

Ohne Furcht und Adel

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



65 Bauwerkarten
20 grüne, 12 gelbe, je 11 rote,
blaue und lila Karten



8 Charakterkarten



1 Kronenkart mit
Standfuß



7 Übersichtsarten



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 erblicken 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 ...

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

Ziel des Spiels

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

Vorbereitung

Die Kronenkarte wird auf den Standfuß gesteckt. Der älteste Spieler wird in der ersten Runde zum König ernannt und stellt als Zeichen seiner Würde die Kronenkarte vor sich auf. Zwei Spieler mischen in getrennten 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 Bauwerkarten vom verdeckten Stapel
- 2 Goldstücke aus der Tischmitte
- 1 Übersichtsarte

Die Karten

1) Die Bauwerkarten

Ziel des Spiels ist es, mit der Auslage seiner Bauwerkarten möglichst viele Punkte zu erzielen. Eine Bauwerkarte auszulegen kostet Geld und bringt Punkte.

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

Jede Bauwerkarte 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 Bauwerkarten sind durchschnittlich teurer und wertvoller als die Bauwerkarten der vier anderen Farben. Der aufgedruckte Text verleiht dem Spieler einen besonderen Vorteil, der eine solche Karte auslegen hat. Dieser Vorteil kann jede Runde genutzt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist.



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.

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 Übersichtsarte 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. Meldet 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 Bauwerkarten vom verdeckten Stapel. Eine davon behält er und nimmt sie auf die Hand, die andere legt er auf den Ablagestapel.
- Anschließend darf er 1 Bauwerkarte 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).

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 3 Spielern finden Sie am Ende dieser Anleitung). Der König ist Startspieler. Er mischt die Charakterkarten und legt je nach Spielerzahl 0-2 Karten offen in die Tischmitte:



2) Dieb



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

Wird der ausgewählte Charakter aufgerufen, gibt er sich zu erkennen und muss dem 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 Bauwerkarten 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 Bauwerkarte, die er ausliegen hat.

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

Sonderfälle:

a) Wird der König gemeichelt, bleibt der amtierende König bis zum Ende der Runde im Amt. Zu Beginn der nächsten Runde wechselt die Kronenkarte zum in der Runde zuvor gemeichelten König.

b) Ist die Königskarte abgelegt worden, bleibt der amtierende König auch in der nächsten Runde im Amt.

5) Prediger



Seine Bauwerkarten können vom Söldner nicht entfernt werden.

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

6) Händler



Er erhält 1 Goldstück.

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

7) Baumeister



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

8) Söldner



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

• 3 Punkte, wenn der Spieler Bauwerkarten in allen 5 unterschiedlichen Farben ausliegen hat.

• 4 Punkte für denjenigen Spieler, der zuerst 8 Bauwerkarten ausliegen hat.

• 2 Punkte für denjenigen Spieler, die anschließend ebenfalls 8 Bauwerkarten 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 Bauwerkarten sammeln kann.

Änderungen für 2 und 3 Spieler

2 Spieler: 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 Sitrak, Brent & Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Cramdaniel, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Nathalie Grégoire, Philippe Keyerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauly, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov, Irène 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-André Casasola Merkle für die freundliche Genehmigung, das Verteilungselement 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

Birnauerstr. 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>

T.Nr. 2638774

Ohne Furcht und Adel Die dunklen Lande

von Bruno Faidutti, für 2 – 8 Spieler ab 10 Jahren



15 neue
Bauwerkarten



8 alte
Charakterkarten



10 neue
Charakterkarten



1 Königsfigur aus
Holz

Eine lange Zeit ist verstrichen seit dem goldenen Zeitalter, das ich nur noch aus den Berichten meines Vaters Jnan kenne. Es scheint als wollten sich die dichten Nebel nicht mehr lichten um unsere blühenden Landschaften freizugeben. Und schon lauert in den dunklen Landen eine neue Bedrohung. Mit ihren finsternen Kräften und rücksichtsloser Gier wollen Hexen und Eroberer auch unser Land mit Dunkelheit überziehen.
Wir können nur auf die Weisheit unserer Herrscher vertrauen; ob sie der Gefahr offen trotzen oder die Mächte aus den dunklen Landen mit ihren eigenen Waffen schlagen wollen. Es ist nicht meine Aufgabe über das Vorgehen zu entscheiden, doch ich gelobe wahrheitsgemäss zu berichten.

