

# COIMBRA



**J**m Zeitalter der Entdeckungen blühen Portugals größte Städte: Lissabon, Porto und insbesondere die Universitätsstadt Coimbra.

Als Oberhäupter der bedeutendsten Familien Coimbras habt ihr erkannt, dass mit dem Wohlstand der Stadt auch das Sicherheitsbedürfnis seiner Einwohner wächst.

Daher hat jeder von euch seinen eigenen Wachschatz ins Leben gerufen, um den wichtigsten lokalen **Ratsmitgliedern**, **Händlern**, **Geistlichen** und **Gelehrten** Leibgarden zur Seite stellen zu können. Schließlich möchtet ihr die Dienste des einen oder anderen in Anspruch nehmen und nicht jeder lässt sich mit Geld bestechen.

Es gibt viele Wege zum Sieg. Egal ob ihr euch darauf konzentriert, euer Münzeinkommen zu erhöhen, neue Wachen anzuheuern, den akademischen Fortschritt zu fördern, die Beziehungen zu den umliegenden Klöstern zu vertiefen oder die Expeditionsreisen dieser Ära auszustatten – am Ende wird nur der erfolgreich sein, der die erfolgversprechendsten Synergien erkennt und für sich zu nutzen weiß. Darüber hinaus ist durch den innovativen Würfeinsatzmechanismus ein hoch spannendes Ringen um die hilfreichsten Einwohner Coimbras garantiert, da die Wahl jedes einzelnen Würfels sich nicht nur auf Zugreihenfolge und Bestechungskosten, sondern auch auf das eigene Einkommen auswirken.

Nach 4 Runden endet das Spiel, und wer die meisten Siegpunkte erringen konnte, gewinnt.

# Spielmaterial

1 Spielplan

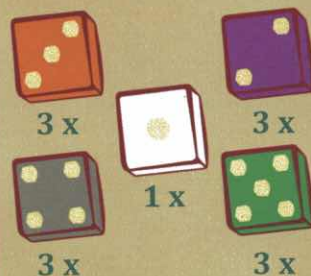


4 Spielerablagen



1 pro Spieler

13 Würfel



24 Klöster



15 Expeditionskarten



56 Einwohnerkarten

Jede Einwohnerkarte gehört zu einer der folgenden 4 Berufsgruppen:

14 x Ratsmitglieder



14 x Händler



14 x Geistliche



14 x Gelehrte



Jede Einwohnerkarte hat außerdem eine von 3 Rückseiten:

8 x



24 x



24 x



4 Gunstplättchen



4 Kronenplättchen



4 Wertungsplättchen

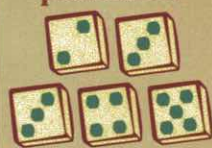


Vorderseite:  
2/3 Spieler



Rückseite:  
4 Spieler

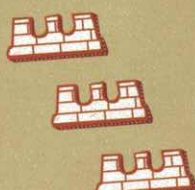
5 Würfelplättchen



1 Aufsatzplättchen

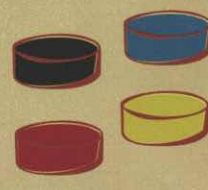


12 Würfhalter



3 pro  
Spielerfarbe

100 Scheiben



25 pro  
Spielerfarbe

4 Pilger



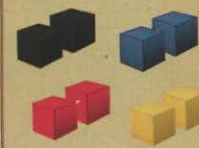
1 pro  
Spielerfarbe

4 Löwenmarker



1 pro  
Spielerfarbe

8 Holzmarker



2 pro  
Spielerfarbe

# Spielvorbereitung

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2. Sortiert die **Klöster** nach ihren Rückseiten und bildet für die Klöster jeder Rückseite je einen Stapel (I, II, III). Mischt jeden Stapel einzeln und legt sie dann verdeckt neben dem Spielplan bereit.

Zieht 8 Klöster vom „I“er-Stapel und platziert zufällig je eins davon offen auf jedem blauen *Klosterfeld* (I) der *Pilgerlandkarte*.

Zieht 4 Klöster vom „II“er-Stapel und platziert zufällig je eins davon offen auf jedem braunen *Klosterfeld* (II) der *Pilgerlandkarte*.

Zieht 2 Klöster vom „III“er-Stapel und platziert zufällig je eins davon offen auf jedem weinroten *Klosterfeld* (III) der *Pilgerlandkarte*.

Legt die restlichen Klöster zurück in die Schachtel.

3. Mischt die 4 **Wertungsplättchen** und platziert je eins davon zufällig auf jedem der 4 *Glockenfelder* über den *Einflussleisten*. Stellt sicher, dass bei jedem Plättchen die Seite nach oben zeigt, die eurer Spielerzahl entspricht (2/3 oder 4).

4. Nehmt die 5 **Würfelpättchen**:

**IM SPIEL ZU VIERT:**

Legt alle 5 Würfelpättchen in die Schachtel zurück, da ihr sie nicht benötigt.

**IM SPIEL ZU DRITT:**

Legt ein -er-Plättchen offen in den Stadtteil *Oberstadt* auf dem Spielplan.

Legt ein -er-Plättchen offen in den Stadtteil *Zentrum*.

Legt das andere -er-Plättchen offen in den Stadtteil *Unterstadt*.

Legt das -er- und -er-Plättchen zurück in die Schachtel.

**IM SPIEL ZU ZWEIT:**

Legt ein -er- und das -er-Plättchen in den Stadtteil *Oberstadt* auf dem Spielplan.

Legt das -er- und das andere -er-Plättchen in den Stadtteil *Zentrum*.

Legt das -er-Plättchen in den Stadtteil *Unterstadt*.

5. Mischt die **Expeditionskarten**, zieht 6 zufällige davon und legt je eine offen auf jedes *Expeditionsfeld* am unteren Rand des Spielplans.

Legt die restlichen Expeditionskarten zurück in die Schachtel.

The diagram illustrates the setup of the game board. At the top, three stacks of monastery cards (I, II, III) are shown, with arrows indicating their placement on the corresponding colored fields of the Pilgerlandkarte. To the right, four dice are shown being placed on the Glockenfelder. Below the main board, six expedition cards are shown being placed on the Expeditionsfeld. The board itself features a central Pilgerlandkarte with various fields and paths, surrounded by a Siegpunktleiste (0-25), several resource tracks (Einflussleisten, Ratsleiste, Händlerleiste, Kirchenleiste, Gelehrtenleiste), and a city layout with Stadtteil: Schloss, Oberstadt, Zentrum, and Unterstadt. A 'Platzierung der Würfelpättchen im Spiel zu zweit' callout points to the dice placement in the city sections.

6. Nehmt die 13 **Würfel**:

• **IM SPIEL ZU VIERT:**

Plaziert alle 13 **Würfel** als **Würfelpool** neben den Spielplan.

• **IM SPIEL ZU DRITT:**

Legt 1 **blauen** und 1 **grünen** Würfel zurück in die Schachtel.

Plaziert dann die restlichen 11 **Würfel** als **Würfelpool** neben dem Spielplan.

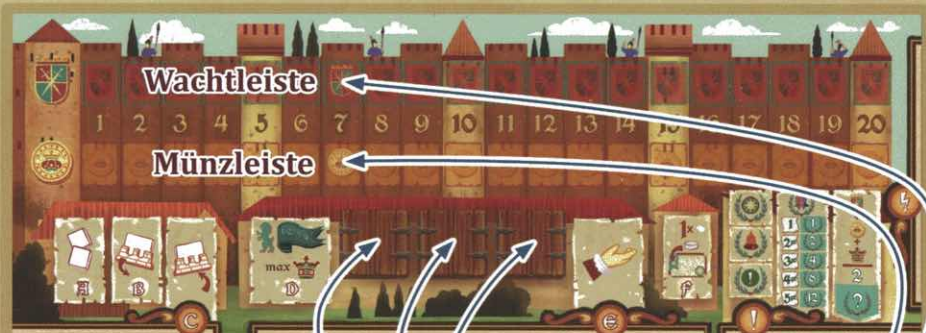
• **IM SPIEL ZU ZWEIT:**

Legt 1 **grauen**, 1 **orange**farbenen, 2 **blauen** und 2 **grüne** Würfel zurück in die Schachtel. Plaziert dann die restlichen 7 **Würfel** als **Würfelpool** neben dem Spielplan.

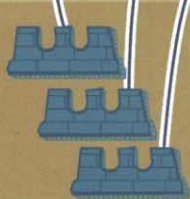


7. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich dann:

- eine **Spielerablage**, die er vor sich ablegt



- die 3 **Würfelhalter** seiner Farbe, die er auf die Fensterläden seiner Spielerablage stellt



- die 2 **Holzmarker** seiner Farbe, die er auf seiner Spielerablage platziert: einen auf Feld 7 seiner **Münzleiste** und den anderen auf Feld 7 seiner **Wachtleiste**



- den **Pilger** seiner Farbe, den er vorerst neben seiner Spielerablage abstellt



- die 25 **Scheiben** seiner Farbe:

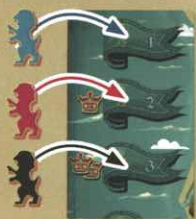
- von denen er 4 nimmt und je eine auf Feld 0 jeder der 4 **Einflussleisten** auf dem Spielplan platziert

- und eine weitere, die er auf Feld 0 der **Siegpunkteleiste** platziert



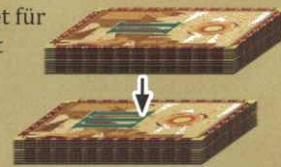
Die restlichen 20 Scheiben legt er neben seine Spielerablage als Vorrat.

