

Ohne Furcht und Adel

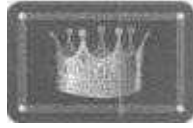
von Bruno Faidutti, für 2 - 7 Spieler ab 10 Jahren



65 Bauwerkkarten
20 grüne, 12 gelbe, je 1 rote,
blaue und lila Karten



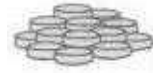
8 Charakterkarten



**1 Kronenkarre mit
Standfuß**



7 Übersichtskarten



30 Goldstücke

Der Nebel legt sich über die vom Morgentau bedeckten Felder, die Sonne zeigt bereits am Horizont ihr Antlitz und erhellt die fruchtbaren Ebenen. Durch die Nebelschwaden kann man sie sehen, die tapferen Recken, die sich aufmachen, das Land zu befreien und es in voller **Schönheit** erblühen zu lassen. Keiner ahnt die wahren Gründe und Intrigen, die hinter all dem stehen. Wie Marionetten werden die Edelleute des Landes dazu missbraucht, den Interessen der zwielichtigen Helden zu dienen...

(5. Buch des Stadtschreibers Junan, 13. Hornung 1478)

Ziel des Spiels

Jeder Spieler* versucht, mit der Auslage von acht möglichst wertvollen Bauwerkkarten seine eigene Stadt zu errichten. Hierzu schlüpfen die Spieler immer wieder in die Rolle anderer Charaktere, um sich deren Vorteile zu Nutzen zu machen.

Vorbereitung

Die Kronenkarre wird auf den Standfuß gesteckt. Der älteste Spieler wird in der ersten Runde zum König ernannt und stellt als Zeichen seiner Würde die Kronenkarre vor sich auf. Zwei Spieler mischen in gerenderten Stapeln die Bauwerk- und Charakterkarten, die beiden Stapel werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt, daneben kommen die 30 Goldstücke.

Dann nimmt sich jeder Spieler:

- 4 Bauwerkkarten vom verdeckten Stapel
- 2 Goldstücke aus der Tischmitte
- 1 Übersichtskarte

Die Karten

1) Die Bauwerkkarten

Ziel des Spiels ist es, mit der Auslage seiner Bauwerkkarten möglichst viele Punkte zu erzielen. Eine Bauwerkkarte auszuliegen kostet Geld und bringt Punkte,

Kosten und Punkte einer jeweiligen Bauwerkkarte sind identisch und an der Anzahl der aufgedruckten Goldstücke erkennbar.



Jede Bauwerkkarte ist einer bestimmten Farbe zugeordnet:

Gelb - bringt zusätzliches Gold für den König
Blau - bringt zusätzliches Gold für den Prediger
Grün - bringt zusätzliches Gold für den Händler
Rot - bringt zusätzliches Gold für den Söldner
Violett - bringt kein zusätzliches Gold für einen bestimmten Charakter.
Die violetten Bauwerkkarten sind durchschnittlich teurer und wertvoller als die Bauwerkkarten der vier anderen Farben. Der aufgedruckte Text verleiht dem Spieler einen besonderen Vorteil, der eine solche Karte ausliegen hat. Dieser Vorteil kann jede Runde genutzt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist.

2) Die Charakterkarten

Jede der acht Charakterkarten bietet besondere Eigenschaften, die weiter unten erklärt werden.

Ablauf einer Runde (für 4-7 Spieler)

(Die Änderungen bei 2 und 5 Spielern finden Sie am Ende dieser Anleitung).

Der König ist Starrspieler- Er mischt die Charakterkarten und legt je nach Spielerzahl 0-2 Karten offen in die Tischmitte:

Spielerzahl	Offene Karten
4	2
5	1
6-7	0

Befindet sich der „König“ unter den offenen Karten, wird an seiner Stelle eine andere Karte aufgedeckt und der „König“ wieder untergemischt.

Nach dem Aufdecken sieht sich der König die oberste Charakterkarte an und legt sie verdeckt in die Tischmitte.

Aus dem Rest sucht er eine Charakterkarte aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die verbleibenden Karten reicht er verdeckt an den linken Nachbarn weiter, der nun ebenfalls eine Karte auswählt, vor sich ablegt und die Karten weiterreicht. Für den letzten Spieler bleiben 2 Karten. Eine davon behält er und legt die andere verdeckt in die Tischmitte.

(Sonderfall: Bei 7 Spielern erhält der Letzte nur 1 Karte vom vorhergehenden Spieler. Er nimmt nun die vom König zu Beginn verdeckt abgelegte Karte hinzu. Aus diesen beiden wählt er eine aus und legt die andere verdeckt in die Tischmitte.)

Anschließend ruft der König nacheinander die Charaktere in der **auf der Übersichtskarte angegebenen Reihenfolge** auf. Hat ein Spieler den aufgerufenen Charakter gewählt, muss er sich zu erkennen geben, die Karte aufdecken und seinen Zug ausführen. Die Karte wird danach in die Tischmitte abgelegt. Melder sich kein Spieler zu Wort- weil sich der Charakter unter den abgelegten Karten befindet oder weil der Charakter gemeuchelt wurde -, ruft der König den nächsten Charakter auf.

