Schachtel. Jeder Spieler bekommt:
- **1 Spielertafel**
  - **7 Zwerge und 7 Elben:** Jeder behält jeweils 3 Zwerge und 3 Elben seiner Farbe und legt sie  
mit der Meisterseite nach unten neben seine Spielertafel. Die übrigen Zwerge und Elben  
aller Spieler werden in einen gemeinsamen Arbeitervorrat neben den Spielplan gelegt (am  
besten so, dass man sie nicht mit „im Spiel befindlichen“ Elben und Zwergen verwechselt).
  - **12 Gebäudefiguren:** Sie werden wie gezeigt neben die Spielertafel gelegt.
  - **1 Wertungsanzeiger:** Die Anzeiger stapelt ihr neben dem Startfeld der Wertungsskala.
- Außerdem nimmt sich jeder Spieler:
- **Startressourcen:** Jeder Spieler bekommt 1 Holz, 1 Stein, 1 Metall und 5 Gold (die Spielerta-  
fel erinnert daran). Ressourcen werden wie rechts gezeigt neben die Spielertafel gelegt.
  - **Startkarten:** Die Gebäudekarten werden gemischt. An jeden Spieler werden 5 Gebäude-  
karten ausgeteilt (hältet diese immer verdeckt vor den anderen Spielern). Jeder sucht sich 3  
aus seinen Karten aus und legt die übrigen 2 auf einen offenen gemeinsamen Ablagestapel.
  - **Zugabfolgewappen:** Nehmt die Wappen, deren Ziffern zur Spieleranzahl passen; unbe-  
nutzte Wappen kommen zurück in die Spielschachtel (z.B. nehmt ihr im Spiel zu dritt die  
Wappen mit den Ziffern 1 bis 3 und legt die Wappen 4 und 5 zurück). Teilt dann zufällig  
jedem Spieler ein Wappen zu. Dieses lässt jeder Spieler offen auf seiner Spielhilfe liegen.
- D Kalendertafel:** Legt die Kalendertafel neben den Spielplan und bereitet folgende Materialien vor:
- **Gnome:** Nehmt bei 2/3/4/5 Spielern 9/14/18/22 Gnome und legt diese auf den Bereich  
„Gnome auf Jobsuche“ (als Hilfe sind dort die benötigten Gnome aufgelistet). Unbenutzte  
Gnome kommen zurück in die Schachtel; in dieser Partie werden sie nicht benötigt.
  - **Kalenderanzeiger:** Legt ihn wie rechts gezeigt neben den ersten Monat des Frühlings.
  - **Gebäudekarten:** Legt den Stapel der Gebäudekarten wie gezeigt auf die Kalendertafel; das  
ist der Nachziehstapel. Zieht davon 3 Karten und legt sie wie rechts gezeigt offen neben die  
Kalendertafel; das ist der Nachziehvorrat.

*Hinweis: Zu zweit gibt es einige Änderungen bei Spielaufbau und  
Regeln. Im **Anhang: Spiel zu zweit** findet ihr alle Details dazu.*

Passt die Auslage der verschiedenen Pläne und Tafeln an eure verfügbare Tischfläche an.

RESSOURCEN



**A**



GILDEN

**B**



KALENDERANZEIGER

NACHZIEHSTAPEL



GNOME



**D**

NACHZIEH-VORRAT

STAPEL DER WERTUNGSANZEIGER



ARBEITERVORRAT



ABLAGESTAPEL

HAUPT-SPIELBEREICH

VOR JEDEM SPIELER

ZUGABFOLGEWAPPEN

WERTUNGSANZEIGER

ELBEN & ZWERGE:  
BEHALTE JE 3,  
DER REST KOMMT  
IN DEN VORRAT



STARTKARTEN:  
ZIEHE 5,  
BEHALTE 3,  
LEGE 2 AB

**C**



GEBÄUDE-FIGUREN

1

1

1

5

STARTRESSOURCEN

Im gesamten Spiel müsst ihr **immer** darauf achten, dass eure Elben- und Zwerge-  
steine mit der „normalen“ Seite nach oben liegen.  
Ihr dürft einen Elben- oder Zwergestein erst  
auf seine Meisterseite umbessert wurde.



NORMALE SEITE



MEISTERSEITE



# RUNDENABLAUF

Eine Partie Belfort dauert 7 Runden (was durch die Monate auf dem Kalender dargestellt wird). Jede Runde besteht aus folgenden 5 Phasen:

1. **KALENDER** *Der Kalender wird aktualisiert.*
2. **EINSETZEN** *Abwechselnd sind die Spieler am Zug und weisen ihren Arbeitern Aufgaben zu.*
3. **EINNAHMEN** *Die Spieler sammeln Ressourcen und andere Güter ein.*
4. **AKTIONEN** *Die Spieler führen Aktionen mittels Ressourcen und zugewiesenen Arbeiter aus.*
5. **WERTUNG** *In bestimmten Spielrunden werden die Spieler Ihre Punkte ermitteln.*

## 1. KALENDER

Verschiebt den Kalenderanzeiger zum nächstfolgenden Monat (*in der ersten Runde setzt ihr ihn auf den ersten Monat des Frühlings*). Dann geht es weiter mit der Phase **Einsetzen**.

*Beispiel: Die vierte Spielrunde beginnt. Der Kalenderanzeiger wird vom letzten Frühlingsmonat auf den ersten Sommermonat versetzt*



## 2. EINSETZEN

Die Spieler setzen ihre Arbeiter (*Elben und Zwerge*) auf **Planken** in den unterschiedlichen Bereichen der Einnahmentafel, der Gilden oder ihren eigenen Gebäudekarten, um davon zu profitieren. Arbeiter, die nicht auf Planken gesetzt werden, gehen zu den Ressourcenfeldern.



Einer nach dem anderen, beginnend beim Spieler, der das Zugabfolgewappen Nr. 1 hat und dann in weiterer Zugabfolge, setzen die Spieler entweder einen Arbeiter oder sie **passen** (*sobald ein Spieler passt, setzt er alle seine noch verbliebenen Arbeiter auf die Ressourcenfelder und ist mit dieser Phase fertig – unter **Passen & Ressourcenfelder** steht mehr*). Spieler 1 setzt einen Arbeiter auf eine Planke seiner Wahl, Spieler 2 setzt einen Arbeiter usw. Macht mit diesem Einsetzen der Arbeiter in Zugabfolge so weiter, bis alle Spieler gepasst haben. Arbeiter dürfen niemals auf bereits besetzte Planken gesetzt werden.

