

Notre Dame

Macht und Machenschaften im Schatten der Kathedrale

SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle einflussreicher Bürger im Paris des ausgehenden 14. Jahrhunderts. Im Schatten der Kathedrale «Notre Dame» wetteifern sie um Wohlstand und Ansehen. Jeder „Maître“ übernimmt ein Stadtviertel und versucht durch geschicktes Auswählen seiner Aktionskarten, an möglichst viele Prestigepunkte zu gelangen. Dazu platziert er Einflusssteine in den verschiedenen Gebäuden seines Viertels. Doch ob man sich nun in der Bank engagiert, die einem Geld bringt, oder die Residenz unterstützt, die direkt Prestigepunkte abwirft, immer wieder müssen sich die Spieler für das eine und damit gegen das andere entscheiden. Am Ende jeder Runde können die Spieler noch eine der zahlreichen Personen bestechen, die weitere Vergünstigungen einbringen. Doch auch hier ist es nicht immer einfach, die richtige Wahl zu treffen. Zudem müssen die Spieler auch immer die Seuche im Blick behalten, denn bei wem sie zu früh zuschlägt, der erleidet erhebliche Einbußen.

Wer am Ende die meisten Prestigepunkte besitzt, ist Sieger.

SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle einflussreicher Bürger im alten Paris

Mittels ihrer Aktionskarten platzieren sie Einflusssteine in den Gebäuden ihres Stadtviertels, was u.a. Geld, neue Einflusssteine oder auch Prestigepunkte einbringt

Zudem können verschiedene Personen zwecks weiterer Vergünstigungen bestochen werden

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist Sieger

SPIELMATERIAL

5 Spielplanteile

3 Notre-Dame-Kärtchen (ein Drei-, Vier- und Fünfeck)

45 Aktionskarten (pro Spielerfarbe: 1x Hospital, Residenz, Klosterschule, Gasthaus, Bank, Kutscherei, Park, Notre Dame und Vertrauter)

15 Personenkarten (6 braune und 9 graue)

70 Einflusssteine (14 pro Spielerfarbe)

5 schwarze Steine („Rattensteine“)

5 „Vertraute“ (1 pro Spielerfarbe)

5 Kutschen (1 pro Spielerfarbe)

1 Glöckner (+ ein Haltefüßchen = Startspielerfigur)

20 „Botschaften“ (achteckig; 4 pro Spielerfarbe)

25 Geldmünzen

84 Prestigepunkte-Plättchen (sechseckig)



Für die Erweiterung „**Neue Personen**“:

18 graue Personenkarten (je 6x A, B und C)

Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, die fett geschriebenen Texte im Randbalken zunächst nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.



Zusätzlich enthält das Spiel auch noch die 12 Spielkarten der Erweiterung „**Die Handelsstraßen**“ für das alea-Spiel „**Die Burgen von Burgund**“. Diese Karten können aus diesem Spiel entfernt werden. Die Regel für diese Erweiterung finden Sie auf unserer Website: www.aleaspiele.de.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst werden.
Der Glöckner wird in das beiliegende Haltefußchen gesteckt.

Der **Spielplan** wird aufgebaut, indem man das der Spielerzahl entsprechende Notre-Dame-Kärtchen in die Mitte des Tisches legt:

- 3 Spieler = Dreieck
- 4 Spieler = Viereck (mit der Seite nach oben, auf der die vier Männchen abgebildet sind)
- 5 Spieler = Fünfeck

Hinweis: Die Sonderregeln für das Spiel zu zweit sind auf Seite 8 zu finden.

Anschließend wird für jeden Spieler ein **Spielplanteil**, sein „Stadtviertel“, wie abgebildet, angelegt.

Nicht benötigte Spielpläne und Notre-Dame-Kärtchen verbleiben in der Schachtel.

Die **Prestigepunkte-Plättchen** werden nach den vier Werten sortiert und dann, ebenso wie **die Geldmünzen**, als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

- Den **Vertrauten**, den er vor sich bereitstellt.
- Die **Kutsche**, die er auf den Marktplatz im Zentrum seines Viertels stellt.
- **4 Einflusststeine**, die er vor sich legt (als seinen eigenen Vorrat). Die restlichen 10 Einflusststeine legt jeder Spieler in den *gemeinsamen* allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan.
- **4 „Botschaften“**, die er verdeckt mischt und auf die vier restlichen Marktplätze seines Viertels verteilt. Anschließend deckt er sie auf.
- **9 Aktionskarten**: Diese mischt er und legt sie als verdeckten Stapel vor sich.

Zudem erhält jeder Spieler

- **3 Geldmünzen** vom Vorrat, die er vor sich legt.
- **1 „Rattenstein“**, den er auf dem 0er-Feld seiner „Seuchenleiste“ (0 bis 9) in seinem Hafen platziert.

Das Material nicht benötigter Farben und übrige Rattensteine verbleiben in der Schachtel.

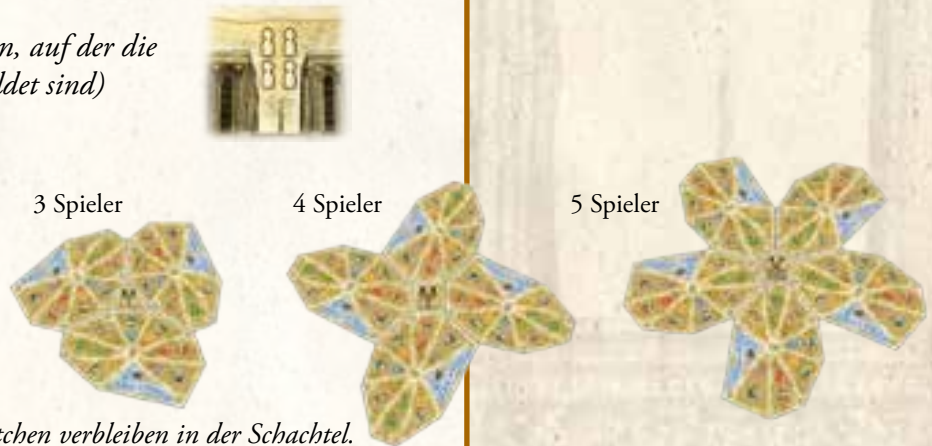
Die **Personenkarten** werden folgendermaßen vorbereitet:

