

Spandau 1780



IN DER ZITADELLE EINER STADT, DIE SPANDAU HIEß, UND SO WEHRHAFT WAR, DASS ALLE ANDEREN STÄDTE DER GEGEND IM 30-JÄHRIGEN KRIEG AUF IHREN SCHUTZ ANGEWIESEN WAREN, FÜHRTE EIN JUNGER LIEUTENANT DER PREUßISCHEN ARMEE DIE LETZTEN VORBEREITUNGEN FÜR DAS ANSTEHENDE SPEKTAKEL DURCH.

ANLÄSSLICH DES GEBURTSTAGES DER KAISERIN VON RUSSLAND SOLLTE AM NÄCHSTEN TAGE IM PARKE GLIENICKE BEI POTSDAM EIN LUSTFEUERWERK ABGEBRANNT WERDEN.

DIE RUSSISCHE KAISERIN WAR EIN KIND CHARLOTTENBURGS, WELCHES ALS MITTELPUNKT EINER KLEINEN STADT, ZWISCHEN SPANDAU UND BERLIN GELEGEN, SICH IN DEN LETZTEN JAHREN ZU EINEM FEINEN VORORT DER GEHOBEHEN GESELLSCHAFT ENTWICKELT HATTE.

DAS GEGENTEIL WAR IN BERLIN DER FALL, WO AUßERHALB DER STADTMAUERN NEUE FABRIKEN AUS DEM BODEN SPROSSEN, IN DENEN ZUWANDERER

ALS ARBEITER ODER TAGELÖHNER BESCHÄFTIGUNG SUCHTEN.

DAS FEUERWERK AUF DEM HAVELSEEBEI GLIENICKE BRACHTE DEM LIEUTENANT DURCH DIE PRACHT DER FEUERWERKSFARBEN VIEL EHRE UND ANERKENNUNG EIN.

DOCH AUCH HELDEN AUS DEM VOLK FANDEN ZU JENER ZEIT BEACHTUNG. WIE EIN EINFACHES MÄDCHEN AUS POTSDAM, ALS MANN VERKLEIDET DER ARMEE BEIGETRETEN, TÖDLICH GETROFFEN ALS SIE EINEN KAMERADEN AUS DER FEUERLINIE WEGTRAGEN WOLLTE. DURCH IHREN MUT INSPIRIERTE SIE ZEITGENOSSEN UND KÜNSTLER.

DER JUNGE LIEUTENANT WIRD SPÄTER ALS WEGBEREITER DER MODERNEN ELEKTROTECHNIK GELTEN UND EINEN DER WELTWEIT GRÖßTEN TECHNOLOGIEKONZERNE GRÜNDEN.

DANKSAGUNG

FÜR DAS GEDULDIGES KORREKTURLESE DIESER ANLEITUNG
EVA

DEN ERSTEN SPIELETESTERN

ADRIAN, ANTON, EVA, JULIUS, ALEX, MATTI, MANUEL, JAIME

FÜR HINWEISE ZUM URHEBERRECHT

HANS

FÜR DAS WERKZEUG NANDECK

ANDREA "NAND" NINI [HTTPS://WWW.NANDECK.COM](https://www.nandeck.com)

DEN MITARBEITERN VON PRINT SEVEN STEGLITZ, SPEZIELL

DUSTY

IMPRESSUM

AUTOR: SEBASTIAN SCHLICK

KOMMERZIELLER NACHDRUCK ODER VERÖFFENTLICHUNG DER ANLEITUNG, DES
SPIELMATERIALS ODER DER ILLUSTRATIONEN IST NUR MIT VORHERIGER GENEHMIGUNG
ERLAUBT.

PRIVATKOPIEN SIND GERNE GESEHEN UND AUSDRÜCKLICH ERWÜNSCHT.

QUELLEN:

SPIELPLAN: © STAATSBIBLIOTHEK ZU BERLIN PREUßISCHER KULTURBESITZ, DL-DE/BY-2-0

FONTS: POSTAMT, FRIEDOLIN | PETER WIEGEL | [HTTPS://WWW.PETER-WIEGEL.DE/](https://www.peter-wiegel.de/)

ILLUSTRATIONEN: ÜBERWIEGEND MIT HILFE VON [HTTPS://WWW.MIDJOURNEY.COM](https://www.midjourney.com) ERSTELLT

Einleitung

IN „SPANDAU 1780“ LENKEN DIE SPIELER EINFLUSSREICHE PERSÖNLICHKEITEN UND GESTALTEN DIE ENTWICKLUNG DER REGION UM DAS HISTORISCHE SPANDAU AKTIV MIT.

DABEI IST ES ZIEL JEDES SPIELERS, SEIN WUNDERKABINETT MIT ALLERLEI SELTENEN KUNSTWERKEN ZU FÜLLEN UND SICH SO MIT DEN MITSPIELERN ZU MESSEN.

DER SPIELER, WELCHER AM ENDE DES SPIELS DIE MEISTEN ECHTEN KUNSTWERKE GESAMMELT HAT, GEWINNT.

IM SPIEL GIBT ES VERSCHIEDENE MÖGLICHKEITEN, AN KUNSTWERKE ZU KOMMEN: ZUM EINEN WERDEN REGELMÄßIG KUNSTWERKE AN DEN MEISTBIETENDEN SPIELER VERSTEIGERT, ZUM ANDEREN KÖNNEN KUNSTWERKE DURCH TEILNAHME AN FELDZÜGEN ERBEUTET WERDEN.

GENERELL GILT ES, VERSCHIEDENE ZIELE GEGENEINANDER ABZUWÄGEN:

AUSWEITUNG DES EINFLUSSES IN DER REGION

HIERDURCH GEWINNT MAN SPIELKARTEN UND BESTELLT FELDER

ERNTE UND VERKAUF

DURCH ERNTE UND VERKAUF BEZAHLT MAN KUNSTWERKE

AUFBAU EIGENER INDUSTRIE

INDUSTRIE STEIGERT EINKOMMEN UND ZUGMÖGLICHKEITEN

UNTERSTÜTZUNG DER ARMEE

DAS MILITÄR SICHERT BELOHNUNGEN BEIM FELDZUG

EINFLUSS IM PALAST

ERMÖGLICHT FLEXIBLE BELOHNUNGEN

SICHERUNG UND UNTERSUCHUNG VON KUNSTWERKEN

SCHÜTZT DIE EIGENE SAMMLUNG UND ENTTARNT FÄLSCHUNGEN

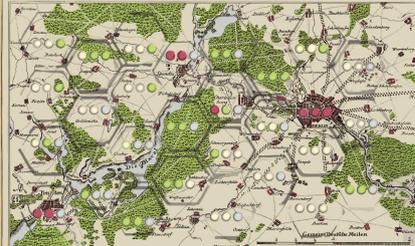
DER ERFOLG JEDER STRATEGIE HÄNGT DABEI AUCH OFT VON DEN HANDLUNGEN DER MITSPIELER AB.

INVESTIERT EIN SPIELER FRÜH IN SEINE WIRTSCHAFT, SO VERFÜGT ER SPÄTER ÜBER MEHR MÜNZEN. INVESTIEREN NUN ABER ALLE SPIELER ANFANGS IN DEN AUFBAU IHRER WIRTSCHAFT, SO KANN ES SICH LOHNEN, FRÜH SEHR PREISWERTE KUNSTWERKE ZU ERSTEIGERN.

