# Stupor Mundi

## ANLEITUNG

*Ein Spiel für 1–4 treue Gefolgsleute Friedrichs II. ab 12 Jahren von Nestore Mangone.*



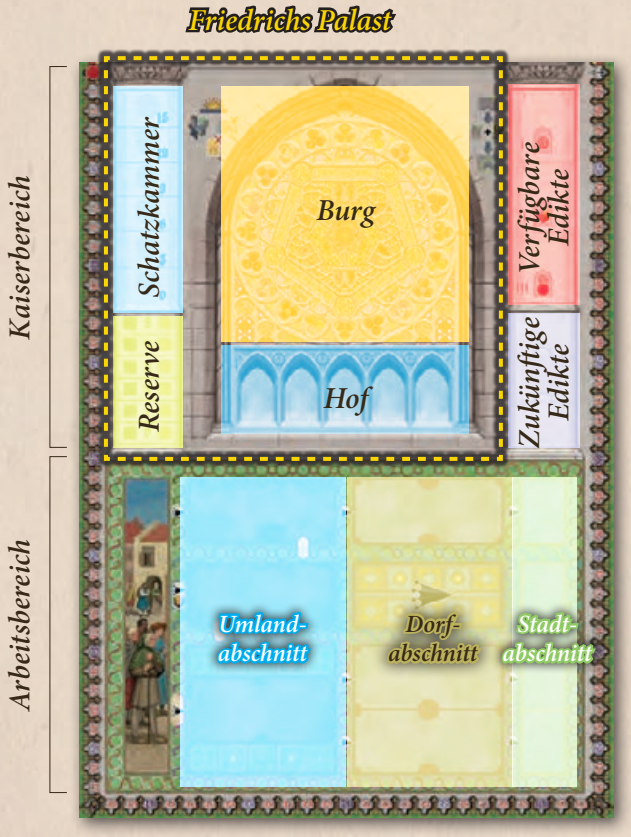
Friedrich II., Kaiser des Heiligen Römischen Reiches von 1220 bis zu seinem Tod im Jahr 1250, galt als Mann von außergewöhnlicher Kultur und unbändigem Tatendrang. Seine Zeitgenossen* nannten ihn *Stupor Mundi* („das Wunder der Welt"), und viele Historiker halten ihn für den ersten modernen Herrscher Europas. Friedrichs Königreich, das er in Sizilien und Süditalien errichtete, zeichnete sich durch eine effiziente Verwaltungsstruktur aus, die der moderner Zentralstaaten ähnelte.

**In dieser Anleitung verwenden wir in einigen wenigen Fällen das generische Maskulinum. Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.*

# Spielmaterial

## 1 Hauptspielplan

*bestehend aus 2 Bereichen: Kaiserbereich und Arbeitsbereich*




## 1 Reisespielplan

*doppelseitig: eine Seite für 1–2 Personen ( 1 2 ) und eine Seite für 3–4 Personen ( 3 4 )*



***Ersatzteilservice:*** *Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:* ***www.pegasus.de/ersatzteilservice***
*Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.*
*Dein Pegasus Spiele Team*

## 40 Start-Aktionskarten



*je 10 Aktionskarten für jedes der 4 Adelshäuser (die Wappen sind den 4 Spielfarben zugeordnet)*

## 32 Aktionskarten



*16 Karten Stufe A*

*16 Karten Stufe B (mit -Symbol)*

## 8 Arbeitsplättchen



*4 Umland-plättchen*

*4 Dorfplättchen*

## 12 Stadtbonusplättchen



## 20 Verbündetenplättchen



*10 Unabhängige*

*10 Getreue*

## 6 Marktplättchen



*Vorderseite (einfach)*

*Rückseite (schwer)*

## 27 Ediktplättchen



## 2 Arbeitsediktmarker



20 Steinressourcen



20 Getreideressourcen



45 Augustalen (Münzen)



*30 Silbermünzen mit dem Wert 1*



*15 Goldmünzen mit dem Wert 5*

12 Hauptgebäudeabdeckungen



*4×* *4×* *4×*

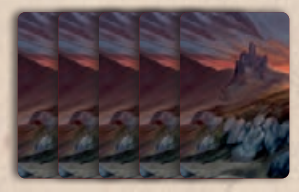
4 Slotplättchen



5 Sperrplättchen



5 Sperrkarten



4 Spielhilfen



1 Startmarker



*In jeder der 4 Spielfarben (Blau, Schwarz, Rot, Grün):*

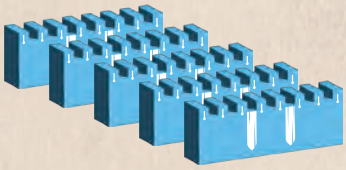
1 Spieltableau



1 Burgtableau



5 Mauern



5 Türme



3 Hauptgebäude



1 Schiff



3 Fachkräfte

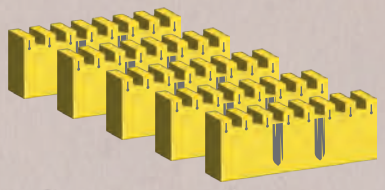


1 Wertungsmarker



*Material für Friedrich (Gelb):*

5 Mauern



5 Türme



3 Hauptgebäude



5 Verbündetenplättchen



1 Fachkraft



*Für das Solospiel:*

16 Solokarten



*Vorderseite*



*Rückseite*

1 Schiff



# Spielvorbereitung (Hauptspielplan)

*<u>Achtung</u>: Beim Spiel mit 2 oder 3 Personen entfernt ihr die Plättchen und ignoriert die Felder mit diesen Symbolen:*

- *bei 3 Personen:* • • • •
- *bei 2 Personen:* • • • & • • • •

*Das Beispiel unten zeigt den Aufbau bei 3 Personen.*

A Legt den **Hauptspielplan** in die Mitte der Spielfläche, sodass er für alle Personen gut erreichbar ist.

B Bildet daneben einen allgemeinen Vorrat aus allen **Getreide**- und **Steinressourcen** und den **Augustalen**.

C Legt 1 Getreide und 1 Stein auf das jeweilige Feld „*1*“ in Friedrichs *Reserve* und legt 1 Augustalis mit dem Wert 1 auf das Feld „*6*“ in Friedrichs *Schatzkammer*.

D Trennt die **Arbeitsplättchen** in **Umland**- und **Dorfplättchen**. Legt je 1 zufällig gezogenes Plättchen auf die entsprechenden Plätze im *Umland*- und *Dorfabschnitt*.

E Legt auf jeden Platz im *Stadtabschnitt* zufällig gezogene **Stadtbonusplättchen** entsprechend der **Anzahl der teilnehmenden Personen minus 1**.

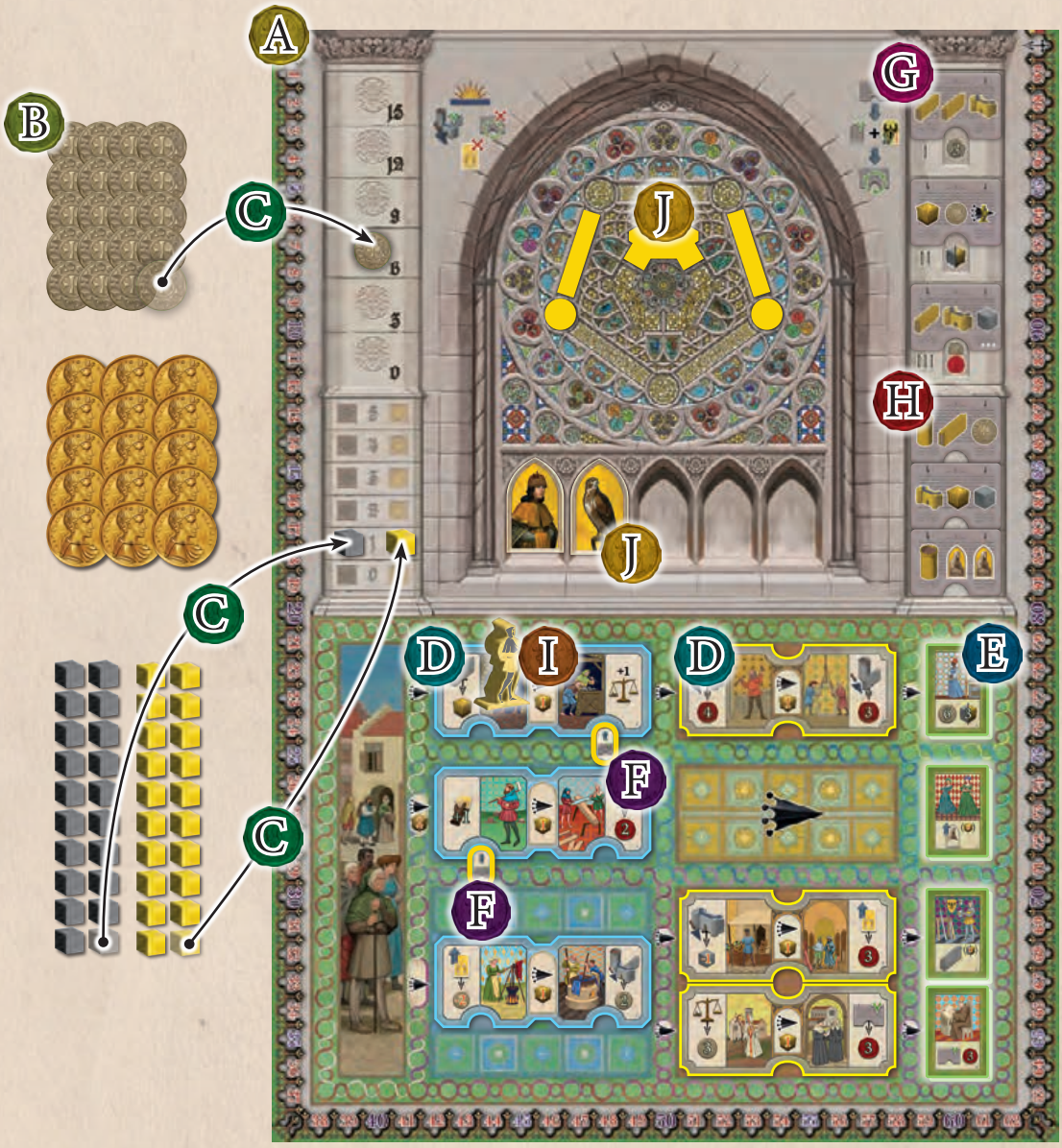
F Legt die **2 Arbeitsediktmarker** auf ihre vorgesehenen Plätze im *Umlandabschnitt*.