- **Die 6 braunen Karten** (auf deren Rückseite steht kein Buchstabe) werden als gemischter verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Dies sind die *einmal in jedem Durchgang* vorkommenden Personen.
- **Die 9 grauen Karten** werden entsprechend ihrer Rückseiten (A, B und C) sortiert, dann werden die drei C-Karten gemischt und als verdeckter Stapel neben die braunen Personenkarten gelegt. Jetzt werden die drei B-Karten gemischt und verdeckt *auf* die drei C-Karten gelegt. Und schließlich werden noch die drei A-Karten gemischt und *auf* den Stapel mit den B- und C-Karten gelegt. Diese 9 Karten sind die *einmal im Spiel* vorkommenden Personen.

Der buckligste Spieler wird **Startspieler**, er erhält den **Glöckner**.

SPIELVORBEREITUNG

Spielplan entsprechend der Spieleranzahl auslegen



Prestigepunkte und Geld bereitlegen

Jeder Spieler erhält

- **1 Vertrauten**
- **1 Kutsche**
- **4 Einflusststeine**
- **4 Botschaften**
- **9 Aktionskarten**
- **3 Geldmünzen**
- **1 Rattenstein**



Die Personenkarten bereitlegen:

- **die 6 braunen Karten als ein verdeckter Stapel**
- **die 9 grauen Karten als zweiter verdeckter Stapel** (oben AAA, dann BBB, unten CCC)

Startspieler erhält Glöckner

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über *drei Durchgänge* (A, B und C), die jeweils aus *drei Runden* bestehen. Jede der 3 x 3 Runden ist in *fünf aufeinander folgende Phasen* unterteilt:

► Phase 1: Personenkarten auslegen

Zu Beginn jeder Runde werden drei Personenkarten offen ausgelegt. Hierzu werden die *zwei* obersten Karten des Stapels mit den braunen Karten (ohne Buchstabe) und die oberste Karte des Stapels mit den grauen Karten (mit Buchstabe) aufgedeckt und offen nebeneinander ausgelegt.

► Phase 2: Aktionskarten auswählen

Anschließend schaut sich jeder Spieler die *obersten drei* Karten seines Aktionskartenstapels an und nimmt *eine* davon auf die Hand. Die anderen beiden Karten *muss* er verdeckt seinem linken Nachbarn hinlegen. Dieser darf sich diese zwei Karten erst anschauen, nachdem er seinerseits zwei seiner drei Karten an seinen linken Nachbarn weitergegeben hat. Die Übergabe der Karten findet also stets *gleichzeitig* zwischen allen Spielern statt.

Aus den zwei Karten seines rechten Nachbarn sucht sich wieder jeder *eine* Karte aus und nimmt sie zu der zuerst ausgesuchten auf seine Hand. Die andere der beiden Karten muss jeder wieder an seinen linken Nachbarn weitergeben.

Diese dritte Karte vom rechten Nachbarn nimmt dann jeder einfach zu seinen zwei anderen auf die Hand. Nun besitzt jeder Spieler wieder drei Karten (*eine eigene, eine seines rechten Nachbarn und eine von dem Spieler, der zwei Plätze rechts von ihm sitzt*). Diese drei Karten stehen nun dem Spieler für die 3. Phase zur Verfügung.

► Phase 3: Aktionskarten ausspielen

Beginnend mit dem Startspieler spielt nun reihum jeder Spieler *eine* seiner drei Aktionskarten aus, indem er sie offen vor sich auf den Tisch legt. Anschließend führt er die darauf angegebene Aktion aus. Nachdem jeder Spieler eine erste Aktion ausgeführt hat, spielt jeder reihum noch eine zweite Karte und führt eine zweite Aktion aus.

Achtung: Eine dritte Aktion wird *nicht* ausgeführt, obwohl jeder noch eine Karte übrig hat. Diese Karte wird stattdessen *ohne jede weitere Auswirkung* zusammen mit der zweiten Karte (dahinter verborgen, damit niemand die dritte Karte erkennen kann!) ausgespielt. Anschließend legen alle Spieler ihre jeweils drei ausgespielten Karten auf einen gemeinsamen Ablagestapel neben dem Spielplan. Dieser Ablagestapel darf nicht durchsucht werden.

- Die neun verschiedenen Aktionen werden detailliert ab Seite 4 erklärt.

► Phase 4: Eine Person bestechen

Nachdem alle Spieler ihre zwei (+ eine) Aktionskarten ausgespielt haben, kann jeder reihum, beginnend mit dem Startspieler, *eine* beliebige der drei offen ausliegenden Personen *einmal* bestechen. Wer besticht, muss zunächst *eine* seiner Münzen in den Vorrat bezahlen. Erst *danach* nutzt er dann die Vergünstigung der bestochenen Person. Wer keine Münze ausgeben kann oder möchte, verzichtet auf das Bestechen. Niemand darf in einer Runde mehrfach bestechen. Jede Person darf aber von beliebig vielen Spielern bestochen werden.