8. Löst eine Spielerreihenfolge aus. Der Startspieler dieser Reihenfolge platziert seinen **Löwenmarker** im oberen linken Bereich der Pilgerlandkarte auf der **Flagge** mit der 1, der zweite Spieler platziert seinen Löwenmarker auf der Flagge mit der 2, der dritte Spieler (sofern vorhanden) platziert seinen Löwenmarker auf der Flagge mit der 3 und der vierte Spieler (sofern vorhanden) platziert seinen Löwenmarker auf der Flagge mit der 4.



9. Sortiert die **Einwohnerkarten** nach ihren Rückseiten, bildet für die Karten jeder Rückseite einen Stapel (I, II, III) und mischt jeden Stapel einzeln.

Nehmt dann den kompletten „II“er-Stapel und platziert ihn verdeckt auf dem „III“er-Stapel. Dies ist der gemeinsame **Einwohnerstapel**, den ihr verdeckt über dem Spielplan bereitlegt. Lasst daneben noch Platz für einen Ablagestapel, der im Laufe des Spiels entstehen wird. Den „I“er-Stapel legt ihr für später zur Seite (siehe Schritt 13).



10. Legt die 4 **Gunstplättchen** in einer Reihe links neben dem Stadtteil **Schloss** aus und platziert das **Aufsatzplättchen** über dem Gunstplättchen mit den 2 Kronen.



11. Bereitet dann die 12 Karten der **Einwohnerauslage** vor:

Zieht dafür 4 Karten vom **Einwohnerstapel** und legt sie in zufälliger Anordnung neben dem Stadtteil **Oberstadt** als Reihe aus.

Zieht weitere 4 Karten vom **Einwohnerstapel** und legt sie in zufälliger Anordnung neben dem Stadtteil **Zentrum** als Reihe aus.

Zieht dann nochmals 4 Karten vom **Einwohnerstapel** und legt sie in zufälliger Anordnung neben dem Stadtteil **Unterstadt** als Reihe aus.

12. Nehmt die 4 **Kronenplättchen** und verteilt sie auf Karten der **Einwohnerauslage**, indem ihr deren vier Spalten durchgeht: Geht als erstes die Karten der **vierten Spalte** von oben nach unten durch, dann die Karten der **dritten Spalte**, dann (falls nötig) die der **zweiten Spalte** und schließlich (falls nötig) die der **ersten Spalte**. Auf die jeweils erste Karte jeder Berufsgruppe, auf die ihr dabei stoßt, legt ihr das zu dieser Berufsgruppe gehörende **Kronenplättchen**, bis alle 4 **Kronenplättchen** verteilt sind. Falls von einer Berufsgruppe mal gar keine Karte in der Auslage liegt, bleibt das zugehörige **Kronenplättchen** in dieser Runde unbenutzt.



**Hinweis:** Die Schritte 10, 11 und 12 werden auch stets am Rundenende durchgeführt (siehe Seite 10).

13. Nehmt schließlich den zur Seite gelegten „I“er-Stapel mit **Einwohnerkarten** und verfährt damit wie folgt:

• **IM SPIEL ZU VIERT:**

Bildet 4 zufällige **Kartenpaare** und legt jedes Paar für sich offen neben dem Spielplan aus.



• **IM SPIEL ZU DRITT:**

Bildet 3 zufällige **Kartenpaare** und legt jedes Paar für sich offen neben dem Spielplan aus. Legt die restlichen 2 Karten zurück in die Schachtel.

• **IM SPIEL ZU ZWEIT:**

Bildet 2 zufällige **Kartenpaare** und legt jedes Paar für sich offen neben dem Spielplan aus. Legt die restlichen 4 Karten zurück in die Schachtel.

# Wahl der individuellen Startvoraussetzungen

In **umgedrehter Spielerreihenfolge** (also angefangen beim Spieler, dessen Löwenmarker sich auf der Flagge mit der höchsten Zahl befindet, und dann entlang der Flaggen nach oben), führt jeder Spieler je eine der folgenden zwei Aktionen aus:

Entweder **a)** Nimm **beide** Einwohnerkarten eines der noch verfügbaren Kartenpaare, die in Schritt 13 neben dem Spielplan vorbereitet wurden, und lege sie offen vor dir ab.



oder **b)** Stelle deinen Pilger auf eine **freie Startecke** der Stadt Coimbra, die sich in der Mitte der *Pilgerlandkarte* befindet. (Wie ihr eure Pilger im Laufe des Spiels über die Landkarte bewegen könnt, lernt ihr auf Seite 12).



Hat jeder Spieler eine dieser Aktionen ausgeführt, führt jeder im Anschluss noch **- diesmal aber in Spielerreihenfolge -** die jeweils andere Aktion aus.

Wenn ihr damit fertig seid, sollte demnach jeder von euch zwei Start-Einwohnerkarten besitzen und seinen Pilger auf einer jeweils anderen Startecke Coimbras stehen haben.

Schließlich erhält jeder Spieler noch die **Einflusswerte** und eventuellen **Sofortboni** seiner Start-Einwohnerkarten (siehe Abschnitt „Die Start-Einwohnerkarten“ im Kasten unten links).

## Die Einwohnerkarten

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 2 Start-Einwohnerkarten und kann in Phase C jeder Runde weitere Einwohnerkarten erwerben.

Jede deiner Einwohnerkarte gibt dir einen bestimmten Bonus und erlaubt es dir, auf einer der Einflussleisten nach oben zu steigen.

### Die Start-Einwohnerkarten

Verfahre mit jeder deiner 2 Start-Einwohnerkarten wie folgt:



1. Ziehe deine Scheibe auf der Einflussleiste der **Berufsgruppe**, zu der die jeweilige Karte gehört, um so viele Felder vorwärts, wie es dem angegebenen **Einflusswert** entspricht.
2. Zeigt die Karte einen **Sofortbonus** (⚡), erhältst du diesen nun einmalig. Lege die Karte dann offen in deinen **Bereich für Sofortboni** (rechts neben deiner Spielerablage).
- Zeigt die Karte einen **Phase-C-Bonus** (C), lege sie offen in deinen **Bereich für Phase-C-Boni** (unterhalb deiner Spielerablage, links). Dieser Bonus kann in Phase C jeder Runde greifen.



(Eine Übersicht aller Start-Einwohnerboni findet ihr auf Seite 13.)

**Beispiel:** Als Start-Einwohnerkarten hat **Phil** einen Geistlichen und ein Ratsmitglied:

- 1) Für seinen Geistlichen zieht er seine Scheibe auf der Kirchen-Einflussleiste 1 Feld vorwärts.
- 2) Dann legt er die Karte unterhalb seiner Spielerablage im Bereich für Phase-C-Boni ab.
- 3) Für sein Ratsmitglied zieht er seine Scheibe auf der Rats-Einflussleiste 2 Felder vorwärts.
- 4) Dann erhält er den Sofortbonus der Karte (4 Wachen) und zieht dementsprechend den Holzmarker auf der Wachtleiste seiner Spielerablage 4 Felder vorwärts.
- 5) Schließlich legt er die Karte in seinem Bereich für Sofortboni ab.



### Die weiteren Einwohnerkarten

Die Karten, die du im Spiel erwerben kannst, zeigen in ihrer oberen linken Ecke **entweder**:

- ein **Wachtsymbol**
- oder
- ein **Münzsymbol**.

Dieses Symbol gibt an, welche der zwei Ressourcen du ausgeben musst, um die Karte zu erwerben (Details siehe Seite 7).

Wie auch die Start-Einwohnerkarten gehören sie zu einer **Berufsgruppe** und haben einen **Einflusswert**.

Außerdem hat jede davon **entweder**:

- einen **Sofortbonus** (⚡), der beim Nehmen der Karte einmalig ausgelöst wird,
- oder
- einen **Phase-E-Bonus** (€), der in Phase E jeder Runde angewendet werden kann,
- oder
- einen **Spielende-Bonus** (!), der am Spielende Siegpunkte geben kann.

(Eine Übersicht aller Einwohnerboni findet ihr auf den Seiten 13 bis 15.)









Einige Karten zeigen zusätzlich ein oder zwei **Diplome**.

Es gibt 5 Arten von einfarbigen Diplomen, und es gibt Jokerdiplome. Am Spielende (und manchmal auch während des Spiels) erhältst du Siegpunkte für jedes deiner Diplom-Sets, das aus jeweils unterschiedlichfarbigen Diplomen besteht (Details siehe Seite 10, dritter Kasten).