AM ENDE DES SPIELES ZÄHLEN NUR DIE ECHTEN KUNSTWERKE. DIE GRÖßE DES EINFLUSSES ODER DIE SUMME DER MÜNZEN IST IN DIESEM SPIEL KEIN FAKTOR ZUR BESTIMMUNG DES SIEGERS.



Spielmaterial

	<p>SPIELPLAN</p>	<p>SPIELSTEINE</p> <p>5x30x KLEIN 120x KLEIN</p> <p>5x30 GROSS 6x GROSS</p>	
	<p>SPIELERTABLEAU</p>	<p>50x MÜNZEN</p>	
	<p>SPIELTAFEL WARENLAGER</p>	<p>66x KARTEN</p> <p>STADT LAND FLUSS</p>	
	<p>8x SAMMLUNG</p>	<p>4x KARTEN FELDZUG</p>	
	<p>SPIELTAFEL PALAST</p>	<p>2x 28x KUNSTWERK</p>	
	<p>SPIELTAFEL KARTENABLAGE</p>	<p>28x ECHT</p> <p>28x FALSCH</p>	

Ablauf

AUF DIESER SEITE WIRD DER GESAMTE ABLAUF EINES SPIELS ZUSAMMENGEFASST.

EINMALIG ZU BEGINN ERFOLGT DER SPIELAUFBAU:

DER SPIELPLAN UND DIE SPIELTAFELN WERDEN AUSGELEGT

DIE KARTEN WERDEN VORBEREITET UND GEMISCHT

EINMALIG ERFOLGT DANACH DIE STARTAUFSTELLUNG:

DER STARTSPIELER WIRD ERMITTELT

DIE SPIELERTABLEAUS WERDEN REIHUM GEWÄHLT

DIE ERSTEN EINFLUSSMARKEN WERDEN GESETZT

NUN FOLGEN SPIELRUNDEN, BIS EINE DER ENDBEDINGUNGEN ERFÜLLT IST.

JEDE RUNDE BESTEHT AUS GEMEINSAMEN AKTIONEN UND SPIELERAKTIONEN:

GEMEINSAM ERFOLGT DIE **ERNTE**

GEMEINSAM ERFOLGT DIE **VERSTEIGERUNG**

NACHEINANDER FÜHREN ALLE SPIELER JEDE AKTION AUS

AKTION: **PALAST**

AKTION: **ARMEE**

AKTION: **KÜNSTLER**

AKTION: **KARTEN SPIELEN**

AKTION: **KARTEN ZIEHEN**

AKTION: **EINFLUSS ERWEITERN**

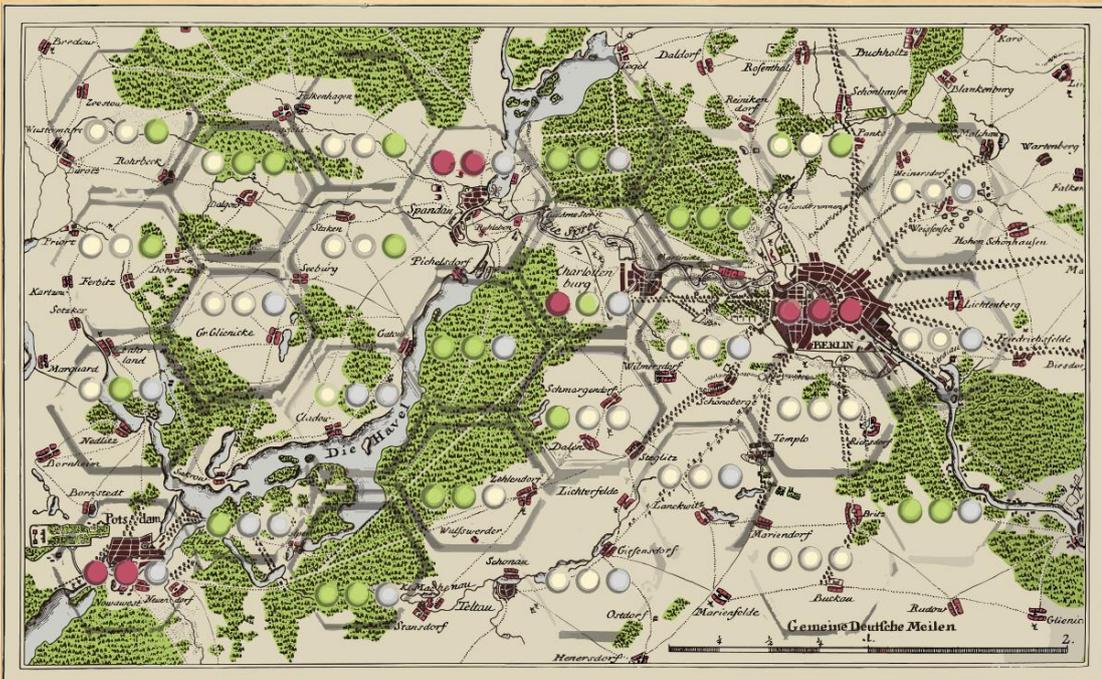
AKTION: **KUNSTWERKE TAUSCHEN**

SOFORT BEI ERREICHEN EINER ENDBEDINGUNG ENDET DAS SPIEL.

ZU GUTER LETZT WIRD DER SIEGER DES SPIELES ERMITTELT.

Grundlagen

DER SPIELPLAN



AUF DEM SPIELPLAN SETZEN DIE SPIELER EINFLUSS-STEINE (EINFLUSS ERWEITERN).



IN JEDER REGION GIBT ES DREI FELDER ZUM SETZEN VON EINFLUSS. ANGRENZENDE REGIONEN GELTEN ALS BENACHBART. ZEHLENDORF (1) UND SCHMARGENDORF (2) SIND BENACHBART, NICHT ABER ZEHLENDORF (1) UND LANKWITZ (3).

BESITZT EIN SPIELER ZWEI ODER DREI EINFLUSS-STEINE IN EINER REGION, SO KANN ER DIESE MIT EINEM SEINER SPIELSTEINE ALS SEINE MARKIEREN.

JEDES FELD BESITZT EINE DER FOLGENDEN GELÄNDEFORMEN:

- | | | |
|---|-------|--------|
|  | FELD | (GELB) |
|  | WALD | (GRÜN) |
|  | FLUSS | (BLAU) |
|  | STADT | (ROT) |

DIE KARTEN

IM LAUFE DES SPIELS KÖNNEN DIE SPIELER KARTEN SPIELEN.

JEDE KARTE BRINGT EINEM SPIELER VORTEILE, DIE DURCH SYMBOLE OBEN AUF DER KARTE ABGEBILDET SIND.

ALS VORAUSSETZUNG FÜR DAS AUSSPIELEN EINER KARTE KÖNNEN AM LINKEN RAND SYMBOLE ABGEBILDET SEIN.