- Die fünfzehn verschiedenen Personen werden detailliert ab Seite 9 erklärt.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über drei Durchgänge mit je drei Runden à fünf Phasen

► 1. Phase:

Drei Personenkarten aufdecken: zwei braune und eine graue



► 2. Phase:

Drei Aktionskarten vom eigenen Stapel aufnehmen: eine behalten und zwei an linken Nachbarn weitergeben

Von den zwei neuen Karten wieder eine behalten und eine an linken Nachbarn weitergeben

Schließlich besitzt jeder Spieler drei verschiedenfarbige Karten

► 3. Phase:

Reihum zwei der drei Aktionskarten ausspielen und dritte ungenutzt abwerfen



die erste Karte

die zweite und dritte Karte zusammen

► 4. Phase:

Reihum *eine* beliebige der drei offen liegenden Personen mit einer Münze bestechen und *einmal* deren Vergünstigung nutzen

► Phase 5: Seuchenwert ermitteln

In der letzten Phase jeder Runde zeigt sich, wer sich wie gut um das Wohlergehen seines Stadtviertels gekümmert hat: Der Seuchenwert wird ermittelt und die Rattensteine werden entsprechend versetzt. (*Genauerer dazu auf Seite 7 unter „Die Seuche“.*)

Am Ende jeder Runde werden die drei ausliegenden Personenkarten unter ihren jeweiligen Stapel geschoben. Der Glöckner wandert zum linken Nachbarn des Startspielers weiter, der damit neuer Startspieler wird. Eine neue Runde beginnt. Sie verläuft auf dieselbe Weise wie gerade beschrieben: zunächst Phase 1, dann Phase 2, danach Phase 3 usw.

Am Ende jeder dritten Runde (= eines Durchgangs) werden zudem

- die Einflusstene in der Notre Dame abgerechnet (*genauerer dazu auf Seite 6 unter „Notre Dame“*);
- die sechs *braunen* Personenkarten gemischt und wieder als verdeckter Stapel bereitgelegt;
- alle Aktionskarten nach Farben sortiert und ihren Besitzern zurückgegeben. Jeder mischt seine neun Karten und legt sie dann wieder als verdeckten Stapel für die nächsten drei Runden vor sich bereit.

SPIELLENDE

Nachdem am Ende der neunten Runde die Einflusstene in der Notre Dame abgerechnet wurden, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist Sieger. Bei Gleichstand zählen diese Spieler noch ihr Geld und ihre Einflusstene vor sich; wer mehr besitzt, ist Sieger.

Die Aktionskarten

Klosterschule: Wer diese Karte spielt, setzt einen Einflusstene aus seinem *eigenen* Vorrat in die Klosterschule seines Stadtviertels. Anschließend nimmt er sich vom *allgemeinen* Vorrat neben dem Spielplan so viele neue **Einflusstene** in seinen *eigenen* Vorrat, wie nun insgesamt Einflusstene in seiner Klosterschule liegen. Die Einflusstene müssen stets für alle Mitspieler gut sichtbar ausliegen.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass von einem Spieler kein Einflusstene mehr im allgemeinen Vorrat ist, geht er bei entsprechenden Aktionen leer aus.

Beispiel: Peggy spielt diese Aktionskarte aus und platziert einen ihrer Steine in der Klosterschule ihres Viertels; dort befinden sich bereits zwei Einflusstene aus früheren Aktionen. Peggy nimmt drei ihrer Einflusstene aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor sich in ihren Vorrat. Würde sie anschließend erneut einen Stein zu den anderen in ihre Schule setzen, würde sie vier Einflusstene aus dem allgemeinen Vorrat erhalten usw.

Bank: Wer diese Karte spielt, setzt einen Einflusstene aus seinem eigenen Vorrat in die Bank seines Viertels. Anschließend nimmt er sich so viele **Geldmünzen** vom Vorrat, wie nun insgesamt Einflusstene in seiner Bank liegen. Auch das Geld liegt stets für alle gut sichtbar aus.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass keine Geldmünze mehr im Vorrat ist, erhält man in diesem Fall die Münze/n von dem Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten besitzt.

Residenz: Wer diese Karte spielt, setzt einen Einflusstene aus seinem Vorrat in die Residenz seines Viertels. Anschließend erhält er so viele **Prestigepunkte** vom Vorrat, wie nun insgesamt Einflusstene in seiner Residenz liegen.

Im Gegensatz zu Einflusstenen und Geld müssen die Prestigepunkte nicht offen ausgelegt werden; sie dürfen beispielsweise gestapelt werden, so dass die Mitspieler sie nicht zählen können. Von Zeit zu Zeit sollten kleinere Werte gegen passende größere eingetauscht werden.

► 5. Phase:

Seuchenwert ermitteln und Rattensteine versetzen

Nach jeder Runde die drei Personenkarten umdrehen und Glöckner weiterreichen

Nach jeweils drei Runden

- die Einflusstene in der Notre Dame abrechnen
- die braunen Personenkarten wieder bereitlegen
- die Aktionskarten an ihre Besitzer zurückgeben

SPIELLENDE

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten nach neun Runden ist Sieger



Klosterschule:
+ Einflusstene
(kumulierend)



Bank:
+ Geld
(kumulierend)



Residenz:
+ Prestigepunkte
(kumulierend)

Kutscherei: Wer diese Karte spielt, setzt einen seiner Einflussteste aus seinem eigenen Vorrat in die Kutscherei seines Viertels. Anschließend bewegt er seine **Kutsche** um *bis zu* so viele Marktplätze (*eigene und/oder gegnerische!*), wie sich nun insgesamt Einflussteste in seiner Kutscherei befinden. Die Kutschen fahren immer nur über die Straßen von einem Marktplatz zum nächsten (*d.h. sie bleiben nicht unterwegs auf den Straßen oder Straßenkreuzungen stehen und befinden sich auch nie auf den Gebäudefeldern der Viertel*). Auf einem Marktplatz dürfen beliebig viele Kutschen stehen. Ein Spieler muss *nicht* die volle Bewegungsweite seiner Kutsche ausnutzen; er kann sie auch jederzeit früher stehen lassen. Liegt auf dem Marktplatz, auf dem eine Kutsche ihre Bewegung *beendet*, eine „Botschaft“ (achteckiges Plättchen), darf der Spieler diese aufnehmen und umgehend ausführen, d.h. er erhält *entweder*

- einen Prestigepunkt *und* eine Münze *oder*
- zwei Prestigepunkte *und* einen Einflussteste *oder*
- drei Prestigepunkte *und* die Möglichkeit, seinen Rattenstein um ein Feld zurück zu ziehen *oder*
- vier Prestigepunkte.