Planken gibt es in folgenden Bereichen:

### **ANWERBER-PULT** (*um neue Elben und Zwerge in der Phase „Einnahmen“ anzuwerben*)

- Die Anzahl der verfügbaren Planken beim Anwerber-Pult hängt von der Spielerzahl ab. Es gibt 1/2/3 Planken für 2-3/4/5 Spieler. Diese Zahlen stehen zur Erinnerung auch auf den Planken.
- Ein Spieler muss eine Gebühr in Höhe von 2 Gold bezahlen, wenn er einen Arbeiter beim Anwerber-Pult einsetzt.
- Ein **Elb**, der beim Anwerber-Pult eingesetzt wird, wirbt in der Phase *Einnahmen* einen weiteren **Elb** an, während ein dort eingesetzter **Zwerg** einen weiteren **Zwerg** anwirbt.

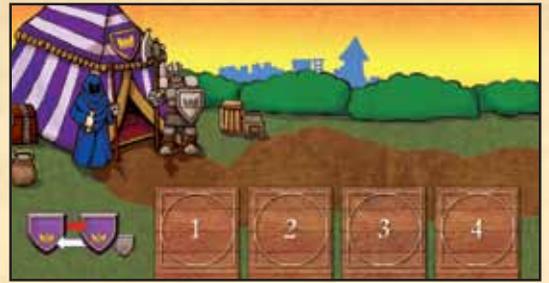


*Beispiel: Im Spiel zu viert hat Rot bereits einen Elb auf der ersten Planke eingesetzt. Blau könnte einen Arbeiter (Elb oder Zwerg) gegen Zahlung von 2 Gold auf die zweite Planke setzen. Damit wäre das Limit für diese Runde erreicht, denn die dritte Planke gilt nur für Spiele zu fünft.*

## LAGER DES KÖNIGS (um in der Phase „Einnahmen“ ein neues Zugabfolgewappen zu wählen)

- Die Spieler können im Lager des Königs einen Arbeiter auf der unbesetzten Planke mit der niedrigsten Ziffer einsetzen.
- Jeder Spieler darf höchstens 1 Arbeiter pro Runde im Lager des Königs einsetzen.

Beispiel: Bisher hat keiner Arbeiter im Lager des Königs eingesetzt. Der erste Spieler, der dies macht, muss die Planke „1“ besetzen; er wird der erste sein, der dort aktiv wird, sobald das Lager abgehandelt wird.



## GILDEN (hier darf man in der Phase „Aktionen“ die Aktion der Gilde ausführen)

- Abhängig davon, wer eine Gilde besitzt (falls überhaupt), muss eine Gebühr von 1 Gold bezahlt werden, um dort einen Arbeiter einzusetzen (später mehr zum Besitz von Gilden).
  - ~ wenn **niemand** diese Gilde besitzt, wird die Gebühr in den Vorrat bezahlt.
  - ~ wenn der **einsetzende Spieler** diese Gilde besitzt, entfällt die Gebühr.
  - ~ wenn ein **anderer Spieler** sie besitzt, erhält dieser Besitzer die Gebühr.



Beispiel: Die Bergmanns-Gilde gehört keinem Spieler. Ein Spieler könnte auf deren Planke einen Arbeiter einsetzen, wenn er 1 Gold in den Vorrat bezahlt.

## GEBÄUDEKARTEN (hier darf man in der Phase „Aktionen“ die Aktion dieser Planke ausführen)

- Die Spieler dürfen Arbeiter nur auf ihre eigenen, **gebauten** Gebäudekarten setzen (nicht etwa auf Karten, die sie noch auf der Hand halten).
- Einige Planken geben eine Gold-Gebühr an, die in den Vorrat gezahlt werden muss.
- Einige Planken sind durch ein Gnomenschloss gesichert. Sie können zum Einsetzen erst genutzt werden, nachdem dort ein Gnom zum Entriegeln eingesetzt wurde.



Im Moment könnte er einen Arbeiter auf die Planke der Schmiede setzen, allerdings keinen auf die Planke des Gasthofs, da er diese noch nicht mit einem Gnom entriegelt hat.

Beispiel: Dieser Spieler hat eine Schmiede gebaut und einen Gasthof in einem früheren Zug.

## PASSEN & RESSOURCENFELDER

Sobald ein Spieler passt, muss er seine noch verbliebenen Elben und Zwerge (falls er noch welche hat) auf die **Ressourcenfelder** der Einnahmetafel stellen. Jedes der vier Felder benötigt spezielle Arbeiter, die dort eine einzelne Ressource einsammeln können. Die Spieler dürfen ihre Arbeiter nach Belieben dort einsetzen; außerdem passen unbegrenzt viele Arbeiter in ein Feld. Arbeiter in den Ressourcenfeldern **beschaffen** die Ressourcen aber nicht vor der Phase **Einnahmen**.



1 Elb, der in den Wald gesetzt wird, sammelt 1 Holz.

1 Zwerg, der in den Steinbruch gesetzt wird, sammelt 1 Stein.

1 Paar aus Elb + Zwerg, das ins Bergwerk gesetzt wird, sammelt 1 Metall.

1 Elb oder Zwerg, der in die Goldmine gesetzt wird, sammelt 1 Gold.



Beispiel: Violett ist der letzte, der passt und hat noch einen Elb und einen Zwerg. Er könnte sie auf vielerlei Weise einsetzen, möchte sie aber als Team zum Bergwerk stellen, wo es ihnen möglich sein wird, 1 Metall zu erhalten.

### MEISTER AM WERK

Meister-Arbeiter stellen sich auf den Ressourcenfeldern ausgesprochen geschickt an ... mehr dazu in der Phase **Einnahmen**.



Sobald alle Spieler gepasst und etwaige restliche Arbeiter in den Ressourcenfeldern eingesetzt haben, folgt die Phase **Einnahmen**.

### 3. EINNAHMEN

Jetzt bekommen die Spieler alle Ressourcen, Arbeiter, Zugabfolgewappen und Einkünfte, die ihnen zustehen. Die Einnahmentafel wird Feld für Feld von links nach rechts ausgewertet, erst die obere Reihe, dann die untere. Wenn ein Feld ausgewertet wird, nehmen die Spieler ihre dort eingesetzten Arbeiter wieder an sich.



#### BEDEUTUNG DER MEISTER-ARBEITER

Eure Meister-Arbeiter können erst auf den Ressourcensfeldern (Wald, Steinbruch, Bergwerk, Goldmine) so richtig glänzen. Jeder Meister zählt nur beim Einnehmen der Ressourcen wie 2 normale Arbeiter dieses Typs (Elb oder Zwerg). Also sammelt ein Meisterzweig im Steinbruch 2 Steine, während ein normaler Zwerg dort nur 1 Stein sammelt.

Auch wenn sie großartig im Sammeln von Ressourcen sind, zählen eure Meister-Arbeiter trotzdem immer nur wie 1 Arbeiter, wenn es darum geht, wer den Bonus für ein bestimmtes Ressourcenfeld bekommt (mehr zum Bonus unten).