SIND BEI DEN BEDINGUNGEN MÜNZEN ODER WAREN ANGEGEBEN, SO MÜSSEN DIESE NICHT NUR ALS VORTEIL VORHANDEN SEIN, SONDERN AUCH EINMALIG BEZAHLT ODER AUS DEM LAGER GENOMMEN WERDEN.

DIE FOLGENDEN SYMBOLE GIBT ES:

	MÜNZERTRAG
	TECHNISCHER FORTSCHRITT, VORAUSSETZUNG FÜR FORTGESCHRITTENE KARTEN
	EINFLUSS IM PALST
	MILITÄRISCHE STÄRKE
	KÜNSTLER



ZUSÄTZLICH KÖNNEN WAREN ODER MÜNZEN VORAUSSETZUNG ODER AUCH VORTEIL EINER KARTE SEIN.

SIND WAREN VORAUSSETZUNG FÜR DAS SPIELEN EINER KARTE, SO WERDEN DIESE DEM WARENHAUS ENTNOMMEN.

SIND MÜNZEN VORAUSSETZUNG FÜR DAS SPIELEN EINER KARTE, SO MÜSSEN DIESE DIREKT GEZAHLT ERDEN.

IST EINE WARE VORTEIL EINER KARTE, SO ZÄHLT DIESES SYMBOL AUCH FÜR DIE ERNTE.

	SEIDE
	WEIN
	TABAK
	KARTOFFEL
	VIEH
	WEIZEN

DAS WARENHAUS



DAS WARENHAUS IST EIN GROSSES LAGER, WELCHES ALLE ERTRÄGE ALLER SPIELER SOWIE DEN AKTUELLEN MARKTPREIS ANZEIGT. JEDER SPIELER, LEGT FÜR JEDE WARE, DIE ER BESITZT EINEN SPIELSTEIN IN DAS WARENHAUS.

DER PREISANZEIGER JEDER WARE WANDERT VON RECHTS NACH LINKS. LIEGT DER PREISANZEIGER AUF DEM DRITTEN FELD VON RECHTS, SO BETRÄGT DER AKTUELLE PREIS DREI MÜNZEN. WÄHREND DER ERNTE ERHÖHEN SICH LAGERBESTÄNDE UND PREISE. (SIEHE ERNTE)

VERKAUF VON HANDELSWAREN

DER VERKAUF VON HANDELSWAREN ERFOLGT NUR ZUR BEZAHLUNG EINES ERSTEIGERTEN KUNSTWERKES. JEDE WARENART MUSS EINZELN VERKAUFT WERDEN. NACH DEM VERKAUF SINKT DER PREIS JE VERKAUFTER HANDELSWARE UM EINS.

BEISPIEL: EIN SPIELER VERKAUFT ZWEIMAL GETREIDE UND ERHÄLT SECHS MÜNZEN.

ANZAHL WAREN	ANZEIGE IM WARENHAUS	ERHALTENE MÜNZEN
3		
1		

DAS SPIELERTABLEAU

JEDER SPIELER SPIELT MIT EINEM SPIELERTABLEAU. AUF DIESEM SIND ABGEBILDET:



1. VORTEILE, WELCHE DER SPIELER JEDE RUNDE NUTZEN KANN
2. EIN CHARAKTERPORTRAIT
3. EINFLUSS-STEINE NACH GELÄNDEFORMEN DES SPIELPLANS GRUPPIERT
 - A. AM ANFANG DES SPIELES BEFINDEN SICH ALLE EINFLUSS-STEINE AUF DEM SPIELERTABLEAU.
 - B. DIE GELÄNDEFORMEN ERSTRECKEN SICH ÜBER DREI SPALTEN. DIESE WERDEN ALS STUFEN BEZEICHNET. DIE KOSTEN DES EINSETZENS EINES EINFLUSS-STEINES RICHTET SICH NACH SEINER STUFE.
 - C. EINGESetzte EINFLUSS-STEINE DER GELÄNDEFORM FELD ZEIGEN DIE WARE AN, WELCHE WÄHREND DER ERNTE DEN LAGERBESTAND IM WARENHAUS ERHÖHT.
4. PIKTOGRAMM FÜR DIE AKTIONEN JEDER RUNDE
5. ES WIRD EMPFOHLEN, AUSGESPIELTE KARTEN SO WEIT UNTER DAS SPIELERTABLEAU ZU SCHIEBEN, DASS NUR NOCH DIE VORTEILE DER AUSGESPIELTEN KARTEN SICHTBAR IST. SO IST DIE SUMME DER JEWEILIGEN SYMBOLE DER VORTEILE LEICHTER ZU ERMITTELN.
6. JEDER SPIELER MUSS IMMER GENAU EIN KUNSTWERK ZUM TAUSCH ANBIETEN.

BEI DER WAHL DES SPIELERTABLEAUS KANN SICH JEDER SPIELER ENTSCHEIDEN, OB ER LIEBER MIT DER VORDERSEITE ODER DER RÜCKSEITE SPIELEN MÖCHTE.

DIE KUNSTWERKE

INSGESAMT GIBT ES ACHT ARTEN VON KUNSTWERKEN MIT JE VIER KUNSTWERKEN.

SO GIBT ES ZUM BEISPIEL VIER VERSCHIEDENE GEMÄLDE:



ZU JEDEM KUNSTWERK GIBT ES AUCH EINE FÄLSCHUNG. DAHER IST JEDE KARTE EINES KUNSTWERKES DOPPELT VORHANDEN.

UM NUN ECHE VON FALSCHEN KUNSTWERKEN ZU TRENNEN, WERDEN IMMER ZWEI KARTEN ZUSAMMEN IN EINE KARTENHÜLLE GESTECKT:

ECHTES KUNSTWERK	FALSCHES KUNSTWERK

WÄHREND DER SPIELERAKTION **KÜNSTLER** DARF EIN SPIELER, SOFERN ER DIE VORAUSSETZUNGEN DAZU ERFÜLLT, DIE ECHTHEIT VON KUNSTWERKEN PRÜFEN. DER SPIELER KANN DEN BEFUND SEINER PRÜFUNG DABEI AUCH FÜR SICH BEHALTEN.

JE **KÜNSTLERSYMBOL** DARF ER EIN KUNSTWERK PRÜFEN, DIE PRÜFUNG KOSTET EINE MÜNZE. DIESE GEHT AN DIE BANK. GEPRÜFT WERDEN DÜRFEN:

- EIGENE KUNSTWERKE
- ZUM TAUSCH ANGEBOTENE KUNSTWERKE ANDERER SPIELER
- DAS ALS NÄCHSTES ZU VERSTEIGERENDE KUNSTWERK

IST EIN KUNSTWERK ÖFFENTLICH ALS FÄLSCHUNG BEKANNT, SO WIRD ES SOFORT AUS DEM SPIEL GENOMMEN. WIRD EIN KUNSTWERK ÖFFENTLICH ALS ECHT ERKANNT WIRD DIE ZUGEHÖRIGE FÄLSCHUNG, SOFERN VORHANDEN, AUS DEM SPIEL GENOMMEN. WIRD EIN ZUM TAUSCH ANGEBOTENES KUNSTWERK ENTFERNT, SO MUSS DER BETROFFENE SPIELER SOFORT EIN ANDERES KUNSTWERK ZUM TAUSCH ANBIETEN.