Das Botschaftsplättchen legt er anschließend mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Er darf nun so lange keine weitere Botschaft dieser Farbe sammeln, bis er nicht auch genau so viele Botschaften jeder anderen *mitspielenden* Farbe besitzt.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel entsteht, wenn von einer Farbe keine Botschaft mehr ausliegt. Ab diesem Moment wird diese Farbe nicht mehr beachtet.

Beispiel: Es spielen Rot, Violett, Blau und Grün. Rot hat bereits eine violette, grüne und rote Botschaft vor sich liegen. Die nächste Botschaft, die er aufnimmt, muss eine blaue sein. Erst danach darf Rot wieder eine beliebige aufnehmen, z.B. auch gleich eine zweite blaue (und dann wieder je eine rote, violette und grüne Botschaft in beliebiger Reihenfolge usw.).

Gasthaus: Wer diese Karte spielt, setzt einen Einflussteste aus seinem Vorrat in das Gasthaus seines Viertels. Ist dies sein erster oder zweiter Einflussteste dort, darf er sich anschließend *entweder* eine Geldmünze *oder* einen seiner Einflussteste vom allgemeinen Vorrat nehmen *oder* seinen Rattenstein ein Feld zurück ziehen (z.B. von 4 auf 3). (Befindet sich sein Rattenstein auf der 0, entfällt diese Option.) *Ab dem dritten* Einflussteste in seinem Gasthaus kann der Spieler *zwei* beliebige der drei Optionen auswählen.

Beispiel: Michi spielt das Gasthaus aus und setzt einen Einflussteste zu dem einen, der sich dort bereits aus einer früheren Aktion befindet. Anschließend nimmt er sich eine Münze vom Vorrat. (Stattdessen hätte er sich einen seiner Einflussteste aus dem allgemeinen Vorrat nehmen *oder* seinen Rattenstein ein Feld zurück ziehen können.) Setzt Michi anschließend erneut einen Stein zu den anderen zwei in seinem Gasthaus, könnte er sich z.B. zwei Einflussteste *oder* zwei Münzen vom Vorrat nehmen *oder* einen Einflussteste *und* eine Münze *oder* eine Münze *und* seinen Rattenstein ein Feld zurück ziehen *oder* ...

Vertrauter: Wer diese Karte spielt, setzt *keinen* Einflussteste, sondern *seinen* Vertrauten in ein *beliebiges* der sieben Felder seines Viertels (*der Hafen zählt nie als Feld!*). Beim ersten Mal kommt der Vertraute dabei von außen ins Viertel, danach dann von einem beliebigen *anderen* Feld. Anschließend wird die Aktion des Feldes ausgeführt, gerade so, als ob der Spieler einen seiner Einflussteste dort platziert hätte.



Kutscherei:
Kutsche bewegen
(kumulierend) **und**
verschiedenfarbige
Botschaften sammeln

Beispiel 1:

Gelb ist mit seiner ersten Kutschenbewegung zum roten Botschaftsplättchen „2 Prestigepunkte + 1 Einflussteste“ gefahren und hat es eingesammelt. Nun platziert er einen zweiten Einflussteste in seiner Kutscherei und kann seine Kutsche um bis zu zwei Marktplätze weiter bewegen: dadurch könnte er eines der mit einem gelben X markierten Botschaftsplättchen erreichen. (Allerdings wäre das Anfahren eines weiteren roten Botschaftsplättchen nicht sinnvoll, da er ja zunächst einmal eine Botschaft jeder anderen Farbe einsammeln muss.)

Beispiel 2:

Wenn Grün seine Kutsche nur zum nächsten Marktplatz bewegen dürfte, könnte er eines der zwei mit einem grünen Kreuz markierten Botschaftsplättchen erreichen. Natürlich könnte er seine Kutsche auch auf einen Marktplatz bewegen, auf dem keine Botschaft mehr liegt (gestrichelte grüne Kreuze).



Gasthaus:
entw. eine Münze oder
einen Einflussteste oder
Rattenstein ein Feld zu-
rück (ab 3 Einflusstesten
zweifach)



Vertrauter:
Vertrauten auf beliebi-
ges Feld versetzen und
Aktion ausführen

Beispiel: Bille spielt eine Vertrauten-Karte aus und platziert ihren Vertrauten in ihrer Bank; dort befinden sich bereits zwei Einflusssteine aus früheren Aktionen. Bille erhält drei Münzen vom Vorrat und legt sie vor sich.

Merke: Der Vertraute zählt, gleichgültig, wo er sich im eigenen Viertel befindet, immer genau wie ein Einflussstein. Er ist sozusagen ein „wandelnder“ Einflussstein.

Park: Wer diese Karte spielt, setzt einen Einflussstein aus seinem Vorrat in den Park seines Viertels. Anschließend zieht er den Rattenstein *ein* Feld zurück (*unabhängig* von der Anzahl der Einflusssteine, die er bereits im Park hat). (Befindet sich sein Rattenstein auf der 0, entfällt diese Option.) Zudem erhält ein Spieler für jeweils zwei Einflusssteine in seinem Park immer, wenn er im weiteren Verlauf des Spiels durch Aktionen, Bestechungen usw. Prestigepunkte erhält, einen Bonus von *einem* zusätzlichen Punkt.

Hat ein Spieler also einen Stein im Park, erhält er keinen Bonus; für 2 oder 3 Steine erhält er jedesmal + 1 Prestigepunkt; für 4 oder 5 Steine jedesmal + 2 Punkte usw.