#### 1 RESSOURCENFELD: WALD

Pro **Elb**, den ein Spieler im Wald eingesetzt hat, erhält dieser Spieler 1 Holz. Derjenige Spieler mit den **meisten** Elben im Wald erhält zusätzlich 1 Bonus-Holz (gibt es einen Gleichstand bei „meisten Elben“, bekommt niemand das Bonus-Holz).



Beispiel: Rot erhält 2 Holz durch seinen Meister-Elb. Gelb erhält 2 Holz durch seine 2 Elben (jeder 1 Holz). Gelb erhält außerdem 1 Bonus-Holz, weil er die meisten Elben im Wald hat (man muss daran denken, dass der Meister zum Zweck der Bonus-Berechnung nur als 1 Elb gilt). Beide nehmen ihre Elben wieder zurück.

#### 2 RESSOURCENFELD: STEINBRUCH

Pro **Zwerg**, den ein Spieler im Steinbruch eingesetzt hat, erhält dieser Spieler 1 Stein. Derjenige Spieler mit den **meisten** Zwergen im Steinbruch erhält zusätzlich 1 Bonus-Stein (gibt es einen Gleichstand bei „meisten Zwergen“, bekommt niemand den Bonus-Stein).



Beispiel: Blau und Rot erhalten durch ihren jeweiligen Zwerg je 1 Stein. Da sie bei „meisten Zwergen“ einen Gleichstand haben, bekommt keiner in dieser Runde den Bonus-Stein. Beide nehmen ihre Zwerge wieder zurück.

#### 3 RESSOURCENFELD: BERGWERK

Pro **Paar aus Elb+Zwerg**, das ein Spieler im Bergwerk eingesetzt hat, erhält dieser Spieler 1 Metall. Derjenige Spieler mit den **meisten** Arbeitern im Bergwerk erhält zusätzlich 1 Bonus-Metall (gibt es einen Gleichstand bei „meisten Arbeiter“, bekommt niemand das Bonus-Metall).



Beispiel: Gelb erhält 1 Metall durch sein Paar aus Elb und Zwerg. Violett erhält 2 Metall (aufgepasst: sein Meister-Zwerg zählt bei den Ressourcen als 2 Zwerg und kann daher mit seinen beiden Elben zu zwei Elb-Zwergen-Paaren kombiniert werden). Violett bekommt außerdem 1 Bonus-Metall, weil er die meisten Arbeiter im Bergwerk hat. Beide Spieler nehmen ihre Arbeiter wieder zurück.

#### 4 RESSOURCENFELD: GOLDMINE

Pro **Arbeiter**, den ein Spieler in der Goldmine einsetzt, erhält dieser Spieler 1 Gold. Derjenige Spieler mit den **meisten** Arbeitern in der Goldmine erhält zusätzlich 1 Bonus-Gold (gibt es einen Gleichstand bei „meisten Arbeiter“, bekommt niemand das Bonus-Gold).



Beispiel: Blau erhält 2 Gold durch seine beiden Arbeiter. Rot erhält 4 Gold durch seine beiden Meister-Elben (jeder 2 Gold). Da beide gleich viele „meisten Arbeiter“ hier haben, gibt es kein Bonus-Gold in dieser Runde. Beide nehmen ihre Arbeiter wieder zurück.

## 5 ANWERBER-PULT

Pro Arbeiter, der beim Anwerber-Pult eingesetzt wurde, nimmt sich der Besitzer seinen Arbeiter zurück und zusätzlich einen seiner eigenen Arbeiter **desselben Typs** (Elb oder Zwerg) aus dem Arbeiter-Vorrat. Diesen neuen Arbeiter darf er bis zum Spielende benutzen.

- Ist im Vorrat kein Arbeiter des passenden Typs mehr vorhanden, nimmt der Spieler einfach seinen eingesetzten Arbeiter wirkungslos zurück.



Beispiel: Rot hat einen Elb beim Anwerber-Pult. Also nimmt er ihn zurück und nimmt sich außerdem 1 Elb aus dem Vorrat. Blau hat einen Zwerg beim Anwerber-Pult; er nimmt ihn sich zurück und nimmt sich außerdem 1 Zwerg aus dem Vorrat.

## 6 LAGER DES KÖNIGS

In Reihenfolge des Einsetzens (von links nach rechts), tauscht jeder Spieler mit einem Arbeiter auf dem Lager des Königs sein Zugabfolgewappen mit einem anderen Spieler (oder kann sich entscheiden, sein eigenes zu behalten) und nimmt seinen Arbeiter zurück.



- Jedes Wappen darf **nur einmal pro Runde genommen** werden; sobald ein Spieler seinen Zug auf dem Lager des Königs beendet hat, dreht er sein Zugabfolgewappen um (graue Seite nach oben), damit man erkennt, dass dieses Wappen in dieser Runde von keinem anderen Spieler mehr genommen werden kann.
- Sobald **alle** Spieler im Lager des Königs ihren Zug ausgeführt haben, werden alle Zugabfolgewappen wieder auf ihre farbige Seite **umgedreht**.

Beispiel: Die Spieler haben derzeit folgende Wappen:



Gelb ist erster im Lager des Königs. Er tauscht sein Wappen 4 mit dem Wappen 1 von Rot und dreht sein neues Wappen um.

Jetzt haben die Spieler diese Wappen:



Rot hat das in der Phase **Einsetzen** kommen sehen und darauf geachtet, nächster im Lager des Königs zu sein. Wappen 1 kann er nicht zurückbekommen, denn es wurde in dieser Runde bereits genommen. Stattdessen tauscht er sein Wappen 4 mit dem Wappen 2 von Violett und dreht dieses neue Wappen um.

Am Schluss haben die Spieler diese Wappen:



Da jetzt alle Spieler mit einem Arbeiter auf dem Lager des Königs ihren Zug ausgeführt haben, werden alle Wappen wieder auf die farbige Seite gedreht.

## 7 EINKOMMEN & STEUERN



Zuerst nimmt sich jeder Spieler 1 Gold pro  Einkommensmünze, die auf seinen **gebauten** Gebäudekarten abgebildet ist.

Danach zahlt jeder Spieler Steuern in Höhe der Steuerklasse, die am Ort seines Wertungsanzeigers auf der Wertungsskala angegeben ist (jedes Feld der Wertungsskala liegt in einer bestimmten Steuerklasse). Pro Gold, das ein Spieler nicht bezahlen kann, muss er seinen Wertungsanzeiger auf der Wertungsskala um 1 Feld zurückziehen. Ein Spieler darf sich nicht aussuchen, lieber Punkte als Gold zu verlieren; alles Gold, das er bezahlen kann, muss er auch bezahlen!

