



Tolerance

Tolerance

Im 16. Jahrhundert löste sich England aus den Fesseln der päpstlichen Autorität. Im Gegensatz zu vielen anderen Ländern, die eine Reformation erlebten, wurde diese in England von den Königen vorangetrieben, die mehr Reichtum und Autorität über ihre eigenen privaten Angelegenheiten anstrebten. Die Beseitigung des päpstlichen Jochs war ein wichtiger Teil dieser Bestrebungen.

Diese Zeit brachte auch vielen kreativen Köpfen in ganz Europa die Erleuchtung und der technische und wissenschaftliche Fortschritt erblühte, gefolgt von einer toleranteren theologischen Atmosphäre.

Königin Mary I. (1516-1558) war eine gläubige Katholikin, die England um jeden Preis zum Katholizismus zurückführen und die von ihrem Vater Heinrich VIII. begonnene englische Reformation rückgängig machen wollte. Alle Untertanen der Krone wurden durch ein königliches Dekret verpflichtet, katholisch zu sein, doch die Saat der Reformation war ausgebracht und gedieh. Während ihrer fünfjährigen Regierungszeit ließ sie rund dreihundert religiöse Abweichler hinrichten, was ihr den Beinamen "Bloody Mary" einbrachte.

Königin Elizabeth I. (1533-1603), die Halbschwester Marias, galt als "toleranter" als andere Monarchen und vermied systematische religiöse Verfolgung oder die Forderung nach Bekehrung. Sie gründete eine englische protestantische Kirche, aus der später die Kirche von England hervorging, Sie wurde deren oberste Statthalterin und während ihrer langen Regierungszeit wurde den Menschen ein gewisser Spielraum für ihren Glauben eingeräumt. Elisabeth hatte keine offensichtlichen romantischen Verehrer und brachte keinen Erben hervor, was ihr den Beinamen "The Virgin Queen" einbrachte und die Herrschaft des Hauses Tudor beendete.

James I. (1566-1625) vereinigte die Königreiche England und Schottland. Da er auch Irland regierte, wurde er zum selbsternannten "König von Großbritannien und Irland". James setzte die Reformation fort und förderte die Künste in hohem Maße. Obwohl er ein friedlicher Mensch war und Religionskriege vermied, sah er sich vielen Konflikten mit dem englischen Parlament gegenüber und überlebte den Gunpowder Plot.

Überblick

Tolerance ist ein thematisches Stichspiel für drei bis fünf Spieler, das diese turbulenten Jahre nachzeichnet, in denen sich Großbritannien von der katholischen Kirche lossagte und eine neue Nationalkirche, die Kirche von England, mit dem König als Oberhaupt gründete. Die Reformation führte auch zu einer unvorhergesehenen Umverteilung von Reichtum und Land und ermöglichte das Wiederaufleben einer "Mittelschicht" von nicht adligen Kaufleuten. Für die große Mehrheit des Volkes, die Bauern, war das Leben jedoch erbärmlich, ungerecht und mit wenig Aussicht auf Besserung. Der Glaube, dass nach der harten Arbeit auf der Erde etwas Besseres auf sie wartete, war für einige der einzige Hoffnungsschimmer.

Das Spiel erstreckt sich über drei Runden, die die Regierungszeiten von Königin Mary I., Königin Elisabeth I. und König James I. umfassen, wobei jede Runde die Regierungszeit eines dieser einflussreichen Monarchen abdeckt.

Um die wechselnden religiösen Zugehörigkeiten zu markieren:

Während der Herrschaft von Mary (Runde 1) gelten alle  als .

Während der Herrschaft von Elisabeth (Runde 2) gelten alle  weder als  noch als .

Während der Herrschaft von James (Runde 3) gelten alle  als .

Während des Spiels schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Charakters mit eigenen Beweggründen und Zielen. Es gibt sieben einzigartigen fiktiven Charaktere, von denen jeder die Ideale und Ansichten repräsentiert, die zu dieser Zeit vorherrschend waren. Bertram the Balanced ist der Name für die symmetrische Rolle, die für das Basisspiel verwendet wird, bei dem alle Spieler die gleichen Ziele haben.

Die Rollenbeschreibungen findet ihr im Almanach auf der Seite 12.

Inhalt

73 Karten - je 14 für jeden Stand, 17 Opportunisten inklusive 3 Monarchenkarten und 2 -Seuchenkarten (Plague) (ihr könnt mit einer oder beiden Seuchenkarten spielen).