# Spielablauf

Coimbra wird über **4 Runden** gespielt. Jede Runde umfasst die folgenden Phasen:

<b>A</b>		<b>Würfeln</b>	Der Startspieler würfelt und generiert dadurch den Würfelpool für diese Runde.
<b>B</b>		<b>Würfel wählen und platzieren</b>	In Spielerreihenfolge wählen die Spieler der Reihe nach jeweils einen Würfel und platzieren ihn in einem Stadtteil, bis jeder 3 Würfel platziert hat.
<b>C</b>		<b>Würfel zurücknehmen</b>	In einer Reihenfolge, die durch die Position der Würfel in den Stadtteilen bestimmt wird, nehmen die Spieler ihre Würfel zurück, um Gunstplättchen zu erhalten bzw. Einwohnerkarten zu erwerben.
<b>D</b>		<b>Spielerreihenfolge bestimmen</b>	Die neue Spielerreihenfolge wird bestimmt, indem die Spieler die momentane Anzahl ihrer Kronen vergleichen.
<b>E</b>		<b>Einkommen erhalten</b>	In Spielerreihenfolge erhält jeder Spieler sein Einkommen von den Einflussleisten, die durch die Farben seiner gewählten Würfel vorgegeben werden.
<b>F</b>		<b>Eine Expedition ausstatten</b>	In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler je eine Expedition ausstatten.

Im Anschluss wird die neue Runde vorbereitet, indem die Einwohnerauslage komplett erneuert wird. Dann beginnt die nächste Runde.

Das Spiel endet nach der vierten Runde (was daran zu erkennen ist, dass der Einwohnerstapel leer ist). Dann folgt eine Endwertung (siehe Seite 10 und 11).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

## Phase **A**: Würfeln

Der Startspieler (der Spieler, der seinen Löwenmarker auf der Flagge mit der 1 hat) nimmt alle Würfel des Würfelpools (wie er in Schritt 6 der Spielvorbereitung erstellt wurde). Dann würfelt er sie neben dem Spielplan ein Mal und generiert damit den Würfelpool für die aktuelle Runde.



## Phase **B**: Würfel wählen und platzieren

Angefangen beim Startspieler und dann in Spielerreihenfolge führt jeder Spieler jeweils einen Zug aus.

Wenn du am Zug bist, musst du **einen** Würfel aus dem Würfelpool wählen und ihn mit der gewürfelten Seite nach oben in einen deiner Würfelhalter stecken. Platziere den Würfel dann mit seinem Würfelhalter in einem der vier Stadtteile:

Stellst du ihn ins *Schloss*, musst du Folgendes beachten: Alle Würfel im Schloss müssen immer so angeordnet sein, dass ihre Augenzahlen **von links nach rechts eine aufsteigende Reihe bilden (von 1 bis 6)**. Das heißt, sind bereits Würfel im Schloss vorhanden (egal welcher Farbe) musst du deinen Würfel:

**rechts** von denen einordnen, die eine **niedrigere oder gleich hohe** Augenzahl zeigen,  
UND **links** von denen, die eine **höhere** Augenzahl zeigen als der deine.

**Hinweis:** Für jeden eigenen Würfel im Schloss erhalten die Spieler in Phase C die Möglichkeit, je ein Gunstplättchen zu nehmen. Je weiter links ein Würfel dabei in der Reihe platziert ist, desto früher ist sein Besitzer dran, um etwas zu wählen.

Stellst du den Würfel in einen der anderen Stadtteile (Oberstadt, Zentrum oder Unterstadt), musst du Folgendes beachten: Alle Würfel eines Stadtteils müssen immer so angeordnet sein, dass ihre Augenzahlen **von links nach rechts eine absteigende Reihe bilden (von 6 bis 1)**. Das heißt, sind bereits Würfel im gewählten Stadtteil vorhanden (egal welcher Farbe) musst du deinen Würfel:

**rechts** von denen einordnen, die eine **höhere oder gleich hohe** Augenzahl zeigen,  
UND **links** von denen, die eine **niedrigere** Augenzahl zeigen als der deine.

**Hinweis:** Für jeden eigenen Würfel in den 3 unteren Stadtteilen erhalten die Spieler in Phase C die Möglichkeit, jeweils eine Einwohnerkarte des jeweiligen Stadtteils zu erwerben. Je weiter links ein Würfel dabei in einer Reihe platziert ist, desto früher ist sein Besitzer dran, um eine Karte zu erwerben - aber desto teurer wird diese vermutlich auch sein.

**Wichtig:** Wenn ihr weniger als vier Spieler seid, müsst ihr beim Einordnen eurer Würfel darauf achten, dass jedes vorhandene Würfelplättchen als regulärer Würfel der aufgedruckten Augenzahl gilt.


Fahrt auf diese Weise mit dem Einsetzen jeweils eines Würfels in Spielerreihenfolge fort, bis jeder Spieler 3 Würfel platziert und somit keinen Würfelhalter mehr übrig hat.

**Hinweise:** • Die Farben der 3 Würfel, die jeder Spieler wählt, legen fest, welches Einkommen er jeweils erhält (siehe Seite 9).

- Es gibt keine Beschränkung dafür, wie viele Würfel sich in einem Stadtteil befinden dürfen.
- Jeder Spieler darf auch mehrere seiner Würfel im selben Stadtteil haben.



**Beispiel:** Im Spiel zu dritt ist **Phil** der Startspieler.

1) Aus dem Würfelpool wählt er den grauen Würfel mit der 5 und steckt ihn in einen seiner Würfelhalter. Dann platziert er ihn in der Oberstadt, wo er ihn links vom -Plättchen einordnet.



2) Nachdem **Eva** und dann **Chris** jeweils einen Würfel platziert haben, ist **Phil** wieder an der Reihe. Diesmal wählt er den weißen Würfel mit der 1, steckt ihn in einen seiner verbliebenen Würfelhalter und platziert ihn ebenfalls in der Oberstadt (rechts von **Evas** 1).



3) Sobald er wieder an die Reihe kommt, wählt **Phil** den grauen Würfel mit der 4, steckt ihn in seinen letzten Würfelhalter und platziert ihn im Schloss, wo er ihn zwischen der 1 und der 5 von **Chris** einordnet.



## Phase C: Würfel zurücknehmen

Diese Phase wird nicht in Spielerreihenfolge durchgeführt. Stattdessen agieren die Spieler in einer Reihenfolge, die von der Platzierung ihrer Würfel in den einzelnen Stadtteilen abhängt.

Um die Würfel zurückzunehmen, müsst ihr die 4 Stadtteile nacheinander **von oben nach unten** durchgehen und auswerten:

Beim Auswerten eines Stadtteils werden alle dortigen Würfel - von links nach rechts - jeweils ein Mal aktiviert. Das bedeutet: Der Spieler, dem der Würfel gehört, der sich in diesem Stadtteil am **weitesten links** befindet, führt als Erster eine Aktion aus und nimmt dann diesen Würfel zurück. Danach ist der Spieler an der Reihe, dem der nun am weitesten links platzierte Würfel gehört; er führt eine Aktion aus und nimmt diesen Würfel ebenfalls zurück usw.

Sobald in dem aktuell ausgewerteten Stadtteil keine Würfel mehr übrig sind, folgt die Auswertung des nächsten Stadtteils auf dieselbe Weise, bis alle Stadtteile ausgewertet wurden.

Immer wenn du bei der Auswertung eines Stadtteils an der Reihe bist (weil dort der momentan am weitesten links platzierte Würfel dir gehört), führe sofort die Aktion dieses Stadtteils aus:

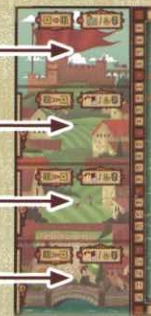
**Im Schloss:** Nimm eines der verfügbaren Gunstplättchen (siehe unten).

**In der Oberstadt, im Zentrum oder in der Unterstadt:** Erwirb eine Einwohnerkarte dieses Stadtteils (siehe unten).

Falls du die Aktion des Stadtteils nicht ausführen kannst oder willst, musst du **stattdessen** die **Notaktion** ausführen (siehe Seite 8).

Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, nimm den aktivierten Würfel zurück und platziere ihn - immer noch in seinem Würfelhalter - auf einem leeren Fensterladen deiner Spielerablage.

- Zuerst das Schloss,
- dann die Oberstadt,
- dann das Zentrum,
- und schließlich die Unterstadt.



### Beispiel:

Die Spieler werten das Schloss aus.

1) Da **Phil** dort den am weitesten links platzierten Würfel hat (1), führt er als Erster seine Aktion aus (indem er ein Gunstplättchen nimmt). Dann nimmt er die 1 zurück und stellt sie - mitsamt dem Würfelhalter - auf seine Spielerablage zurück.

2) Der Würfel, der sich nun am weitesten links befindet (2), gehört ebenfalls **Phil**, weshalb er dort nochmals eine Aktion ausführt.

3) Nachdem er auch seine 2 zurückgenommen hat, gehört der nun am weitesten links platzierte Würfel **Eva** (3). Daher führt sie nun ihre Aktion aus und platziert dann ihre 3 - mitsamt dem Würfelhalter - auf ihrer Spielerablage. Da sich nun kein weiterer Würfel im Schloss befindet, fahren die Spieler mit der Auswertung der Oberstadt fort.