(1. Buch des Stadtschreibers Hedra, 17. Hornung 1499)

Vorbereitung

Die neuen Bauwerkarten werden ganz oder teilweise unter die Bauwerkarten aus dem Grundspiel gemischt. Der Autor empfiehlt 2-3 Bauwerkarten aus den dunklen Landen zu verwenden oder, bei Verwendung von mehr als 2-3 Karten, die entsprechende Anzahl violetter Gebäude aus dem Grundspiel zu entfernen.

Aus den insgesamt 18 alten und neuen Charakterkarten wird nach Belieben ein Satz von 9 Karten gebildet. Die Zahl in der linken oberen Ecke bestimmt, wie im Grundspiel, die Zugreihenfolge. Von jeder Zahl darf also nur je eine Karte im Satz sein, die übrigen 9 Karten werden für dieses Spiel beiseite gelegt. Bei 2-3 Spielern wird nur mit 8 Charakterkarten gespielt. Um zu vermeiden, dass die Charakterkarten an der Rückseite erkannt werden können, liegen die 8 Charakterkarten aus dem Grundspiel nochmals bei.

Die Anzahl der offen liegenden Karten ist bei 9 Charakteren wie folgt:

Spielerzahl	Offene Karten
4	3
5	2
6	1
7-8	0

Die Königsfigur ersetzt die Kronenkarte, welche somit nicht mehr benötigt wird. Der Spieler mit der Königsfigur ist der König. Er darf sich als Erster eine Charakterkarte aussuchen.

Spielablauf und Spielziel bleiben genau wie im Grundspiel.

Die neuen Bauwerke

Große Mauer

Die Kosten für die Zerstörung von Bauwerken, des Spielers mit der großen Mauer, durch den Söldner steigen um 1 Goldstück. Geschützt sind alle Bauwerke in der Auslage des Spielers mit der großen Mauer.

Steinbruch

Legt der Spieler mit dem Steinbruch ein Bauwerk aus, so bezahlt er für dieses Bauwerk pro bereits ausliegendem gleichen Bauwerk ein Goldstück weniger, mindestens aber 1 Goldstück.

Wunschbrunnen

Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit dem Wunschbrunnen je 1 zusätzlichen Siegpunkt für jedes andere violette Bauwerk. Der Wunschbrunnen selbst wird hierbei nicht mitgezählt.

Schatzkammer

Bei Spielende erhält der Spieler mit der Schatzkammer je 1 zusätzlichen Siegpunkt für jedes Goldstück in seinem Besitz.

Kartenraum

Bei Spielende erhält der Spieler mit dem Kartenraum je 1 zusätzlichen Siegpunkt für jede übrige Karte auf seiner Hand.

Hospital

Wird der Spieler mit dem Hospital gemeuchelt, darf er trotzdem sein Einkommen kassieren. Er darf aber keine Charaktereigenschaften verwenden um sein Einkommen zu verbessern. Es gibt also kein Extragold für farblich passende Gebäude, den Händler oder den Steuereintreiber. Danach ist sein Zug beendet.

Armenhaus

Besitzt der Spieler mit dem Armenhaus nach seinem Zug kein Gold, so erhält er ein Goldstück aus der Bank. Dieses Goldstück ist sicher vor dem Steuereintreiber. Musste der Spieler sein letztes Goldstück dem Steuereintreiber geben, so erhält er danach das Gold vom Armenhaus.

Leuchtturm

Der Spieler, der den Leuchtturm auslegt, darf sofort den Kartenstapel durchsuchen und eine Karte behalten. Danach wird der Kartenstapel gemischt.

Park

Hat der Spieler mit dem Park am Ende seines Zuges keine Karte mehr auf der Hand, darf er 2 Karten vom Stapel nachziehen.