G Mischt die **Ediktplättchen** und bildet daraus einen verdeckten Nachziehstapel neben dem Hauptspielplan. Zieht 3 Edikte vom Stapel und legt je 1 offen auf jeden Platz für *Verfügbare Edikte*.

H Zieht 3 weitere Edikte und legt je 1 offen auf jeden Platz für *Zukünftige Edikte*.

I Stellt **Friedrichs Fachkraft** auf das 1. Feld des obersten Umlandplättchens.

J Stellt **1 von Friedrichs Hauptgebäuden, 2 seiner Mauern** und **2 seiner Türme** wie unten gezeigt in Friedrichs *Burg*. Legt **2 von Friedrichs Verbündeten** an seinen *Hof* (es spielt keine Rolle, welche ihr wählt). Legt Friedrichs restliche **Burgteile** (Mauern, Türme und Hauptgebäude) und Verbündete als Vorrat neben den Hauptspielplan.




*Historische Anmerkung: Als Friedrichs Verbündete wurden für dieses Spiel Personen (und ein Tier) ausgewählt, die in seinem Leben eine wichtige Rolle gespielt haben:*

- *Konstanze von Aragón, seine erste Frau*
- *Hermann von Salza, Hochmeister des Deutschen Ordens*
- *al-Kamil, Sultan von Ägypten*
- *ein jüdischer Kartograph*
- *Friedrichs Falke*

# Spielvorbereitung (Reisespielplan)

**A** Legt den **Reisespielplan** mit der Seite für eure Personenanzahl nach oben in die Mitte der Spielfläche.




**B** Nehmt die **6 Marktplättchen**, entfernt 1 zufällig gezogenes und legt die 5 übrigen Märkte zufällig verteilt auf die entsprechenden Plätze auf dem Reisespielplan. Die Marktplättchen haben 2 verschiedene Seiten: 1 für ein einfacheres Spiel (blauer Hintergrund) und 1 für ein herausfordernderes Spiel (roter Hintergrund). Je nachdem welchen Schwierigkeitsgrad ihr spielen möchtet, wählt ihr 1 der folgenden Verteilungen aus blauen und roten Seiten:

| | |
|---|---|
| *einfach* | *5 blaue Märkte* |
| *mittel* | *3 blaue Märkte + 2 rote Märkte* |
| *schwer* | *5 rote Märkte* |

**C** Beim Spiel mit 2 oder 3 Personen legt ihr **Sperrplättchen** (statt Verbündete) und **Sperrkarten** (statt Aktionskarten) an die rot markierten Plätze um den Reisespielplan. Diese Plätze werden für den Rest dieses Spiels ignoriert.

***Achtung: Beim Spiel mit 4 Personen legt ihr Verbündete und Aktionskarten auf diese Plätze.***

**D** Mischt die **20 Verbündetenplättchen** und legt je 1 **verdeckt** an jeden freien Platz für Verbündete um den Reisespielplan. Legt anschließend je 1 Verbündeten **offen** auf jeden dieser verdeckten Verbündeten. Legt alle nicht verwendeten Verbündeten in die Schachtel zurück.

**E** Bildet den **Aktionskartenstapel** wie folgt:

a. Teilt die Aktionskarten in 2 Stapel auf: die Karten der Stufe A und die Karten der Stufe B (🦁). Mischt beide Stapel getrennt voneinander.

b. Zieht je nach Personenanzahl die folgende Anzahl an Karten von jedem der Stapel: 8 beim Spiel mit 2 Personen, 12 mit 3 Personen und 16 mit 4 Personen. Legt die übrigen Karten unbesehen in die Schachtel zurück.

c. Legt die Karten der Stufe B (🦁) verdeckt in die Mitte des Reisespielplans. Legt die Karten der Stufe A verdeckt obendrauf. Mischt diesen neuen Stapel **nicht**!

**F** Zieht und legt von dem soeben gebildeten Aktionskartenstapel je 1 Aktionskarte offen an jeden freien Platz für Aktionskarten um den Reisespielplan.



# Spielvorbereitung (je Person)

**A** Jede teilnehmende Person repräsentiert 1 der 4 verschiedenen Adelshäuser. Jede Person beginnt das Spiel mit einem Nachziehstapel aus den **10 Start-Aktionskarten** ihres Hauses.

Falls dies eure erste Partie ist, verteilt die Häuser zufällig.

Die Aktionskarten für jedes Haus enthalten jeweils 2 Karten, die einzigartig für dieses Haus sind *(siehe Anhang Seite 18)*. Wenn ihr mit dem Spiel bereits vertraut seid, könnt ihr die Häuser alternativ in umgekehrter Spielreihenfolge wählen (gegen den Uhrzeigersinn, beginnend bei der letzten Person).*

**B** Nehmt jeweils das gesamte Material in eurer Spielfarbe: **1 Spieltableau, 3 Fachkräfte, 1 Schiff, 1 Wertungsmarker, 1 Slotplättchen** und **1 Satz Burgteile** (5 Türme, 5 Mauern und 3 Hauptgebäude). Legt das **Slotplättchen** wie unten gezeigt in euren Kartenslot ganz rechts.

**C** Legt euren **Wertungsmarker** auf das Feld „*0*" der Siegpunktleiste (SP-Leiste) auf dem Hauptspielplan.

**D** Nehmt jeweils **1 Burgtableau** und 1 Satz aus **3 Hauptgebäudeabdeckungen**. Legt diese wie gezeigt auf die entsprechenden Plätze in der Mitte eures Burgtableaus.

**E** Stellt eure **3 Fachkräfte** auf das leere Startfeld auf der linken Seite des *Arbeitsbereichs* auf dem Hauptspielplan.

**F** Stellt euer **Schiff** auf das Feld „Roma" auf dem Reisespielplan.

**G** Mischt eure **Aktionskarten** und bildet daraus euren Nachziehstapel. Zieht die obersten 5 Karten als Starthand.

**H** Stellt eure **Burgteile** auf die entsprechenden Plätze auf eurem Spieltableau. Stellt **1 Turm** und **1 Mauer** wie unten gezeigt auf euer Burgtableau.

**I** Wählt eine zufällige Startperson und gebt ihr den **Startmarker** und **6 Augustalen**. Jede weitere Person im Uhrzeigersinn erhält je 1 Augustalis mehr als die vorherige. Nehmt euch jeweils **1 Stein** und **1 Getreide** und legt sie auf 2 freie Lagerplätze auf eurem Spieltableau.

***Wichtig: Wenn ihr im Spielverlauf Ressourcen erhaltet, aber eure Lagerplätze bereits belegt sind, müsst ihr entweder eine bereits vorhandene Ressource ersetzen oder die neue sofort abwerfen.***




**Falls ihr dennoch mit einer bestimmten Farbe spielen wollt, nachdem ihr die Häuser verteilt habt, könnt ihr das tun. Das Wappen auf euren Karten entspricht dann einfach nicht der Farbe eures restlichen Spielmaterials. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf das Spiel.*

# Spielidee

In *Stupor Mundi* werdet ihr als Gefolgsleute Friedrichs II. u. a. **Verbündete** aus dem Mittelmeerraum anwerben, den Ausbau eurer **Burg** vorantreiben und **Fachkräfte** fördern, um zu Ruhm und Ehre zu gelangen.

Bestimmte Aktionen lösen den Erlass von **Edikten** aus, die sich auf Friedrichs Palast auswirken und die Belohnungen beeinflussen, die ihr durch eure Verbündeten erhalten könnt.

Durch den Ausbau eurer Burg erhaltet ihr verschiedene Vorteile: **Türme** bieten Platz für weitere Verbündete, **Mauern** sorgen für mehr Lagerplatz für Ressourcen und **Hauptgebäude** schalten Verbesserungen für eure Aktionskarten frei.



# Spielablauf

## Rundenstruktur

1. **Aktionsphase**
   a. Reisen
   b. Aktionskarte spielen
2. **Endphase**
   a. Nachziehen
   b. Burgeinkommen
   c. Verbündeteneinkommen
   d. Rundenende

Eine Partie *Stupor Mundi* verläuft über mehrere Runden, von denen jede in 2 Phasen unterteilt ist: die **Aktionsphase**, die **in Spielreihenfolge** im Uhrzeigersinn gespielt wird und die **Endphase**, die von allen Personen **gleichzeitig** ausgeführt werden kann.

In jedem eurer Züge in der Aktionsphase dürft ihr zunächst **reisen**, indem ihr euer **Schiff bewegt**, um dadurch Zugang zu verschiedenen Verbündeten, neuen Aktionskarten und vorteilhafteren Tauschkursen an den Märkten zu erhalten. Anschließend **spielt** ihr **1 Aktionskarte aus**, um entweder die Aktion auf der Karte oder 1 Hauptaktion auf eurem Spieltableau auszuführen. Danach ist die nächste Person am Zug usw., bis alle Personen gepasst haben.

