CHRONIK

Charterstone

Ein Spiel von Jamey Stegmaier
Illustrationen von David Forest, Lina Cossette & Gong Studios
1–6 Spieler • 60 Minuten

Hallo und willkommen bei Charterstone!

BITTE LEST DIESE SEITE, BEVOR IHR EUCH IRGENDETWAS ANDERES IN DIESER SCHACHTEL ANSCHAUT.

Charterstone ist ein Legacy-Spiel, das heißt, ihr werdet durch das Aufbringen von Aufklebern und Beschriften von Karten permanente Veränderungen vornehmen, die den weiteren Verlauf eurer Spiele beeinflussen.

Ihr startet nur mit einem kleinen Teil der Sachen, die in dieser Schachtel enthalten sind.

Öffnet NICHTS, solange ihr nicht dazu aufgefordert werdet.

Um das erste Spiel vorzubereiten, macht bitte Folgendes:

1. Öffnet die Indexbox und entfernt die Plastikfolie von allen Kartensätzen, **ohne sie anzuschauen**. Legt die Karten in der gleichen Reihenfolge zurück in die Box, **ohne sie zu mischen**. Die Kartennummern (in der unteren rechten Ecke) sollten aufsteigend von vorne nach hinten in der Box verlaufen. Zwischen manchen Kartenarten gibt es Lücken in der Nummerierung, das ist normal. Solltet ihr der Meinung sein, dass es zwei gleiche Kartensätze in eurer Box gibt, dann kontaktiert uns über unsere Webseite feuerland-spiele.de/service
2. Lest euch diese Chronik (Regelsammlung) durch oder schaut euch ein englisches Erklärvideo auf der Seite von Stonemaier Games an: stonemaiergames.com/games/charterstone/videos. Es ist nicht notwendig, vor eurem ersten Spiel die Regeln im Detail zu kennen, aber es ist hilfreich, wenn sich wenigstens ein Spieler mit den Grundzügen vertraut gemacht hat.
3. Schaut auf unserer Webseite feuerland-spiele.de/spiele nach, ob dort Updates oder Errata für Charterstone veröffentlicht wurden.
4. Legt euch einen Stift bereit, mit dem ihr die Spielmaterialien beschriften könnt.

Wenn 1–6 Spieler für das erste Spiel zusammengekommen sind, entnehmt dem Index die erste Karte (Nummer 1) und lest sie vor. Ihr könnt euch mit dem Vorlesen abwechseln, und im Zweifel kann es nicht schaden, wenn eine zweite Person sie gegenliest.

- Wir empfehlen, dass ihr die Charterstone Kampagne (die ersten 12 Spiele) mit denselben Personen durchspielt. Natürlich können auch später Spieler hinzukommen oder aufhören. Lest in diesem Fall die Anmerkung oben auf der letzten Seite.
- Gebt bitte nicht unnötig Informationen über den Spielverlauf preis, wenn ihr anderen vom Spiel erzählt bzw. warnt vor möglichen Enthüllungen, wenn ihr darüber (in Foren) schreibt.
- Wenn euch Teile fehlen, dann kontaktiert uns über unseren Servicebereich auf unserer Webseite feuerland-spiele.de.

Übersetzung: Bastian Winkelhaus, Inga Keutmann, Frank Heeren
Lektorat: Johannes Grimm, Inga Keutmann
Satz: Ursula Steinhoff

facebook.com/feuerlandspiele



Folgt dem Spielaufbau Schritt für Schritt.

Regel 1

Regel 2

Regel 3

Aufbau: Allgemeiner & Persönlicher Vorrat

Regel 4

1. **ALLGEMEINER VORRAT:** Vor Spiel 1 sollte der allgemeine Vorrat 36 Münzen, 72 Rohstoffmarker und 5 zufällige Karten offen auf dem Ausbautableau enthalten (die restlichen Ausbaukarten bilden als verdeckter Nachziehstapel das *Ausbaudeck*).
2. **ZIELTABLEAU:** Deckt 3 zufällige Zielkarten auf.
3. **FORTSCHRITTSMARKER:** Platziert den Marker auf dem Feld der Fortschrittsleiste, das eure Spielerzahl zeigt (z. B. 3S bei 3 Spielern).
4. **WEGWEISER:** In Spiel 1 gibt es keinen.
5. **STARTSPIELER:** Würfelt den Charterstone, bis er das Symbol eines aktiven Charters anzeigt.
6. **PERSÖNLICHER VORRAT:** Legt eure Rollenkarte, eure *leere Gebäudekarte*, 2 Arbeiter und 12 Einflussmarker vor euch aus. Setzt euren Siegpunktmarker auf Feld 0 der Siegpunktleiste.