Beispiel: Rot hat eine Festung gebaut, ein Torhaus und einen Turm. Nur zwei dieser Gebäude zeigen eine Einkommensmünze, daher bekommt er 2 Gold aus dem Vorrat. Jetzt betrachtet er seinen Wertungsanzeiger. Er liegt auf Feld 15 der Skala, was Steuerklasse „2 Gold“ bedeutet. Rot zahlt also 2 Gold in den Vorrat. Wie gewonnen, so zerronnen!

Sobald alle sieben Felder der Einnahmetafel abgehandelt wurden, geht es mit der Phase **Aktionen** weiter.



EINKOMMENSMÜNZEN

ZU ZAHLENDE STEUERN IN DIESER STEUERKLASSE

**STEUERN SIND ERST NIEDRIG ... STEIGEN ABER RAPIDE!**  
In der ersten Steuerklasse (Feld 1 bis 5 auf der Wertungsskala) bezahlt man **null Gold**. Jedes Mal, wenn man in eine neue Steuerklasse aufsteigt, erhöht sich der Betrag um 1 Gold. Versucht, euer Einkommen immer über dem Steuerbetrag zu halten!



## 4. AKTIONEN

In Zugabfolge führen die Spieler ihre Aktionen durch. Zuerst führt der Spieler mit Wappen 1 **alle** Aktionen aus, die er möchte (*und kann*), danach der Spieler mit Wappen 2, und so weiter, bis alle Spieler ihren Zug hatten. Die Spieler können beliebig viele ihrer möglichen Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, und zwar beliebig oft, wenn nicht anders angegeben.

### GEBÄUDE BAUEN



Ein Spieler kann beliebige Gebäudekarten aus seiner Hand bauen, wenn er die auf der

Karte angegebenen Ressourcen bezahlen kann (*in den Vorrat*). Er legt die Karte dann offen vor sich hin und setzt eine seiner Gebäudefiguren auf eines der bisher unbenutzten Gebäudesymbole des entsprechenden Typs auf den Spielplan.

Diese Karte gilt nun als **gebautes** Gebäude; dessen Planken (*falls vorhanden*) können ab jetzt in der Phase **Einsetzen** mit Arbeitern besetzt werden, es kann mit einem Gnom bevölkert werden (*falls es ein Gnomenschloss hat*), um weitere Funktionen zu entriegeln, und es wird in der Phase **Einnahmen** Einkommen erbringen (*falls es eine Einkommensmünze zeigt*).

### MAUERN BAUEN



Mauern sind keine Gebäude und benötigen keine Karte, um gebaut zu werden. Die Kosten einer Mauer betragen **3 Holz und 3 Stein** (*wie auf den Spielertafeln zu sehen*). Um sie zu bauen, bezahlt der Spieler die Kosten in den Vorrat und setzt eine seiner Gebäudefiguren auf irgendein unbesetztes Mauerensymbol auf dem Spielplan. Ein Spieler darf in jedem Zug so viele Mauern bauen, wie er sich leisten kann.

- *Obwohl die Illustrationen durchgehend sind, gilt im Spiel jedes Mauerensymbol immer als separate Mauer.*

### GILDEN BAUEN



Wie Mauern sind auch Gilden keine Gebäude und benötigen keine Karte zum Bau. Um eine Gilde zu „bauen“, die noch niemand in Besitz hat, bezahlt der Spieler die auf dem Gildenplättchen angezeigten Kosten in den Vorrat und setzt eine seiner Gebäudefiguren auf das Gildensymbol neben dem Plättchen. Damit **besitzt** der Spieler diese Gilde. Ein Spieler darf in jedem Zug so viele Gilden bauen, wie er sich leisten kann.

#### GILDONOMIE

Bedenke, dass es keine Gebühr kostet, wenn du einen deiner Arbeiter auf eine eigene Gilde setzt. Außerdem müssen andere Spieler, die Arbeiter auf deine Gilde setzen, **an dich** statt in den Vorrat zahlen. Da klingelt die Kasse!

**ALLES SCHÖN NACHEINANDER**  
Ihr könnt eure Aktionen in beliebiger Art anordnen. Beispielsweise müsst ihr nicht alle eure Gebäude auf einmal bauen oder alle eure Arbeiter auf einmal aktivieren. Manchmal bringt eine geschickte Reihenfolge der Aktionen erstaunlich clevere Kombinationen hervor.



Beispiel: Gelb hat eine Gasthof-, Turm- und Bank-Karte auf der Hand, und jede Menge Ressourcen; er stellt fest, dass ihm der Bau des Turms in einem bestimmten Bezirk die Bezirks-Mehrheit bringt. Das bestärkt ihn in seiner Entscheidung: Er gibt Ressourcen aus, legt die Turm-Karte vor sich hin und setzt eine seiner Gebäudefiguren auf das Turmsymbol im gewünschten Bezirk.



Beispiel: Gelb will seine Mehrheit im Bezirk stärken, jedoch passen seine Karten nicht zu den unbesetzten Gebäudesymbolen dort. Zum Glück gibt es noch ein unbesetztes Mauerensymbol im Bezirk. Er bezahlt die Ressourcen und setzt eine seiner Gebäudefiguren auf das Mauerensymbol.



Beispiel: Gelb stellt fest, dass die Bergmanns-Gilde häufig genutzt wird und hält es für eine gute Idee, diese als eigene Einkommensquelle zu besitzen. Er zahlt die Ressourcen und setzt eine seiner Gebäudefiguren auf das Gildensymbol.



## AKTIVIERE ZUVOR EINGESETZTE ARBEITER

Ein Spieler kann einen Arbeiter aktivieren, den er in dieser Runde in der Phase *Einsetzen* auf eine Planke (auf einer Gebäudekarte oder bei einer Gilde) gesetzt hatte (mehr dazu im Anhang: Gebäude bzw. Gilden). Alle Arbeiter werden wieder zurückgenommen, wenn man sie aktiviert hat.

- Ein Spieler **muss** jeden seiner eingesetzten Arbeiter irgendwann während seines Zugs aktivieren und zurücknehmen.

*Beispiel:* Gelb hat Arbeiter auf Planken auf seiner eigenen Schmiede-Karte sowie bei der Anwerber-Gilde auf dem Spielplan. Jetzt kann er sie aktivieren. Er aktiviert seinen Arbeiter auf der Schmiede (und nimmt ihn zurück) und nimmt sich 1 Metall aus dem Vorrat. Dann aktiviert er seinen Arbeiter bei der Gilde (und nimmt ihn zurück) und nimmt sich einen Arbeiter beliebigen Typs aus dem Vorrat; in unserem Beispiel wählt er einen Zwerg.