Beispiel:

- 1) Wasti setzt einen zweiten Stein in seinen Park. Er zieht seinen Rattenstein um ein Feld zurück. Weiter passiert nichts, da er durch den Park ja nur zusätzliche Prestigepunkte erhält.
- 2) Kurz darauf platziert Wasti einen dritten Einflussstein in seiner Residenz. Er erhält 3 Punkte (für die Residenz) + 1 (für den Park) = 4 Prestigepunkte.
- 3) Anschließend besticht er den Advokaten (s. Seite 10): er besitzt 5 Botschaften, d.h. er erhält 6 (für die Bestechung) + 1 (für den Park) = 7 Prestigepunkte.
- 4) Einige Runden später - mittlerweile hat Wasti bereits fünf Steine in seinem Park - spielt er eine Notre-Dame-Karte (s.u.) und spendet zwei Geldmünzen. Er erhält 3 (für die Spende) + 2 (für den Park) = 5 Prestigepunkte.
- 5) Am Ende der neunten Runde - Wasti hat mittlerweile sechs Steine im Park - erhält er für seine zwei Einflusssteine in der Notre Dame (s.u.) 6 + 3 (für den Park) = 9 Prestigepunkte.

Hospital: Wer diese Karte spielt, setzt einen Einflussstein aus seinem Vorrat in das Hospital seines Viertels. Anschließend zieht er, wie beim Park, den Rattenstein ein Feld zurück (*unabhängig* von der Anzahl der Einflusssteine, die er bereits im Hospital hat). (Befindet sich sein Rattenstein auf der 0, entfällt diese Option.)

Zudem hat ein Spieler durch Einflusssteine in seinem Hospital einen Vorteil in der 5. Phase, wenn es um die Ermittlung des Seuchenwertes geht. (Genauer dazu auf der nächsten Seite unter „Die Seuche“.)

Notre Dame: Wer diese Karte spielt, setzt einen Einflussstein aus seinem Vorrat auf das Notre-Dame-Kärtchen in der Spielplanmitte. Allerdings *muss* der Spieler zusätzlich *mindestens eine und höchstens drei* Geldmünzen an die Kirche spenden, d.h. er legt eine, zwei oder drei seiner Münzen in den Vorrat.

Dafür erhält er dann umgehend Prestigepunkte:

1 Münze = 1 Prestigepunkt; 2 Münzen = 3 Prestigepunkte, 3 Münzen = 6 Prestigepunkte.

Will oder kann ein Spieler nichts spenden, kann er zwar die Karte spielen, darf aber *keinen* Einflussstein in die Notre Dame setzen. Man darf pro Aktionskarte nicht mehr als drei Münzen spenden und nicht mehr als einen Einflussstein platzieren. Allerdings darf ein Spieler durch Ausspielen *mehrerer* solcher Aktionskarten durchaus mehrfach pro Runde bzw. Durchgang spenden.

Wichtiger Hinweis: Am Ende jedes Durchgangs (nach jeweils 3 Runden) erhalten alle Spieler, die Einflusssteine auf dem Notre-Dame-Kärtchen liegen haben, noch weitere Prestigepunkte für diese Steine. Dazu werden die auf dem



Park:
Rattenstein *ein* Feld zurück

Für je 2 Einflusssteine im Park: *immer wieder* einen zusätzlichen Prestigepunkt



Hospital:
Rattenstein *ein* Feld zurück

Minderung des Seuchenwertes (5. Phase)



Notre Dame:
1/2/3 Münzen spenden und 1/3/6 Prestigepunkte erhalten (+ weitere Prestigepunkte am Ende eines Durchgangs)

Am Ende jedes Durchgangs: Prestigepunkte (6/8/10/12) auf Einflusssteine in der Notre Dame verteilen

Alle Einflusssteine dort anschließend in den *allgemeinen* Vorrat

Kärtchen angegebenen Prestigepunkte (6, 8, 10 oder 12) durch die Anzahl aller in der Notre Dame liegenden Einflusssteine geteilt. Dies ergibt die Prestigepunkte (evtl. muss *abgerundet* werden), die jeder Einflussstein dort wert ist und die nun an ihre Besitzer „ausbezahlt“ werden. Anschließend werden alle Einflusssteine von dem Notre-Dame-Kärtchen herunter genommen und zurück in den *allgemeinen Vorrat* gelegt.

Beispiel: Es spielen vier Spieler, d.h. es werden in jedem Durchgang 10 Prestigepunkte vergeben. In der Notre Dame liegen zwei grüne und ein blauer Einflussstein: 10 Prestigepunkte geteilt durch 3 Einflusssteine = 3 Punkte pro Einflussstein. Grün erhält 6 und Blau 3 Punkte. (Da Grün auch noch zwei Einflusssteine in seinem Park liegen hat, erhält er einen weiteren Prestigepunkt, insgesamt also 7.) Die drei Einflusssteine werden anschließend zurück in den *allgemeinen Vorrat* gelegt.

Keinen Einflussstein im eigenen Vorrat?

Spielt ein Spieler eine Aktionskarte aus und hat *keinen* Einflussstein in seinem eigenen Vorrat, darf er stattdessen einen *beliebigen* seiner Steine (*nie* seinen Vertrauten), der sich bereits in seinem Viertel (oder der Notre Dame) befindet, in das der Aktionskarte entsprechende Feld bzw. die Notre Dame versetzen. Wer dies nicht will oder kann, spielt zwar die Karte, darf die entsprechende Aktion aber nicht ausführen.

Mit anderen Worten: Wer eine Aktionskarte ausführen will, *muss* auf jeden Fall einen Stein (*entweder aus dem eigenen Vorrat oder, falls dort keiner ist, von einem anderen Feld vom Spielplan*) in das entsprechende Feld setzen.

Beispiel: Peggy spielt die Karte Notre Dame aus. Da sie keinen Einflussstein mehr im eigenen Vorrat hat, versetzt sie einen ihrer Steine aus ihrem Viertel (z.B. von ihrem Hospital) in die Notre Dame und spendet anschließend.