Nur für Spiel 1 startet jeder Spieler mit 4 Münzen.

Regel 5

Einflussmarker



Regel 6

Jeder Spieler hat 12 Einflussmarker zur Verwendung auf Zielkarten, der Abgabentabelle, der Ansehensleiste und sonstwo.

BEGRENZT: Jeder Spieler hat genau 12 Einflussmarker pro Spiel. Wenn ihr keine mehr habt, könnt ihr keine Aktion mehr ausführen, für die ihr welche benötigen würdet, und müsst zu Beginn eures Zuges den Fortschrittsmarker immer 1 Feld weiterbewegen.

FIX: Einmal eingesetzt, muss ein Einflussmarker für den Rest des Spiels da bleiben, wo er ist.

EINFLUSS BEZAHLEN: Wenn Einfluss als Kosten angegeben ist (z. B. um ein Gebäude zu benutzen) gebt einen Einflussmarker in den allgemeinen Vorrat ab, außer der Nutzen des Gebäudes sieht eine spezielle Verwendung des Markers vor (z. B. Wolkenhafen oder Tribüne).

EINFLUSS ZURÜCKGEWINNEN: Manche Gebäude/Karten geben euch Einfluss als Nutzen. Mit ihnen könnt ihr eigene ausgegebene Einflussmarker aus dem allgemeinen Vorrat zurückerhalten.

Ausbautableau & -karten

Regel 7

Während der Kampagne werden neue Arten von Karten (alle mit der gleichen Rückseite) dem Spiel hinzugefügt. Diese werden *Ausbaukarten* genannt und sind Teil des allgemeinen Vorrats. Mischt sie zusammen mit dem Abwurfstapel in das *Ausbaudeck*, wenn sie ins Spiel kommen.

1. **KARTEN ERHALTEN:** Bei einigen Gebäuden erhaltet ihr als Nutzen eine bestimmte Art von Karten. Wählt aus den offen ausliegenden Ausbaukarten eine Karte der entsprechenden Art (soweit vorhanden).
2. **NACHFÜLLEN:** Nachdem ihr eine offene Karte von dem Tableau genommen habt, ersetzt sie durch die oberste Karte des Ausbaudecks.
3. **OFFEN:** Alle Karten in eurem persönlichen Vorrat liegen immer offen aus.
4. **KARTEN ZAHLEN BZW. ABWERFEN:** Bildet einen Abwurfstapel. Immer wenn das Ausbaudeck leer ist oder neue Karten dem Spiel hinzugefügt werden, mischt den Abwurfstapel in das Ausbaudeck.

Dies sind alle Arten von Ausbaukarten, die es gibt:





Assistentenkarten

Regel 8

Ihr werdet etwas Hilfe brauchen, damit im Dorf alles rundläuft. Diese Assistenten sind schon vor euch angekommen und warten nun auf eure Anweisungen.

Assistenten sind eine Art von Ausbaukarte, die euch einen Bonus geben, wenn ihr einige der Grundfunktionen des Dorfes nutzt. Ihr könnt eine offene Assistentenkarte (oder jede andere Art von Ausbaukarte) vom Ausbautableau nehmen, indem ihr den Markt benutzt. Immer wenn ihr an einen unbenannten Assistenten gelangt, dürft ihr ihm einen Namen geben und diesen auf die Karte schreiben.



Regel 9

Leere Gebäudekarten

Regel 10

Immer wenn ein neues Gebäude in eurem Dorf gebaut wird, wird eure kleine Zivilisation ein weiteres Stück vorangetrieben.

Nachdem ihr den Aufkleber von einer ungenutzen Gebäudekarte abgezogen habt, verbleibt eine neue Art von Karte: eine leere Gebäudekarte. Auch sie ist eine Ausbaukarte.