DIE FELDZÜGE

IM SPIEL GIBT ES VIER FELDZÜGE. DIESE WERDEN DURCH VIER ÜBEREINANDERLIEGENDE KARTEN DARGESTELLT.

IST EIN FELDZUG ABGESCHLOSSEN (SIEHE SPIELERAKTION **ARMEE**), SO KOMMT DIE KARTE AUS DEM SPIEL UND DER NÄCHSTE FELDZUG GILT ALS AKTIV. IST DER LETZTE FELDZUG ABGESCHLOSSEN, SO ENDET DAS SPIEL (SIEHE ENDBEDINGUNGEN).



AUF JEDER FELDZUGSKARTE GIBT ES DIE FOLGENDEN SYMBOLGRUPPEN:

- 1 DER FORTSCHRITT DES AKTUELLEN FELDZUGES. JEDER TEILNEHMENDE SPIELER BESITZT HIER EINEN SPIELSTEIN. IN DER SPIELERAKTION **ARMEE** KANN DER SPIELER, SOFERN ER DIE VORAUSSETZUNGEN ERFÜLLT, SEINEN SPIELSTEIN VORRÜCKEN. SOBALD EIN SPIELER DAS LETZTE FELD ERREICHT, IST DER FELDZUG BEENDET. **JEDER SPIELER, DER AM FELDZUG TEILGENOMMEN HAT ERHÄLT EIN KUNSTWERK.** ZUSÄTZLICH GIBT ES WEITERE BELOHNUNGEN.
- 2 HIER WIRD DIE BELOHNUNG FÜR DEN SPIELER ANGEZEIGT, DER DEN FELDZUG BEENDET HAT.
- 3 DER SPIELER AUF DEM ZWEITEN PLATZ ERHÄLT DIE VORTEILE DER HIER ABGEBILDETEN SYMBOLE.
- 4 DER SPIELER AUF DEM DRITTEN PLATZ ERHÄLT DIE VORTEILE DER HIER ABGEBILDETEN SYMBOLE.

BEI GLEICHSTAND ENTSCHIEDET DER HÖHERE EINFLUSS IM PALST. IST AUCH DER STAND DERSELBE, SO ENTSCHIEDET DIE AKTUELLE SPIELERREIHENFOLGE.

DER PALAST

AUF DER SPIELTAFEL PALAST WIRD DER AKTUELLE EINFLUSS EINES SPIELERS AM HOFE ANGEZEIGT. ZUSÄTZLICH WERDEN ZWEI ZUFÄLLIGE SAMMLUNGEN ANGEFRAGT.



IN DER SPIELERAKTION PALAST WERDEN ZUERST ALLE SPIELSTEINE AUF SCHILDEN ENTFERNT. DANACH RÜCKT JEDER SPIELER DEN SPIELSTEIN SEINER FARBE WEITER.

DANN KANN SICH DER SPIELER ENTSCHEIDEN, OB ER SEINEN EINFLUSS IM PALAST GELTEND MACHEN MÖCHTE.

WIRD DER EINFLUSS DES SPIELERS IM PALAST GELTEND GEMACHT, SO WIRD EIN WEITERER SPIELSTEIN DES SPIELERS AUF DAS ENTSPRECHENDE SCHILD GESETZT. DER ZUM ZÄHLEN VERWENDETE STEIN WIRD ZURÜCK AUF DAS STARTFELD GELEGT.



SOLANGE SICH DER SPIELSTEIN AUF EINEM SCHILD BEFINDET, ALSO BIS ZUR SPIELERAKTION PALAST IN DER NÄCHSTEN RUNDE, KANN DER SPIELER DEN AUF DEM SCHILD ABGEBILDETEN VORTEIL NUTZEN.

DIE VORTEILE KÖNNEN ALSO NÜTZLICH SEIN,

- UM KARTEN AUSSPIELEN ZU DÜRFEN
- UM WAREN ODER MÜNZEN WÄHREND DER ERNTE ZU ERHALTEN
- FÜR EINEN FORTSCHRITT BEIM FELDZUG
- FÜR EINEN KÜNSTLER, ALSO EINE ZUSÄTZLICHE PRÜFUNG EINES KUNSTWERKES

SAMMLUNG

WEITERHIN WERDEN ZWEI ZUFÄLLIGE SAMMLUNGEN ANGEFRAGT. WENN EIN SPIELER WÄHREND SEINES ZUGES EINE DIESER SAMMLUNGEN AN EIGENEN KUNSTWERKEN VORZEIGEN KANN, SO ERHÄLT ER SOFORT EIN EXTRA KUNSTWERK ALS BELOHNUNG. DIE ENTSPRECHENDE SAMMLUNG KOMMT AUS DEM SPIEL UND ES WIRD (SO FERN VORHANDEN) EINE NEUE SAMMLUNG AUFGEDECKT.

Spiel Aufbau

LEGT DEN SPIELPLAN IN DIE MITTE DES TISCHES. INITIAL LIEGEN KEINE EINFLUSSMARKER AUF DEM SPIELPLAN.

AUCH DAS WARENLAGER, DER PALAST UND DIE KARTENABLAGE SOLLTEN ZENTRAL LIEGEN.

DIE MÜNZEN SOLLTEN EBENFALLS GUT ERREICHBAR SEIN.

DIE KUNSTWERKE

DIE KUNSTWERKE WERDEN JE KUNSTWERK MIT EINER ZUSÄTZLICHEN KARTE IN EINE HÜLLE GESTECKT. DIESE ZUSÄTZLICHE KARTE GIBT AN, OB DAS KUNSTWERK ECHT ODER FALSCH IST. SIEHE AUCH KAPITEL GRUNDLAGEN: DIE KUNSTWERKE.

BILDET DIE KARTENPAARE SO, DASS ES FÜR JEDES KUNSTWERK EIN ORIGINAL UND EINE FÄLSCHUNG GIBT. DANACH WERDEN ALLE KUNSTWERKE GEMISCHT.

DIE KARTEN STADT/LAND/FLUSS WERDEN AUCH JEWEILS GEMISCHT UND KOMMEN EBENFALLS AUF DIE DAFÜR VORGESEHENE FLÄCHE DER KARTENABLAGE.

DAS WARENLAGER



NOCH BESITZT KEIN SPIELER HANDELSWAREN. DAHER WERDEN NUR DIE AKTUELLEN PREISE MARKIERT. LEGT DAZU JEWEILS EINEN GELBEN PREISANZEIGER AUF OBEN ABGEBILDETEN STARTPREISE. SIEHE AUCH KAPITEL GRUNDLAGEN: DAS WARENHAUS

DER PALAST

JEDER SPIELER LEGT EINEN SPIELSTEIN SEINER FARBE AUF DAS UNTERSTE FELD IM PALAST. ES WERDEN ZWEI ZUFÄLLIGE SAMMLUNGEN AUFGEDECKT.



DIE FELDZÜGE

DIE VIER FELDZÜGE WERDEN DER SCHWIERIGKEIT NACH, ALSO NACH ANZAHL DER FELDER SORTIERT, ÜBEREINANDER ABGELEGT.