### Aktion im Schloss: Nimm ein Gunstplättchen



Um diese Aktion auszuführen, nimm dir eins der Gunstplättchen, die sich noch links neben dem Schloss befinden, und lege es vor dir ab. Führe dann sogleich den Sofortbonus bzw. die Sofortboni dieses Gunstplättchens aus (eine Übersicht dieser Boni findet ihr auf Seite 12). Das Plättchen bleibt bis zum Ende der Runde vor dir liegen.

Beachte, dass jedes Gunstplättchen auch zwischen 0 und 3 **Kronen** zeigt, die vor allem für die neue Spielerreihenfolge in Phase D wichtig sind (siehe Seite 8).



**Hinweis:** Im Gegenteil zu den anderen Stadtteilen, wo das Erwerben von Einwohnerkarten etwas kostet, ist das Nehmen von Gunstplättchen selbst kostenlos.

### Aktion in der Oberstadt, im Zentrum und in der Unterstadt: Erwirb eine Einwohnerkarte

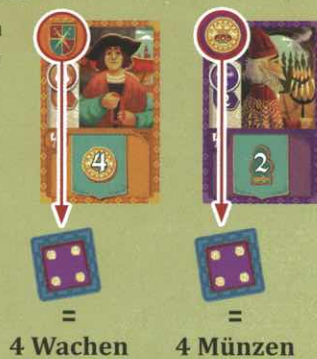


Aus der Reihe links neben dem Stadtteil, den ihr gerade auswertet, wähle jetzt eine Einwohnerkarte aus und erwirb sie.

Um dies zu tun, musst du sofort die Kosten der Karte bezahlen, die auf folgende Weise bestimmt werden:

- Das Symbol in der oberen linken Ecke der gewählten Karte gibt an, ob du diese Kosten mit Wachen oder Münzen begleichen musst, und
- die Höhe dieser Kosten entsprechen der Augenzahl des aktivierten Würfels.

Nachdem du die Kosten bezahlt hast (indem du den Holzmarker auf der entsprechenden Leiste deiner Spielerablage rückwärts gezogen hast), nimm dir die Karte. Ziehe dann sofort deine Scheibe auf der Einflussleiste, die zur Berufsgruppe der Karte gehört, so viele Felder vorwärts, wie der Einflusswert der Karte angibt.



Fahre danach mit der Karte entsprechend ihrer Bonusart fort:

- Zeigt die Karte ein Spielende-Bonus (!), lege sie in deinem Bereich für Spielende-Boni unterhalb deiner Spielerablage ab.
- Zeigt die Karte einen Phase-E-Bonus (€), lege sie in deinem Bereich für Phase-E-Boni unterhalb deiner Spielerablage ab.
- Zeigt die Karte einen Sofortbonus (⚡), erhältst du diesen nun einmalig. Lege die Karte dann in deinem Bereich für Sofortboni rechts neben deiner Spielerablage ab.

(Eine Übersicht der Einwohnerboni findet ihr auf den Seiten 13 bis 15.)

Nachdem du die Karte an deiner Spielerablage abgelegt hast, prüfe noch, ob der Erwerb dieser neuen Karte eventuell den Phase-C-Bonus einer deiner Start-Einwohnerkarten ausgelöst hat. Falls dem so ist, erhältst du diesen Phase-C-Bonus jetzt ebenfalls.

Und schließlich: Sollte sich ein Kronenplättchen auf der erworbenen Karte befinden, lege es zur späteren Verwendung vor dir ab.





**Beispiel:** *Phil* ist an der Reihe, da ihm der am weitesten links platzierte Würfel (1) in der Oberstadt gehört, die gerade ausgewertet wird. Da dieser Würfel die Augenzahl 5 zeigt, ist die Höhe der Kosten für den Erwerb einer Karte ebenfalls 5. Deshalb kann *Phil* nicht den Geistlichen erwerben (2), weil er dafür nicht genug Münzen hat.

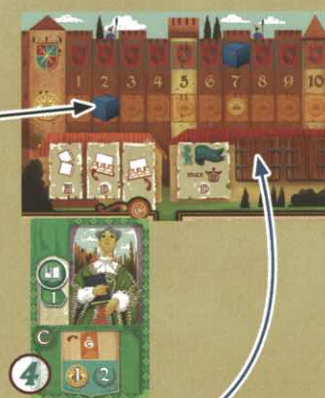
Daher wählt er stattdessen den Händler (3), zahlt die Kosten (5 Wachen) und nimmt die Karte. Dann zieht er seine Scheibe auf der Händlerleiste 2 Felder vorwärts (da die Karte den Einflusswert 2 hat). Da die Karte außerdem einen Sofortbonus zeigt, erhält er diesen nun (4 Münzen).

Danach legt er die Karte in seinem Bereich für Sofortboni ab.

Schließlich wird auch noch der Phase-C-Bonus seiner Start-Gelehrtenkarte (4) ausgelöst (da es sich bei der erworbenen Karte um

einen Händler handelt), was *Phil* sofort 1 weitere Münze und 2 Siegpunkte einbringt.

Nachdem er all das abgehandelt hat, entfernt er seinen aktivierten Würfel aus der Oberstadt und platziert ihn, mitsamt dem Würfelhalter, auf seiner Spielerablage.



### WICHTIG:

Im Spiel zu zweit oder zu dritt werden auch die **Würfelplättchen** aktiviert (nämlich immer dann, wenn eines davon der momentan am weitesten links platzierte Würfel ist). Wenn das der Fall ist, geht wie folgt vor: Aus der Kartenreihe neben dem Stadtteil, der gerade ausgewertet wird, müsst ihr sofort die Einwohnerkarte mit dem **höchsten Einflusswert** entfernen und sie offen auf den Ablagestapel legen. Falls mehrere Karten den jeweils höchsten Einflusswert besitzen, müsst ihr diejenige davon entfernen, die **weiter links** liegt.

Dreht das Würfelplättchen danach mit der Rückseite nach oben und aktiviert dann den folgenden Würfel der Reihe wie üblich.

### Beispiel:

1) Bei der Auswertung des Zentrums handelt es sich bei dem am weitesten links platzierten Würfel um das **er-Plättchen**. Daher müssen die Spieler sofort den Gelehrten mit dem Einflusswert 3 aus der Reihe daneben entfernen (da es die Karte mit höchsten Einflusswert der Reihe ist) und auf den Ablagestapel legen. Dann wird das **er-Plättchen** mit der Rückseite nach oben gedreht.

2) Nun ist das **er-Plättchen** der am weitesten links platzierte Würfel, weshalb eine weitere Karte aus der Reihe entfernt werden muss. Da beide verbliebenen Karten einen Einflusswert von 1 haben, wird davon der Geistliche auf den Ablagestapel gelegt, weil er in der Reihe weiter links liegt. Dann wird das **er-Plättchen** mit der Rückseite nach oben gedreht.

3) Danach ist *Eva* an der Reihe, da ihr der nun am weitesten links platzierte Würfel gehört.



Nachdem ihr einen Stadtteil komplett ausgewertet habt (weil er keine Würfel mehr enthält), aber noch bevor ihr zur Auswertung des nächsten Stadtteils übergeht, müsst ihr noch alle eventuell übriggebliebenen Einwohnerkarten aus der Reihe neben dem gerade abgeschlossenen Stadtteil entfernen und auf den Ablagestapel legen.

Sollten sich außerdem ein oder mehrere verdeckte Würfelplättchen in dem Stadtteil befinden, dreht diese wieder mit der Augenseite nach oben.



### Notaktion

Statt die Aktion des jeweiligen Stadtteils auszuführen, kannst du dich auch für die Notaktion entscheiden. Dabei erhältst du sofort 2 Münzen UND 2 Wachen (indem du die Holzmarker auf den Leisten deiner Spielerablage entsprechend vorwärts ziehst).

Sobald alle 4 Stadtteile ausgewertet wurden, fährt mit Phase D fort.

## Phase D: Spielerreihenfolge bestimmen

In dieser Phase wird die neue Spielerreihenfolge festgelegt. Dafür muss jeder Spieler nun alle eigenen **Kronen** zusammenzählen. Dazu gehören:

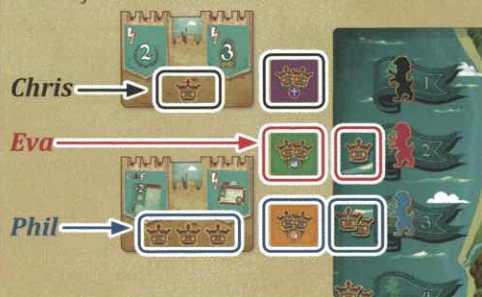


- Kronen auf **Kronenplättchen**, die er diese Runde eingesammelt hat,
- Kronen auf **Gunstplättchen**, die er diese Runde genommen hat,
- Kronen, die neben der **Flagge** abgebildet sind, auf der sich momentan sein Löwenmarker befindet.