- **WENN DARAUF EINE KISTE IST:** Behaltet die leere Gebäudekarte in eurem persönlichen Vorrat. Ihr könnt die Kiste im Charterstonegebäude öffnen, um neue Sachen zu erhalten.
- **WENN DARAUF KEINE KISTE IST:** Legt die leere Gebäudekarte in die Archivbox (dort werden die Spielkomponenten aufbewahrt, die nicht mehr benötigt werden).

Regel 11

Regel 12

Regel 13

Regel 14

Spielzug

Regel 15



In eurem Zug müsst ihr entweder (a) einen eurer Arbeiter aus eurem Vorrat auf ein Gebäude auf dem Spielfeld setzen oder (b) alle eure Arbeiter vom Spielfeld zu euch zurücknehmen. Zwischen euren beiden Spielfiguren gibt es keinen Unterschied.

Immer wenn ihr einen Arbeiter einsetzt, benutzt das Gebäude einmal nach folgendem Ablauf:

1. **BESETZTE GEBÄUDE:** Wenn das zu benutzende Gebäude bereits durch einen anderen (eigenen oder fremden) Arbeiter besetzt ist, schickt ihr diesen Arbeiter zurück an seinen Besitzer (in seinen Vorrat).
2. **KOSTEN:** Bezahlt die Kosten (unten links auf dem Gebäude) aus eurem persönlichen in den allgemeinen Vorrat. Wenn ihr nicht bezahlen könnt, dürft ihr euren Arbeiter dort nicht einsetzen.
3. **NUTZEN:** Nehmt euch den kompletten oder nur einen Teil des Nutzens (oben rechts auf dem Gebäude). Rohstoffe und Münzen sind limitiert.

Regel 16

Das Zentrum

Regel 17

Ein paar wenige Gebäude wurden schon vor eurer Ankunft errichtet. Sie bilden das Zentrum eures Dorfes.

Folgende Gebäude bilden das Zentrum:

- **ZEPPELIN:** Zahlt 3 Einflussmarker sowie die 4 Rohstoffe, die oben links auf eurer *ungenutzen Gebäudekarte* abgebildet sind, um 1 Gebäude in eurem Charter zu errichten.
- **CHARTERSTONE:** Zahlt 2 Einflussmarker und 4 Münzen, um eine Kiste zu öffnen (auf einer *leeren Gebäudekarte*).
- **TRIBÜNE:** Legt einen Einflussmarker auf eine Zielkarte, deren Bedingung ihr erfüllt, um 5 SP zu bekommen.
- **SCHATZAMT:** Zahlt 1 beliebigen Rohstoff um 1 Münze zu erhalten.
- **MARKT:** Zahlt 1 beliebigen Rohstoff und 1 Münze, um 1 Karte vom Ausbautableau (offen oder verdeckt) zu erhalten.

Regel 18



Eine Kiste öffnen

Regel 19



Die Fracht, die mit euch angekommen ist, kann nur geöffnet werden, wenn die Zeit dafür reif ist ...

Benutzt das Charterstonegebäude (oder ein anderes Gebäude mit als Nutzen), um an den Inhalt einer Kiste auf einer *leeren Gebäudekarte* ( ) zu gelangen.

- **KOSTEN:** Bezahlt die angegebenen Kosten (Charterstonegebäude: 4 Münzen und 2 Einfluss).
- **NUTZEN:** Seht im Index Guide nach, welche Spielbestandteile ihr entnehmen sollt. Erhaltet die SP (5 auf dem Charterstonegebäude), rückt den Fortschrittsmarker vor und legt die *leere Gebäudekarte* ins Archiv.
- **ROLLEN:** Viele Kisten enthalten eine neue Rollenkarte. Legt diese in eure Chartertruhe zur späteren Verwendung.
- **TIPP:** Lasst euch Zeit beim Durchschauen des neuen Materials.

Zielkarten

Regel 20

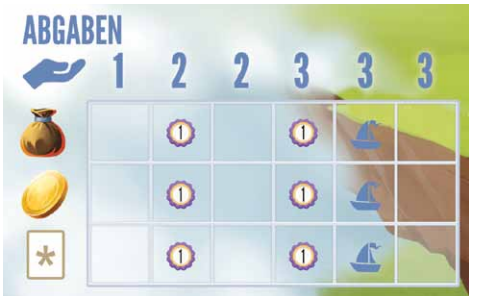


Der Ewige König verfolgt aus der Ferne euren Fortschritt und wägt euren Wert ab.

