

DIE GEBÄUDE DER A-SEITE

Erinnerung: Jedes Gebäude wird genau dann aktiviert, wenn du die entsprechende Person darunter legst. Außerdem verdienen die Personen nur in deinem Königreich ihr Geld. Die Personen, die bei den Mitspielern ausliegen, spielen nur dann eine Rolle, wenn du dieses Symbol (die 4-Spieler) aktivierst, oder einen Angriff durchführst. Natürlich zählen nur die Personen, die richtig herum liegen. Es zählen weder verwundete (umgedrehte) Personen, noch Personen von Doppelkarten, die falsch herum liegen.

Ausnahme: Eine Person die du heilst und zurück legst, aktiviert kein Gebäude.



Die erste Müllerin bringt dir 2 Münzen. Legst du die zweite Müllerin, bekommst du schon 4 Münzen und so weiter.

1 A



Der erste Brauer, den du anlegst, bringt dir 2 Münzen und 1 Meeple. Der zweite Brauer bringt Dir schon 4 Münzen und 2 Meeple usw.

2 A

Im Anschluss daran musst du deutlich bekanntgeben, dass JEDER Spieler (dich eingeschlossen), der mindestens 1 Müllerin hat, 2 Münzen erhält.

Du legst deinen dritten Brauer an. Du bekommst sofort 6 Münzen und 3 Meeple. Zwei deiner Meeple musst du neben deine Meeplekarte stellen, da du auf dieser nicht mehr Platz für alle hast. Nun gibst du noch bekannt, dass jeder der mind. 1 Müllerin vor sich liegen hat, 2 Münzen bekommt. Da auch du eine Müllerin hast, nimmst du dir noch mal 2 Münzen.



Als letztes musst du noch deine übrigen 2 Meeple abgeben und nimmst dir dafür insgesamt 2 Münzen. Dann ist deine Runde beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Als erstes überprüfst du, ob du eine verwundete Person unter dem Lazarett liegen hast. Ist dies der Fall, wird diese **sofort** geheilt. Du heilst immer nur die oberste Person, unabhängig davon, wie viele Hexen du bereits ausliegen hast. Dann verdient die Hexe Geld für dich. Du bekommst nun für alle abgebildeten Personen 2 Münzen. Du benötigst KEIN Set!

3 A

Du legst diese Hexe und heilst die oberste Karte die sich in deinem Lazarett befindet. Dies ist eine Müllerin, die du an ihren Platz legst. Erst jetzt bekommst du die Münzen. Da nun 5 der abgebildeten Personen vor dir liegen, erhältst du 10 Münzen.



Die Wachen funktionieren ähnlich wie die Hexe. Hier erhältst du für alle Wachen, Soldaten und Wirte jeweils 2 Münzen.

4 A

Außerdem können sie dich verteidigen - siehe dazu S.6 (oben) in der Grundregel.



Als erstes musst du bei jedem Soldaten, den du anlegst, prüfen, ob dein Angriff bei deinen Mitspielern erfolgreich ist. Siehe dazu S.6 (Mitte) der Grundregeln.

5 A

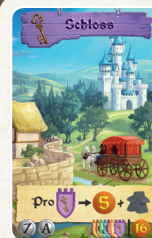
Dann erhältst du für jeden Soldaten 3 Münzen.



Der Wirt bringt dir 4 Münzen. Außerdem musst du wieder ansagen, dass JEDER Spieler mit mindestens einem Brauer 3 Münzen bekommt.

6 A

Legst du also den dritten Wirt an, bekommst du 12 Münzen. Dann bekommt jeder Spieler, der mindestens 1 Brauer hat, 3 Münzen (evtl. du selber auch).



Legst du eine Adlige an, so erhältst du 5 Münzen, sowie einen Meeple.

7 A

Ist es bereits die zweite Adlige, so erhältst du 10 Münzen und 2 Meeple usw.



Alle Personen, die sich hier befinden, müssen verdeckt liegen.
Am Ende des Spiels musst du leider für jede noch immer verwundete Person 1 Münze abgeben.
Du darfst dir jederzeit deine verwundeten Personen anschauen, aber nicht die Reihenfolge verändern.

8 A

DIE GEBÄUDE DER B-SEITE

Wir empfehlen, diese Seite erst zu spielen, wenn ihr mindestens 5x mit der A-Seite gespielt habt. Die Grundregeln sind identisch, aber ihr müsst Euch auf eine völlig andere Bewertung der Karten einstellen. Wir werden hier nur die Gebäude hervorheben, die eine neue, spezielle Funktion haben oder ungewöhnlich sind. Achtet auf die neuen Mehrheiten für jedes Gebäude. Die Schlusswertung für unterschiedliche Personen bleibt bestehen.



Zuerst erhältst du für jede Müllerin und jeden Brauer 1 Meeple.
Dann siehst du nach, ob du mindestens **ein Set** aus Wirt und Adliger hast. Ist dies der Fall, erhältst du 10 Münzen. Auch wenn du mehrere Sets hast, erhältst du nur 10 Münzen.
Danach siehst du nach (wie am Ende jeder Runde), ob du übrige Meeple hast, und gibst diese für jeweils 1 Münze zurück.
Bei diesem Gebäude kann es vorkommen, dass du überhaupt keine Münzen bekommst.

2 B



Als erstes überprüfst du, von welcher Person sich die meisten in deiner Auslage befinden. Dann erhältst du für jede dieser Personen 2 Münzen. Das Ganze erhältst du so oft, wie du Wirte ausliegen hast.

Du spielst den zweiten Wirt. In deinem Königreich befinden sich u.a. jeweils 3 Hexen und 3 Wachen. Die meisten Personen sind entweder die Hexen oder die Wachen. Das bedeutet, 3 Personen sind die meisten. 3 Personen à 2 Münzen ergeben 6 Münzen für den ersten und weitere 6 Münzen für den zweiten Wirt. Insgesamt erhältst du also 12 Münzen.

6 B



Als erstes darfst du für jeweils 1 Münze einen Meeple kaufen oder verkaufen. Dies darfst du bis zu 5x machen. Danach ist deine Meeple Karte entweder voll, oder du hast keine Meeple mehr. Im Anschluss erhältst du für jede Adlige sowie für jede verwundete Person 4 Münzen.

Du verzichst darauf, Meeple zu kaufen bzw. zu verkaufen. Für deine beiden Adligen und die verwundete Person im Lazarett erhältst du 12 Münzen.

7 B



Auch hier gilt, das Lazarett zählt erst am **Spielende**.
Im Gegensatz zur A-Seite musst du nun schon 2 Münzen für jedes hier liegende Wappen abgeben.
Zusätzlich muss der Spieler mit den meisten verwundeten Personen in der Schlusswertung noch 10 Münzen abgeben. Ebenso kann dies mehrere Spieler treffen, wenn diese alle die gleiche Anzahl an Verwundeten haben.

8 B