Anschließend folgt die Endphase, in der ihr zunächst **Handkarten nachzieht** und dann **Einkommen für eure Burg und eure Verbündeten** erhaltet. Am **Rundenende** bereitet ihr die nächste Runde vor.

# Aktionsphase

## a. Reisen

Zu Beginn deines Zugs darfst du dich entscheiden, zu reisen, indem du dein Schiff um 1–4 Felder (Städte) im Uhrzeigersinn auf dem Reisespielplan weiterbewegst. **Das 1. Feld ist kostenlos. Jedes weitere Feld kostet dich 1 Augustalis.** Nachdem du dein Schiff bewegt hast (oder stehengeblieben bist), fährst du mit dem Schritt „Aktionskarte spielen“ fort.






## b. Aktionskarte spielen

In diesem Schritt spielst du 1 Aktionskarte von deiner Hand aus. Alternativ darfst bzw. musst du passen, wenn du keine Aktionskarte mehr ausspielen willst oder kannst.

**Sobald du gepasst hast, endet dein Zug sofort. Du darfst in dieser Aktionsphase keinen weiteren Zug mehr ausführen und wirst in der Spielreihenfolge übersprungen.**

Wenn du 1 Aktionskarte spielst, musst du sie **offen oder verdeckt** in 1 **freien** Kartenslot deiner Wahl auf deinem Spieltableau legen. Frei bedeutet, dass dort weder eine Karte noch ein Slotplättchen liegen darf.

***Wichtig: Zu Beginn des Spiels ist der Slot ganz rechts auf deinem Spieltableau durch das Slotplättchen blockiert. Durch den Bau eines bestimmten Hauptgebäudes kannst du das Plättchen im Spielverlauf entfernen, um den Slot freizuschalten.***

- **Wenn du die Karte offen ausspielst, führst du die darauf abgebildete(n) Aktion(en) aus.**



- **Wenn du die Karte verdeckt ausspielst, führst du 1 der 2 Hauptaktionen aus**, auf die die Speere der abgebildeten Soldaten auf der Rückseite der Karte zeigen.



Das Ausführen einer Aktion ist optional. Müssen für eine Aktion Kosten bezahlt werden, musst du diese Kosten bezahlen, bevor du die Aktion ausführst. Manche Aktionen können weitere Aktionen auslösen. Führe die Aktionen in diesem Fall jeweils vollständig und in der Reihenfolge durch, in der sie ausgelöst wurden.

Nachdem du deine Aktion(en) ausgeführt oder gepasst hast, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Führt dies fort, bis alle Personen gepasst haben.

Alle Details zu den Aktionen auf den Aktionskarten findet ihr im Anhang auf den Seiten 19–20. Im Folgenden werden hier die **5 Hauptaktionen** auf euren Spieltableaus erklärt:



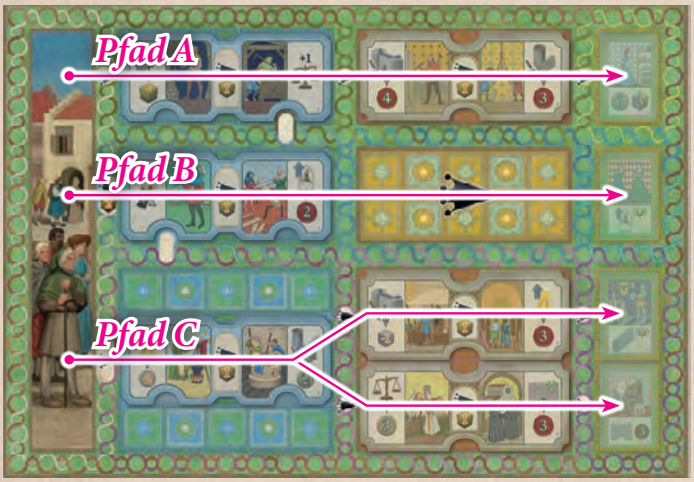
*1. Fachkraft fördern* | *2. Markt besuchen* | *3. Burgteil bauen* | *4. Verbündeten anwerben* | *5. Aktionskarte kaufen*

***Beispiel:*** *Zu Beginn seines Zugs entscheidet sich Jan, 2 Felder weiter zu reisen. Er zahlt 1 Augustalis und bewegt sein Schiff von Alexandria nach Barcelona (A). Dann spielt er 1 Aktionskarte in den linken Slot seines Spieltableaus (B). Da er die Karte offen ausspielt, führt Jan die auf der Karte abgebildete Aktion aus (erhalte 3 Augustalen) (C). In seinem nächsten Zug entscheidet sich Jan, in Barcelona zu bleiben. Er spielt 1 Aktionskarte verdeckt in seinen 4. Slot (D). Er darf nun 1 der 2 Hauptaktionen ausführen („Burgteil bauen" oder „Verbündeten anwerben"), auf die die Speere der Soldaten zeigen (E). Er entscheidet sich, einen Verbündeten anzuwerben und muss dafür 3 Getreide zahlen. Er nimmt einen Verbündeten aus Barcelona (da sein Schiff dort steht) und legt ihn auf sein Spieltableau (F).*




## 1. Fachkraft fördern

Mit dieser Aktion bewegst du 1 deiner Fachkräfte um 1 Feld auf 1 der **3 Pfade (A, B, C)** im *Arbeitsbereich* weiter. Fachkräfte werden von einem Arbeitsfeld zum nächsten entlang der Pfeile ( ) bewegt.




Der *Arbeitsbereich* ist in 3 Abschnitte unterteilt. Von links nach rechts sind das: **Umland (blau)**, **Dorf (beige)** und **Stadt (grün)**.

Beachtet, dass Pfad A und C jeweils aus 5 Arbeitsfeldern bestehen, während Pfad B nur 3 Felder aufweist. **Fachkräfte auf Pfad B überspringen den Dorfabschnitt und ziehen direkt vom Umland in die Stadt.**



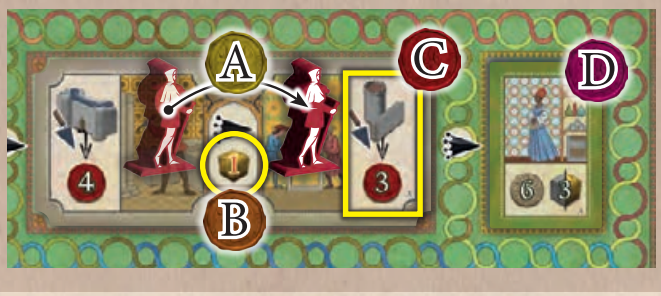

- Jedes **Umland-** und **Dorfplättchen** hat je **2 Arbeitsfelder**, die bestimmte **Vorteile** bieten, **FALLS du mindestens 1 Fachkraft auf diesem Feld hast**. Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Fachkräfte stehen, auch von verschiedenen Personen. Jede Person darf jedoch den Vorteil eines Felds nur für 1 **einzige** Fachkraft nutzen. Es bringt keine weiteren Vorteile, mehr als 1 Fachkraft auf demselben Feld zu haben.
- **Arbeitsfelder in Städten** bieten **Einmal-Boni**. Wenn eine deiner Fachkräfte eine Stadt erreicht, nimmst du von dort 1 Stadtbonusplättchen **deiner Wahl**. Du erhältst den darauf angegebenen Bonus und entfernst das Plättchen. Falls du keinen der Boni auf den Plättchen nutzen kannst, musst du dennoch 1 Plättchen wählen und entfernen. Wenn deine Fachkraft eine Stadt erreicht, in der kein Stadtbonusplättchen mehr liegt, geschieht nichts. **Ihr dürft euch die noch verfügbaren Stadtbonusplättchen jederzeit anschauen.**

**Für die Bewegung der Fachkräfte gelten folgende Regeln:**

- Sie dürfen **niemals** den Pfad wechseln, auf dem sie sind.
- Du darfst mehrere Fachkräfte auf demselben Pfad haben, auch mehrere auf demselben Feld, außer auf einem Stadtfeld. **Auch wenn du mehrere Fachkräfte auf demselben Pfad hast, darfst du nur 1 von ihnen auf das Stadtfeld dieses Pfads ziehen.**
- Wenn die Bewegung einer Fachkraft über einen Pfeil mit diesem Symbol führt, musst du das Getreide an den allgemeinen Vorrat bezahlen, bevor du die Fachkraft bewegst. **Kannst du die Kosten nicht bezahlen, darfst du die Fachkraft nicht bewegen.**
- Wenn die Bewegung einer Fachkraft auf ein Arbeitsfeld mit einem Arbeitsediktmarker führt, musst du sofort 1 Edikt erlassen (siehe nächste Seite) und den Marker entfernen.

Alle Details zu den einzelnen Arbeits- und Stadtbonusplättchen findet ihr im Anhang auf den Seiten 22–23.