Mischt die Zielkarten beim Aufbau zu einem Stapel (Zieldeck) und deckt die obersten drei Karten auf dem Zieltableau auf. Benutzt die Tribüne (oder ein anderes Gebäude mit als Nutzen), um ein erfülltes Ziel zu werten.

- **KOSTEN:** Legt einen Einflussmarker auf eine erfüllte Zielkarte. Jeder Spieler darf jedes Ziel einmal pro Spiel werten.
- **NUTZEN:** Erhaltet die SP (5 auf der Tribüne) und rückt den Fortschrittsmarker vor.

Regel 21





Abgabentabelle

Regel 22

Der Ewige König erwartet, dass ihr zum Wohle von Grüntal Rohstoffe, Geld und andere Wertgegenstände in die Ewige Stadt schickt.

Benutzt den Wolkenhafen (oder ein anderes Gebäude mit als Nutzen), um 1 Art von Abgabe in unterschiedlichen Mengen an den allgemeinen Vorrat zu liefern. (Karten kommen auf den Abwurfstapel.)

- **KOSTEN:** Wählt ein offenes Feld auf der Abgabentabelle und gebt die angegebene Zahl und Art ab, um dort 1 Einflussmarker zu platzieren.
- **NUTZEN:** Erhaltet den Nutzen (3 SP im Wolkenhafen) sowie auf manchen Feldern auch noch einen zusätzlichen SP oder 1 Ansehen ( ).

Ansehensleiste

Regel 23

Euer Dorf ist zwar abgeschieden, aber Neuigkeiten verbreiten sich schnell.

Spieler wetteifern um die meisten Marker auf der Ansehensleiste, um am Spielende zusätzliche SP zu erhalten.

- **ANSEHEN ERHALTEN:** Das Ansehenssymbol findet sich auf der Abgabentabelle, der Fortschrittsleiste und später auf einigen Karten.
- **ANSEHENSLEISTE:** Legt bei Erhalt jeweils 1 Einflussmarker auf die Leiste. Den ersten auf das Feld, das die Spielerzahl zeigt, dann immer weiter Richtung Ozean. Wenn keine Felder mehr frei sind, können keine Marker mehr gelegt werden.
- **SPIELENDE:** Bei der Spielwertung erhält jeder Spieler mit der höchsten Zahl an Markern auf der Ansehensleiste 10 SP. Jeder Spieler mit der zweithöchsten Zahl an Markern erhält 7 SP. Für die dritthöchste Zahl an Markern gibt es 4 SP. In jedem Fall muss es aber mind. 1 Marker sein.

Einkommen

Regel 24

Ihr werdet während der Kampagne mehrere Möglichkeiten aktivieren, wie man während des Spiels Einkommen erhält. Bis dahin aber könnt ihr dieses Symbol ignorieren.

Fortschrittsleiste

Regel 25

Der Ewige König begutachtet in gewissen Abständen den Wert eures Dorfes.

Die Fortschrittsleiste ist der Zeitmesser für eure Spiele.

- **STARTFELD:** Der Fortschrittsmarker beginnt auf dem Feld, das eure Spielerzahl zeigt.
- **DEN FORTSCHRITTSMARKER VORRÜCKEN:** Der Fortschrittsmarker rückt immer 1 Feld vor, wenn 1 Gebäude gebaut, eine Kiste geöffnet oder ein Ziel erfüllt wird.
- **BONUS:** Der Spieler, der den Marker auf ein Feld mit bewegt, darf 1 Ansehen erhalten. Wenn der Marker auf bewegt wird, erhalten alle Spieler Einkommen.
- **KEIN EINFLUSS:** Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges keinen Einflussmarker mehr hat, muss er als erstes in seinem Zug den Fortschrittsmarker 1 Feld vorrücken.

Spielende

Regel 26

Wenn der Fortschrittsmarker ( ) auf das Feld vorrückt, beendet die Runde, so dass jeder Spieler dieselbe Anzahl von Spielzügen hatte. Dann endet das Spiel.

Das Ziel eines jeden Spiels von Charterstone ist es, die meisten Siegpunkte zu erzielen.

Regel 27

Regel 28

Regel 29

Story 1

Story 2

Story 3

Story 4

Story 5

Story 6

Story 7

Story 8

Story 9

Story 10

Story 11

Story 12

Story 13

Story 14

Story 15

Story 16

Story 17

Story 18