Die Seuche

Als fünfte und letzte Phase jeder Runde wird für jeden Spieler sein „Seuchenwert“ ermittelt und auf seiner „Seuchenleiste“ markiert. Auf jeder der drei ausliegenden Personenkarten sind am unteren Rand null bis drei Ratten abgebildet. Jeder Spieler muss seinen Rattenstein auf der Leiste in seinem Hafen um so viele Felder vorrücken, wie *insgesamt auf allen drei Karten* Ratten zu sehen sind (= der „Seuchenwert“). Dies gilt stets für *jeden* Spieler, gleichgültig, ob dieser zuvor eine Person bestochen hat oder nicht. Befinden sich von einem Spieler aber Einflusssteine und/oder der Vertraute in seinem *Hospital*, zieht er deren Anzahl von dem Seuchenwert ab, bevor er seinen Rattenstein bewegt. Entsteht dadurch ein negativer Wert, darf der Spieler seinen Rattenstein sogar zurück ziehen (*nicht über die 0 hinaus*).

Beispiel: Es spielen drei Spieler. Der Seuchenwert liegt bei $2 + 0 + 1 = 3$.

- Im Hospital von Wasti befinden sich zwei Einflusssteine. Sein Rattenstein steht auf der 4. Wasti rückt ihn um ein Feld ($3 - 2$) vor auf die 5.
- Im Hospital von Bille befindet sich kein Einflussstein. Ihr Rattenstein steht auf der 6. Bille rückt ihn um drei Felder ($3 - 0$) vor auf die 9.
- Im Hospital von Michi befinden sich drei Einflusssteine und sein Vertrauter. Sein Rattenstein steht auf der 5. Michi zieht ihn um ein Feld ($3 - 4$) zurück auf die 4.

Nach und nach rücken so die Rattensteine der Spieler vor, je nach Spielweise bei dem einen schneller, bei dem anderen langsamer. Müsste ein Spieler seinen Rattenstein aufgrund eines Seuchenwertes über die 9 hinaus ziehen (um wie viele Felder, spielt dabei keine Rolle!), hat das für diesen Spieler Folgen:

- Er setzt seinen Rattenstein auf das Feld 9 seiner Leiste (nie darüber hinaus).
- Er legt 2 Prestigepunkte zurück in den Vorrat.



Grün = 6 Prestigepunkte
Blau = 3 Prestigepunkte

Wer keinen Einflussstein in eigenem Vorrat hat, darf einen seiner Einflusssteine auf dem Spielplan versetzen

Alle Ratten auf den drei offen liegenden Karten = Seuchenwert dieser Runde

Alle Spieler müssen ihren Rattenstein entsprechend vorrücken

Einflusssteine/Vertrauter im Hospital subtrahieren



Seuchenwert = 3



Müsste ein Spieler mit seinem Rattenstein über das Feld 9 hinaus ziehen, gilt:

- Rattenstein auf Feld 9 stehen lassen
- 2 Prestigepunkte abgeben

- Er entfernt aus dem Feld seines Viertels, in dem sich die meisten Einflusssteine befinden, einen Stein und legt ihn zurück in den allgemeinen Vorrat.

Der Vertraute zählt bei der Ermittlung des meistbesetzten Feldes wie sonst auch als ein Einflussstein, darf aber nicht aus dem Viertel entfernt werden. Besitzt ein Spieler mehrere Felder mit den meisten Einflusssteinen darin, darf er sich eines davon aussuchen.

Beispiel: In der 5. Phase der nächsten Runde nach dem Beispiel oben kommt ein neuer Seuchenwert hinzu: 7.

- Im Hospital von Wasti befinden sich noch immer zwei Einflusssteine. Er müsste seinen Rattenstein um fünf Felder (7 - 2) vorrücken, käme also auf die 10. Wasti setzt ihn tatsächlich auf Feld 9. Anschließend legt er einen seiner Einflusssteine von seinem meistbesetzten Feld sowie zwei Prestigepunkte in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Im Hospital von Bille befindet sich noch immer kein Einflussstein. Sie müsste ihren Rattenstein um sieben Felder (7 - 0) vorrücken, käme also auf die 16. Bille belässt ihn tatsächlich auf Feld 9 und „zahlt“ ebenfalls einen ihrer Einflusssteine von ihrem meistbesetzten Feld sowie zwei Prestigepunkte. (Bille erleidet also dieselbe Strafe wie Wasti, obwohl die Seuche bei ihr eigentlich stärker zugeschlagen hat.)
- Im Hospital von Michi befinden sich nur noch 1 Einflussstein und sein Vertrauter. Er rückt seinen Rattenstein um fünf Felder (7 - 2) vor auf die 9. Gerade noch einmal Glück gehabt ...

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Spielvorbereitung

Alle Regeln bleiben bestehen, mit folgender Ausnahme: Es wird der gleiche Spielplan wie für vier Spieler aufgebaut, allerdings mit der Seite des quadratischen Notre-Dame-Kärtchens nach oben, die nur 2 Männchen zeigt (= 6 Prestigepunkte pro Durchgang). Die beiden Spieler wählen je eines der vier Stadtviertel, die sich gegenüber liegen. Anschließend verfahren sie wie auf Seite 2 unter „Spielvorbereitung“ beschrieben.

Achtung: Auch in den zwei nicht vergebenen Vierteln werden wie gehabt je vier Botschaften zufällig ausgelegt, allerdings keine Kutschen aufgestellt. Im 2er-Spiel muss ein Spieler demnach, genau wie in einem Spiel zu viert, einen Satz von vier verschiedenfarbigen Botschaften sammeln, bevor er den nächsten 4er-Satz beginnen darf usw.