Pulverturm

Der Spieler mit dem Pulverturm darf diesen in seinem Zug sprengen und damit ein Bauwerk eines Mitspielers mit zerstören. Beide Karten kommen danach auf den Ablagestapel.

Ballsaal

Wenn der Spieler mit dem Ballsaal die Krone besitzt, muss jeder Mitspieler nachdem er aufgerufen wurde, mit „Danke, Euer Exzellenz“ antworten. Vergisst der aufgerufene Spieler dies, so verliert er seinen gesamten Zug.

Fabrik

Die Kosten für jedes weitere violette Bauwerk reduzieren sich für den Spieler mit der Fabrik um 1 Goldstück. Es wird kein Gold für zuvor errichtete Bauwerke erstattet und die Preissenkung gilt noch nicht für die Fabrik selbst. Dies hat keine Auswirkung auf den Wert des Gebäudes für die Wertung, Söldner oder Diplomat.

Museum

Der Spieler mit dem Museum darf in jedem seiner Züge eine seiner Handkarten darunter schieben. Am Ende des Spiels erhält er für jede Karte unter dem Museum einen Extrapunkt. Vielen Dank an Andreas Seyfarth für die Erlaubnis, diese Funktion von der Kapelle aus San Juan zu übernehmen.

Glockenturm

Sofort wenn ein Spieler den Glockenturm baut, muss er entscheiden, ob das Spiel nach dem 7. oder nach dem 8. Bauwerk beendet wird. Wird der Glockenturm zerstört, wird immer bis zum 8. Bauwerk gespielt.

Thronsaal

Der Spieler mit dem Thronsaal erhält jedesmal, wenn die Krone den Besitzer wechselt, ein Goldstück von der Bank.

Die neuen Charakterkarten

1) Hexe



Nachdem die Hexe ihr Einkommen erhalten hat, benennt sie einen Charakter, den sie verhexen will. Danach endet ihr Zug. Wird der verhexte Charakter aufgerufen, erhält dieser sein Einkommen und beendet dann sofort seinen Zug. Die Hexe führt nun den Zug dieses Spielers weiter aus, als wäre es ihr eigener. Sie kann dabei alle Eigenschaften des verhexten Charakters verwenden, z.B. als Händler ein zusätzliches Goldstück und je ein weiteres Goldstück für ihre grünen Bauwerke kassieren. Natürlich baut die Hexe in ihrer eigenen Stadt. Wird der König verhext, bekommt dieser trotzdem die Krone. Wurde der verhexte Charakter diese Runde nicht gewählt, kann die Hexe in dieser Runde keinen Zug aufnehmen. Der Dieb kann weder die Hexe, noch den verhexten Charakter bestehen.

2) Steuereintreiber



Der Steuereintreiber erhält von jedem Spieler, der in dieser Runde mindestens ein Bauwerk auslegt, ein Goldstück, falls der Spieler am Ende seines Zuges noch Gold hat. Haben der Meuchler oder die Hexe in dieser Runde bereits ein Bauwerk ausgelegt, so müssen auch sie dem Steuereintreiber nachträglich 1 Goldstück bezahlen, sobald dieser sich zu erkennen gibt. Das Armenhaus und der Alchemist werden nach Eintreibung der Steuern abgehandelt. Das „Almosen“ und die Goldherstellung sind also sicher vor dem Steuereintreiber.

3) Beschwörer



Der Beschwörer darf sich die Handkarten eines Spielers ansehen und eine Karte davon behalten. Er darf diese Karte entweder selbst auf die Hand nehmen oder sofort bezahlen und auslegen. Das sofortige Auslegen der Karte ist nicht Teil seiner Bauphase, er darf also ein zweites Bauwerk aus seiner Hand auslegen. Beide Bauwerke müssen normal bezahlt werden.

4) Intrigant



Der Intrigant erhält 1 Goldstück für jedes gelbe Bauwerk in seiner Stadt. Wenn er aufgerufen wird, gibt er die Krone einem beliebigen anderen Spieler. Er darf die Krone weder beim momentanen Besitzer belassen, noch darf er die Krone selbst nehmen.