***Beispiel 1:*** *Klaus möchte 1 seiner Fachkräfte fördern. Er bewegt sie von einem Dorffeld auf das nächste A und zahlt dafür 1 Getreide wie bei B angegeben. Da seine Fachkraft nun bei C steht, erhält Klaus jedes Mal 3 SP, wenn er 1 Mauer oder 1 Turm baut. Bewegt er diese Fachkraft in einem späteren Zug weiter, verliert er diesen Vorteil und erhält den Bonus eines Stadtbonusplättchens seiner Wahl von diesem Pfad (falls vorhanden) D.*




***Beispiel 2:*** *In einem späteren Zug möchte Klaus seine Fachkraft auf Pfad B fördern. Da Pfad B keine Dorffelder hat, bewegt er seine Fachkraft direkt vom Umland in die Stadt A. Dann schaut er sich die dort verfügbaren Stadtbonusplättchen an B und wählt eines, das ihm ermöglicht, 1 Hauptgebäude kostenlos zu bauen C.*




## 2. Markt besuchen

Mit dieser Aktion führst du **1 oder beide** der folgenden Aktionen EINMAL aus:

- **Verkaufe** die angegebene(n) Ressource(n) (Getreide/Stein).
- **Kaufe** die angegebene(n) Ressource(n) (Getreide/Stein).

Du darfst nur den Markt **von der Stadt besuchen, auf deren Feld dein Schiff aktuell steht**. Die Marktplättchen bleiben das gesamte Spiel über bei ihren jeweiligen Städten liegen.




***Beispiel:*** *Irina möchte den Markt besuchen. Zu Beginn ihres Zugs reist sie mit ihrem Schiff von Alexandria nach Tunis A, da der dortige Markt interessant für sie ist. Dort angekommen spielt Irina eine verdeckte Aktionskarte in ihren 2. Slot B und wählt die Aktion „Markt besuchen". Sie verkauft 2 Getreide für 6 Augustalen und kauft 2 Stein für 4 Augustalen C.*



# Edikt erlassen 

Die Edikte dienen zur Verwaltung von Friedrichs Besitztümern: seinen Burgteilen, Ressourcen, Verbündeten und auch seiner Fachkraft im *Arbeitsbereich*. Wenn du eine Aktion ausführst, die ein Feld mit dem -Symbol betrifft, musst du 1 Edikt erlassen. Dieses Symbol ist an verschiedenen Stellen zu finden:



**Spieltableau:** Wenn du einen Verbündeten auf diesen Platz legst, wird 1 Edikt erlassen.



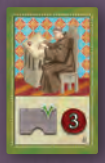
**Große Mauer:** Wenn du diese Große Mauer baust, wird 1 Edikt erlassen *(siehe „Burgteil bauen", Seite 12.)*.



**Burgtableau:** Wenn du das entsprechende Burgteil baust (bestimmte Mauern, bestimmte Türme und JEDES Hauptgebäude), wird 1 Edikt erlassen.



**Arbeitsbereich:** Wenn die 1. Fachkraft ein solches Arbeitsfeld erreicht, wird 1 Edikt erlassen. Der entsprechende Arbeitsediktmarker wird anschließend entfernt.



**Stadtbonusplättchen:** Wenn eine Person dieses Stadtbonusplättchen wählt, nachdem sie ihre Fachkraft in die Stadt gezogen hat, wird 1 Edikt erlassen.

Wenn du ein Edikt erlassen musst, wähle 1 von den 3 Verfügbaren Ediktplättchen (falls vorhanden) im *Kaiserbereich*. Nimm die Belohnung, die unterhalb des Ediktplättchens angegeben ist  und aktiviere dann alle Symbole, die auf dem Plättchen abgebildet sind .



Ein Symbol zu aktivieren bedeutet, dass du **das entsprechende Material** aus dem Vorrat **zu Friedrichs Palast hinzufügen musst ODER es von dort entfernst** und in den Vorrat zurücklegst. Kann das Material nicht aus Friedrichs Palast entfernt werden, muss es hinzugefügt werden und umgekehrt.

***<u>Wichtig</u>: Neu zu Friedrichs Burg hinzugefügte Burgteile müssen nicht mit bereits bestehenden verbunden werden.***

Hier ist ein Überblick über die Bedeutung der Symbole:



Erhöhe oder verringere Friedrichs Getreidereserve um 1. Bewege dazu die Getreideressource auf der Leiste hoch oder runter.



Erhöhe oder verringere Friedrichs Steinreserve um 1. Bewege dazu die Steinressource auf der Leiste hoch oder runter.



Erhöhe oder verringere Friedrichs Schatzkammer um 3 Augustalen. Bewege dazu die Münze auf der Leiste hoch oder runter.



Baue oder entferne 1 Turm in Friedrichs Burg. Er muss nicht an eine Mauer angrenzen.



Baue oder entferne 1 Mauer in Friedrichs Burg. Sie muss nicht an einen Turm angrenzen.



Baue oder entferne 1 Hauptgebäude in Friedrichs Burg.



Lege oder entferne 1 Verbündeten an Friedrichs Hof.



Bewege Friedrichs Fachkraft um 1 Arbeitsfeld auf dem **obersten Pfad des Arbeitsbereichs** (Pfad A) vorwärts **oder rückwärts** (ggf. auch auf das Startfeld zurück). **Friedrichs Fachkraft darf sich nur auf Pfad A bewegen.** Wenn Friedrichs Fachkraft die Stadt erreicht, nimmt bzw. entfernt Friedrich kein Stadtbonusplättchen. Friedrich muss keine Getreidekosten bezahlen.

***<u>Wichtig</u>: Wenn du ein Edikt erlässt, das <u>2 identische</u> Materialien zeigt, musst du entweder <u>beide</u> hinzufügen oder <u>beide</u> entfernen. Du darfst also nicht 1 Turm bauen und dann 1 Turm entfernen. Weiterhin musst du immer das gesamte Edikt ausführen. Besteht Friedrichs Burg bereits aus 4 Türmen und das Edikt zeigt 2 Türme, musst du also 2 Türme entfernen (da du sie nicht beide hinzufügen kannst).***

Sobald du ein Edikt vollständig ausgeführt hast, entferne es vom Hauptspielplan und lege es verdeckt neben dein Spieltableau. Du musst dieses Plättchen mit einem anderen Edikt deiner Wahl ersetzen , das du von den Zukünftigen Edikten nimmst. Fülle anschließend den freien Platz bei den Zukünftigen Edikten wieder mit dem obersten Edikt vom Nachziehstapel auf, falls möglich.

***<u>Wichtig</u>: Sind weniger als 3 Verfügbare Edikte vorhanden, musst du 1 dieser Edikte wählen und erhältst die dazugehörige Belohnung. Gibt es keine Verfügbaren Edikte mehr, darfst du trotzdem noch 1 der 3 Belohnungen wählen.***

Ihr fragt euch sicher, warum man überhaupt Material zu Friedrichs Palast hinzufügen oder von dort entfernen möchte? Das hängt mit den Verbündeten zusammen, die ihr im Spielverlauf anwerbt: Getreue bringen euch SP basierend auf dem Material in Friedrichs Palast (oder der Position seiner Fachkraft), wohingegen euch Unabhängige SP basierend auf eurem Material im Vergleich zu Friedrichs Palast bringen.

Alle Details zu den einzelnen Verbündeten findet ihr im Anhang auf Seite 21.

## 3. Burgteil bauen

Mit dieser Aktion fügst du deiner Burg 1 Burgteil hinzu. Es gibt 3 Arten von Burgteilen: **Türme, Mauern** und **Hauptgebäude**. Jede Art gibt es als normales oder als ***Großes*** Burgteil.

**Regeln für den Bau eines Burgteils:**

- Jedes Burgteil muss auf einem passenden Feld auf deinem Burgtableau gebaut werden. Auf jedem dieser Felder kann ein normales oder ein Großes Burgteil gebaut werden. Du musst die Burgteile nicht in der Reihenfolge bauen, in der sie auf deinem Spieltableau angeordnet sind.
- Der Bau jedes Burgteils muss mit **Stein und/oder Getreide** bezahlt werden. Die jeweiligen Kosten sind auf dem Feld auf dem Burgtableau angegeben, das du bebauen möchtest. Du musst diese Kosten bezahlen, bevor du baust.
- Große Burgteile geben dir Boni, wenn du sie baust, aber du musst zusätzliche Kosten in Form von Augustalen bezahlen. Alle Details zu den Boni beim Bau von Großen Burgteilen findet ihr im Anhang auf Seite 23. Große Burgteile sind auf deinem Spieltableau mit gestrichelten roten Linien markiert:



- Du darfst eine **Mauer nur dann bauen, wenn sie mit einem bereits vorhandenen Turm verbunden wird und umgekehrt**. Diese Regel gilt nicht für Hauptgebäude.

**Jede Art von Burgteilen hat eine andere Funktion:**

| | |
|---|---|
|  *Turm* | Zu Beginn des Spiels darfst du nur 1 Verbündeten haben. Jeder Turm, den du baust, **ermöglicht dir, 1 weiteren Verbündeten unterzubringen**. |
|  *Mauer* | Zu Beginn des Spiels darfst du bis zu 3 Ressourcen lagern (Getreide und/ oder Stein). Jede Mauer, die du baust, **ermöglicht dir, 1 weitere Ressource zu lagern**. |
|  *Hauptgebäude* | Hauptgebäude bringen dir Vorteile in Bezug auf deine Karten. Wenn du ein Hauptgebäude baust, **nimmst du die entsprechende Abdeckung von deinem Burgtableau, drehst sie um und legst sie als Erinnerung an ihren Effekt auf den frei gewordenen Platz auf deinem Spieltableau**. Alle Details zu den Effekten findet ihr im Anhang auf Seite 23. |

***Wichtig: Boni durch den Bau von Burgteilen, erhältst du immer erst NACH dem Bauen.***

## Burgeinkommen

Hast du durch diese Aktion eine **abgeschlossene Seite** deiner Burg fertiggestellt, erhältst du sofort einen Bonus, den du auch in jeder weiteren Endphase als Einkommen erhältst *(siehe Seite 15)*.