DIE SPIELERTABLEAUS

LEGT EINEN STARTSPIELER FEST. IM UHRZEIGERSINN SUCHEN SICH DIE SPIELER DANN JEWELNS EIN SPIELERTABLEAU AUS. IN GENAU UMGEKEHRTER REIHENFOLGE WERDEN DANACH BEI SPIELBEGINN DIE ERSTEN SPIELSTEINE GESETZT.

JEDER SPIELER KANN SICH NUN AUSSUCHEN, OB ER MIT DER VORDERSEITE ODER RÜCKSEITE DES SPIELERTABLEAUS SPIELEN MÖCHTE.

DANACH DECKT NUN JEDER SPIELER MIT SEINEN EINFLUSSMARKERN ALLE SEINE ERTRAGSFELDER AUF DEM SPIELERTABLEAU AB.



PRIVATSAMMLUNG

JEDER SPIELER ZIEHT EINE ZUFÄLLIGE SAMMLUNG. SOBALD EIN SPIELER ALLE ABGEBILDETEN KUNSTWERKE VORZEIGEN KANN, ERHÄLT ER EIN WEITERES KUNSTWERK ALS BELOHNUNG.



HIERBEI IST ES UNERHEBLICH, OB ES SICH BEI DEN VORGEZEIGTEN KUNSTWERKEN UM ECHTE KUNSTWERKE HANDELT.

Startaufstellung

EINFLUSS

JEDER SPIELER ZIEHT JE ZWEI KARTEN STADT, LAND UND FLUSS. DIESE DÜRFEN AUCH ANGESEHEN WERDEN.

FÜR JEDEN SPIELER WENIGER ALS FÜNF, WIRD EIN SCHWARZER EINFLUSS-STEIN AUF EIN BERLINER STADTFELD GESETZT. BEI VIER SPIELERN ALSO EINER, BEI DREI ZWEI UND BEI ZWEI SPIELERN ALLE DREI.

NUN SETZT JEDER SPIELER DER REIHE NACH JEWEILS EINEN EINFLUSS-SPIELSTEIN. ES GILT DIE UMGEKEHRTE REIHENFOLGE WIE BEI DER WAHL DER SPIELERTABLEAUS. JEDER SPIELER MUSS ALS ERSTES EIN STADTFELD BESETZEN. DANACH GELTEN DIE NORMALEN REGELN FÜR DAS EINSETZEN.

KANN ODER MÖCHTE KEIN SPIELER MEHR EINFLUSS-STEINE SETZEN, BEGINNT DAS SPIEL. SPIELER DÜRFEN ALSO AUCH KARTEN BEHALTEN.

BEISPIEL:



BESITZT EIN SPIELER ZWEI ODER DREI EINFLUSS-STEINE IN EINER REGION, SO KANN ER DIESE MIT EINEM SEINER (GROßEN) SPIELSTEINE ALS SEINE MARKIEREN.

DIE ANZAHL DER KONTROLLIERTEN REGIONEN BESTIMMT DIE ANZAHL DER AUSSPIELBAREN KARTEN.

KUNSTWERKE

JEDER SPIELER ERHÄLT VERDECKT ZWEI ECHTE UND DREI FALSCHER KUNSTWERKE ALS GRUNDSTOCK SEINER SAMMLUNG. MISCHT DANACH JEWEILS DIE FÜNF KUNSTWERKE UND ALLE VERBLIEBENEN VERDECKT. SO BESITZT JEDER SPIELER ZU BEGINN ZWEI ECHTE KUNSTWERKE, OHNE ZU WISSEN WELCHE ES SIND.

NUN KANN SICH JEDER SPIELER SEINE KUNSTWERKE ANSEHEN. EIN KUNSTWERK AUS DIESEN FÜNF WIRD VON JEDEM SPIELER AUF DAS CHARAKTERPORTRAIT DES SPIELERTABLEAUS GELEGT UND DAMIT ZUM TAUSCH ANGEBOTEN.

ZUSÄTZLICH WIRD DAS NÄCHSTE ZU VERSTEIGERNDEN KUNSTWERK AUFGEDECKT.

Die Ernte

MIT DIESER SPIELPHASE BEGINNT JEDE RUNDE. ALLE SPIELER ERHÖHEN IM WARENLAGER DEN BESTAND IHRER WAREN UM DIE AUF IHREM SPIELERTABLEAU SICHTBAREN ERTRAGSFELDER. DIES ERFOLGT DER REIHE NACH. JE WARE WIRD EIN SPIELSTEIN GELEGT. IST DAS LAGER VOLL, SO VERFÄLLT BZW. VERDIRBT DIE WARE.



DER GELBE PREISANZEIGER LÄUFT VON RECHTS NACH LINKS. DIE MÜNZSYMBOLE MARKIEREN DABEI DEN MINDESTPREIS DER WARE.

DIE ERNTE BEEINFLUSST DEN PREIS

VOR DER ERNTE	
NACH DER ERNTE	

WIRD DURCH DIE ERNTE EINES SPIELERS DER PREISANZEIGER DER WARE ERREICHT, SO VERSCHIEBT SICH DER PREISANZEIGER ENTSPRECHEND UND DIE WARE WIRD PREISWERTER.

DIE PREISE STEIGEN

HABEN ALLE SPIELER IHREN ERTRAG EINGELAGERT, SO STEIGEN DIE PREISE. HIERBEI WERDEN ALLE GELBEN PREISANZEIGER UM EIN FELD NACH LINKS VERSCHOBEN.

BEFINDET SICH DORT ABER SCHON MINDESTENS EIN STEIN EINES SPIELERS, SO VERÄNDERT SICH DER PREIS NICHT.

MÜNZERTRAG

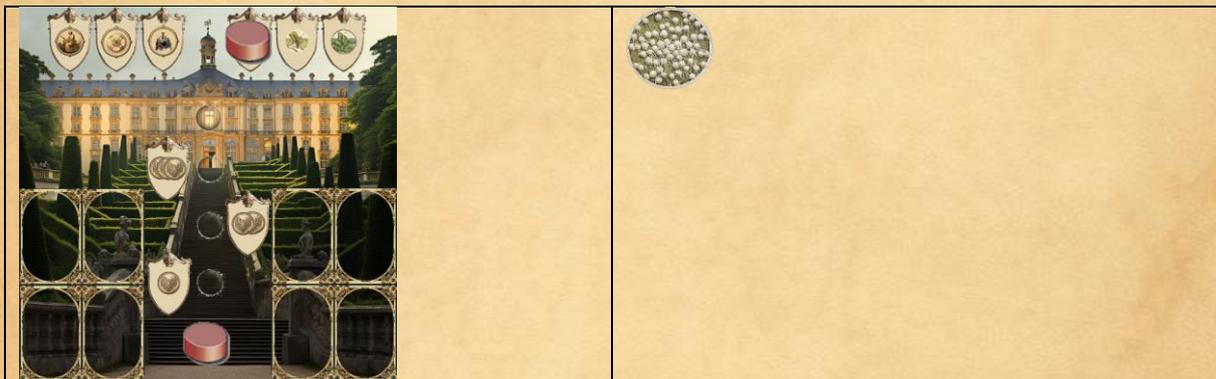
ZUSÄTZLICH ERHALTEN DIE SPIELER NUN SO VIELE MÜNZEN, WIE DIE SUMME DER AUF SPIELERTABLEAU UND AUSGESPIELTEN SYMBOLE BETRÄGT.