5 Spielertafeln, inklusive Punkteleiste (identisch für alle Spieler).

- 1 Stapel lebende Katholiken
- 2 Stapel lebende Vorherrschende
- 3 Stapel lebende Protestanten
- 4 Stapel verstorbene Katholiken
- 5 Stapel verstorbene Vorherrschende
- 6 Stapel verstorbene Protestanten
- 7 Reihenfolge der Stände
- 8 Ende der Runde



7 Rollenkarten (doppelseitig). Jede Karte hat eine Seite mit der symmetrischen Grundwertung (Bertram the Balanced). Diese ist für ein einfaches Spiel oder als Tutorial gedacht, bei dem alle Spieler die gleichen Ziele haben. Auf der Rückseite befindet sich eine einzigartige Rolle, die mehr Abwechslung für das fortgeschrittene Spiel bietet. Jede dieser Rollen hat einzigartige Wertungsziele für jede der drei Regierungszeiten und für die Endwertung des Spiels.

1 Block mit Wertungsblättern



Aufbau

Jeder Spieler nimmt sich eine Spielertafel, ein Wertungsblatt und eine Rollenkarte. Für das erste Spiel empfehlen wir, dass ihr die symmetrische Seite der Rollenkarte wählt (Bertram the Balanced). Bei späteren Spielen könnt ihr die Rollen entweder selbst wählen oder sie zufällig verteilen. Legt unbenutzte Rollen in die Spielschachtel zurück, sie werden dieses Mal nicht benötigt.

Geheime Agenden (optional): Wenn alle Spieler mit dem Spiel vertraut sind, könnt ihr eure Rollen geheim halten, damit ihr die Ziele und Pläne eurer Gegner nicht kennt. (Es steht euch natürlich frei, euch eure eigene Rollenkarte jederzeit anzuschauen.)

Aufbau der Karten

1 Religiöse Zugehörigkeit

-  Katholisch
-  Protestantisch
-  Vorherrschend

2 Rang

Wert der Karte (1-14)

3 Stand

-  Adel
-  Klerus
-  Stadtbewohner
-  Bauer
-  Opportunist

4 Frömmigkeitswert ()

5 Geldwert ()



6 Effekt / Zunftmitglied

-  Töten
-  Verurteilen
-  Bekehren
-  Steuern eintreiben
-  Frömmigkeit einsammeln
-  Zunftmitglied

Effekte, bei denen etwas MIT jemand geschieht, besitzen einen Pfeil als Hintergrund, um dies anzudeuten. Effekte, die einfach unabhängig voneinander passieren, besitzen einen rechteckigen Hintergrund.

7 Ziel des Effekts

-  /  Katholik / Protestant.

Wenn neben dem Symbol eine "1" steht, betrifft der Effekt nur 1 Karte. Steht dort keine Zahl, betrifft er ALLE Karten dieses Typs.

-  /  /  Die Karte mit dem höchsten Stand / dem meisten Geld / der höchsten Frömmigkeit.

WICHTIG: Die einzigen Karten, die das Tableau eines anderen Spielers beeinflussen können, sind die Monarchenkarten. Alle anderen Karten beeinflussen nur euer **EIGENES** Tableau.

8 Name der Karte

9 Illustration

Das Spiel

Austeilen

Legt für jede Runde die Monarchenkarten beiseite und mischt die 69 Standeskarten. Wenn ihr mit 3/4/5 Spielern spielt, zählt ihr 35/47/59 Karten ab, fügt die Monarchenkarte für die aktuelle Runde zu diesen Karten hinzu und mischt diesen Stapel. Legt den Rest der nicht verwendeten Karten bis zur nächsten Runde beiseite.

Verteilt 12 Karten an jeden Spieler (das sollten alle sein).

Runde	Monarch	Vorherrschende Religion
1	Mary I	Katholisch
2	Elizabeth I	Keine
3	James I	Protestantisch

Der Spieler, der zuletzt an einer religiösen Aktivität beteiligt war, wählt den Startspieler (er kann sich auch selbst wählen). In den folgenden Runden wählt der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten den Startspieler. Bei Gleichstand entscheidet der erste Spieler nach dem Startspieler der vorherigen Runde (im Uhrzeigersinn).

Das Spiel

Jede Runde besteht aus 12 Stichen.