Spielverlauf

Alle Regeln bleiben bestehen, mit folgender Ausnahme: In der 2. Phase gibt jeder wie bisher zwei seiner drei Karten an seinen Mitspieler weiter, von denen er anschließend wieder eine zurückbekommt. Daraus ergibt sich, dass die beiden Spieler mit jeweils zwei eigenen und einer gegnerischen Karte spielen.

- **1 Einflussstein in allgemeinen Vorrat zurück** (vom meistbesetzten Feld)

Zur Verdeutlichung: Es kommt also immer wieder, Runde für Runde, ein neuer Seuchenwert für jeden Spieler hinzu. Wer seine „Gesundheit“ vernachlässigt, muss so möglicherweise Runde für Runde einen seiner Einflusssteine entfernen und zwei Prestigepunkte abgeben!

Spielplan für vier Spieler auslegen

Spieler sitzen sich gegenüber

4 x 4 Botschaften auslegen

Wie gehabt zwei Karten weitergeben; davon erhält man eine wieder zurück



DIE PERSONENKARTEN

Allgemeines zu den Personenkarten:



Die Zuordnung der grauen Karten (Durchgang A, B oder C)

Die Abbildung der Person

Die Vergünstigung, die man erhält, wenn man die Person besticht

Ratten für Seuchenwert

Die sechs braunen Karten (kein Buchstabe auf der Rückseite)



Wer die **Wirtin** besticht, erhält drei Prestigepunkte und *entweder* eine Münze oder einen Einflussstein (vom *allgemeinen* Vorrat) *oder* er zieht seinen Rattenstein ein Feld zurück.



Wer den **Minnesänger** besticht, versetzt *einen bis drei* seiner in *einem* Feld befindlichen Einflusssteine (evtl. inkl. des Vertrauten) in *ein* beliebiges anderes eigenes Feld (nicht in die Notre Dame). In dem neuen Feld darf er anschließend *keine* Aktion ausführen.



Wer den **Geldverleiher** besticht, erhält zwei Geldmünzen *und* einen Prestigepunkt vom Vorrat.



Wer den **Gaukler** besticht, versetzt einen *beliebigen* seiner in seinem Viertel oder der Notre Dame liegenden Einflusssteine (oder seinen Vertrauten) in ein beliebiges *anderes* Feld seines Viertels (nicht in die Notre Dame) und führt anschließend die entsprechende Aktion aus.

Beispiel: Bille besticht den Gaukler. Sie versetzt *einen* ihrer Einflusssteine aus z.B. ihrer Bank in die Kutscherei. Hier befinden sich bereits zwei Einflusssteine, d.h. Bille bewegt anschließend ihre Kutsche um bis zu drei Marktplätze weiter (und sammelt evtl. eine Botschaft ein).



Wer den **Mönch** besticht, erhält zwei Einflusssteine (vom *allgemeinen* Vorrat) *und* einen Prestigepunkt vom Vorrat.



Wer den **Medikus** besticht, reduziert *für sich* den Seuchenwert *dieser* Runde (der direkt anschließend ermittelt wird) auf 0, vollkommen unabhängig von seiner tatsächlichen Höhe. Befinden sich bei diesem Spieler auch noch Einflusssteine und/oder der Vertraute in seinem Hospital, erzielt er dadurch einen Minuswert, d.h. er darf seinen Rattenstein entsprechend zurück ziehen.

Beispiel: Der Seuchenwert liegt bei $2 + 3 + 1 = 6$. Michi hat gerade den Medikus bestochen, womit *sein* Seuchenwert von 6 auf 0 sinkt. Da sich im Hospital von Michi ein Einflussstein und sein Vertrauter befinden, darf er seinen Rattenstein von Feld 7 zurück auf Feld 5 ziehen. Hätte er den Medikus nicht bestochen, hätte er stattdessen mit seinem Rattenstein 4 Felder ($6 - 2$) vorrücken müssen, und wäre damit über 9 gekommen, d.h. er hätte einen Einflussstein entfernen und zwei Prestigepunkte abgeben müssen.

Die drei Karten für Durchgang A



Wer die **Stadtwache** besticht, erhält für *jeden* seiner Einflusssteine und seinen Vertrauten, die sich auf seinen sieben Feldern und der Notre Dame befinden, *einen* Prestigepunkt.



Wer den **Nachtwächter** besticht, erhält für jedes *leere* Feld in seinem Viertel einen Prestigepunkt, also für jedes Feld ohne Einflussstein bzw. Vertrauten darin. *Der Hafen und die Notre Dame zählen nicht.*



Wer den **Bischof** besticht, nimmt einen seiner Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat und setzt ihn in ein beliebiges *leeres* seiner sieben Felder (ohne die Notre Dame). Anschließend nutzt er das Feld.

Die drei Karten für Durchgang B



Wer den **Gildemeister** besticht, erhält für *jedes* seiner sieben Felder (ohne die Notre Dame), in denen sich *mindestens* zwei Einflusssteine befinden (evtl. inkl. des Vertrauten), *zwei* Prestigepunkte.



Wer den **Bettlerkönig** besticht, erhält für jedes Feld *vor* seinem Rattenstein *einen* Prestigepunkt.

Beispiel: *Billes Rattenstein befindet sich auf Feld 4 ihrer Seuchenleiste. Sie erhält 5 Prestigepunkte (für die fünf Felder 5, 6, 7, 8 und 9).*



Wer den **Advokaten** besticht, erhält für jeweils *zwei* Botschaftsplättchen, die zu diesem Zeitpunkt vor ihm liegen, *drei* Prestigepunkte.

Beispiel: *Peggy besitzt 5 Botschaften. Sie erhält $2 \times 3 = 6$ Prestigepunkte.*

Die drei Karten für Durchgang C



Wer die **Hofdame** besticht, erhält für *jeden* Einflussstein in dem Feld seines Viertels, in dem sich die meisten Steine befinden (evtl. inkl. des Vertrauten), *einen* Prestigepunkt.