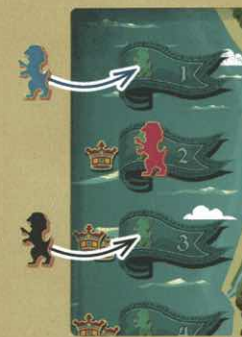
Der Spieler, der dabei auf die insgesamt meisten Kronen kommt, platziert seine Löwenfigur auf der Flagge mit der 1, der Spieler mit den zweitmeisten Kronen auf der Flagge mit der 2 usw. Bei Gleichstand wird die relative Reihenfolge zwischen den betroffenen Spielern umgekehrt.

### Beispiel:

*Chris* und *Eva* haben jeweils 3 Kronen, während *Phil* auf 7 Kronen kommt:



*Phil* wird somit der neue Startspieler (und platziert daher seinen Löwenmarker auf der Flagge mit der 1). *Eva* belässt ihren Löwenmarker auf der Flagge mit der 2 und *Chris* platziert den seinen auf der Flagge mit der 3. Auch wenn *Eva* und *Chris* die gleiche Anzahl Kronen haben, lag *Chris* in der vorherigen Reihenfolge vor *Eva* - daher wird die relative Reihenfolge zwischen den beiden nun umgekehrt und *Chris* rückt hinter *Eva*.





## Phase €: Einkommen erhalten

In der neuen Spielerreihenfolge erhält nun jeder Spieler sein Einkommen von den Einflussleisten.

Um dein Einkommen zu erhalten, wende dich den 3 Würfeln auf deiner Spielerablage zu. Aktiviere nun jeden dieser 3 Würfel in beliebiger Reihenfolge jeweils ein Mal, um dafür jeweils sofort den Einkommensbonus von der Einflussleiste zu erhalten, die der **Farbe** dieses Würfels entspricht:

Einkommensbonus = Wachen  
(zieh den Holzmarker deiner Wachtleiste vorwärts)

Einkommensbonus = Münzen  
(zieh den Holzmarker deiner Münzleiste vorwärts)

Einkommensbonus = Pilgerschritte  
(siehe „Belohnung: Pilger bewegen“ auf Seite 12)

Einkommensbonus = Siegpunkte  
(zieh deine Scheibe auf der Siegpunkteleiste vorwärts)

Wenn du den weißen Würfel aktivierst, darfst du dir dafür eine Einflussleiste aussuchen, von der du deinen Einkommensbonus erhältst.

**Wichtig:** Die Höhe jedes einzelnen Einkommensbonus' hängt davon ab, wie hoch deine Scheibe auf der entsprechenden Einflussleiste bereits geklettert ist. Das heißt, du erhältst immer den Einkommensbonus, der im Kasten rechts neben deiner Scheibe abgebildet ist.

Nachdem du für jeden deiner 3 Würfel den jeweiligen Einkommensbonus erhalten hast, entferne sie aus deinen Würfelhaltern. Lege die Würfel dann wieder zurück neben den Spielplan (damit sie nächste Runde wieder gewürfelt werden können) und lasse deine leeren Würfelhalter auf den Fensterläden deiner Spielerablage stehen.

- Hinweise:**
- Es spielt in dieser Phase keine Rolle, welche Augenzahlen die einzelnen Würfel zeigen.
  - Wenn du Ressourcen erhältst (Wachen/Münzen), musst du beachten, dass die beiden Leisten deiner Spielerablage jeweils nur bis 20 gehen und du somit von jeder Ressourcenart maximal 20 Einheiten haben kannst (überschüssige Ressourcen verfallen einfach).

**WICHTIG:** Achte auch immer darauf, welche Boni die Einwohnerkarten in deinem Bereich für **Phase-E-Boni** bieten. (Eine Übersicht dieser Boni findet ihr auf Seite 14.)

## Phase f: Eine Expedition ausstatten

In Spielerreihenfolge werden die Spieler nun nacheinander je ein Mal gefragt, ob sie eine Expedition ausstatten möchten. Jeder Spieler der dies tatsächlich tun möchte, führt jeweils sofort die im Folgenden beschriebene Aktion „Eine Expedition ausstatten“ durch.

### Aktion: Eine Expedition ausstatten



Wähle **eine** der Expeditionskarten am unteren Rand des Spielplans, auf der du noch keine Scheibe liegen hast, und stelle sie jetzt aus. Es ist dabei egal, wie viele der anderen Spieler diese Expedition bereits ausgestattet haben (aber kein Spieler darf mehrmals dieselbe Expedition ausstatten).

Um die gewählte Expedition auszustatten, bezahle zunächst die Kosten, die in der oberen linken Ecke der Karte angegeben sind:

- Falls das Banner über den Kosten ein Münzsymbol zeigt, musst du diese Kosten mit Münzen begleichen.
- Falls das Banner ein Wachtsymbol zeigt, musst du die Kosten mit Wachen begleichen.

Nachdem du bezahlt hast, lege als Markierung eine deiner Scheiben aus deinem Vorrat auf die Windrose der Karte. Falls sich dort bereits Scheiben anderer Spieler befinden, lege deine oben drauf.

Am Spielende kann dir jede Expedition, die du ausgestattet hast, Siegpunkte bringen - je nachdem, in welchem Umfang du ihre jeweilige Aufgabe erfüllt hast. (Eine Übersicht der Aufgaben findet ihr auf Seite 16.)

= 6 Münzen

= 7 Wachen



**Achtung:** Solange du dieses Gunstplättchen vor dir liegen hast, sind für dich die Kosten beim Ausstatten von Expeditionen um jeweils 2 Einheiten reduziert (siehe auch Abschnitt „Boni der Gunstplättchen“ auf Seite 12).

### Beispiel:

Phil hat die folgenden 3 Würfel auf seinen Fensterläden:

- 1) Für den ersten grauen Würfel erhält er 10 Wachen auf seiner Wachtleiste und 2 Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste.
- 2) Für den zweiten grauen Würfel erhält er nochmals 2 Siegpunkte und 10 Wachen. Da er aber insgesamt nur 20 Wachen haben kann, bewegt er den Holzmarker auf der Wachtleiste bis auf Feld 20 und lässt die restlichen Wachen verfallen.
- 3) Für den weißen Würfel wählt er die grüne Einflussleiste aus, um von dort seinen Einkommensbonus zu erhalten, was ihm entsprechend 5 Siegpunkte einbringt.

Nachdem er damit fertig ist, entfernt er die 3 Würfel aus seinen Würfelhaltern und legt sie zurück neben den Spielplan. Dann ist der nächste Spieler dran, um sein Einkommen zu kassieren.

## Rundenende

Nachdem ihr mit Phase F durch seid, prüft, ob der Einwohnerstapel jetzt leer ist. Falls dem so ist, habt ihr die vierte Runde abgeschlossen und das Spiel endet jetzt (fährt entsprechend mit dem Abschnitt „Spielende“ fort).

Andernfalls bereitet ihr jetzt die nächste Runde vor, indem ihr erneut die Schritte 10, 11 und 12 der Spielvorbereitung auf Seite 4 (im grünen Kasten) durchführt, und danach die neue Runde mit Phase A beginnt.

## Spielende

Nach der vierten Runde endet das Spiel. Führt nun noch die **Schlusswertung** wie folgt durch:

### Siegpunkte für ausgestattete Expeditionen:



Jeder Spieler erhält nun die Siegpunkte der Expeditionen, die er während des Spiels ausgestattet hat (auf denen also je eine seiner Scheiben liegt). Wie viele Siegpunkte er dabei für jede davon erhält, hängt von ihrer jeweiligen Aufgabe ab und wie gut er sie erfüllen konnte.

*(Eine Übersicht der Aufgaben findet ihr auf Seite 16.)*



### Siegpunkte für den Fortschritt auf den Einflussleisten:



Geht die 4 Wertungsplättchen über den Einflussleisten nacheinander durch.

Schaut bei jedem Plättchen, welche Spieler auf der direkt darunter liegenden Einflussleiste vorne liegen:



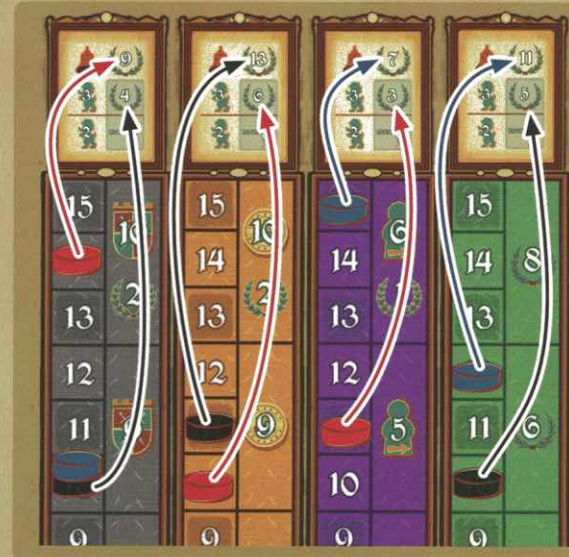
- Der Spieler, dessen Scheibe auf der Einflussleiste am weitesten vorangeschritten ist (erster Platz), erhält nun so viele Siegpunkte, wie die oberste Zahl des Wertungsplättchens angibt.
- Der Spieler, der mit seiner Scheibe am zweitweitesten vorangeschritten ist (zweiter Platz), erhält so viele Siegpunkte, wie die mittlere Zahl des Wertungsplättchens angibt.
- Der Spieler, der mit seiner Scheibe am drittweitesten vorangeschritten ist (dritter Platz), erhält so viele Siegpunkte, wie die untere Zahl angibt (nur im Spiel zu viert).

