

Phase 1: Einkommen

2 Denar je Spieler + 1 je Wohngebäude (grün) + 1 Bibliothek (blau) + 2 Hotel (blau)

Phase 2 (in Spielerfolge – neben Schloss, bis alle gepasst haben):

Je 1 Arbeiter setzen:

- nur auf leere Gebäude (außer Wirtshaus, Ställe*, Schloss* - * = max. 1 Arbeiter pro Spieler),
- nie auf unbebaute Felder, Wohnhaus (grün), Prestigebau (blau)!

Auf **Spezialgebäude** (vor der Brücke), **neutrale Gebäude** (rosa Plättchen), **feststehende Gebäude** (hinter der Brücke): Kosten siehe Brücke (niedrigstes freies Feld)

Gebäude eines fremden Spielers: Kosten siehe Brücke; Besitzer erhält 1 Prestigepunkt

Eigenes Gebäude: Kosten: 1 Denar, kein Prestigepunkt.

Schloss: Kosten siehe Brücke; Platzierung in numerischer Folge.

Passen: Marker auf Feld unter Brücke; der erste Passer erhält 1 Denar aus der Bank.

Phase 3: Spezialgebäude aktivieren (in Reihenfolge Spielplan = Gebäude VOR der Brücke)

Tor: Arbeiter kostenlos auf anderes freies Gebäude versetzen (fremder Besitzer erhält Prestigepunkt).

Kontor: Kassiere 3 Denar aus der Bank.

Händlergilde: Darf Vogt kostenlos 1-3 Felder vor oder zurück setzen.

Turnierplatz: Zahle 1 Denar + 1 Tuch und erhalte 1 Gunst des Königs.

Ställe: Andere Spielerreihenfolge für nächste Runde (sofort neben Schloss markieren).

Wirtshaus: Vom linken auf das rechte Feld versetzen (ggf. verdrängen); wer dort steht, zahlt immer nur 1 Denar für Einsatz eines Arbeiters (Brücke bleibt unberücksichtigt).

Phase 4: Vogt versetzen.

Phase 5: Gebäude HINTER der Brücke aktivieren (in Reihenfolge Spielplan)

Nur **Produktionsgebäude** MÜSSEN aktiviert werden (Würfel an der Unterkante), andere sind optional. Aktiviert fremder Spieler eine Steinproduktion (grauer Hintergrund), erhält Besitzer Bonus (Würfel an der rechten Kante).

Konstruktionsgebäude (Plättchen an der Unterkante zeigen Gebäudeart):

Um handwerkliches Gebäude (braun/grau) zu bauen, zahlt man Rohstoffe (oben links auf Neubau), setzt Gebäude auf erstes freies Feld der Straße, platziert oben links ein Haus und erhält Prestigepunkte.

Arbeiter beim **Architekt** errichtet Prestigegebäude (blau) auf eigenem Wohngebäude (grün).

Arbeiter beim **Notar** wandelt neutrales (rosa) oder eigenes Gebäude in Wohngebäude (grün) gegen Zahlung von 1 Denar + 1 Tuch. (Neutrale Gebäude kommen beim Überbauen aus dem Spiel. Die Anzahl der Wohngebäude ist nicht vom Spielmaterial begrenzt!). Der Notar überbaut kein Wohn-, Prestige- oder aufgedrucktes Gebäude, auch nicht sich selbst!

Sonstige Gebäude: Die Plättchen zeigen, was abzugeben ist, um was zu erhalten.

Phase 6: Schloss: erst Bergfried, dann Mauerwerk, dann Türme bauen (siehe Seneschall).

Spieler bauen in der Reihenfolge ihrer Arbeiter. Jeder entscheidet, wie viele Elemente er baut. Pro Element zahlt er drei verschiedene Rohstoffe, davon eine Nahrung.

Kann (oder will) ein Arbeiter nicht bauen, verliert er zwei Prestigepunkte!

Wer in der Runde am meisten am Schloss gebaut hat, erhält eine Gunst (bei Gleichstand: Erster)

Phase 7:

Seneschall versetzen, danach Vogt.

Evtl. Schlossteil abrechnen (siehe Spielplan; Anzahl Häuser = "mindestens").

Gunst des Königs:

Tabellenspalten je nach Bauabschnitt zugänglich. Bei Gunsterhalt Sonderaktion der Zeile nutzen; bei mehreren Günsten in derselben Phase verschiedene Zeilen nutzen.

Details zu Sonderaktionen siehe Spielanleitung.

Spielende nach Abrechnung der Türme:

+ 3 Prestigepunkte je Goldwürfel

+ 1 Prestigepunkt je 3 Rohstoffe außer Gold

+ 1 Prestigepunkt je 4 Denare.

Taktische Tipps siehe Spielanleitung.



Der Vogt wird in Phase 4 von den Spielern versetzt (in der Reihenfolge, wie sie in Phase 2 gepasst haben - Brücke!) - um 0 bis 3 Felder vor oder zurück. Pro Feld 1 Denar, auch auf leere Felder, niemals über die Brücke. Gebäude vor dem Vogt (stadtauswärts) können nicht aktiviert werden.

Der Seneschall geht in Phase 7 immer nur vorwärts, 2 Felder, wenn der Vogt vor ihm ist, sonst 1 Feld; anschließend kommt der Vogt zu ihm.