5) Ablassprediger



Der Ablassprediger erhält 1 Goldstück für jedes blaue Bauwerk in seiner Stadt. Der Spieler mit dem meisten Gold muss dem Ablassprediger ein Goldstück bezahlen. Haben mehrere Spieler das meiste Gold, oder ist der Ablassprediger selbst der Reichste, so erhält er kein Gold.

6) Alchemist



Der Alchemist erhält alles Gold, welches er zum Auslegen von Bauwerken bezahlt hat, nach Ende seines Zuges zurück. Anderweitig verlorenes Gold (z.B. durch Dieb oder Steuereintreiber) erhält er nicht zurück. Der Alchemist darf nicht mehr Geld ausgeben, als er besitzt. Der Alchemist erhält sein Gold nach Eintreibung der Steuern. Das wiedergewonnene Gold ist also sicher vor dem Steuereintreiber.

7) Eroberer



Nach seiner Einkommensphase erhält der Eroberer zusätzlich entweder 4 Karten oder 4 Goldstücke. Der Eroberer darf keine Bauwerke errichten.

8) Diplomat



Der Diplomat erhält 1 Goldstück für jedes rote Gebäude in seiner Stadt. Er darf ein in seiner Stadt ausliegendes Bauwerk gegen ein ausliegendes Bauwerk eines Mitspielers austauschen. War das Bauwerk des anderen Spielers teurer als das eigene, so muss der Diplomat dem Mitspieler die Differenz ausbezahlen. Der Wehrturm sowie die Bauwerke des Predigers können nicht ausgetauscht werden. Wird der Diplomat im Spiel verwendet, so hat die Karte Friedhof keine Funktion.

9) Künstler



Der Künstler darf 1 oder 2 Bauwerke in seiner Stadt verschönern, indem er je 1 Goldstück auf die Karte legt. Jedes Bauwerk darf höchstens einmal verschönert werden. Verschönerte Bauwerke werden in allen Belangen als um ein Goldstück wertvoller behandelt: für die Bestimmung der Siegpunkte, Zerstörung durch den Söldner und Austausch durch den Diplomaten.

9) Königin



Die Königin erhält 3 Goldstücke, wenn ihr Spieler zu Beginn seines Zuges neben dem Besitzer der Königsfigur sitzt, selbst wenn dieser gemeinelt wurde. Die Königin darf nur in Spielen mit 5 oder mehr Spielern verwendet werden.

Durch die neuen Karten entsteht eine erheblich größere Vielfalt in der Spielvariation. Dadurch könnte es eventuell auch zu kleineren Konflikten kommen. Beachten Sie beispielsweise, dass der Steuereintreiber am Ende des Zuges kassiert, die Fähigkeiten von Alchemist und Armenhaus jeweils nach Ende des Zuges abgehandelt werden. Die Fähigkeit des Alchemisten wiederum, wird nach dem Armenhaus abgehandelt. Der Alchemist kann also zuerst im Armenhaus betteln und sich danach sein Gold zurückholen.

Wir haben uns bemüht alle Sonderfälle zu beschreiben. Sollten Sie beim Spielen auf ungeklärte Sonderfälle stoßen, einigen Sie sich bitte in Ihrer Spielrunde auf Ihre bevorzugte Lösung.

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 Grégoire, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Lager, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallieres, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov, Irène Villa, Alan Moon und den Teilnehmern seines 10. Gathering of friends.

Illustration und Grafik: Julien Delval, Florence Magnin, Jean-Louis Mourier, Jesper Eising, Bjarne Hansen, Cyrille Daujean

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



© 2007 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
Birnauer Str. 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>



Unter allen Einsendern der (nicht mehr benötigten) Kronenkarte aus dem Grundspiel „Ohne Furcht und Adel“, verlosen wir insgesamt 11 Drucke der Originalgrafiken zu den neuen Bauwerken aus „Die dunklen Lande“. Um an der Verlosung teilzunehmen schicken Sie bitte die Kronenkarte mit Ihrer lesbaren Anschrift auf der Karte bis zum 31.3.2008 an die obenstehende Adresse.

Viel Glück!