Sind alle acht Charaktere aufgerufen, beginnt eine neue Runde.

Ablauf eines Charakterzuges

Hat sich ein Charakter zu erkennen gegeben, beginnt sein Spielzug:

- Er nimmt sich 2 Goldstücke **oder**
- Er nimmt sich 2 Bauwerkkarten vom verdeckten Stapel. **Eine** davon behält er und nimmt sie auf die Hand, die andere legt er auf den Ablagestapel.
- Anschließend **darf** er 1 Bauwerkkarte aus der Hand vor sich auf den Tisch legen und seine Stadt weiterbauen. Er zahlt die auf der Karte angegebene Anzahl Goldstücke in die Tischmitte (Kasse).

Beispiel:



Die Kirche wurde ausgelegt.
Der Spieler muss 2 Goldstücke
in die Kasse zahlen-

- Er darf während seines Zuges **jederzeit** seine Charaktereigenschaft einsetzen- Er darf Jede Eigenschaft nur einmal pro Zug einsetzen (siehe auch: Drei Beispiele zu den Charaktereigenschaften auf der nächsten Seite).

Die 8 Charaktereigenschaften

1) Meuchler



Er benennt einen Charakter, den er in dieser Runde meucheln will. Wird der ausgewählte Charakter aufgerufen, gibt dieser sich **nicht** zu erkennen und darf in dieser Runde auch keine Aktion durchführen. Hat der Meuchler beispielsweise den Händler ausgewählt, setzt der Händler diese Runde aus.

2) Dieb



Er benennt einen Charakter, den er in dieser Runde bestehlen will. Er darf nicht den Meuchler oder den gemeuchelten Charakter wählen.

Wird der ausgewählte Charakter aufgerufen, gibt er sich zu erkennen und muss dein Dieb sofort sein gesamtes Gold übergeben. Hat der Dieb beispielsweise den Prediger ausgewählt, muss der Prediger dem Dieb seinen gesamten Vorrat an Goldstücken übergeben. Das Gold, das der bestohlene Charakter im Laufe seines Zuges erhält, darf er behalten.

3) Magier



Er darf entweder

- seine Handkarten mit den Handkarten eines Mitspielers tauschen (dies können auch unterschiedlich viele Karten sein), **oder**

- eine beliebige Anzahl Handkarten auf den offenen Ablagestapel legen und die gleiche Anzahl Bauwerkkarten nachziehen.

4) König



Er erhält die Kronenkarte und übernimmt folgende Rechte und Pflichten: Rechte: Er ist in der nächsten Runde Startspieler- Pflichten: Nachdem er seinen Zug gemacht hat, ruft er die weiteren Charaktere auf.

Der König erhält 1 Goldstück für jede gelbe Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.

Gibt sich kein neuer König zu erkennen (weil seine Karte verdeckt abgelegt oder sein Charakter gemeuchelt wurde), bleibt der bisherige König im Amt und behält auch weiter die königlichen Rechte und Pflichten.

Sonderfälle:

- Wird der König gemeuchelt, bleibt der amtierende König bis zum Ende der Runde im Amt, Zu Beginn der nächsten Runde wechselt die Kronenkarte zum in der Runde zuvor gemeuchelten König.
- Ist die Königskarte abgelegt worden, bleibt der amtierende König auch in der nächsten Runde im Amt.

5) Prediger



Seine Bauwerkkarten können vom Söldner nicht entfernt werden.

Der Prediger erhält 1 Goldstück für jede blaue Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.

6) Händler



Er erhält 1 Goldstück.

Der Händler erhält 1 Goldstück für jede grüne Bauwerkkarte, die er ausliegen hat,

7) Baumeister



Er erhält 2 Bauwerkkarten. Der Baumeister darf in seinem Zug bis zu 3 Bauwerkkarten auslegen. So kann der Baumeister beim Spielende mit seinem letzten Zug auch mehr als 8 Karten ausliegen haben.

8) Söldner



Er darf eine Bauwerkkarte eines Mitspielers entfernen. Karten, die nur 1 Goldstück wert sind, darf er kostenlos entfernen. Für andere Bauwerkkarten zahlt er 1 Goldstück weniger als sie den Besitzer gekostet hat. Das Gold kommt in den allgemeinen Vorrat. Hat er eine Bauwerkkarte entfernt, legt er sie auf den Ablagestapel. Der Söldner darf auch Bauwerke bei gemeuchelten Charakteren zerstören. Er darf aber keine Stadt angreifen, die bereits aus 8 oder mehr Bauwerkkarten besteht. Der Söldner erhält 1 Goldstück für jede rote Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.