**Eine abgeschlossene Seite besteht aus 2 Türmen, die durch 1 Mauer verbunden sind.** Das Einkommen, das du dafür erhältst, ist bei dem Ausrufezeichen neben der Seite angegeben ❗. Nachdem du eine Seite deiner Burg abgeschlossen hast, erhältst du sofort den zugehörigen Bonus:

| | |
|---|---|
|  | 1 Stein |
|  | 1 Getreide |
|  | 1 Augustalis |
|  | 1 SP |
|  | Du darfst in der Stadt, auf deren Feld dein Schiff aktuell steht, den *Markt besuchen*. |

***Beispiel 1**: Ronja möchte eine Große Mauer bauen. Sie darf diese Mauer nur auf einem der beiden gelb markierten Felder bauen, da jede Mauer mit einem bereits gebauten Turm verbunden sein muss (A). Sie entscheidet sich, bei (B) zu bauen. Die Gesamtkosten für den Bau an dieser Stelle betragen 2 Stein und 1 Getreide plus 4 zusätzliche Augustalen für die Extrakosten des Großen Burgteils (C). Da sie damit diese Seite ihrer Burg abgeschlossen hat, erhält sie sofort 1 Stein (D).*



*Durch den Bau dieser Großen Mauer erhält Ronja die Bonusaktion „Fachkraft fördern“ (E). Sie bewegt ihre Fachkraft um 1 Feld auf Pfad A weiter und ignoriert dabei die Getreidekosten wie durch das Symbol bei dem Bonus angegeben.* ***Beachtet, dass Ronja NICHT die 3 SP für den Bau der Mauer erhält, da ihre Fachkraft zu Beginn ihrer Aktion NOCH NICHT auf diesem Feld stand.***

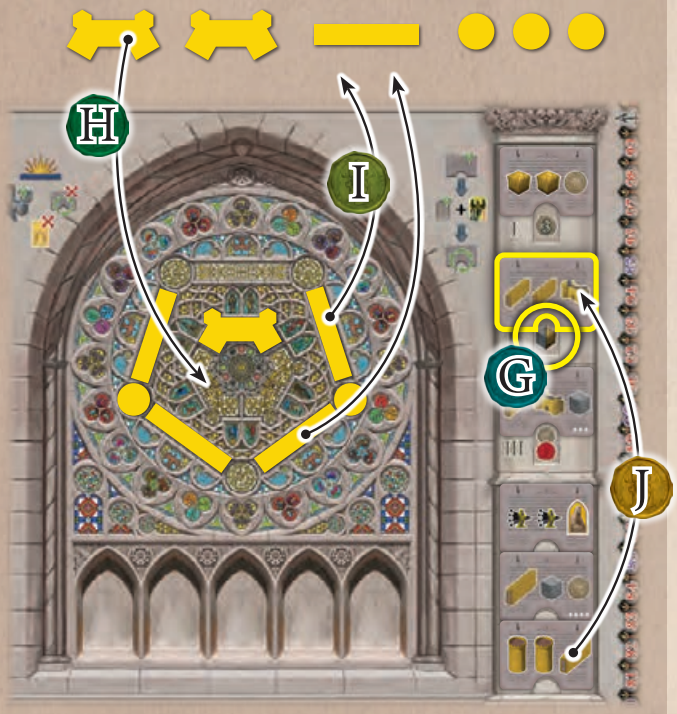



*Anschließend muss Ronja wie auf dem Bauplatz für diese Mauer angegeben 1 Edikt erlassen (F).*




*Sie entscheidet sich für das mittlere der Verfügbaren Edikte und erhält dafür 1 Ressource ihrer Wahl, die sie auf einen freien Lagerplatz auf ihrem Spieltableau legt (G). Das Edikt zeigt 2 Mauern und 1 Hauptgebäude. Sie entscheidet sich, das Hauptgebäude zu Friedrichs Burg hinzuzufügen (H), aber sie muss 2 Mauern entfernen, da Friedrichs Burg bereits 4 Mauern hat und sie nicht beide hinzufügen kann (I).*



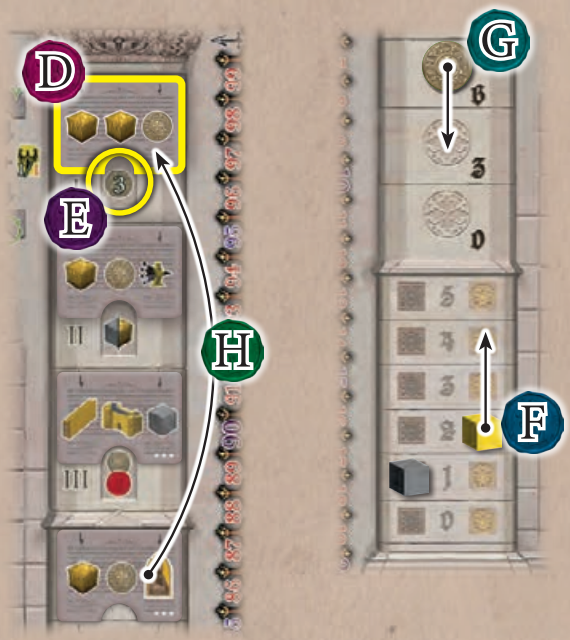




*Anschließend legt sie das erlassene Edikt verdeckt bei sich ab und ersetzt es durch ein neues von den Zukünftigen Edikten (J).*

***Beispiel 2:*** *Klaus baut ein Hauptgebäude. Da er sein Handlimit um 2 erhöhen möchte, baut er das entsprechende Hauptgebäude (A). Er zahlt 3 Stein und baut ein normales Hauptgebäude auf das gewählte Feld seines Burgtableaus. Er nimmt die dortige Abdeckung, dreht sie um und legt sie auf den frei gewordenen Platz auf seinem Spieltableau (B). Dies dient ihm als Erinnerung daran, dass sein Handlimit ab sofort um 2 erhöht ist. Er zieht sofort 2 Aktionskarten von seinem Nachziehstapel.*




*Da Klaus ein Hauptgebäude gebaut hat, muss er auch 1 Edikt erlassen (C). Er wählt das Edikt bei (D) und erhält dafür 3 Augustalen (E). Das Edikt zeigt 2 Getreide und 1 Augustalis. Er entscheidet sich, Friedrichs Getreidereserve um 2 zu erhöhen (F), aber verringert dessen Augustalen um 1 Schritt von 6 auf 3 (G). Anschließend legt er das erlassene Edikt verdeckt bei sich ab und ersetzt es durch ein neues von den Zukünftigen Edikten (H).*



## 4. Verbündeten anwerben

Mit dieser Aktion wirbst du 1 Verbündeten an. Dazu musst du die Kosten bezahlen, die unterhalb des Verbündeten auf dem Reisespielplan angegeben sind.

Du darfst nur offen liegende Verbündete anwerben und nur **in der Stadt, auf deren Feld sich dein Schiff aktuell befindet**. Einen angeworbenen Verbündeten legst du sofort auf einen freien Platz für Verbündete auf deinem Spieltableau (auf dem kein Turm steht). Hast du keinen freien Platz für Verbündete, darfst du diese Aktion **nicht** ausführen.

***Wichtig: Du darfst nie 2 identische Verbündete haben!***

Die Verbündeten sind entscheidend für das Verbündeteneinkommen in Form von SP in der Endphase jeder Runde. Achtet auch darauf, welche Verbündeten die anderen Personen angeworben haben!

***Beispiel:*** *Jan möchte einen Verbündeten anwerben. Er darf 1 der 2 Verbündeten in Alexandria wählen, wo sein Schiff steht (A). Er zahlt 3 Getreide für den Getreuen (B) und legt ihn sofort auf einen freien Platz auf seinem Spieltableau (C).*




## 5. Aktionskarte kaufen

Mit dieser Aktion kaufst du 1 Aktionskarte. Du darfst nur Aktionskarten **in der Stadt kaufen, auf deren Feld sich dein Schiff aktuell befindet**. Nachdem du die Kosten der Karte bezahlt hast, **darfst du die Aktion darauf sofort einmal ausführen**, so als hättest du sie gerade eben ausgespielt. Anschließend nimmst du die Karte auf die Hand – du darfst sie also auch in dieser Runde noch wie gewohnt ausspielen. Die Kosten der Karten befinden sich jeweils in der oberen rechten Ecke. Diese Kosten sind entweder:



eine bestimmte Anzahl Augustalen ODER



das Entfernen von 1 deiner Aktionskarten aus dem Spiel – entweder von deiner Hand oder aus deinem Ablagestapel, jedoch **NICHT** aus deinem Nachziehstapel.

***Zur Erinnerung: Aktionskarten dürfen in derselben Runde gespielt werden, in der sie gekauft wurden.***

***Beispiel:*** *Um diese Aktionskarte in Tunis zu kaufen, muss Irina 1 ihrer Aktionskarten aus dem Spiel entfernen. Sie wählt 1 ihrer Handkarten (A) und legt sie in die Schachtel zurück. Sie darf die Aktion auf der neuen Karte sofort nutzen, so als hätte sie die Karte gerade ausgespielt. Sie erhält dafür 6 Augustalen (B). Anschließend nimmt sie die Karte auf die Hand (C). Sie darf diese neu gekaufte Karte noch in derselben Runde ausspielen.*



# Endphase

***Zur Erinnerung: Alle Personen dürfen die Schritte der Endphase gleichzeitig ausführen.***

## a. Nachziehen

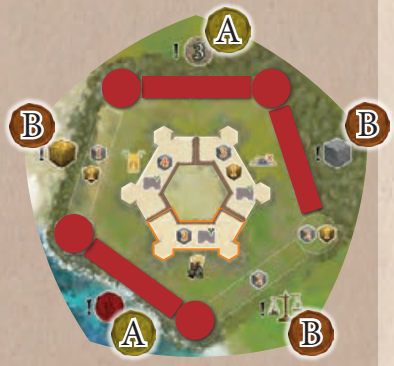
1. Ihr müsst alle eure gespielten Aktionskarten unterhalb eures Spieltableaus auf euren (offenen) Ablagestapel neben eurem Spieltableau abwerfen.
2. Zusätzlich dürft ihr **beliebig viele Handkarten abwerfen**.
3. Anschließend zieht ihr so viele Karten von eurem Nachziehstapel, bis ihr euer aktuelles Handlimit erreicht. **Das Standard-Handlimit ist 5**, aber ihr könnt diesen Wert durch Vorteile von gebauten Hauptgebäuden und/oder Arbeitsfeldern erhöhen *(siehe Anhang Seiten 22–23)*.