Bei jedem Stich legt der Startspieler eine Karte vor. Der Stand der gelegten Karte bestimmt den Stand des Stichs. Wird ein Opportunist ausgespielt, muss der Spieler den Stand angeben, den der Opportunist repräsentiert, und dieser wird zum Stand des Stichs. Die Opportunistenkarten kann nicht als eigenständiger Stand deklariert werden, sondern es muss einer der anderen vier Stände angegeben werden.

Jeder andere Spieler, im Uhrzeigersinn, muss entweder:

- Eine Karte des gleichen Standes spielen, wenn er eine hat. Wenn er keine Karten des angespielten Standes hat, kann er eine beliebige Karte ausspielen.
- Stattdessen einen Opportunisten spielen. In diesem Fall muss er den Stand dafür angeben. Er kann den angespielten Stand wählen, ist aber nicht dazu verpflichtet.

HINWEIS: Ein Spieler darf immer einen Opportunisten spielen, auch wenn er den angespielten Stand zugeben könnte.

Die höchste Karte des angespielten Standes, einschließlich eines Opportunisten, der zum angespielten Stand passt, gewinnt den Stich.

HINWEIS: Ein Opportunist muss nicht die Farbe der angespielten Karte erhalten, aber dann kann er den Stich nicht gewinnen.

Der Gewinner des Stichs nimmt die Karten des Stichs, wendet alle am-Ende-des-Stichs-Effekte an und legt die Karten dann auf die entsprechenden Wertungsstapel um seine Spielertafel herum. ○-Karten werden standardmäßig der vorherrschenden Religion zugeordnet, d. h. sie sollten in Runde 1 auf den ♣-Stapel, in Runde 2 auf den ○-Stapel und in Runde 3 auf den †-Stapel gelegt werden. Das bedeutet, dass sich nur in Runde 2 Karten auf dem ○-Stapel befinden sollten.

Der Gewinner des Stichs ist der Startspieler für den nächsten Stich.

HINWEIS: Die in einem Stich gewonnenen Karten werden auf der Spielertafel gestapelt, so dass nur die oberste Karte von jedem Stapel für alle sichtbar ist. Ihr dürft euch nur die Karten auf eurer eigenen Tafel ansehen.

Wertung am Ende des Stichs

Nach jedem gewonnenen Stich müsst ihr alle am-Ende-des-Stichs-Effekte anwenden (siehe Erklärung der Effekte, Seite 13). Diese sollten in der Reihenfolge des Ranges abgehandelt werden, vom höchsten (14) zum niedrigsten (1). Innerhalb dieser Reihenfolge sollten Karten mit gleichem Rang in der Reihenfolge der Stände Adel (♠), Klerus (♣), Stadtbewohner (⚙), Bauern (🌿) und Opportunist (👤) behandelt werden. In diesem Fall wird der Opportunist als eigener Stand behandelt.

Keine Karte kann einen Tötungseffekt auf sich selbst anwenden, aber beim Eintreiben von Steuern oder dem Sammeln von Frömmigkeit kann die Karte sich selbst betreffen, wenn es angemessen ist.

6

Am-Ende-des-Stichs-Effekte wirken sich nur auf Karten innerhalb des Stichs aus.

Wertungsbeispiel

In einem Spiel mit vier Spielern gewinnt Marcus den folgenden Stich und muss nun die Auswirkungen der einzelnen Karten abhandeln:



Beginnend mit den höchsten Zahlen sieht sich die 10er an. Da in der Reihenfolge der Stände vor dem 🤖 liegt, kommt Preacher Gilbert zuerst dran. Gilbert versucht, einen Protestanten (†) mit der geringsten Frömmigkeit (👁) in einen Katholiken (♣) zu bekehren. Da es in diesem Stich keinen † gibt, bleibt der Effekt wirkungslos.

Als Nächstes ist der Bailiff an der Reihe: Er fordert Steuern von den vier aufgelisteten Ständen. Es gibt keine ⚙ oder 🌿, aber der Bailiff muss sich selbst als 🤖 angeben, also wird er, der andere 🤖 und der ♠ besteuert. Marcus erhält -1, plus -1, plus 3 Münzen: also insgesamt 1 Münze.

Als nächstes handelt Catherine de Medici (9) und sammelt 👁 von ♠ und 👤. Sie kassiert 6 ♣ 👁 von Preacher Gilbert und 4 ♣ 👁 von sich selbst. In Summe also 10 ♣ 👁.

Marcus notiert die gesammelten Münzen und die Frömmigkeit auf seinem Wertungsblatt.

Zum Schluss handelt Unluck (8). Sie muss die Karte mit dem höchsten 🍀-Wert töten, was die arme Catherine ist.