## DEN HANDELSPOSTEN BESUCHEN (einmal pro Zug)

**Einmal pro Zug** kann ein Spieler den Handelsposten aufsuchen. Jeder Besuch dort besteht aus bis zu 1 **Kaufaktion** und bis zu 1 **Verkaufaktion**, in beliebiger Reihenfolge. Die Preise stehen auf der Kalendertafel im Bereich Handelsposten.

*Handelsaktionen* „mit dem Handelsposten“ finden in Wahrheit zwischen dem Spieler und dem Ressourcenvorrat statt.



*Beispiel:* Gelb **verkauft** 1 Metall an den Handelsposten für 1 Gold, und benutzt danach dieses Gold, um dort 1 Holz zu **kaufen**.

## EINEN GNOM EINSTELLEN (einmal pro Zug)

**Einmal pro Zug** kann ein Spieler 3 Gold in den Vorrat zahlen, sich einen Gnom aus dem Vorrat nehmen, und ihn auf das unbesetzte Gnomenschloss einer seiner gebauten Gebäudekarten setzen. Die verriegelte Aktion/Planke wird dadurch sofort entriegelt und kann normal benutzt werden (mehr dazu im Anhang: Gebäude).

- Ein Spieler darf nur dann einen Gnom einstellen, wenn er ein unbesetztes Gnomenschloss hat, auf dem er ihn einsetzen kann.
- Es gibt nur eine begrenzte Anzahl Gnome, die man im Spiel einstellen kann. Sind sie aufgebraucht, kann man keine weiteren mehr einstellen.

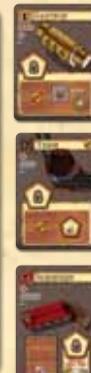


*Beispiel:* Der gebaute Gasthof von Gelb hat ein unbesetztes Gnomenschloss. Gelb bezahlt 3 Gold in den Vorrat, nimmt einen Gnom aus dem Vorrat und setzt ihn auf das Schloss, das damit entriegelt ist. Damit kann er die jetzt entriegelte Planke des Gasthofs in der nächsten Phase *Einsetzen* nutzen.

## EINE GEBÄUDEKARTE KAUFEN (einmal pro Zug, nach allen anderen Aktionen)

Als **letzte Aktion** seines Zugs kann ein Spieler 1 Gold in den Vorrat bezahlen, um genau **eine** Gebäudekarte zu kaufen – entweder vom offenen Nachziehangebot oder die oberste des Nachziehstapels. Die gekaufte Karte nimmt er auf die Hand. Sollte er vom Nachziehangebot gekauft haben, muss er die Lücke sofort mit einer vom Nachziehstapel gezogenen Karte füllen.

KAUF-  
PREIS



*Beispiel:* Gelb hat alles erledigt, was er wollte und besitzt durch seine vielen Aktivitäten nur noch wenige Handkarten. Er bezahlt 1 Gold in den Vorrat und betrachtet das Kartenangebot. Keine der Karten im Nachziehangebot interessiert ihn, also versucht er sein Glück und zieht die oberste Karte des Nachziehstapels. Es ist eine Festung, was sehr erfreulich ist. Er nimmt sie ohne sie zu zeigen auf die Hand. Da diese Aktion immer die letzte Aktion eines Spielers ist, ist der Zug von Gelb vorbei.

Falls der Spieler am Ende seines Zuges mehr als 5 Gebäudekarten auf der Hand hat, muss er alle überzähligen auf den Ablagestapel legen. Sobald alle Spieler ihre Züge in der Zugabfolge ausgeführt haben, geht es mit der Phase **Wertung** weiter.

## 5. WERTUNG

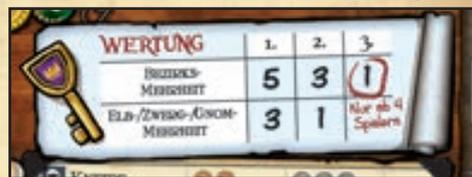
Wenn der Kalenderanzeiger **nicht** auf einem roten **X** liegt, **überspringt** ihr die Phase *Wertung*; eine neue Runde beginnt jetzt mit der Phase *Kalender*.

Ist der Kalenderanzeiger auf einem roten **X**, **wird gewertet!** (Es gibt nur drei Wertungsrunden im Spiel, eine am Ende jeder Jahreszeit des Kalenders.) Es gibt Punkte in zwei Kategorien: **Bezirks-Mehrheit** und **Arbeiter-Mehrheit**.

Die Wertungstabelle auf jeder Spielertafel zeigt die Punkte, die es für diese Mehrheiten gibt. Sobald die Spieler Punkte in den Kategorien sammeln, bewegen sie ihre Anzeiger auf der Wertungsskala entsprechend weiter.



DER KALENDER



DIE WERTUNGSTABELLE

### BEZIRKS-MEHRHEIT

Wertet alle fünf Bezirke, **aber wertet jeden Bezirk für sich**. Der Spieler mit den meisten **Gebäudefiguren** in einem Bezirk (es zählen alle auf Gebäude-, Mauer- und Gilden-Symbolen) bekommt **5 Punkte**, der Spieler mit den zweitmeisten erhält **3 Punkte**. Im Spiel zu viert oder fünft bekommt der Spieler mit den drittmeisten **1 Punkt**.

**Gleichstände:** Falls mehrere Spieler dieselbe Zahl an „meisten“ Gebäudefiguren haben, dann bekommen **alle** diese Spieler die Punkte, die normalerweise dem nächst niedrigeren Rang zustehen; ebenso rutschen dann die nachfolgenden Positionen um einen Rang nach unten.

#### TEILE UND HERRSCHE

Beim Werten von Bezirken hilft es meistens, das jeweilige Spielplanteil etwas herauszuziehen, um die Gebäudefiguren besser zählen zu können.



*Beispiel:* In diesem Spiel zu viert hat Blau die meisten Figuren in diesem Bezirk (4), daher erhält er 5 Punkte. Gelb und Violett haben mit jeweils 2 einen Gleichstand für die zweitmeisten Figuren, daher rutschen beide einen Rang tiefer und bekommen je 1 Punkt. Rot rutscht dadurch ganz aus der Wertungstabelle heraus und bekommt keine Punkte.



### MEHRHEIT AN ARBEITERN

Zählt einzeln eure Elben, Zwerge und Gnome. Der Spieler mit den meisten Arbeitern eines jeweiligen Typs erhält **3 Punkte**. Der Spieler mit den zweitmeisten Arbeitern erhält **1 Punkt**.

- Meisterelben und Meisterzwerge zählen hierbei nur als 1 Elb bzw. 1 Zwerg.
- Die Gnome, die gezählt werden, sind solche auf gebauten Gebäudekarten.

**Gleichstände:** Falls mehrere Spieler dieselbe Zahl an „meisten“ Arbeitern eines Typs haben, dann bekommen **alle** diese Spieler die Punkte, die normalerweise dem nächst niedrigeren Rang zustehen; ebenso rutschen dann die nächstfolgenden Positionen um einen Rang nach unten.