***Wichtig: Immer wenn euer Nachziehstapel leer ist, mischt ihr sofort euren Ablagestapel, um daraus euren neuen Nachziehstapel zu bilden.***

## b. Burgeinkommen

Ihr erhaltet für jede **abgeschlossene Seite** eurer Burg das angegebene Einkommen *(siehe Seite 12)*.

***Beispiel:*** *Klaus erhält als Burgeinkommen 1 SP und 3 Augustalen (A). Für die anderen Seiten seiner Burg (B) erhält er kein Einkommen, weil diese noch nicht abgeschlossen sind.*




## c. Verbündeteneinkommen

Es gibt 2 Arten von Verbündeten: Getreue (orange) und Unabhängige (türkis). Jede bringt euch auf unterschiedliche Weise SP:

- Getreue bringen euch SP basierend auf dem Material in Friedrichs Palast oder der Position seiner Fachkraft.
- Unabhängige bringen euch SP basierend auf euren Fachkräften und dem Material in eurer Burg oder auf eurem Spieltableau im Vergleich zu dem entsprechenden Material von Friedrich.




**Jeder Verbündete bringt generell 1 SP plus 2 zusätzliche SP, wenn seine spezifische Bedingung erfüllt wurde (also insgesamt bis zu 3 SP).** Alle Details zu den SP durch Verbündete findet ihr im Anhang auf Seite 21.

***Beispiel:*** *Für das Burgeinkommen prüft ihr zunächst Friedrichs Situation. Er besitzt 6 Augustalen, 1 Stein, 3 Getreide, 2 Verbündete und 6 Burgteile (1 Hauptgebäude, 2 Mauern, 3 Türme) und seine Fachkraft hat das 2. Feld erreicht.*





*Jans 1. Verbündete bringt zusätzliche SP, wenn er insgesamt mehr Verbündete als Friedrich besitzt. Jan hat 3 Verbündete, Friedrich nur 2, also erhält er 3 SP für diese Verbündete. Jans 2. Verbündeter bringt zusätzliche SP, wenn er mehr Mauern als Friedrich gebaut hat. Jan erfüllt auch diese Bedingung und erhält weitere 3 SP. Für seinen 3. Verbündeten, einen Getreuen, erhält Jan nur 1 SP, da Friedrich nicht die geforderten 9 Augustalen besitzt. Jan erhält insgesamt 3 + 3 + 1 = 7 SP.*



*Ronja hat 2 Verbündete. Die 1. bringt 3 SP, da Ronja mehr Burgteile als Friedrich gebaut hat. Ronjas 2. Verbündeter bringt nur 1 SP, da Friedrichs Fachkraft noch nicht weit genug gezogen ist. Ronja erhält insgesamt 3 + 1 = 4 SP.*

## d. Rundenende

1. Wenn an 1 oder mehreren Plätzen um den Reisespielplan keine Aktionskarten mehr liegen, füllt ihr diese mit Karten vom Aktionskartenstapel wieder auf.
2. Wenn um den Reisespielplan verdeckte Verbündete als oberste Plättchen liegen, dreht sie um.
3. Gebt den Startmarker an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter und beginnt eine neue Runde.

***Zur Erinnerung: Beim Spiel mit 2 oder 3 Personen ignoriert ihr alle Plätze mit Sperrkarten und Sperrplättchen.***

# Spielende

Das Spiel endet ( ) sofort nach der Runde, in der 1 oder mehrere der folgenden Situationen aufgetreten sind:

1. Eine oder mehrere Personen haben alle ihre Burgteile gebaut ODER
2. ein Platz für ein Verfügbares Edikt konnte nicht mehr aufgefüllt werden ODER
3. es gab in der Endphase nicht mehr ausreichend viele Aktionskarten, um alle leeren Plätze um den Reisespielplan aufzufüllen.




**Eure jeweilige Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Position eures Wertungsmarkers auf der SP-Leiste plus den SP aus folgender Schlusswertung:**



+1 SP für jedes Burgteil in eurer Burg.




+4 SP für die Person (oder die Personen) mit den meisten Burgteilen in ihrer Burg und +2 SP für die Person (oder die Personen) mit den zweitmeisten Burgteilen in ihrer Burg.
**Beim Spiel mit 2 Personen werden die +2 SP nicht vergeben.**

***Beispiel:*** *In einem Spiel mit 4 Personen haben Jan und Ronja jeweils 12 Burgteile gebaut. Die Burg von Klaus besteht aus 11 Burgteilen und Irinas Burg aus 9. Jan und Ronja erhalten daher jeweils 4 SP, Klaus 2 SP und Irina 0 SP.*




Tauscht zunächst euer übriges Getreide und eure übrigen Steine jeweils in 2 Augustalen um. Anschließend erhaltet ihr für je 6 eurer übrigen Augustalen 1 SP.



**Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt diejenige der daran beteiligten Personen, die die meisten Großen Burgteile gebaut hat. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.**

# Impressum

**Spieldesign:** Nestore Mangone | **Illustration:** Maciej Janik | **Art Direction & Grafikdesign:** Rafaël Theunis
**Projektmanagement:** Arno Quispel, Rafaël Theunis | **Redaktion:** Michael Schemaille
**Lektorat:** David Moser, Henrik Larsson, Jay Talbot, Andrew 'Spin' Platt, Eric Selander, Loïc Le Gall

**Deutsch-englische Ausgabe**
**Grafikdesign:** Jens Wiese, Matthias Wagner
**Übersetzung & Redaktion:** Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
unter Lizenz von Quined Games.
© 2025 Quined Games. © der deutsch-englischen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

QUINED GAMES
Pegasus Spiele
Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

# Soloregeln

*Fordere Friedrich II. selbst zu einem Duell heraus! Wirst du es schaffen, den Titel eines Herzogs zu erreichen?*

## Spielvorbereitung

Bereite ein 2-Personen-Spiel mit folgenden Änderungen vor:

- Benutze Unabhängige Verbündete **inklusive** der deutschen Nonne mit • • • •. Benutze **keine** Getreuen.



- Dein Schiff und **Friedrichs Schiff** starten auf dem Feld „Roma“ auf dem Reisespielplan.



- Mische die **Solokarten** und lege sie als verdeckten Solokartenstapel neben den Reisespielplan.
- Wenn dies deine 1. Partie ist oder du ein einfacheres Spiel bevorzugst, ziehe 3 zufällige Ediktplättchen mit • • • und mische sie unter die Edikte, die für das Spiel mit 2 Personen vorgesehen sind. Du darfst dir diese Edikte ansehen, bevor du sie einmischst.

## Spielablauf



Du beginnst und führst deine Züge wie gewohnt aus. In Friedrichs Zug ziehst du jeweils die oberste Karte des Solokartenstapels und führst die darauf angegebenen Aktionen für Friedrich aus. **Solange du mindestens 1 Aktionskarte auf der Hand hast, die du spielen kannst, darfst du nicht passen.**



***Wichtig: Friedrich führt NIE mehr als 5 Züge in einer Runde aus. Nachdem du deinen 6. Zug in einer Runde ausgeführt hast (was nach dem Entfernen des Slotplättchens durch den Bau des entsprechenden Hauptgebäudes möglich ist), gehst du direkt zur Endphase über, ohne 1 weitere Solokarte für Friedrich zu ziehen.***

Einige der Solokarten sind mit einer Krone markiert (). Wenn du die 2. Karte mit einem Kronensymbol ziehst, mischst du **am Ende** dieses Zugs alle Solokarten und bildest einen neuen Solokartenstapel.



In den meisten Fällen wird Friedrich sein Schiff um 1 oder mehrere Felder bewegen, um dich durch das Entfernen von Karten oder Verbündeten am Zielort herauszufordern.

Friedrich führt seine Aktionen nicht auf dieselbe Weise wie eine Person aus und er erhält auch keine SP. Er führt nur die Aktionen aus, die auf den Solokarten angegeben sind:

| | |
|---|---|
|  | Bewege Friedrichs Schiff um 1 Feld. |
|  | Bewege Friedrichs Schiff nicht. |
|  | Bewege Friedrichs Schiff auf das Feld, auf dem dein Schiff steht. |
|  | Entferne die Aktionskarte in der Stadt, auf deren Feld Friedrichs Schiff steht (falls möglich). |
|  | Entferne den Verbündeten in der Stadt, auf deren Feld Friedrichs Schiff steht (falls möglich). |
|  | Erlasse das angegebene Edikt. |

Wenn Friedrich ein Edikt erlassen muss:





- Erlasse das durch die römische Zahl vorgegebene Edikt: I ist das obere, II ist das mittlere und III ist das untere der Verfügbaren Edikte. Für den seltenen Fall, dass dieser Platz leer ist, erlasse das nächste Edikt in der Reihenfolge (I → II → III → I).
- Friedrich führt Edikte ausschließlich im für ihn positiven Sinne aus. D. h., er wird Ressourcen, Burgteile und Verbündete immer **hinzufügen** und seine Fachkraft immer vorwärts bewegen. Alle übrigen Schritte des Edikts werden ignoriert. Wenn Friedrich z. B. 2 Türme hinzufügen müsste, aber schon 4 Türme in seiner Burg hat, fügt er 1 Turm hinzu und ignoriert den anderen.
- Nachdem Friedrich ein Edikt erlassen hat, entferne es und ersetze es durch das Edikt auf der gleichen Position (obere, mittlere, untere) von den Zukünftigen Edikten. Falls dieser Platz leer ist, ersetze es durch das nächste Zukünftige Edikt in der Reihenfolge (I → II → III → I).