Hätte Unluck nicht als letzte gehandelt, hätte sie vielleicht eine Karte niedrigeren Ranges töten können, die noch nicht gehandelt hat. In diesem Fall würde die andere Karte ihren Effekt nicht ausführen können. (Dies kann manchmal taktisch sein, wenn der Effekt der anderen Karte nachteilig wäre).

Am Ende der Aktion von Unluck werden die Karten auf das Tableau von Marcus Spielertafel gelegt. Der Bailiff und Unluck kommen je nach Runde in den Bereich der Lebenden ♣, ○ oder †. Preacher Gilbert kommt in den Bereich der Lebenden ♣ und Catherine de Medici in den Bereich der verstorbenen ♣.

Jede dieser Karten bringt Marcus am Ende der Runde Siegpunkte ein, entsprechend den spezifischen Wertungsbedingungen auf seiner Rollenkarte.

Hinweis

Preacher Gilbert bekommt am Ende der Runde zusätzlich 1 Punkt ♣ 👁, nur weil er ein lebender ♣ ist.

Ebenso erhalten Bailiff und Unluck 1 ♣ 👁 in Round 1, wenn sie als katholisch gelten und 1 † 👁 in Runde 3, wenn sie als protestantisch gelten. In Runde 2 gelten sie weder als katholisch noch als protestantisch, also erhalten sie nichts. (Siehe Almanach: Vorherrschende Religion)

7

Königliche Hinrichtung am Rundenende und Wertung

Nachdem der letzte Stich gespielt und eingesammelt wurde, werden die Effekte am Ende der Runde ausgelöst und anschließend wird die Wertung am Ende der Runde vorgenommen. Dies kann für jeden Spieler einzeln geschehen, um die Genauigkeit der Wertung zu überprüfen und eine Schilderung der historischen Ereignisse zu ermöglichen, falls gewünscht. Alternativ kann es gleichzeitig durchgeführt werden, wenn die Spieler mit dem Spiel vertraut sind (dadurch wird das Spiel beschleunigt). Die Wertung wird in der auf der Spielertafel angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

Königliche Hinrichtung am Rundenende (🗡️)

Jede Monarchenkarte hat ein zusätzliches Symbol 🗡️, das ausgeführt wird, wenn der Monarch am Ende der 12 Stiche (Runde) noch am Leben ist. Der Monarch muss nun eine Karte im Tableau eines beliebigen Spielers hinrichten (töten).

Dies kann natürlich nur Karten aus der aktuellen Runde betreffen, da alle vorherigen Runden gewertet und in den Stapel zurückgelegt wurden.

Wertung am Rundenende

Jetzt werden die gesammelten Karten in eurem Tableau gewertet.

Steuern am Rundenende eintreiben (👑):

Ihr erhaltet exakt 1 👑 (NICHT den 👑-Wert der Karte) für:

Mary I: Jede Lebende Karte in eurem ♣️-Stapel.

Elizabeth I: Jede Lebende Karte in eurem 🍷-Stapel.

James I: Jede Lebende Karte in eurem 🏰-Stapel.

Dies geschieht automatisch, ohne dass ein 🏰-Symbol vorhanden sein muss.

Wenn ihr zu diesem Zeitpunkt weniger als Null 👑 habt, müsst ihr ein Darlehen aufnehmen (siehe Almanach auf den Seiten 11-12).

Frömmigkeit am Rundenende einsammeln (👁️):

Ihr erhaltet exakt 1 👁️ (NICHT den 👁️-Wert der Karte) des entsprechenden Typs für jede Lebende Karte in euren ♣️- und 🏰-Stapeln.

Dies geschieht automatisch, ohne dass ein 🏰-Symbol vorhanden sein muss.

Beispiel für die Punktevergabe bei Frömmigkeit

Marcus wird wahrscheinlich ein oder zwei weitere Stiche gewonnen haben und hat nun eine Reihe von Karten um sein Tableau herum angeordnet. 👁️-Punkte für die vier Karten aus dem vorherigen Beispiel sind 1 ♣️ 👁️ für Preacher Gilbert (nur weil ♣️ er ist). Catherine de Medici hätte ebenfalls 1 ♣️ 👁️ gegeben, wenn sie nicht bereits verstorben wäre. Der Bailiff und der Knight ergeben jeweils 1 ♣️ 👁️, wenn es Runde 1 ist, 1 🏰 👁️, wenn es Runde 3 ist, und nichts, wenn es Runde 2 ist. Dies liegt daran, dass 🍷 als die Religion des Monarchen der Runde zählt und es in Runde 2 keine vorherrschende Religion gibt.