	GELB	VIOLETT	BLAU	ROT
ELBEN	4 	3 	3 	5 
ZWERGE	5 	5 	4 	3 
GNOME	2 	2 	3 	2 

**Elben Beispiel:** Rot hat die meisten Elben (5), also bekommt er 3 Punkte. Gelb hat die zweitmeisten (4), was ihm 1 Punkt bringt. Violett und Blau bekommen für ihre jeweils 3 Elben nichts.

**Zwerg Beispiel:** Violett und Gelb haben einen Gleichstand bei meisten Zwergen (5), was sie um einen Rang nach unten rutschen lässt und daher jedem nur 1 Punkt einbringt. Blau wäre mit seinen 4 Zwergen zwar auf Position 2 gewesen, rutscht aber ebenfalls einen Rang tiefer, was ihm keine Punkte bringt. Rot bekommt für seine 3 Zwerge nichts.

**Gnom Beispiel:** Die 3 Gnome von Blau bringen ihm den ersten Rang mit 3 Punkten. Alle anderen Spieler haben je 2 Gnome und damit Gleichstand, was sie alle um einen Rang fallen lässt, und ihnen daher null Punkte einbringt.

Nachdem ihr alle 5 Bezirke und die 3 Arbeitertypen gewertet habt, beginnt eine neue Runde mit der Phase **Kalender** ... **es sei denn**, dies war bereits die siebte und letzte Spielrunde. In diesem Fall geht es mit dem Abschnitt **Spielende** weiter, um den Sieger zu bestimmen!

## SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der dritten Wertung (*am Ende der siebten Runde*). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt und bekommt den Stadtschlüssel!

**Gleichstand:** Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Ressourcen (Holz, Stein, Metall, Gold) besitzt; Metall zählt dabei als 2 Ressourcen. Wenn dann **immer noch** Gleichstand herrscht, wird der Sieg geteilt.



### SIEG! SÜSSER SIEG!

*Du hast also gewonnen! Trotz aller Widerstände hast du triumphiert und bewiesen, dass du der Beste für diesen Job bist. Sicher hast du dir viele Freunde auf dem Weg dorthin gemacht. Na ja, eher nicht. Wichtig ist nur, dass du gewonnen hast. Der König überschüttet dich mit Anerkennung und Dankbarkeit; er überreicht dir den Stadtschlüssel (rein zeremoniell – das Ding schließt nämlich gar nichts auf) und verleiht dir den beeindruckenden Titel Meisterkastellan von Belfort (von dem lukrativen Vertrag für zukünftige Bauvorhaben ganz zu schweigen). Die Zwerge preisen dich nach Leibeskräften, die Elben murmeln leise Zustimmung und die Gnome prüfen deine Spesenrechnung und zum wiederholten Male deine Siegpunkte. Das Volk von Belfort jubelt und du nimmst ein Bad in der Menge, während sich deine Konkurrenten fortschleichen, wahrscheinlich, um ab sofort Klohäuschen zu entwerfen oder das Ausheben eines Lochs zu beaufsichtigen.  
Glückwunsch: saubere Arbeit!*

## ANHANG: SPIEL ZU ZWEIT

Belfort ist auch zu zweit herausfordernd und macht Spaß, benötigt aber ein paar besondere Regeln, die als Ausgleich für die fehlenden Mitspieler dienen. Es hilft, wenn man Belfort bereits mit drei oder mehr Mitspielern gespielt hat, bevor man sich an eine Zweierpartie wagt.

Um Belfort zu zweit spielen zu können, erhalten die beiden Spieler einen gewissen Einfluss auf einen dritten und vierten Nicht-Spieler (NSP), die Einfluss auf die Mehrheiten in jedem Bezirk nehmen werden. Man folgt sämtlichen normalen Spielregeln, mit diesen Abweichungen:

### ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

- Die einzige Interaktive Gilde, die benutzt werden sollte, ist die Gilde der Zauberer – wir **empfehlen** ihren Einsatz sogar. Alle anderen Basis- und Ressourcen-Gilden dürfen gewählt werden.
- Wählt zwei unbenutzte Farben für die NSP. Das einzige, was NSP benötigen, sind die 12 Gebäudefiguren, ein paar Arbeiter (*siehe unten*) und je eines der Zugabfolgewappen mit der 3 bzw. 4. Der NSP mit dem Wappen 3 ist NSP3, der andere ist NSP4. Der Spieler, der Wappen 1 hat, steuert NSP3, wer Wappen 2 hat, steuert NSP4. Wenn sich die Zugabfolge ändert, ändert sich auch der NSP, den man steuert (*die Wappen der beiden NSP ändern sich nie*).
- Jeder Spieler setzt einen seiner NSP-Zwerge auf eine Gilde seiner Wahl. Die Spieler können Gilden nicht benutzen, auf denen ein NSP-Zwerg steht. 4 Elben und 4 Zwerge jedes NSP kommen oben auf die Kalendertafel.

### ÄNDERUNGEN BEIM SPIELABLAUF

- Man spielt ohne Änderungen, aber sobald die Phase *Aktionen* vorbei ist, wird es Zeit für die Züge der NSP. Beginnend beim ersten Spieler nimmt dieser eine Gebäudekarte vom Nachziehangebot oder die oberste vom Nachziehstapel. Er sucht sich dann ein unbesetztes Gebäude dieses Typs auf dem Spielplan aus (*wenn es sich um ein Torhaus handelt, darf er nur ein komplett leeres aussuchen*), setzt eine Gebäudefigur von NSP3 auf das Gebäudesymbol (*zwei, falls es sich um eine Festung handelt*) und legt die Karte auf den Ablagestapel. Danach macht der zweite Spieler das gleiche mit NSP4. Das Nachziehangebot wird ggf. aufgefüllt.
- Nachdem jeder NSP seinen Zug hatte, bewegt man deren Zwerge um eine Gilde im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan weiter (*gehört die neue Gilde einem Spieler, erhält dieser die übliche Gebühr aus dem Vorrat*).

### ÄNDERUNGEN BEI DER WERTUNG

- Jeder Bezirk wird wie in einem Spiel zu viert gewertet, d.h. also: es gibt einen 1., 2. und 3. Platz.
- Für die Mehrheit von Zwergen und Elben zählen die NSP so, als ob sie jeder 4 Elben und 4 Zwerge hätten (*die Elben und Zwerge auf der Kalendertafel dienen als Gedankenstütze*), was in der Berechnung der Mehrheiten entsprechend berücksichtigt werden muss.

## ANHANG: GEBÄUDE

Hier befinden sich die Details zu allen im Spiel vorkommenden Gebäuden. Von jedem Gebäude gibt es fünf Karten im Stapel.