BEISPIEL.: ZWEI MÜNZSYMBOLE SORGEN FÜR DEN ERTRAG ZWEIER MÜNZEN



PALAST UND ERNTE

BEFINDET SICH EIN SPIELER IM PALAST AUF EINEM WARENSYMBOL, SO ERHÄLT ER EINE WARE AUS DEN KÖNIGLICHEN GÄRTEN.



PALAST UND MÜNZERTRAG

BEFINDET SICH EIN SPIELER IM PALAST AUF EINEM MÜNZERTRAG, SO ERHÄLT ER AUCH DIESEN.



Die Versteigerung



DER STARTSPIELER DER LETZTEN RUNDE GIBT ENTWEDER EIN STARTGEBOT AB ODER STEIGT AUS DER AUKTION AUS.

NUN WERDEN IM UHRZEIGERSINN DIE ANDEREN SPIELER GEFRAGT. JEDER KANN ENTWEDER AUSSTEIGEN ODER MUSS DAS AKTUELLE GEBOT ÜBERBIETEN. IM FALL, DASS NIEMAND BIETET, KOMMT DAS KUNSTWERK AUS DEM SPIEL.

AUF JEDEN FALL WIRD AM ENDE DER AUKTION EIN NEUES KUNSTWERK AUSGELEGT, WELCHES IN DER NÄCHSTEN RUNDE VERSTEIGERT WIRD.

EIN SPIELER MUSS SEIN GEBOT AUCH BEZAHLEN KÖNNEN, SONST IST ES UNGÜLTIG. DIE KOSTEN KÖNNEN WIE FOLGT BEZAHLT WERDEN:

BEZAHLUNG

- DIREKT MIT MÜNZEN
- DURCH ABLAGE VON KARTEN ZU JE
 - DREI MÜNZEN FÜR EINE STADTKARTE
 - ZWEI MÜNZEN FÜR EINE FLUSSKARTE
 - EINE MÜNZE FÜR EINE WALDKARTE
- DURCH DEN VERKAUF VON WAREN IM WARENHAUS

DER GEWINNER DER VERSTEIGERUNG LEGT DAS KUNSTWERK VOR SICH AB UND IST DER STARTSPIELER DIESER RUNDE.

Palast, Armee und Künstler

DIE WEITEREN AKTIONEN WERDEN NUR JEWEILS NACHEINANDER DURCHFÜHRT. ES BEGINNT DER SPIELER, WELCHER DIE VERSTEIGERUNG GEWONNEN HAT.

PALST

HAT DER AKTIVE SPIELER SEIT SEINEM LETZTEN SPIELZUG SEINEN EINFLUSS IM PALAST GELTEND GEMACHT, ALSO BEFINDET SICH SEIN SPIELSTEIN AUF EINEM SCHILD, SO WIRD DIESER SPIELSTEIN ENTFERNT.

NUN WIRD DER NEUE EINFLUSS ZUR AKTUELLEN STUFE HINZUGEZÄHLT:



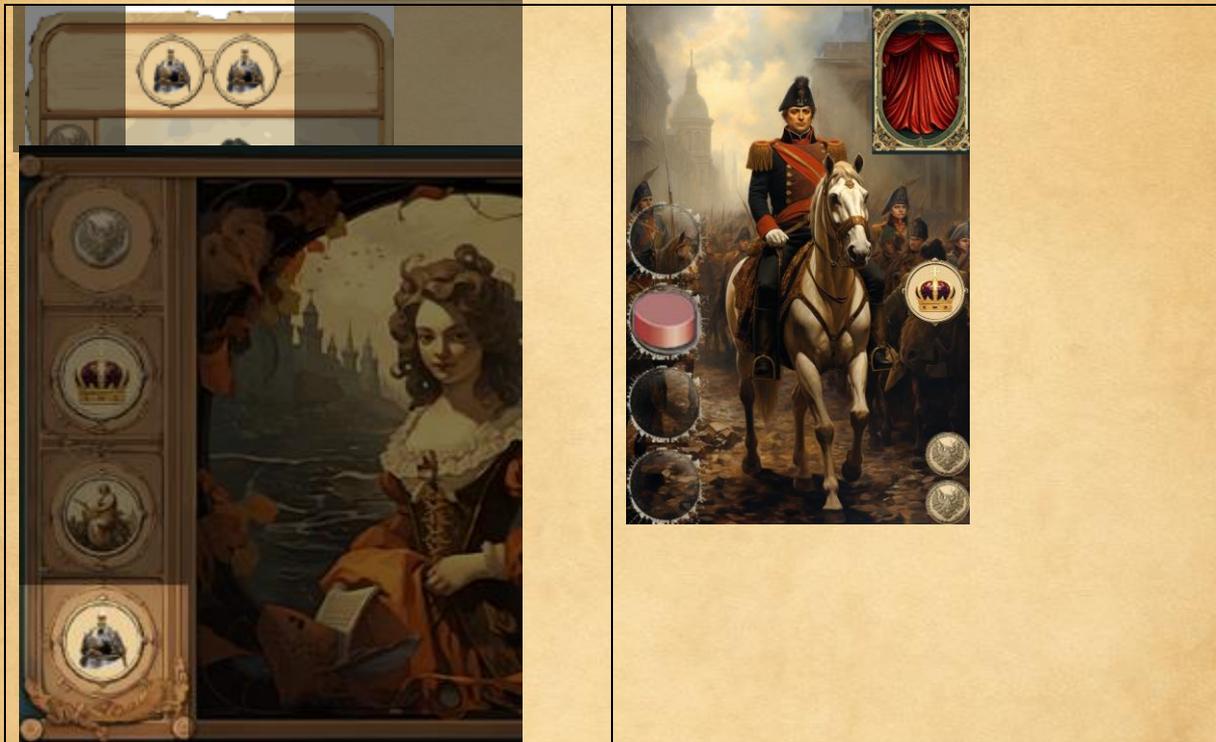
HIERBEI KANN EIN SPIELER HÖCHSTENS DIE FÜNFTE STUFE ERREICHEN. DAMIT ÜBERZÄHLIGER EINFLUSS NICHT VERFÄLLT, KANN DER SPIELER EINFLUSS GELTEND MACHEN UND MIT DEN ÜBERZÄHLIGEN STUFEN NEU BEGINNEN.



ARMEE

DER AKTIVE SPIELER RÜCKT SEINEN SPIELSTEIN AUF DEM AKTIVEN FELDZUG ENTSPRECHEND DER SUMME SEINER MILITÄRSYMBOLS WEITER. SIEHE AUCH GRUNDLAGEN: DIE ARMEE.

BEISPIEL: DER SPIELER BESITZT ZWEI ARMEESYMBOLS UND RÜCKT ZWEI FELDER VOR.



IST DAS ENDE DES FELDZUGES ERREICHT, WIRD DIESER SOFORT AUSGEWERTET UND DER NÄCHSTE FELDZUG WIRD AKTIV. ÜBERZÄHLIGES MILITÄR WIRD NICHT ÜBERTRAGEN.