Darlehen zurückzahlen: Ihr könnt ein Darlehen für 5 👑 zurückzahlen. (Siehe Darlehen; wird später im Almanach auf der Seite 11 erläutert).

Siegpunkte erhalten (🌟): Eure Rollenkarte zeigt an, wie viele Siegpunkte ihr nun für jede Kategorie erhaltet:

- Stände 🏰 👑 🍷 🏰 🏰
- Zunftmitglieder 🏰

Wenn ihr mindestens einen besitzt und wenn ihr die Meisten (oder gemeinsam die Meisten) besitzt.

- Tote Katholiken ♣️ und Protestanten 🏰

Zählt jeden dieser Abschnitte separat zusammen. Wenn eure gesamten am Ende eines Abschnitts kleiner als Null sind, behandelt sie als Null. 🌟 können nach keinem Wertungsabschnitt kleiner als Null sein.

Die grünen Wertungsbalken werden nur am Ende aller drei Runden verwendet (siehe unten für die Endwertung).

Neue Runde

Wenn die Wertung am Ende der Runde abgeschlossen ist und es sich nicht um die letzte Runde handelt, beginnt eine neue Runde (siehe „Austeilen“ auf S. 5).

Das Wertungsblatt

Auf dem Wertungsblatt haltet ihr euren Fortschritt fest.

1 Fortlaufende Erfassung

Fortlaufende Frömmigkeit und Geld.

Beachtet, dass ihr mit 5 👑 beginnt.

2 Fähnchen

Immer wenn eine eurer Summen ein ganzes Vielfaches von Zehn erreicht, markiert ihr das entsprechende Fähnchen als erreicht. Die Fähnchen gehen nicht verloren, wenn die Gesamtzahl anschließend unter den Wert fällt.

3 Wertungen am Rundenende

Berechnet eure Punkte für jede der Kategorien am Rundenende und markiert sie in den Kästchen für die jeweilige Herrschaft des Monarchen. Die Kästchen sind nur eine Erinnerung daran, dass ihr jetzt die entsprechenden Frömmigkeiten und Steuern sammeln solltet.

4 Endwertung

Berechnet eure Endpunkte für eure gesammelte Frömmigkeit und euer Geld anhand der Fähnchenmultiplikatoren auf eurer Rollenkarte. Zählt dann alle eure Punkte zusammen, um eine Endsumme zu erhalten.

Endwertung und Sieg

Nachdem alle drei Runden gespielt und gewertet wurden, beendet ihr das Spiel, indem ihr die Endwertung anwendet; das ist der grüne Abschnitt unten auf eurer Rollenkarte.

Ihr erhaltet zusätzliche Siegpunkte (✳) für Geld (💰) und beide Frömmigkeitswerte (👁), die der Zahl auf eurer Rollenkarte entsprechen, multipliziert mit der Anzahl der Fähnchen, die ihr auf eurem Wertungsblatt abgehakt habt (🚩, 🚩 oder 🚩) durch Erreichen von 10, 20, 30, 40, 50 und 60 Punkten. Wenn ihr 10 Punkte nicht erreicht habt, ist euer Multiplikator Null und ihr erhaltet keine Siegpunkte für diesen Teil. 69 ist die maximale Anzahl, die ihr in einem Spiel haben könnt, also ist 6 der maximale Fähnchen-Multiplikator. Addiert eure drei Fähnchen-Boni zu eurem aktuellen ✳-Gesamtwert.

Wenn ihr ein Darlehensmarker habt: - 3 ✳.

Der Spieler mit den meisten ✳ ist der Gewinner.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe an kombinierter 👁.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass immer noch ein Unentschieden besteht, ist es ein gemeinsamer Sieg.

Credits

Spieldesign: Ren Multamäki

Spielentwicklung: Family Multamäki

Grafisches Design: Tony Cotterill

Symbol Design: Jonathan Hernández Romero

Ein besonderen Dank geht an das Cleveland Museum of Art für die hochmoderne Sammlung an Kupferstichen.

Almanach

Darlehen

Wenn euer 💰 am Ende eines beliebigen Wertungsabschnitts, einschließlich der Wertung am Ende des Stichs, unter Null fällt, müsst ihr einen Kredit aufnehmen. Um dies anzuzeigen, nehmt ihr eine Darlehenskarte und setzt euer 💰 auf 1.