### KNEIPE

Kosten:     

Einkommen: 1 Gold

**Gnomenschloss-Aktion:** Wenn du diese Aktion mit einem Gnom entriegelst, wird einer deiner Zwerge sofort zum Meisterzweig. Zeige dies an, indem du einen deiner Zwerge auf seine Meister-Seite umdrehst. Dieser Zwerg bleibt bis zum Spielende ein Meisterzweig. Du kannst anhand deiner Gasthäuser mit Gnom jederzeit kontrollieren, wie viele Meisterzwerge du besitzt.



### GÄRTEN

Kosten:     

Einkommen: 1 Gold

**Gnomenschloss-Aktion:** Wenn du diese Aktion mit einem Gnom entriegelst, wird einer deiner Elben sofort zum Meisterelb. Zeige dies an, indem du einen deiner Elben auf seine Meister-Seite umdrehst. Dieser Elb bleibt bis zum Spielende ein Meisterelb. Du kannst anhand deiner Gasthäuser mit Gnom jederzeit kontrollieren, wie viele Meisterelben du besitzt.



### TURM

Kosten:     

Einkommen: 1 Gold

**Gnomenschloss-Aktion:** Entriegelt die Planke für zukünftige Benutzung in der Phase *Einsetzen*.

**Planken-Aktion (sobald entriegelt):** (Gebühr von 1 Gold, um einen Arbeiter einzusetzen) Nimm 1 Gnom aus dem Vorrat und setze ihn auf eines deiner unbesetzten Gnomenschlösser, so als ob du ihn eingestellt hättest. Dieser Gnom zählt nicht zur üblichen Beschränkung „1 Gnom pro Runde einstellen“. Wenn keine Gnome mehr im Vorrat sind **oder** du kein unbesetztes Gnomenschloss hast, ist die Aktion verschwendet.



### GASTHOF

Kosten:     

Einkommen: nichts

**Gnomenschloss-Aktion:** Entriegelt die Planke für zukünftige Benutzung in der Phase *Einsetzen*.

**Planken-Aktion (sobald entriegelt):** (Gebühr von 1 Gold, um einen Arbeiter einzusetzen) Nimm 1 Zwerg oder Elb deiner Farbe aus dem Arbeitsvorrat. Dieser neue Arbeiter kann für den Rest des Spiels genutzt werden. Sind keine Arbeiter in deiner Farbe mehr im Vorrat, ist die Aktion verschwendet.



### SCHMIEDE

Kosten:      

Einkommen: nichts

**Planken-Aktion:** Nimm 1 Metall aus dem Vorrat.

**Gnomenschloss-Aktion:** Einmal **pro Zug** in der Phase *Aktionen* kannst du 1 Metall aus dem Vorrat für 1 Gold kaufen.

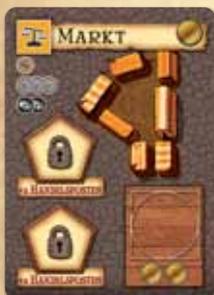


## BANK

Kosten:      

Einkommen: 1 Gold

**Gnomenschloss-Aktion:** Einmal **pro Zug** in der Phase *Aktionen* kannst du dir 1 Gold aus dem Vorrat nehmen.



## MARKT

Kosten:      

Einkommen: 1 Gold

**Planken-Aktion:** Nimm dir 2 Gold aus dem Vorrat.

**Erste Gnomenschloss-Aktion:** Jede Runde kannst du in der Phase *Aktionen* während deines Zuges dem Handelsposten einen **zweiten** Besuch abstatten (*bestehend aus bis zu einem Kauf und bis zu einem Verkauf*).

**Zweite Gnomenschloss-Aktion:** Jede Runde kannst du in der Phase *Aktionen* während deines Zuges dem Handelsposten einen **dritten** Besuch abstatten (*bestehend aus bis zu einem Kauf und bis zu einem Verkauf*).



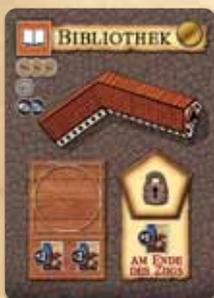
## TORHAUS

Kosten:      

Einkommen: nichts

**Blechschild:** Jedes Torhaus liegt auf je zwei Bezirken und besitzt zwei Symbole. Wenn du das Torhaus baust, suche dir eines aus, **bei dem beide Symbole noch verfügbar sind** und setze deine Gebäudefigur auf **eines** der Symbole (*deine Wahl*). Zwei Spieler dürfen **nie** Figuren auf ein und demselben Torhaus haben.

**Gnomenschloss-Aktion:** Setze eine zweite Gebäudefigur auf das unbesetzte Symbol eines beliebigen Torhauses, auf dem du bereits eine Figur hast.



## BIBLIOTHEK

Kosten:      

Einkommen: 1 Gold

**Planken-Aktion:** Ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel auf deine Hand, dann lege beliebige 2 Karten von deiner Hand auf den Ablagestapel (*abgelegte Karten können eine, beide oder keine der gezogenen Karten sein*).

**Gnomenschloss-Aktion:** Wenn du deinen Zug in der Phase *Aktionen* beendet hast, ziehe 1 Karte kostenlos vom Nachziehstapel auf deine Hand. Wenn nötig, musst du deine Hand auf 5 Karten reduzieren.



## FESTUNG

Kosten:       

Einkommen: 1 Gold

**Blechschild:** Jeder Abschnitt der Festung besitzt zwei Symbole. Wenn du einen Abschnitt der Festung baust, setzt du Gebäudefiguren auf **beiden** Symbolen dieses Abschnitts ein.



## BASISGILDEN



### BIBLIOTHEKARS-GILDE

Kosten:

**Aktion:** Ziehe 3 Gebäudekarten vom Nachziehstapel auf deine Hand, dann lege 1 **beliebige** deiner Handkarten auf den Ablagestapel.



### KAUFMANNS-GILDE

Kosten:

**Erste Aktion:** Bis zu **zwei Mal** in der laufenden Phase *Aktionen* kannst du 1 Metall aus dem Vorrat gegen Abgabe von 1 Holz oder 1 Stein erhalten.

**Zweite Aktion:** Dir sind außerdem **drei** zusätzliche Besuche beim Handelsposten in der laufenden Phase *Aktionen* erlaubt.

- Jeder Besuch beim Handelsposten besteht aus bis zu 1 *Kauf-* und bis zu 1 *Verkaufaktion*.
- Wenn du deine zusätzlichen Besuche beim Handelsposten in der laufenden Phase *Aktionen* nicht nutzt, verfallen sie.