## Spielende

Deine Gesamtpunktzahl gibt den Titel an, den du erreicht hast:

- 0–29 SP: **Leibeigener**
- 30–49 SP: **Ritter**
- 50–79 SP: **Lehnsherr**
- 80 SP oder mehr: **Herzog!**

# Anhang

**Generelle Regel: Boni von einer ausgeführten Aktion werden erst am Ende dieser Aktion vergeben. Diese Boni können also nicht dazu verwendet werden, um für diese Aktion zu bezahlen.**

## Start-Aktionskarten

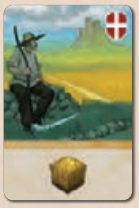
**Jede Person erhält 1 identisches Set aus 8 Start-Aktionskarten (je 2 von jeder der folgenden Karten):**



**(2×)** Erhalte 1 Stein.



**(2×)** Erhalte 3 Augustalen.



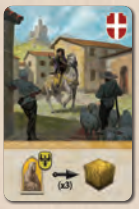
**(2×)** Erhalte 1 Getreide.



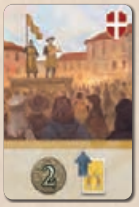
**(2×)** Ziehe 4 Karten von deinem Nachziehstapel.

**Jede Person erhält zusätzlich 2 einzigartige Start-Aktionskarten:**

### Haus Savoyen



Erhalte 1 Getreide für jeden Verbündeten an Friedrichs Hof (max. 3 Getreide).



Erhalte 2 Augustalen. Kaufe 1 Aktionskarte.

### Haus Hohenstaufen

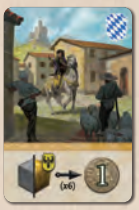


Erhalte 1 Stein für je 3 Burgteile in Friedrichs Burg (max. 3 Stein).



Bewege dein Schiff kostenlos beliebig weit. Besuche den Markt.

### Haus Wittelsbach



Erhalte 1 Augustalis für jede Ressource in Friedrichs Reserve (max. 6 Augustalen).



Baue 1 Burgteil und zahle dafür mit einer beliebigen Kombination aus Getreide und/oder Stein. Wenn du 1 Großes Burgteil baust, zahle die Extrakosten in Augustalen wie gewohnt.

### Haus Di Romano

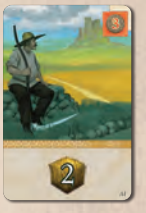


Erhalte 1 SP für jedes Feld das Friedrichs Fachkraft auf Pfad A erreicht hat (max. 3 SP). Fördere 1 deiner Fachkräfte.



Baue 1 Turm für 2 Stein, anstatt der angegebenen Kosten. Wenn du 1 Großen Turm baust, zahle die Extrakosten in Augustalen wie gewohnt.

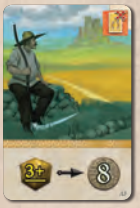
# Aktionskarten (Stufe A)



**Karte A1.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Erhalte 2 Getreide.



**Karte A2.**
*Kosten: 2 Augustalen.*
Zahle 1 Augustalis, um 1 Getreide zu erhalten (bis zu 3×).



**Karte A3.**
*Kosten: 1 Aktionskarte.*
Wenn du mindestens 3 Getreide hast, erhalte 8 Augustalen.



**Karte A4.**
*Kosten: 1 Aktionskarte.*
Zahle 2 Augustalen, um 1 Stein zu erhalten (bis zu 3×).



**Karte A5.**
*Kosten: 1 Aktionskarte.*
Wenn du mindestens 3 Stein hast, erhalte 8 Augustalen.



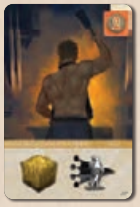
**Karte A6.**
*Kosten: 5 Augustalen.*
Baue 1 Burgteil mit einem Rabatt von 1 Stein. Wenn du 1 Großes Burgteil baust, zahle die Extrakosten in Augustalen wie gewohnt.



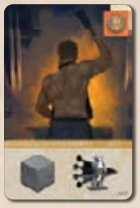
**Karte A7.**
*Kosten: 1 Aktionskarte.*
Erhalte 6 Augustalen.



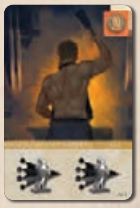
**Karte A8.**
*Kosten: 2 Augustalen.*
Erhalte 3 Augustalen.
Fördere 1 deiner Fachkräfte.



**Karte A9.**
*Kosten: 2 Augustalen.*
Erhalte 1 Getreide.
Fördere 1 deiner Fachkräfte.



**Karte A10.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Erhalte 1 Stein.
Fördere 1 deiner Fachkräfte.



**Karte A11.**
*Kosten: 2 Augustalen.*
Fördere bis zu 2 deiner Fachkräfte (es müssen verschiedene Fachkräfte sein).



**Karte A12.**
*Kosten: 1 Aktionskarte.*
Erhalte 1 Getreide. Besuche den Markt.



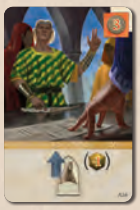
**Karte A13.**
*Kosten: 1 Aktionskarte.*
Erhalte 1 Stein. Besuche den Markt.



**Karte A14.**
*Kosten: 1 Aktionskarte.*
Erhalte 3 Augustalen. Besuche den Markt.



**Karte A15.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Erhalte 1 Getreide für jeden deiner Verbündeten (max. 3 Getreide).



**Karte A16.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Wirb 1 Verbündeten mit einem Rabatt von 1 Getreide an.

# Aktionskarten (Stufe B)



**Karte B1.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Zahle 1 Getreide, um 2 SP zu erhalten (bis zu 2×).



**Karte B2.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Zahle 1 Stein, um 2 SP zu erhalten (bis zu 2×).



**Karte B3.**
*Kosten: 4 Augustalen.*
Zahle 3 Augustalen, um 2 SP zu erhalten (bis zu 2×).



**Karte B4.**
*Kosten: 4 Augustalen.*
Wähle Getreue oder Unabhängige. Erhalte 1 Getreide oder 1 Stein für jeden deiner Verbündeten dieser Art (max. 3 Getreide/Stein). Alle so erhaltenen Ressourcen müssen von **derselben Sorte** sein.



**Karte B5.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Wähle Getreue oder Unabhängige. Erhalte 2 Augustalen für jeden deiner Verbündeten dieser Art (max. 8 Augustalen).



**Karte B6.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Wähle Getreue oder Unabhängige. Erhalte 1 SP für jeden deiner Verbündeten dieser Art (max. 4 SP).



**Karte B7.**
*Kosten: 1 Aktionskarte.*
Wenn du mindestens 3 Getreide hast, erhalte 2 SP.



**Karte B8.**
*Kosten: 5 Augustalen.*
Erhalte 2 Stein.



**Karte B9.**
*Kosten: 1 Aktionskarte.*
Wenn du mindestens 3 Stein hast, erhalte 2 SP.



**Karte B10.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Erhalte 1 Getreide für je 3 Burgteile in deiner Burg.



**Karte B11.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Erhalte 1 Stein für je 3 Burgteile in deiner Burg.



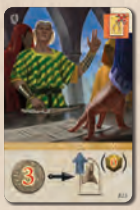
**Karte B12.**
*Kosten: 2 Augustalen.*
Erhalte 3 Augustalen für je 3 Burgteile in deiner Burg.



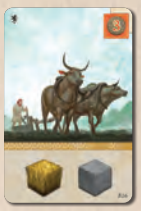
**Karte B13.**
*Kosten: 2 Augustalen.*
Erhalte 1 SP für je 3 Burgteile in deiner Burg.



**Karte B14.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Zahle 7 Augustalen, um 1 Burgteil zu bauen, ohne Stein und/oder Getreide zu bezahlen. Wenn du 1 Großes Burgteil baust, zahle die Extrakosten in Augustalen wie gewohnt.



**Karte B15.**
*Kosten: 1 Aktionskarte.*
Zahle 3 Augustalen, um 1 Verbündeten anzuwerben, ohne Getreide zu bezahlen.



**Karte B16.**
*Kosten: 3 Augustalen.*
Erhalte 1 Getreide. Erhalte 1 Stein.

# Verbündete

## Unabhängige



**Theophilos (griechischer Ingenieur):**
Bringt +2 SP, wenn du mindestens so viel Getreide hast, wie Friedrich in seiner Reserve hat.



**Maumettu (sizilianischer Bergmann):**
Bringt +2 SP, wenn du mindestens so viel Stein hast, wie Friedrich in seiner Reserve hat.