PALAST UND ARMEE

BEFINDET SICH DER AKTIVE SPIELER AUF DEM ARMEE-SCHILD IM PALAST, SO ERHÄLT ER DIESE RUNDE DIE UNTERSTÜTZUNG DER KÖNIGLICHEN ARMEE.



AUSWERTUNG DES FELDZUGES

DIE DREI BELOHNUNGEN DES FELDZUGES WERDEN AN DIE SPIELER ENTSPRECHEND DER REIHENFOLGE IHRER BETEILIGUNGEN GUTGESCHRIEBEN.

JEDER SPIELER, DER AM FELDZUG TEILGENOMMEN HAT ERHÄLT EIN KUNSTWERK. ZUSÄTZLICH GIBT ES WEITERE BELOHNUNGEN.

- 1 OBEEN RECHTS AUF DER KARTE WIRD DIE BELOHNUNG FÜR DEN SPIELER ANGEZEIGT, DER DEN FELDZUG BEENDET HAT.
- 2 DER SPIELER AUF DEM ZWEITEN PLATZ ERHÄLT DIE VORTEILE DER MITTE RECHTS ABGEBILDETEN SYMBOLE.
- 3 DER SPIELER AUF DEM DRITTEN PLATZ ERHÄLT DIE VORTEILE DER UNTEN RECHTS ABGEBILDETEN SYMBOLE.

BEI GLEICHSTAND ENTSCHEIDET DER AKTUELLE EINFLUSS AM HOFE DES KÖNIGS.

HERRSCHT WEITERHIN GLEICHSTAND, SO ENTSCHEIDET DIE AKTUELLE SPIELERREIHENFOLGE.

GIBT ES NUR ZWEI SPIELER, WIRD DIE DRITTE BELOHNUNG IGNORIERT.

ERHÄLT EIN SPIELER EINFLUSS AM HOFE ALS BELOHNUNG, SO WIRD DER SPIELSTEIN DES SPIELERS, WENN MÖGLICH, SOFORT UM DIE ANZAHL ERHÖHT.

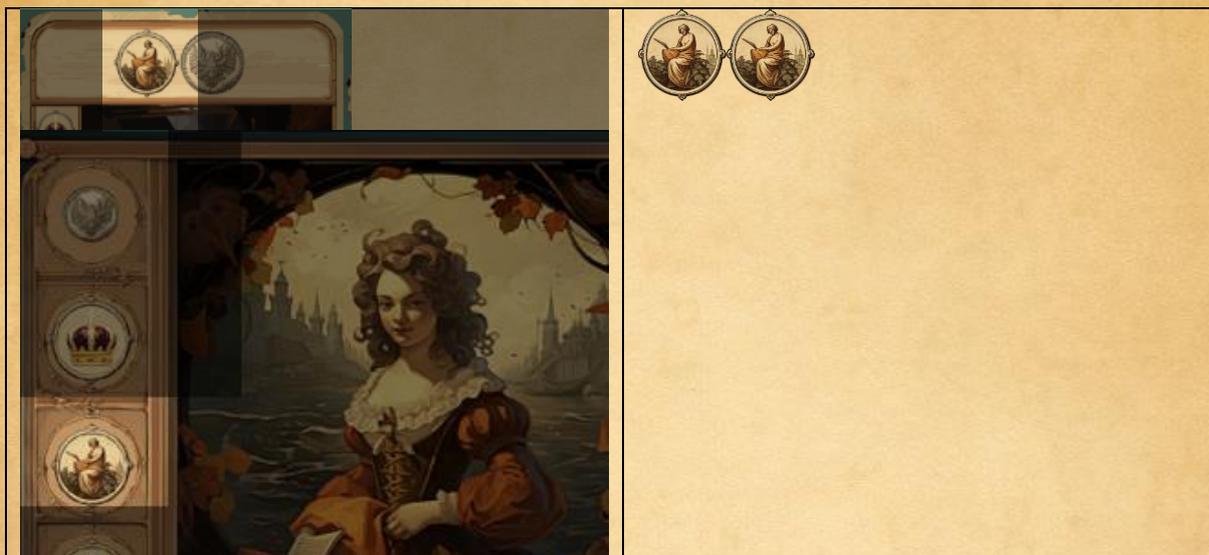
BEISPIEL:



KÜNSTLER

JE KÜNSTLERSYMBOL DARF DER SPIELER EIN KUNSTWERK PRÜFEN.



WÄHREND DER SPIELERAKTION **KÜNSTLER** DARF EIN SPIELER, SOFERN ER DIE VORAUSSETZUNGEN DAZU ERFÜLLT, DIE ECHTHEIT VON KUNSTWERKEN PRÜFEN. DER SPIELER KANN DEN BEFUND SEINER PRÜFUNG DABEI AUCH FÜR SICH BEHALTEN.

JE KÜNSTLERSYMBOL DARF ER EIN KUNSTWERK PRÜFEN, DIE PRÜFUNG KOSTET EINE MÜNZE. DIESE GEHT AN DIE BANK. GEPRÜFT WERDEN DÜRFEN:

- EIGENE KUNSTWERKE
- ZUM TAUSCH ANGEBOTENE KUNSTWERKE ANDERER SPIELER
- DAS ALS NÄCHSTES ZU VERSTEIGERENDE KUNSTWERK

KUNSTWERK IST ECHT	KUNSTWERK IST FALSCH

FÄLSCHUNG ENTTARNT

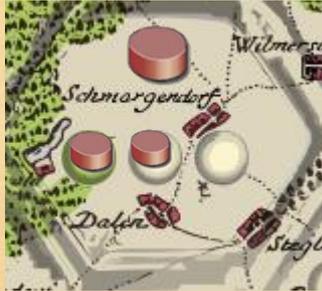
IST EIN KUNSTWERK ÖFFENTLICH ALS FÄLSCHUNG BEKANNT, SO WIRD ES SOFORT AUS DEM SPIEL GENOMMEN. WIRD EIN KUNSTWERK ÖFFENTLICH ALS ECHT ERKANNT WIRD DIE ZUGEHÖRIGE FÄLSCHUNG, SOFERN VORHANDEN, AUS DEM SPIEL GENOMMEN. WIRD EIN ZUM TAUSCH ANGEBOTENES KUNSTWERK ENTFERNT, SO MUSS DER BETROFFENE SPIELER SOFORT EIN ANDERES KUNSTWERK ZUM TAUSCH ANBIETEN.

FÜR DIE PRÜFUNG KANN AUCH DER KÜNSTLER DES KÖNIGS EINGESETZT WERDEN, SIEHE PALAST UND KÜNSTLER

Karten spielen

JEDER SPIELER KANN NUR EINE BESTIMMTE ANZAHL AKTIVER KARTEN IM SPIEL HABEN.

UND ZWAR EINE KARTE FÜR JEDE REGION AUF DEM SPIELPLAN, IN DEM DER SPIELER MINDESTENS ZWEI EINFLUSSSTEINE BESITZT. DIESE REGIONEN GELTEN ALS VOM SPIELER KONTROLLIERT.