### BAUMEISTER-GILDE

Kosten:

**Aktion:** Suche dir ein beliebiges unbesetztes Gebäude-, Mauer-, oder Gildensymbol auf dem Spielplan aus und setze eine\* deiner Gebäudefiguren darauf. Bezahle die üblichen Baukosten dieses Ortes in den Vorrat, 1 Metall oder 2 Holz/Stein werden dir jedoch erlassen.

- **Keine Gebäudekarte wird benutzt, wenn du die Gilde der Baumeister zum Bau eines Gebäudes benutzt, selbst wenn du die passende Karte auf der Hand hast.** Wenn du ein Gebäude mit der Gilde der Baumeister baust, wirst du daher weder Einkommen noch Planken oder Aktionen bekommen, die du bekommen hättest, wenn du das gleiche Gebäude mittels einer Karte gebaut hättest.
- Baukosten aller Gebäude und Mauern sind auf deiner Spielertafel angezeigt: Baukosten für Gilden stehen auf deren Plättchen.
- Der Bau eines **Gebäudes** mittels der Gilde der Baumeister kann (*jetzt oder später*) dazu führen, dass ein Spieler eine Gebäudekarte auf der Hand hat, für die es kein unbenutztes passendes Symbol mehr auf dem Spielplan gibt; in einem solchen Fall kann dieses Gebäude nicht mehr gebaut werden und die Karte ist nutzlos.

\* Wenn du einen Abschnitt der **Festung** baust, setzt du Gebäudefiguren auf **beide** Symbole. Wenn du ein **Torhaus** baust, **wählst** du aus, auf welches der Symbole du deine Figur stellst.



### ANWERBER-GILDE

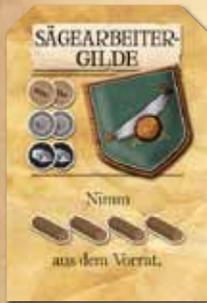
Kosten:

**Aktion:** Nimm dir 1 deiner eigenen Elben oder Zwerge aus dem Vorrat, den du dann für den Rest des Spiels nutzen kannst, **oder** nimm dir 1 Gnom aus dem Vorrat und setze ihn sofort auf ein unbesetztes Gnomenschloss auf einer deiner gebauten Gebäudekarten.

- Du kannst keinen Elb/Zwerg nehmen, wenn keine deiner Arbeiter mehr im Vorrat sind.
- Du kannst keinen Gnom nehmen, wenn keiner mehr im Vorrat ist, **oder** wenn du kein unbesetztes Gnomenschloss besitzt, auf dem du den Gnom sofort einsetzen kannst.
- Wenn du weder Elb noch Zwerg noch Gnom nehmen kannst, ist diese Aktion verschwendet.



## RESSOURCENGILDEN



### SÄGEARBEITER-GILDE

Kosten:

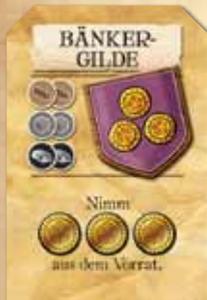
**Aktion:** Nimm dir 4 Holz aus dem Vorrat.



### BERGMANNS-GILDE

Kosten:

**Aktion:** Nimm dir 2 Metall aus dem Vorrat.



### BÄNKER-GILDE

Kosten:

**Aktion:** Nimm dir 3 Gold aus dem Vorrat.



### STEINMETZ-GILDE

Kosten:

**Aktion:** Nimm dir 4 Stein aus dem Vorrat.



## INTERAKTIVE GILDEN



### DIEBES-GILDE

Kosten:

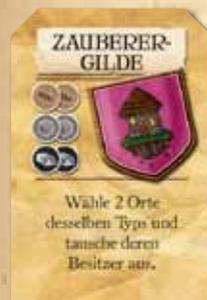
**Aktion:** Such dir einen Spieler aus und nimm dir bis zu 2 Gold von ihm, **oder** nimm dir jeweils 1 Gold von bis zu drei verschiedenen Spielern.



### BANDITEN-GILDE

Kosten:

**Aktion:** Such dir einen Spieler aus, nimm dir entweder 1 Metall oder bis zu 2 Holz/Stein von ihm, **oder** nimm dir jeweils 1 Holz/Stein von bis zu drei verschiedenen Spielern.



### ZAUBERER-GILDE

Kosten:

**Aktion:** Such dir 2 Gebäude desselben Typs, oder 2 Gilden, oder 2 Mauern aus. Bewege **alle** Gebäudefiguren (falls vorhanden) von einem Ort auf den anderen und umgekehrt.

- Wenn ein **Torhaus** als Folge dieses Austauschs eine Figur erhält, **suchst du dir aus**, auf welches Symbol sie gesetzt wird.



### SPION-GILDE

Kosten:

**Aktion:** Jeder andere Spieler wählt eine Gebäudekarte aus seiner Hand aus und legt sie offen auf den Tisch. Aus diesen offen liegenden Karten suchst du dir **eine** aus und nimmst sie auf deine Hand. Alle übrigen Karten nehmen die jeweiligen Spieler wieder zurück.

## AUTOREN

**JAY CORMIER  
& SEN-FOONG LIM**



Jay und Sen möchten allen ihren Dank aussprechen, die bei der langen Entwicklung dieses Spiels eine unschätzbare Hilfe durch Spieltests und Vorschläge waren:

*Matt Musselman, Xavier Cousin, Greg Bride, Nancy McCune, Marc Casas-Cordero, Kevin & Jen Wilson, Michael Campsall, Alex Cann, Jan Kraft, Ian Darling, Al Cormier, Robina Ritchie, Steve Mason, Jen Mockry, Shawn Perry, Leroy Wissing, Errol Elumir, Herb Regalo und Kevin & Brian Carlson*

**Danke auch an die folgenden Personen  
für ihre unermüdliche Unterstützung:**

*Carrie, Ethan & Eli und die Stevensons*

*Dank an Seth Jaffee für seine Hilfe bei der Entwicklung von Belfort, Josh Cappel für seine wunderschöne Grafik und Michael Mindes für seine Unterstützung und Beratung.*

*Zur Herstellung dieses Spiels wurden keine Gnome misshandelt. Einige Trolle schon.*

## SPIELENTWICKLUNG

**SETH JAFFEE**

## ILLUSTRATIONEN & GRAFIK-DESIGN

**JOSHUA CAPPEL**

## COVER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**SATYA HODY**

## SCHACHTELDESIGN DER DEUTSCHEN AUSGABE

**HANS-GEORG SCHNEIDER**

## ÜBERSETZUNG UND SATZ DER DEUTSCHEN AUSGABE

**MICHAEL KRÖHNERT**

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg  
unter der Lizenz von Tasty Minstrel Games, L.L.C., Tucson, AZ  
Copyright © 2012 Pegasus Spiele GmbH.  
Alle Rechte vorbehalten.

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Pegasus Spiele**