**Altair (arabischer Händler):**
Bringt +2 SP, wenn du mehr Augustalen hast, als Friedrich in seiner Schatzkammer hat.



**Severin (böhmischer Holzfäller):**
Bringt +2 SP, wenn deine Burg mehr Türme hat als Friedrichs Burg.



**Castellan (lombardischer Ritter):**
Bringt +2 SP, wenn deine Burg mehr Mauern hat als Friedrichs Burg.



**Idalia (italienische Herzogin):**
Bringt +2 SP, wenn deine Burg mehr Hauptgebäude hat als Friedrichs Burg.



**Gregoria (deutsche Nonne, 2×):**
Bringt +2 SP, wenn deine Burg mehr Burgteile hat (Türme, Mauern und/oder Hauptgebäude) als Friedrichs Burg.



**Gisèle (fränkische Prinzessin):**
Bringt +2 SP, wenn du mehr Verbündete hast, als Friedrich an seinem Hof.



**Mocenigo (italienischer Adeliger):**
Bringt +2 SP, wenn mindestens 1 deiner Fachkräfte weiter als Friedrichs Fachkraft ist (unabhängig vom Pfad, auf dem sie ist).

## Getreue



**Sigeberht (burgundischer Ingenieur):**
Bringt +2 SP, wenn Friedrich mindestens 3 Getreide in seiner Reserve hat.



**Okechukwu (nubischer Bergmann):**
Bringt +2 SP, wenn Friedrich mindestens 3 Stein in seiner Reserve hat.



**Tento (venezianischer Händler):**
Bringt +2 SP, wenn Friedrich mindestens 9 Augustalen in seiner Schatzkammer hat.



**Romigi (genuesischer Holzfäller):**
Bringt +2 SP, wenn Friedrich mindestens 3 Türme in seiner Burg hat.



**Balthasar (beduinischer Ritter):**
Bringt +2 SP, wenn Friedrich mindestens 3 Mauern in seiner Burg hat.



**Domentzia (byzantinische Herzogin):**
Bringt +2 SP, wenn Friedrich mindestens 2 Hauptgebäude in seiner Burg hat.



**Sebastian (bayerischer Mönch, 2×):**
Bringt +2 SP, wenn Friedrich mindestens 6 Burgteile (Türme, Mauern und/oder Hauptgebäude) in seiner Burg hat.



**Gisela (sächsische Prinzessin):**
Bringt +2 SP, wenn Friedrich mindestens 3 Verbündete an seinem Hof hat.



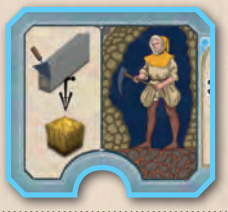
**Philaretos (byzantinischer Adeliger):**
Bringt +2 SP, wenn Friedrichs Fachkraft mindestens das 3. Feld auf Pfad A erreicht hat (also das Dorfplättchen oder die Stadt).

# Arbeitsplättchen

## Umland: Feld I




**A.** Dein Handlimit ist um 1 erhöht. Ziehe sofort 1 Karte von deinem Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.



**B.** Wenn du 1 Mauer baust, erhältst du 1 Getreide.




**C.** Wenn du reist, ist auch das 2. Feld für dich kostenlos.




**D.** Wenn du 1 Aktionskarte kaufst, hast du einen Rabatt von 2 Augustalen.

## Umland: Feld II




**A.** Wenn du 1 Verbündeten anwirbst, erhältst du 2 SP.




**B.** Wenn du den Markt besuchst, darfst du 1 zusätzliche Verkaufs- **oder** Kaufaktion ausführen.




**C.** Wenn du 1 Turm baust, erhältst du 4 Augustalen.




**D.** Wenn du 1 Burgteil baust, erhältst du 2 Augustalen.

## Dorf: Feld I




**A.** Wenn du 1 Hauptgebäude baust, erhältst du 4 SP.




**B.** Wenn du 1 Hauptgebäude baust, hast du einen Rabatt von 1 Stein.




**C.** Wenn du 1 Verbündeten anwirbst, hast du einen Rabatt von 1 Getreide.




**D.** Wenn du den Markt besuchst, erhältst du 3 Augustalen.

## Dorf: Feld II




**A.** Wenn du 1 Turm oder 1 Mauer baust, erhältst du 3 SP.




**B.** Wenn du 1 Aktionskarte kaufst, erhältst du 3 SP.



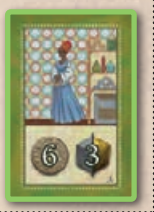

**C.** Wenn du 1 Burgteil baust, erhältst du 1 Getreide oder 1 Stein (nach dem Bezahlen der Baukosten) und 2 SP.




**D.** Wenn du 1 Edikt erlässt, erhältst du 3 SP. **Dies trifft auch zu, wenn du 1 Edikt erlassen musst, aber keins mehr verfügbar ist.**

# Stadtbonusplättchen

**Wenn du den Bonus auf einem Stadtbonusplättchen nicht ausführen/nutzen kannst, passiert nichts. Du musst aber trotzdem 1 Stadtbonusplättchen wählen und entfernen.**



**A.** Erhalte 6 Augustalen. Erhalte 3 Ressourcen deiner Wahl (alle von derselben Sorte oder ein beliebiger Mix aus Getreide und Stein).



**B.** Erlasse 1 Edikt. Erhalte 3 SP.



**C.** Wirb 1 Verbündeten an, ohne Getreide zu bezahlen.



**D.** Du darfst sofort 1 Turm bauen, ohne Stein und/oder Getreide zu bezahlen. Wenn du 1 Großen Turm baust, zahle die Extrakosten in Augustalen wie gewohnt.



**E.** Du darfst sofort 1 Mauer bauen, ohne Stein und/oder Getreide zu bezahlen. Wenn du 1 Große Mauer baust, zahle die Extrakosten in Augustalen wie gewohnt.



**F.** Du darfst sofort 1 Hauptgebäude bauen, ohne Stein und/oder Getreide zu bezahlen. Wenn du 1 Großes Hauptgebäude baust, zahle die Extrakosten in Augustalen wie gewohnt.

# Große Burgteile

**Wichtig: Wenn du baust, musst du zuerst alle Kosten bezahlen. Falls durch den Bau eine Seite deiner Burg abgeschlossen wird, erhältst du danach den entsprechenden Bonus. Anschließend erhältst du alle anwendbaren Vorteile/Effekte von Arbeitsplättchen. Als Letztes erhältst du, wenn du ein Großes Burgteil gebaut hast, den darunter angegebenen Bonus:**



**Großes Hauptgebäude**
*Kosten: 4 Augustalen.*

Fördere 2 deiner Fachkräfte jeweils 1 Mal **oder** 1 Fachkraft 2 Mal.



**Großer Turm A**
*Kosten: 2 Augustalen.*

Kaufe 1 Aktionskarte.



**Großer Turm B**
*Kosten: 3 Augustalen.*

Wirb 1 Verbündeten an, ohne Getreide zu bezahlen.



**Große Mauer A**
*Kosten: 3 Augustalen.*

Erlasse 1 Edikt.



**Große Mauer B**
*Kosten: 4 Augustalen.*

Fördere 1 deiner Fachkräfte, ohne Getreidekosten zu bezahlen.

# Hauptgebäudeabdeckungen

**Wenn du ein Hauptgebäude baust, legst du die entsprechende Abdeckung als Erinnerung an ihren Effekt auf dein Spieltableau.**



Erhöhe dein Handlimit um 2. Ziehe sofort 2 Karten von deinem Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.



Entferne das Slotplättchen von deinem Spieltableau. Dieser Slot ermöglicht dir ab sofort, 1 zusätzliche Karte pro Runde zu spielen.



Ab deinem nächsten Zug darfst du BEIDE Hauptaktionen ausführen, auf die die Speere zeigen, wenn du eine verdeckte Karte spielst.

# Symbole

**Generell gilt:**

- Eine weiße Zahl mit schwarzer Kontur ( 2 ) bedeutet, dass du das, was angegeben ist, **ERHÄLTST**.
- Eine rote Zahl mit beiger Kontur ( 3 ) bedeutet, dass du das, was angegeben ist, **ABGEBEN/ENTFERNEN** musst.
- Eine gelbe unterstrichene Zahl mit schwarzer Kontur ( 1 ) bedeutet, dass du das, was angegeben ist, **BESITZEN** musst.
- Eine eingeklammerte Zahl (z. B.: **(x3)**) unter einem Umwandlungspfeil ( → ) gibt an, wie oft du diese Umwandlung in 1 Zug nutzen darfst.
- Wenn eine einzelne Sache ohne Zahl abgebildet ist (  ), ist die Anzahl 1 gemeint.


1 Stein


1 Getreide


1 Stein oder 1 Getreide


1 Augustalis (Münze)


1 Siegpunkt (SP)


1 Turm


1 Mauer


1 Hauptgebäude


1 Großer Turm


1 Große Mauer


1 Großes Hauptgebäude


1 Turm von Friedrich


1 Mauer von Friedrich


1 Hauptgebäude von Friedrich


1 deiner Fachkräfte


Friedrichs Fachkraft


Friedrich


Du


1 Verbündeter


1 Unabhängiger


1 Getreuer


1 Verbündeter von Friedrich


1 Edikt


1 Edikt erlassen


Edikte auffüllen (fülle 1 leeren Platz bei den Verfügbaren Edikten mit 1 Edikt von den Zukünftigen Edikten)


Edikt-Belohnung


Schiff bewegen


Fachkraft fördern


Markt besuchen


Burgteil bauen


Verbündeten anwerben


Aktionskarte kaufen


1 Aktionskarte


1 Aktionskarte vom Nachziehstapel ziehen


Handlimit


1 Slotplättchen


Entferne


Führe aus / fertiggestellt


Einkommensschritt


Nur bei 3 oder 4 Personen verwendet


Nur bei 4 Personen verwendet


Spielende