Falls zwei oder mehr Spieler ihre Scheiben auf demselben Feld haben, gilt der Spieler als weiter vorangeschritten, dessen Scheibe dieses Feld zuerst erreicht hat (und daher im Scheibenstapel unten liegt).



**IM SPIEL ZU DRITT** gibt es nur Siegpunkte für den jeweils ersten und zweiten Platz.

**IM SPIEL ZU ZWEIT** erhält der Zweitplatzierte nur dann die jeweiligen Siegpunkte, falls sich **maximal** 3 Felder zwischen seiner Scheibe und der des Erstplatzierten befinden. Andernfalls erhält er die Siegpunkte nicht.



Scheiben, die sich noch auf Feld 0 einer Einflussleiste befinden, gelten als nicht platziert und bringen ihren Besitzern bei dieser Wertung daher niemals Siegpunkte.

### Siegpunkte für Diplomsets:



Jeder Spieler sucht nun seine Einwohnerkarten mit Diplomen heraus und stellt dann diese Diplome (und die Jokerdiplome eventuell besuchter Klöster) zu Sets zusammen.

Dabei kann jedes seiner Sets bis zu 5 unterschiedliche Diplome



umfassen (eins jeder Farbe).



Jedes Jokerdiplom dient dabei als Ersatz für ein beliebiges der Farbdiplome.

Beachtet auch, dass jedes Diplom jeweils nur einem Set zugewiesen werden darf.

Dementsprechend erhält jeder Spieler:

- 5 12 Siegpunkte für jedes seiner Sets, das alle 5 unterschiedlichen Farbdiplome umfasst.
- 4 8 Siegpunkte für jedes seiner Sets, das 4 unterschiedliche Farbdiplome umfasst.
- 3 4 Siegpunkte für jedes seiner Sets, das 3 unterschiedliche Farbdiplome umfasst.
- 2 2 Siegpunkte für jedes seiner Sets, das 2 unterschiedliche Farbdiplome umfasst.
- 1 1 Siegpunkt für jedes einzelne Diplom, das er nicht in einem Set unterbringen konnte.



## Siegpunkte für Einwohnerkarten mit Spielende-Bonus:

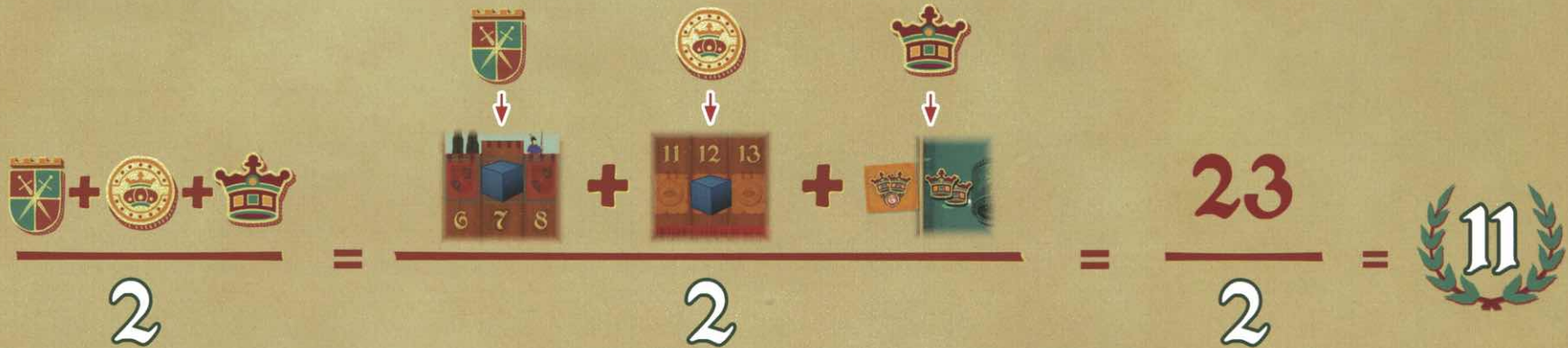


Jeder Spieler schaut, welche Einwohnerkarten mit Spielende-Bonus er besitzt, und erhält deren entsprechende Boni jetzt.  
(Eine Übersicht der verschiedenen Spielende-Boni findet ihr auf Seite 15.)



## Siegpunkte für Wachen, Münzen und Kronen:

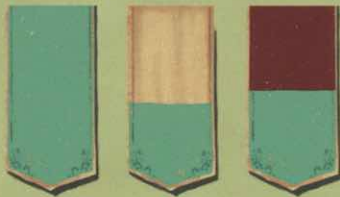
Jeder Spieler zählt die Wachen und Münzen zusammen, die er auf den Leisten seiner Spielablage übrig hat, und addiert dann noch die Anzahl seiner Kronen hinzu (die wie in Phase D bestimmt wird). Die Gesamtsumme teilt er noch durch 2 und erhält dann das Ergebnis (abgerundet) als Siegpunkte.



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der in der Spielerreihenfolge weiter oben steht.

# Übersicht und Erläuterung der Boni

Boni werden zumeist in Bannern dargestellt, die entweder komplett oder zur Hälfte mintgrün sind.



Alles was im mintgrünen Teil eines Banners abgebildet ist, stellt die Belohnung dar, die der Spieler erhält.



Hat das Banner über dem mintgrünen Teil noch einen andersfarbigen Teil, sind darin Voraussetzungen (beige) oder Kosten (rot) abgebildet.



Ein Multiplikationszeichen (X) zwischen der Voraussetzung und der Belohnung bedeutet, dass du die Belohnung so oft erhältst, wie die Voraussetzung erfüllt ist.



Befindet sich kein Zeichen zwischen Voraussetzung und Belohnung, bedeutet das, dass du die Belohnung genau ein Mal erhältst.



Befindet sich ein Schrägstrich (/) zwischen zwei Symbolen oder Bannern, erhältst du nur eine dieser Belohnungen (nach deiner Wahl).



In beiden oben abgebildeten Fällen musst du wählen, welche von den beiden angebotenen Belohnungen du erhältst.

Ansonsten werden immer alle abgebildeten Banner bzw. Symbole ausgeschüttet.



In diesem Fall erhältst du alle 3 abgebildeten Belohnungen (sofern die darüber abgebildete Voraussetzung erfüllt ist).

# Häufige Belohnungen



## Belohnung: Pilger bewegen

Wenn du eine Belohnung mit diesem Symbol erhältst, bewege deinen Pilger die Wege der Pilgerlandkarte entlang.

Die Zahl, die in dem Symbol abgebildet ist, gibt dabei an, wie viele Schritte du deinen Pilger jetzt maximal bewegen darfst. **Pro Schritt** ziehst du deinen Pilger entlang eines Weges von einem Ort zum Nachbarort.

Es gibt zwei Arten von Orten: **Lichtungen** und **Klöster**.

Betritt dein Pilger eine **Lichtung**, geschieht nichts weiter. Sofern du noch Schritte übrig hast, kannst du ihn einfach weiterziehen.

Betritt dein Pilger jedoch ein **Kloster**, **musst** du sofort eine Scheibe aus deinem Vorrat über diesem Kloster ablegen, aber nur dann, wenn du noch keine eigene Scheibe dort hast. Sollten sich bereits Scheiben anderer Spieler dort befinden, lege deine oben drauf.

Indem du die Scheibe dort ablegst, erhältst du den Bonus des Klosters:

• Handelt es sich um einen **Sofortbonus**, führe diesen Bonus jetzt aus oder lass ihn verfallen.



• Gibt es keine Markierung, greift der Bonus zu einem späteren Zeitpunkt. (Eine Übersicht der Klosterboni findet ihr auf Seite 15.)



Hast du nach dem Erreichen eines Klosters noch Schritte übrig, kannst du deinen Pilger ganz normal entlang des Weges weiter ziehen. Es ist also möglich, mehrere Klöster im selben Zug zu erreichen.