Ihr dürft nur eine Darlehenskarte pro Runde nehmen, egal wie verschuldet ihr seid. Wenn ihr mindestens eine Darlehenskarte habt, kann euer 💰 nicht unter Null fallen.

Wenn ihr die Darlehenskarte(n) zurückgeben wollt, müsst ihr 5 💰 pro Darlehenskarte zurückzahlen, und zwar in einer späteren Wertungsphase am Ende der Runde. Ihr könnt auch mehrere auf einmal zurückzahlen.

Wenn ihr am Ende des Spiels noch eine Darlehenskarte habt, zieht ihr 3 ✳ von eurer Endpunktzahl ab.

Vorherrschende Religion (○)

Jeder Monarch unterstützt eine vorherrschende Religion. Jede Karte mit dem Symbol für die vorherrschende Religion (○) ist standardmäßig die Religion der Runde, d.h. ✚ für Runde 1 und ✚ für Runde 3. Dies gilt in jedem Fall, auch bei der Wertung. Wenn ihr also eine ○ Karte zu eurem Tableau hinzufügt, solltet ihr sie dem entsprechenden Abschnitt für die Religion der Runde hinzufügen.

In Runde 2, Elisabeth I., gibt es keine starke religiöse Ausrichtung, so dass ○-Karten als Karten ohne religiöse Zugehörigkeit gelten und in diesem Fall dem entsprechenden Abschnitt des Tableaus hinzugefügt werden.

Bekehrte Karten **heben jedoch jede religiöse Zugehörigkeit auf**, einschließlich der vorherrschenden Religion.

Rollenbeschreibungen

Ned ist ein gläubiger Protestant aus einer Kaufmannsfamilie. Er versucht, Kontakte zu den Adligen zu knüpfen, ist sich aber bewusst, dass die Zukunft bei den Zünften liegt. Ned ist kein gewalttätiger Mann, ist aber dennoch bereit, zu extremen Maßnahmen zu greifen, um die Ausbreitung des Katholizismus einzudämmen.

Pierre ist ein Adliger mit streng katholischen Ansichten. Er sieht sich in der Lage, mit jedem toten Protestanten Gottes gutes Werk zu tun. Für ihn sind die Zünfte ein unerwünschter Liberalismus und er zieht es vor, sich auf den konservativen Adel zu verlassen.

George entstammt einem bäuerlichen Adelsgeschlecht von eifrigen Katholiken. Er sieht den Wert der Bauern als Handelsware. Da sich protestantische Ansichten ausbreiten, bietet der Klerus willkommene Erlösung und Absolution an. Er ist bereit, alles zu tun, um den päpstlichen Glauben vor Ketzern zu schützen.

Juba hat sich aus der Sklaverei freigekauft und mit mühsamer Arbeit ein kleines Handelshaus aufgebaut. Als Heide schert er sich nicht um die feinen Unterschiede des Glaubens, doch die protestantischen Ansichten, die den freien Handel erlauben, liegen ihm näher. Er sieht, dass die Bürger und die Zünfte die Zukunft der Welt sind und dass Tod und Gewalt so weit wie möglich vermieden werden.

Margaret ist ein adliger Spross mit katholischen Ansichten. Sie ist eine gütige Seele, die niemanden töten will und den Wert eines jeden Glaubens erkennt. Sie hat kein Interesse an weltlichen Besitztümern, sondern zieht es vor, den Bedürftigen zu helfen - alles zur Unterstützung des Glaubens.

Gregory der Yeoman, ist ein Bauer aus einer ländlichen Gegend. Er mag es nicht, Menschen mit höherem Status zu vertrauen und glaubt, dass man sich nur auf seine Verwandten und die Landbevölkerung verlassen kann. Er versucht, das Gesetz und die vorherrschende Religion zu befolgen, aber er zieht es vor, sein Vertrauen in greifbare Dinge zu setzen: Geld. Der Glaube verschafft einem vielleicht einen besseren Platz im Himmel, aber nur Geld sorgt für Essen auf dem Tisch mitten im Winter.

Patchwork ist der Dissident, der diejenigen vertritt, die zu gesetzlosen Handlungen gezwungen waren, um sich zu erhalten. Jeder Tod ist für diesen Straßenräuber eine Quelle des Gewinns. Wenn er sich mit den Gilden verbündet, sinkt die Wahrscheinlichkeit, erwischt zu werden, aber zu viele Verbindungen können gefährlich sein.