Bitte beachten: Zusätzlich zu diesen Eigenschaften kann sich Jeder Charakter Gold oder Karten nehmen und ein Bauwerk errichten (siehe Übersichtskarte: „Ablauf eines Zuges“),

Drei Beispiele verdeutlichen den Einsatz der Charaktereigenschaften

- Der Händler hat zu Beginn seines Zuges: 0 Gold, 1 Kontor auf der Hand (grün Kosren 3 Gold) und unter weiteren Bauwerken auch 2 grüne ausliegen- Er spielt in dieser Reihenfolge; Er nimmt 1 Gold (Eigenschaft des Händlers) + 2 Gold (Einkommen, das jeder erhält); dann legt er für 3 Gold das Kontor aus; zuletzt kassiert er für die 3 grünen Bauwerke in seiner Stadt 3 Gold.
- Oder er spielt**
Er nimmt 1 Gold (Eigenschaft des Händlers) + 2 Gold (für seine 2 bereits ausliegenden grünen Bauwerke) + 1 Karte (anstatt des Einkommens); nun legt er für 3 Gold das Kontor aus.
Somit hätte er am Schluss kein Gold aber 1 Karte auf der Hand.

- Der Magier hat zu Beginn seines Zuges: 2 Gold, 1 Schloss auf der Hand (Kosten 4 Gold). Er spielt; Er nimmt 2 Gold (Einkommen, das er erhält); dann legt er für 4 Gold das Schloss aus (Jeder Charakter kann 1 Bauwerk auslegen); dann tauscht er die 0 Karten auf seiner Hand mit einem Mitspieler, der z.B. 3 Handkarten besitzt (Eigenschaft des Magiers), Am Schluss hat er 3 Karten auf der Hand und der Mitspieler 0.

Spielende & Sieger

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 8 oder mehr (nur beim Baumeister möglich) Bauwerke ausliegen hat.

Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Jeder Spieler erhält nun folgende Punkte:

- Alle Punkte aller Bauwerkkarten in seiner Stadt.
- 3 Punkte, wenn der Spieler Bauwerkkarten in allen 5 unterschiedlichen Farben ausliegen hat.
- 4 Punkte für denjenigen Spieler, der zuerst 8 Bauwerkkarten ausliegen hat
- 2 Punkte für diejenigen Spieler, die anschließend ebenfalls 8 Bauwerkkarten ausliegen,

Das Gold und die Handkarten bringen keine Punkte.

Gewinner ist derjenige Spieler, der die meisten Punkte erzielen kann. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte allein mit seinen Bauwerkkarten sammeln kann,

Änderungen für 2 und 3 Spieler

2 Spielern A (der ältere Spieler) wird König und erhält die Kronenkarte- Er mischt die 8 Charakterkarten, sieht sich die oberste an und legt sie verdeckt in die Tischmitte, Bleiben 7 Karten- Davon nimmt sich A 1 Karte und gibt 6 weiter, B nimmt sich 1 Karte und legt 1 weitere verdeckt in die Tischmitte. Bleiben 4 Karten, die er an A weiterreicht. A nimmt sich wieder 1 Karte, legt eine weitere ab und reicht B 2 Karten. B nimmt 1 Karte auf die Hand und legt die letzte Karte verdeckt in die Tischmitte. Jeder Spieler hat nun 2 Charaktere, A als König beginnt die Charaktere aufzurufen.

3 Spieler: A (der älteste Spieler) wird König und erhält die Kronenkarte. Er mischt die 8 Charakterkarten, sieht sich die oberste an und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Bleiben 7 Karten, Davon nimmt sich A 1 Karte und gibt 6 an B weiter. B nimmt sich 1 Karte und gibt 5 Karten an C weiter- C nimmt sich 1 Karte und gibt 4 an A usw.

C als Letzter erhält 2 Karten, nimmt sich 1 Karte und legt die letzte verdeckt in die Tischmitte, Jeder Spieler hat nun 2 Charaktere. A als König beginnt die Charaktere aufzurufen.

Spielablauf: Das Spiel läuft genauso wie bei 4-7 Spielern: Der König ruft die Charaktere in der vorgegebenen Reihenfolge auf Jeder Spieler ist nun allerdings zweimal pro Runde am Zug und kann dies taktisch nutzen, indem er etwa die Einnahmen seines ersten Charakters spart, um mit dem nächsten ein teures Bauwerk zu errichten,

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Autor bei Nadine Bernard, Pascal Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo & Muriel Sitruk, Brent & Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Nathalie Gregoire, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Herve Marty, Bernard Meendiburu Helene Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallieres, Jean-Marc Paniy, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov, Irene Villa, Alan Moon und den Teilnehmern seines 10. Gathering of friends.

Illustration: Julien Delval, Florence Magnin, Jean-Louis Mourier

Grafik: Cyrille Daujean

Autor und Verlag bedanken sich bei der Firma Adlung-Spiele (Remseck) und dem Autor Marcel-Andre Casasola Merkle für die freundliche Genehmigung, das Verreilungselement aus dem Spiel VERRÄTER (© 1998) verwenden zu dürfen.



© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder
per Post: Hans im Glück Verlag
Birnaerstr. 15
80809 München
Fax:089/302336

Varianten und Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage:
<http://www.hans-im-glueck.de>