## Weitere Hinweise und Regeln beim Pilgern

- Mit dem allerersten Schritt **musst** du deinen Pilger von seiner Startecke in Coimbra entlang der angrenzenden Einbahnstraße zu einem der beiden erreichbaren Lichtungen ziehen.
- Es ist nicht erlaubt, seinen Pilger im Spielverlauf jemals wieder entlang einer der Einbahnstraßen nach Coimbra zurück zu ziehen.
- Du darfst dich immer entscheiden, deinen Pilger weniger Schritte zu ziehen als erlaubt oder ihn auch gar nicht zu bewegen.
- Innerhalb des Wegenetzes darfst du jederzeit die Richtung ändern, in die du deinen Pilger ziehst (also z. B. eine Abbiegung nehmen oder auch denselben Weg zurück ziehen).
- Die anderen Pilger behindern die Bewegung deines Pilgers nicht. Es dürfen sich jederzeit mehrere Pilger auf demselben Ort befinden.
- Jeder Spieler darf mit seinem Pilger im Spielverlauf beliebig viele der Klöster besuchen, aber über jedem maximal eine seiner Scheiben ablegen.
- Du darfst deinen Pilger auch zu Klöstern zurück bewegen, über denen bereits eine Scheibe von dir liegt, erhältst dann aber nicht noch einmal deren Bonus.
- Alle Wege und Lichtungen funktionieren genau gleich. Ihre unterschiedlichen Farben dienen ausschließlich der Übersichtlichkeit.



## Belohnung: Münzen

Du erhältst so viele Münzen, wie im Münzsymbolsymbol abgebildet sind, indem du deinen Holzmarker auf deiner Münzleiste so viele Felder vorwärts ziehst.



## Belohnung: Wachen

Du erhältst so viele Wachen, wie im Wachtsymbolsymbol abgebildet sind, indem du deinen Holzmarker auf deiner Wachtleiste so viele Felder vorwärts ziehst.



## Belohnung: Siegpunkte

Du erhältst so viele Siegpunkte, wie im Siegpunktsymbolsymbol abgebildet sind, indem du deine Scheibe auf der Siegpunktleiste so viele Felder vorwärts ziehst.

## Hinweise zu Boni und Belohnungen sowie Spezialfälle:

- Du darfst Belohnungen ganz oder teilweise verfallen lassen.
- Die Kapazität deiner Ressourcenleisten (Wachen und Münzen) sind auf jeweils 20 begrenzt. Du kannst deinen Holzmarker also nie über Feld 20 hinausziehen (jedweder Rest verfällt einfach). Genauso wenig kannst du Ressourcen ausgeben, die du nicht hast. (Wenn du 0 Einheiten einer Ressource hast, liegt dein Holzmarker auf dem Symbol vor der Leiste.)
- Auf jeder der Einflussleisten kannst du mit deiner jeweiligen Scheibe maximal Feld 15 erreichen. (Erhältst du weitere Einflusswerte dieser Berufsgruppe, **musst** du sie ungenutzt verfallen lassen.)
- Die Platzverteilung beim Fortschritt auf jeder der Einflussleisten ist immer klar definiert. Wenn zwei oder mehr Spieler ihre Scheiben auf demselben Feld liegen haben, gilt der Spieler als weiter vorgeschritten, dessen Scheibe im Scheibenstapel weiter unten liegt.

# Boni der Gunstplättchen

Solange dieses Gunstplättchen vor dir liegt, gilt:

Immer wenn du die Aktion „Eine Expedition ausstatten“ ausführst (siehe Seite 9), sind für dich die Kosten, die du beim Ausstatten bezahlen musst, um 2 Einheiten reduziert.

Stattest du z. B. diese Expedition aus, zahlst du nur 5 Wachen statt 7.



**Sofortbonus:**

Führe die Aktion „Eine Expedition ausstatten“ jetzt ein Mal aus. (Die Kostenreduzierung des linken Banners gilt hierbei bereits.)

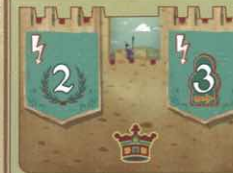


**Sofortbonus:** Du erhältst 4 Siegpunkte.

**UND**

**Sofortbonus:** Du darfst dir jetzt das **Aufsatzplättchen** nehmen und es einem deiner Würfel aufsetzen, die in der Oberstadt, dem Zentrum oder der Unterstadt platziert sind. Falls du das tust, erhöht dies die Augenzahl dieses Würfels um 3. Laut dieser neuen Augengesamtzahl **musst** du den Würfel dann auch sofort innerhalb seiner Reihe neu einordnen (denselben Regeln folgend wie in Phase B). Dadurch ist eine Augengesamtzahl von bis zu 9 möglich.

**Achtung:** Wenn dein Würfel mit dem Aufsatzplättchen in Phase C aktiviert wird und du damit eine Karte erwirbst, belaufen sich die Kosten, die du für die Karte bezahlen musst, ebenfalls auf die Augengesamtzahl.



**Sofortbonus:**

Du erhältst 2 Siegpunkte.

**UND**

**Sofortbonus:**

Bewege deinen Pilger bis zu 3 Schritte weit.



**Sofortbonus:**

Wähle aus: Du erhältst ENTWEDER 7 Wachen ODER 7 Münzen.

# Boni der Start-Einwohnerkarten

## ⚡ Sofortboni:



Du erhältst die jeweils abgebildete Belohnung.

## Phase-C-Boni:



Immer wenn du in Phase C eine Einwohnerkarte erwirbst, die Münzen kostet, zahlst du 1 Münze weniger dafür (dadurch können die Kosten auch auf 0 sinken).

Immer wenn du in Phase C eine Einwohnerkarte erwirbst, die Wachen kostet, zahlst du 1 Wache weniger dafür (dadurch können die Kosten auch auf 0 sinken).

Immer wenn du in Phase C ein Ratsmitglied erwirbst, führe zunächst dessen normale Boni aus. Danach erhältst du zusätzlich noch: 1 Wache, 1 Siegpunkt und 1 Pilgerschritt.

Immer wenn du in Phase C einen Händler erwirbst, führe zunächst dessen normale Boni aus. Danach erhältst du zusätzlich noch: 1 Münze und 2 Siegpunkte.

# Boni der weiteren Einwohnerkarten

## ⚡ Sofortboni:



Du erhältst die jeweils abgebildete Belohnung.



In Spielerreihenfolge wählt **jeder** deiner Mitspieler, was er dir gibt (du erhältst also, was er verliert): Entweder sowohl 1 Wache als auch 1 Münze ODER 2 Siegpunkte. Wer die angegebenen Ressourcen nicht hat, muss dir die Siegpunkte geben. Die Spieler können auf der Siegpunktleiste unter 0 fallen.

Du erhältst 5 Siegpunkte. In Spielerreihenfolge muss dann **jeder** deiner Mitspieler wählen, ob er 3 Siegpunkte ODER einen seiner Geistlichen verliert. Wenn er sich für den Verlust der Karte entscheidet, legt er sie auf den Ablagestapel und verliert auch deren Einflusswert auf der Kirchen-Einflussleiste, indem er seine Scheibe dort rückwärts zieht. Landet sie dabei auf einem Feld mit anderen Scheiben, legt er sie oben drauf. Wer keinen Geistlichen hat, muss die Siegpunkte verlieren.

Nimm den Ablagestapel und wähle eine der abgelegten Karten davon aus. Du darfst die gewählte Karte nun erwerben, indem du 3 Einheiten der Ressource entsprechend des Symbols oben links auf der Karte zahlst. Dafür erhältst du all ihre Vorteile (Einflusswert + Boni) und legst sie bei dir ab (als hättest du sie auf dem üblichen Weg erworben).



In Spielerreihenfolge entscheidet sich jeder Spieler, dessen Scheibe auf der grauen Ratsleiste **weiter zurück als die deine** liegt, ob er dir 3 Einheiten der jeweils abgebildeten Ressource ODER 3 Siegpunkte gibt. Wer die angegebenen Ressourcen nicht hat, muss dir die Siegpunkte geben. Die Spieler können auf der Siegpunktleiste unter 0 fallen.

Für jedes deiner Ratsmitglieder (einschließlich dieser Karte) erhältst du je 1 Wache und 1 Pilgerschritt.

Nimm dir eins der Gunstplättchen, die sich noch links neben dem Schloss befinden (falls vorhanden), lege es vor dir ab und nutze es wie üblich.

Für jeden deiner Händler (einschließlich dieser Karte) erhältst du je 1 Münze und 1 Siegpunkt.

Du erhältst 4 Münzen und darfst dann die Aktion „Eine Expedition ausstatten“ ein Mal ausführen. Allerdings darfst du dabei nur eine Expedition ausstatten, die Münzen kostet.

Du erhältst 4 Wachen und darfst dann die Aktion „Eine Expedition ausstatten“ ein Mal ausführen. Allerdings darfst du dabei nur eine Expedition ausstatten, die Wachen kostet.

Für jedes Kloster, über dem eine deiner Scheiben liegt, erhältst du je 1 Siegpunkt.



Nutze den **Sofortbonus** einer deiner Einwohnerkarten der jeweils abgebildeten Berufsgruppe jetzt ein weiteres Mal.

Du erhältst den aktuellen Einkommensbonus der jeweils abgebildeten Einflussleiste (so wie du es auch mit einem Würfel der entsprechenden Farbe in Phase E tun würdest).

Zahle 5 Wachen, um deinen Pilger bis zu 5 Schritte weit zu bewegen.

Zahle 5 Münzen, um 7 Siegpunkte zu erhalten.