Beispiel: *In Wastis Kutscherei sowie in seinem Gasthaus befinden sich mit je fünf Steinen die meisten in seinem Viertel. Wasti erhält fünf Prestigepunkte.*



Wer den **Bürgermeister** besticht, erhält für *jedes* seiner sieben Felder (ohne die Notre Dame), in denen sich *mindestens* drei Einflusssteine befinden (evtl. inkl. des Vertrauten), *drei* Prestigepunkte.



Wer den **Tischlermeister** besticht, erhält für *jedes* seiner sieben Felder (ohne die Notre Dame), in denen sich *mindestens* ein Einflussstein oder der Vertraute befindet, *einen* Prestigepunkt.

ERWEITERUNG „NEUE PERSONEN“:

18 neue Personenkarten (je sechs graue A-, B- und C-Personen)

Alle Regeln des Original-Spiels bleiben bestehen. Lediglich bei der **Spielvorbereitung** kommt eine neue Regel hinzu: Alle 27 grauen Karten werden nach A, B und C sortiert. Die jeweils neun Karten pro Buchstabe werden verdeckt gemischt und anschließend blindlings je drei Karten pro Buchstabe aufgedeckt, die sich nun jeder Spieler anschauen kann. Anschließend werden die jeweils drei Karten pro Buchstabe nochmals gemischt (so dass niemand deren genaue Reihenfolge kennt) und so bereitgelegt wie im Originalspiel (AAA oben und CCC unten). Das Spiel kann beginnen ...

Die sechs Karten für Durchgang A



Wer den **Verwalter** besticht, verdoppelt seine Prestigepunkte, d.h. er erhält aus dem Vorrat noch einmal genauso viele Prestigepunkte, wie er zu diesem Zeitpunkt besitzt.



Wer die **Krankenschwester** besticht, nimmt einen seiner Einflusststeine aus dem allgemeinen Vorrat, setzt ihn in sein Hospital und zieht seinen Rattenstein um ein Feld zurück.



Wer den **Gelehrten** besticht, führt anschließend die Aktion seiner dritten, noch nicht gespielten Aktionskarte aus. *(Liegt diese Karte aus, die dritte Aktionskarte also erst nach dem Bestechen abwerfen.)*



Wer den **Priester** besticht, nimmt einen seiner Einflusststeine aus dem *allgemeinen* Vorrat und platziert ihn auf dem Notre-Dame-Kärtchen. Mehr geschieht *nicht*.



Wer den **Prokurator** besticht, darf ein beliebiges seiner sieben Felder entsprechend der Einflusststeine darauf nutzen.



Wer den **Glöckner** besticht, erhält für jeden *seiner* Einflusststeine auf dem Notre-Dame-Kärtchen *drei* Prestigepunkte.

Die sechs Karten für Durchgang B



Wer den **Spion** besticht, darf sich den Stapel mit allen noch folgenden grauen Personenkarten anschauen (*ohne deren Reihenfolge zu ändern!*). Zudem erhält er zwei Prestigepunkte.



Wer das **fahrende Volk** besticht, darf beliebig viele seiner Einflusststeine (*nicht* den Vertrauten!) vom Spielplan zurück in den *allgemeinen* Vorrat legen. Für jeden zurückgelegten Stein erhält er zwei Prestigepunkte.



Wer den **Kutscher** besticht, darf *eine* Art seiner bis dahin gesammelten Botschaftsplättchen nochmals nutzen. **Beispiel:** *Michi besitzt folgende fünf Botschaften: je 2x „vier PP“ und „2 PP + 1 Stein“ und 1x „1 PP + 1 Geld“. Er könnte sich nun entweder 8 PP nehmen oder 4 PP und 2 Steine oder 1 PP und 1 Geld.*



Wer die **Händlerin** besticht, erhält für jeden Marktplatz in seinem Stadtviertel, auf dem keine Botschaft mehr liegt, eine Geldmünze vom Vorrat.



Wer den **Wohltäter** besticht, darf beliebig viele seiner Prestigepunkte zurück in den Vorrat legen und für jeden abgegebenen Punkt den Rattenstein auf seiner Seuchenleiste um ein Feld zurück ziehen (*nicht über die 0 hinaus*).



Wer den **Schlachter** besticht, darf in jedes seiner *leeren* Felder (ohne die Notre Dame) einen seiner Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat setzen. In diesen Feldern führt er dadurch aber *keine* Aktion aus.

Die sechs Karten für Durchgang C



Wer den **Ratsherrn** besticht, darf anschließend noch zweimal bestechen (kostet wieder je eine Münze!). Er darf also entweder eine andere Person zweimal oder jede andere Person einmal bestechen.



Wer den **Torwächter** besticht, erhält für jeweils zwei seiner Einflusssteine im *allgemeinen* Vorrat drei Prestigepunkte.
Beispiel: Von Peggy liegen fünf Einflusssteine im *allgemeinen* Vorrat; sie erhält 6 PP.



Wer den **Wirt** besticht, erhält für jeden Einflussstein (*inkl.* des Vertrauten) in seinem Gasthaus zwei Prestigepunkte vom Vorrat.



Wer den **Totengräber** besticht, erhält so viele Prestigepunkte vom Vorrat, wie es der aktuelle Seuchenwert anzeigt.



Wer die **Schauspielerin** besticht, versetzt *alle* seine Einflusssteine (evtl. inkl. des Vertrauten) aus *einem* Feld (nicht von der Notre Dame) in *ein* beliebiges anderes Feld (nicht in die Notre Dame) - und nutzt dieses anschließend.



Wer die **Mätresse** besticht, setzt einen seiner Einflusssteine aus dem *allgemeinen* Vorrat in das Feld, in dem sich sein Vertrauter befindet. Anschließend nutzt er das Feld.
Sollte der Vertraute sich noch nicht im Stadtviertel befinden, bringt die Mätresse nichts.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau
08051 - 970720 | E-Mail: info@aleaspiele.de
© 2007/17 Ravensburger Spieleverlag