Bertram the Balanced (für das symmetrische Grundspiel) folgt dem von der Krone gebilligten Glauben und unterstützt nur staatlich sanktionierte Gewalt. Während Marias Herrschaft sind starke bäuerliche Unterstützung und schwache Zünfte erwünscht. Während Elisabeths Herrschaft ist der Adel der Schlüssel, aber auch die mächtigsten Gilden haben ihren Nutzen. Und während James regiert, liegt der Schwerpunkt auf der Stärke der Zünfte..

Erklärung der Effekte

HINWEIS: Jeder Effekt, der auf eine "höchste" oder "niedrigste" Karte abzielt, zielt auf alle Karten, die in dieser Position gleichauf liegen.

Königliche Hinrichtung (): Dieser Effekt am Ende der Runde zielt auf eine Karte auf dem Tableau eines beliebigen Spielers und tötet sie. Nur die Monarchen haben diesen Effekt.

Steuern eintreiben (): Sammelt den -Wert jeder lebenden Karte im Stich, die den angegebenen Typ hat. Wenn auf der Karte kein bestimmter Typ angegeben ist, sammelt von ALLEN lebenden Karten im Stich. Beachtet, dass einige  negative Zahlen haben (der Klerus ist der Meinung, dass sie bezahlt werden müssen!)

Frömmigkeit sammeln (): Sammelt den -Wert jeder lebenden Karte im Stich, die den angegebenen Typ hat. Wenn auf der Karte kein bestimmter Typ angegeben ist, sammelt von ALLEN lebenden Karten in diesem Stich. Ihr müsst zwischen   und   unterscheiden und sie getrennt werten, je nachdem, von welcher Karte sie stammen. Karten ohne Religion, wie z. B.  aus der Regierungszeit von Elisabeth I., zählen nichts.

Verurteilen (): Zielt auf die Karte der angegebenen Religion mit der niedrigsten . Wenn die  niedriger ist als die  der verurteilenden Karte, wird das Ziel getötet. Wenn der -Wert gleich oder höher ist, gibt es keinen Effekt.

Bekehren (): Zielt auf die Karte der angegebenen Religion mit der niedrigsten . Wenn die  niedriger ist als die  der konvertierenden Karte, wird das Ziel bekehrt. **Töten** (): Tötet die angegebene Anzahl von Karten (und legt sie in den unteren Friedhofsbereich der Spielertafel). Wenn auf der Karte kein bestimmter Typ angegeben ist, wird eine beliebige Karte getötet.

Nummer (1): Gibt die Anzahl der betroffenen Karten an. Wenn es keine Zahl gibt, sind ALLE relevanten Karten betroffen. WENN es keine relevanten Karten gibt, gibt es keinen Effekt.

Bei der Suche nach dem "höchsten Wert" oder dem "niedrigsten Wert" werden nur lebende Ziele überprüft. Wenn es in eurem Friedhofsbereich einen höheren Wert gibt, wird dieser ignoriert.

Zusammenfassung der Karteneffekte

Nicht aufgeführte Karten haben keine Auswirkungen.

Adelige

- 1 Lawyer: Treibe Steuern (💰) von allen Karten mit der Religion des aktuellen Monarchen ein
- 2 Executioner: Sammle Frömmigkeit (👁️) von Adligen (🛡️) und Bauern (🌿)
- 4 Standard Bearer: Treibe Steuern (💰) vom Klerus (👤) und Stadtbewohnern (🛞) ein
- 5 Humble Alain: Töte (💀) alle Katholiken (✝️)
- 6 Guy Fawkes: Töte (💀) alle Protestanten (✚)
- 8 Valiant Knight: Töte (💀) einen Adligen (🛡️) oder Bauern (🌿)
- 9 Catherine de Medici: Sammle Frömmigkeit (👁️) von Adligen (🛡️) und Klerus (👤)
- 10 Earl Cecil: Treibe Steuern (💰) von Adligen (🛡️) und vom Klerus (👤) ein
- 11 Duke of Guise: Töte (💀) EINEN Protestanten (✚) deiner Wahl
- 12 Francis II: Treibe Steuern (💰) von Protestanten (✚) ein
- 13 Gaspard de Coligny: Töte (💀) EINEN Katholiken (✝️) deiner Wahl
- 14 Henry of France: Treibe Steuern (💰) von jeder Karte ein