## Phase-E-Boni:



Am Anfang jeder Phase E darfst du 1 Einflussleiste wählen, auf der du deine Scheibe 1 Feld vorwärts ziehst. Zudem erhältst du 1 Einheit der abgebildeten Ressource.

In jeder Phase E gilt: Pro Würfel der jeweils abgebildeten Farbe, den du in einem Würfelhalter auf deiner Spielerablage hast, erhältst du die abgebildete Belohnung zusätzlich zum normalen Einkommensbonus. Der weiße Würfel zählt dabei nicht mit.

Am Anfang jeder Phase E erhältst du 2 Pilgerschritte, vorausgesetzt, du hast **keinen** lilafarbenen Würfel in deinen Würfelhaltern auf deiner Spielerablage. Der weiße Würfel zählt nicht als lilafarben.

Jederzeit und beliebig oft in Phase E darfst du die abgebildete Ressourcenart im Verhältnis 2:1 gegen Siegpunkte eintauschen. Dies ist insbesondere hilfreich, falls du des öfteren das Ressourcenlimit von 20 Einheiten überschreiten würdest.

## ! Spielende-Boni:



Überprüfe, auf welchem Feld der jeweils abgebildeten Einflussleiste sich deine Scheibe befindet: Ist es Feld 7, 8 oder 9, erhältst du 5 Siegpunkte. Ist es Feld 10, 11 oder 12, erhältst du 7 Punkte. Ist es Feld 13, 14 oder 15, erhältst du 10 Siegpunkte. Auf Feld 0 bis 6 gibt es keine Siegpunkte.



Für jede deiner Einwohnerkarten, die einen Einflusswert von 1 oder 2 hat, erhältst du je 1 Siegpunkt.



Für jedes 4er-Set, das du aus deinen Einwohnerkarten bilden kannst, in dem jede der 4 Berufsgruppen je ein Mal vertreten ist, erhältst du je 5 Siegpunkte.



Du erhältst den Spielende-Bonus einer deiner anderen Einwohnerkarten ein weiteres Mal (sofern du eine solche hast).

## Klosterboni

### ⚡ Sofortboni:



Du erhältst die jeweils abgebildete Belohnung.



Ziehe deine Scheibe auf der jeweils abgebildeten Einflussleiste 3 Felder vorwärts.



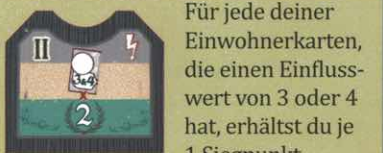
Für jede deiner Einwohnerkarten der jeweils abgebildeten Berufsgruppe erhältst du je 2 Siegpunkte.



Ziehe **alle** deine Scheiben auf den 4 Einflussleisten jeweils 1 Feld vorwärts.



Für jede Krone, die du gerade hast (deren Anzahl wie in Phase D bestimmt wird), erhältst du je 1 Siegpunkt.



Für jede deiner Einwohnerkarten, die einen Einflusswert von 3 oder 4 hat, erhältst du je 1 Siegpunkt.



Für jedes 4er-Set, das du aus deinen Einwohnerkarten bilden kannst, in dem jede der 4 Berufsgruppen je ein Mal vertreten ist, erhältst du je 5 Siegpunkte.



Für jedes Kloster, über dem eine deiner Scheiben liegt (einschließlich diesem), erhältst du je 2 Siegpunkte.



Werte jetzt deine Diplomsets so, wie du sie auch am Spielende würest, und erhalte die entsprechenden Siegpunkte (siehe hierzu den dritten Kasten auf Seite 10).



Wähle bis zu 2 unterschiedliche Expeditionskarten, auf denen je eine Scheibe von dir liegt, und werte deren Aufgaben jetzt jeweils ein Mal so aus, wie du es auch am Spielende tun würdest (siehe hierzu den ersten Kasten auf Seite 10). Eine Übersicht der Expeditionsaufgaben findet ihr auf Seite 16.



Falls möglich, wähle eine deiner Einwohnerkarten mit Siegende-Bonus, und werte sie jetzt so, wie du es auch am Spielende tun würdest (und erhalte die entsprechenden Siegpunkte). Wähle außerdem eine der Einflussleisten und erhalte - dem Platz entsprechend, den du mit deiner Scheibe auf dieser Leiste

momentan inne hast - die Siegpunkte des Wertungsplättchens, das über dieser Leiste liegt (bist du also Erster auf der Leiste, erhältst du die obersten Siegpunkte; als Zweiter erhältst du die Siegpunkte in der Mitte usw.)

Für Details siehe den dritten Kasten auf Seite 10.

**ACHTUNG: Die anderen Spieler erhalten hierbei keine Siegpunkte, egal wo sich ihre Scheiben auf der gewählten Einflussleiste befinden.**

### Andere Boni:



Ab jetzt erhältst du immer dann, wenn du in Phase C einen Würfel im Schloss platzierst, sofort 4 Siegpunkte.



Ab jetzt erhältst du immer dann, wenn du eine Scheibe über einem Kloster ablegst, sofort 1 Siegpunkt (aber noch nicht für dieses Kloster selbst).



Zählt als 1 Jokerdiplom.



Zählt als 2 Jokerdiplome.

# Aufgaben der Expeditionskarten

## Tanger



Für jede Expeditionskarte (einschließlich dieser), auf der je eine Scheibe liegt, erhältst du je 2 Siegpunkte.

## Madeira



Für jedes Diplom, das du hast (egal welcher Art), erhältst du je 1 Siegpunkt.

## Cabo Verde



## Sansibar



Überprüfe, welche Felder du mit deinen Scheiben auf den beiden abgebildeten Einflussleisten erreicht hast. Zähle die Zahlen dieser beiden Felder zusammen und teile die Summe durch 2. Das Ergebnis (abgerundet) erhältst du als Siegpunkte.

## Ceuta



Für jedes Kloster, über dem du **keine** Scheibe abgelegt hast, erhältst du je 1 Siegpunkt.

## Calicut



Zähle deine Wachen, Münzen und Kronen zusammen. Teile die Summe durch 2 und erhalte das Ergebnis (abgerundet) als Siegpunkte.

## Mascat



Überprüfe auf den Einflussleisten, welche deiner Scheiben im Vergleich zu deinen anderen Scheiben am wenigsten aufgestiegen ist. Multipliziere die Zahl des Feldes, auf der diese Scheibe liegt, mit 2 und erhalte das Ergebnis als Siegpunkte. (Falls mehrere deiner Scheiben gleichwenig aufgestiegen sind, erhältst du dennoch nur für eine davon diese Siegpunkte.)

## Barbados



Für jedes Kloster, über dem eine deiner Scheiben liegt, erhältst du je 1 Siegpunkt.

## Brasil



Für jedes „I“-Kloster (blau), über dem eine deiner Scheiben liegt, erhältst du je 2 Siegpunkte.

## Ilhas dos Açores



Hast du zehn oder weniger Einwohnerkarten, erhältst du keine Siegpunkte. Für jede deiner Einwohnerkarten, die aber über diese Anzahl hinausgeht, erhältst du je 3 Siegpunkte. (Hast du also 11 Karten, erhältst du 3 Siegpunkte; hast du 12 Karten, erhältst du 6 Siegpunkte usw.)

## Goa



Du erhältst 9 Siegpunkte

## Macau



## Malaca



## Ceilão



## Diu



Für jede deiner Einwohnerkarten der jeweils abgebildeten Berufsgruppe erhältst du je 2 Siegpunkte.

## Impressum

Die Autoren möchten sich bei allen Spieltestern für deren Zeit, Vorschläge und Enthusiasmus bedanken, insbesondere: Antonio Tinto, Stefano Luperto, Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Simone Luciani, Samantha Milani, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Luca Ercolini, Livia Ercolini, Walter Nuccio, Carmine Angrisani, Filippo Di Cataldo. Ohne eure Hilfe wäre das Spiel nicht das, was es ist.

Ein besonderer Dank geht an den Redakteur Viktor Kobilke und das gesamte Verlagsteam für die großartige Arbeit.

**Autoren:** Virginio Gigli & Flaminia Brasini  
**Realisation:** Sophie Gravel  
**Entwicklung:** Viktor Kobilke, Philippe Schmit & Peter Eggert  
**Art Direction:** Philippe Guérin  
**Illustration:** Chris Quilliams  
**Grafik:** Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Ève Joly  
**Redaktion:** Viktor Kobilke  
**Presse:** Mike Young  
**Internationaler Vertrieb:** Andrea Ahlers & Katja Wienicke  
**Marketing:** Martin Bouchard

Entwickelt von:



www.eggertspiele.com  
 info@eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH  
 Sinstorfer Weg 70, 21077  
 Hamburg, Deutschland  
 Eggertspiele ist eine Marke der  
 Plan B Games Europe GmbH.

Dieses Produkt darf ohne  
 ausdrückliche Erlaubnis des Verlages  
 weder im Ganzen noch in Teilen  
 vervielfältigt werden.

Made in China.

**Vertrieb:**  
 Pegasus Spiele GmbH,  
 Am Straßbach 3,  
 61169 Friedberg, Deutschland.  
 www.pegasus.de



Pegasus Spiele