HAT SICH DIE ANZAHL DER KONTROLLIERTEN REGIONEN VERÄNDERT, SO KANN ES SEIN, DASS DER SPIELER EINE AUSGESPIELTE KARTE SEINER WAHL ERSETZEN MUSS, UM EINE NEUE ZU SPIELEN. DIE ALTE KARTE KOMMT AUF DEN PASSENDEN ABLAGESTAPEL.

DER AKTIVE SPIELER KANN BELIEBIG KARTEN VON SEINER HAND SPIELEN. UM EINE KARTE AUSZUSPIELEN, MUSS DER AKTIVE SPIELER ZUM ZEITPUNKT DES AUSSPIELENS DIE BEDINGUNGEN AM LINKEN RAND DER KARTE ERFÜLLEN.

SIEHE AUCH **GRUNDLAGEN: DIE KARTEN.**

NACH DEM AUSSPIELEN EINER KARTE SIND DIE OBEN AUF DER KARTE ABGEBILDETEN VORTEILE SOFORT FÜR DEN SPIELER AKTIV UND KÖNNEN ZUM SPIELEN WEITERER KARTEN VERWENDET WERDEN.

BEREITS AUSGESPIELTE KARTEN WERDEN NICHT ENTFERNT, AUCH WENN DIE BEDINGUNGEN NICHT MEHR ERFÜLLT SIND.

Karten ziehen

IST DER NACHZUGSSTAPEL LEER, SO WERDEN DIE KARTEN DES ABLAGESTAPELS GEMISCHT UND BILDEN DEN NEUEN NACHZUGSSTAPEL. SIND BEIDE STAPEL LEER, WIRD KEINE KARTE GEZOGEN.

DER AKTIVE SPIELER ZIEHT FÜR ALLE FREIGELEGTE KARTENSYMBOLE AUF SEINEM SPIELERTABLEAU JE EINE PASSENDE KARTE.

BEISPIEL 1:



BEISPIEL 2:



Einfluss erweitern

ALS ERSTES WÄCHST BERLIN: DER STARTSPIELER SETZT FÜR JEDEN SPIELER WENIGER ALS FÜNF WEITERE EINFLUSS-STEINE FÜR BERLIN. BEI VIER SPIELERN ALSO EINEN, BEI DREI ZWEI UND BEI ZWEI SPIELERN DREI. UM ZU WACHSEN KANN BERLIN, SOWEIT NACH DEN ÜBLICHEN REGELN MÖGLICH, DEN EINFLUSS BELIEBIGER SPIELER VERSETZEN.

DER AKTIVE SPIELER LEGT DIE NOCH VERDECKTEN KARTEN DIREKT AUF DEN ABLAGESTAPEL, UM NEUE EINFLUSS-STEINE IN REGIONEN ZU SETZEN. ZUSÄTZLICH KÖNNEN, SOWEIT VORHANDEN, NOCH NICHT AUSGESPIELTE KARTEN VERWENDET WERDEN.

BEIM SETZEN VON NEUEM EINFLUSS GILT ES DIE FOLGENDEN REGELN ZU BEACHTEN:

- DIE KOSTEN STEIGEN JE SPALTE UM EINE KARTE. DIE ART DER KARTE IST HIERBEI EGAL. EINE STADTKARTE IST BEIM EINFLUSS ERWEITERN GENAUSO VIEL WERT WIE EINE FLUSSKARTE.

BEISPIEL: DREI FELDER KOSTEN VIER KARTEN (1+1+2)



AUCH AUF DEM SPIELPLAN GIBT ES FOLGENDES ZU BEACHTEN:

ES DARF NUR EINFLUSS AUF FELDER IN REGIONEN GESETZT WERDEN, IN DENEN ENTWEDER SCHON EIGENER EINFLUSS LIEGT, ODER WELCHE AN EINE REGION MIT EIGENEM EINFLUSS ANGRENZT.

DIE GELÄNDEFORM AUF DEM SPIELTABLEAU MUSS ZUR GELÄNDEFORM DES FELDES PASSEN.

EIN ZWEITES STADTFELD KANN NUR GESETZT WERDEN, WENN ALLE EINFLUSS-STEINE DER ERSTEN SPALTE GESETZT WURDEN. EBENSO KANN DAS DRITTE STADTFELD NUR GESETZT WERDEN, WENN ALLE EINFLUSS-STEINE DER ZWEITEN SPALTE GESETZT WURDEN



EINFLUSS ANDERER SPIELER VERTSETZEN

GEGEN ZAHLUNG VON MÜNZEN KANN DER AKTIVE SPIELER EINFLUSS ANDERER SPIELER IN EINER REGION MIT EIGENEM EINFLUSS VERTSETZEN.

HIERFÜR MUSS ALLERDINGS EINE REGION MIT GLEICHER GELÄNDEART ANGRENZEND AN DEN EINFLUSS DES ANDEREN SPIELERS FREI SEIN. FÜR DEN ANDEREN SPIELER ÄNDERT SICH DIE GELÄNDEFORM ALSO NICHT.

DER ANDERE SPIELER ERHÄLT JEWEILS FÜR FELD, LAND, FLUSS UND STADT JE EINS, ZWEI, DREI UND VIER MÜNZEN.

GELÄNDEFORM

	FELD	(GELB)
	WALD	(GRÜN)
	FLUSS	(BLAU)
	STADT	(ROT)

MÜNZEN AN DEN ANDEREN SPIELER



BEISPIEL:



Kunstwerk tauschen

AM ENDE DES ZUGES MUSS DER AKTIVE SPIELER SEIN KUNSTWERK, WELCHES ER ZUM TAUSCH ANBIETET MIT DEM AUCH ZUM TAUSCH ANGEBOTENEN EINES ANDEREN SPIELERS TAUSCHEN. DAS SO NEU ERHALTENE KUNSTWERK WIRD DER SAMMLUNG HINZUGEFÜGT. DANACH MUSS DER SPIELER WIEDER EIN KUNSTWERK ZUM TAUSCH ANBIETEN. DIES KANN, MUSS ABER NICHT DAS NEU ERHALTENE SEIN.

Endbedingungen

FOLGENDE BEDINGUNGEN BEENDEN SOFORT DAS SPIEL:

- EIN SPIELER BESITZT ZWÖLF ODER MEHR KUNSTWERKE
- DER LETZTE FELDZUG WURDE BEENDET
- ALLE REGIONEN WURDEN KOMPLETT MIT EINFLUSS BELEGT
- EIN SPIELER HAT SÄMTLICHEN EINFLUSS GELEGT
- DAS LETZTE KUNSTWERK WURDE VERSTEIGERT
- BERLIN KANN NICHT MEHR WACHSEN.

BEI ENDE DES SPIELS WERDEN ALLE KUNSTWERKE IM BESITZ DER SPIELER AUF ECHTHEIT GEPRÜFT.

DAS SPIEL HAT DERJENIGE SPIELER GEWONNEN, DER IN SEINEM WUNDERKABINETT DIE MEISTEN ECHTEN KUNSTWERKE GESAMMELT HAT.

GIBT ES EINEN GLEICHSTAND, SO GEWINNT DER SPIELER MIT DEN MEISTEN UNTERSCHIEDLICHEN KUNSTWERKEN.