Klerus

- 1 Vicar Filemon: Bekehre (👏) den Protestanten (✚) mit der geringsten Frömmigkeit zum Katholiken (✝️)
- 2 Vicar Longleaf: Bekehre (👏) den Katholiken (✝️) mit der geringsten Frömmigkeit zum Protestanten (✚)
- 3 Vicar Penance: Verurteile (⚖️) den Katholiken (✝️) mit der geringsten Frömmigkeit
- 4 The Hermit: Bekehre (👏) den Protestanten (✚) mit der geringsten Frömmigkeit zum Katholiken (✝️)
- 5 Vicar Bottomsly: Sammle Frömmigkeit (👁️) von Protestanten (✚)
- 6 Father Crossroad: Sammle Frömmigkeit (👁️) von Katholiken (✝️)
- 7 Father Highhall: Verurteile (⚖️) den Protestanten (✚) mit der geringsten Frömmigkeit
- 8 Father Eggert: Bekehre (👏) den Katholiken (✝️) mit der geringsten Frömmigkeit zum Protestanten (✚)
- 9 Father Humbolt: Verurteile (⚖️) den Protestanten (✚) mit der geringsten Frömmigkeit
- 10 Preacher Gilbert: Bekehre (👏) den Protestanten (✚) mit der geringsten Frömmigkeit zum Katholiken (✝️)
- 11 Preacher Lamb: Sammle Frömmigkeit (👁️) von einer Karte deiner Wahl
- 12 Bishop Marcus: Treibe Steuern (💰) vom Klerus (👤) und Stadtbewohnern (🛞) ein
- 13 Cardinal Charles: Treibe Steuern (💰) von Stadtbewohnern (🛞) und Opportunisten (👑) ein

14

- 14 Pope Leo: Treibe Steuern (💰) und Frömmigkeit (👁️) von allen Karten ein

Stadtbewohner

- 6 Apothecary: Ein Zunftmitglied (🏪)
- 8 Alluring Witches: Sammle Frömmigkeit (👁️) von Adligen (🛡️) und Bauern (🌿)
- 9 Carpenter: Ein Zunftmitglied (🏪)
- 10 Innkeeper: Ein Zunftmitglied (🏪)
- 11 Master Tailor: Ein Zunftmitglied (🏪)
- 12 Merchant Lord: Ein Zunftmitglied (🏪)
- 13 Merchant Matriarch: Treibe Steuern (💰) von Adligen (🛡️) und vom Stadtbewohnern (🛞) ein
- 14 Mayor: Treibe Steuern (💰) von Stadtbewohnern (🛞) und Opportunisten (👑) ein

Bauern

- 9 Ploughman : Sammle Frömmigkeit (👁️) von Bauern (🌿)
- 10 Parish Priest : Sammle Frömmigkeit (👁️) von jeder Karte
- 12 Village Reeve : Treibe Steuern (💰) von Bauern (🌿) ein
- 13 Elder Council : Sammle Frömmigkeit (👁️) von Adligen (🛡️) und Bauern (🌿)
- 14 Manor Lord : Treibe Steuern (💰) von Bauern (🌿) ein

Opportunisten

- 1 Plaguebearer : Töte (💀) eine Karte deiner Wahl
- 2 Tax Collector : Treibe Steuern (💰) von Adligen (🛡️) und vom Klerus (👤) ein
- 3 Satyr : Töte (💀) die Karte mit dem höchsten Standeswert (👑)
- 4 Medical Scholars : Sammle Frömmigkeit (👁️) von jeder Karten
- 5 Unluck : Töte (💀) die Karte mit dem höchsten Geldwert (💰)
- 6 Bailiff : Treibe Steuern (💰) von allen Karten *außer* dem Klerus (👤) ein
- 7 Witch Hunters : Töte (💀) EINEN Katholiken (✝️) deiner Wahl
- 8 Bandits : Töte (💀) Einen Stadtbewohner (🛞) deiner Wahl
- 9 Ravisher : Töte (💀) die Karte mit der höchsten Frömmigkeit (👁️)
- 10 Bailiff : Treibe Steuern (💰) von allen Karten *außer* dem Klerus (👤) ein
- 11 Inquisition : Töte (💀) EINEN Protestanten (✚) deiner Wahl
- 12 Courier : Treibe Steuern (💰) von Stadtbewohnern (🛞) und Bauern (🌿) ein
- 13 Flagellants : Verliere 2 Frömmigkeit von beiden Wertungen
- 14 (alle drei Monarchen) : Königliche Hinrichtung (🔪) . Töte eine Karte deiner Wahl in einem Tableau eines beliebigen Spielers.

15



Hieronymus boltz