

Vorbereitung s. Regel, ebenso Erstplatzierung

NUR Runden 1 – 3 **Phase 0:** – je 1 der Runde entsprechende Aktivitätskarte aufdecken.

Phase 1 - Einkommen und Gehälter

- Festes Einkommen 10 Geld für jeden Spieler, jeder zahlt Gehälter (falls nicht möglich: 2 SP Verlust)
 - 1 Geld / eigenen Mann im Bischofssitz
 - 2 Geld / eigenen Mann im Palast.

Phase 2 - Mannschaft zusammenstellen

- Jeder Spieler würfelt mit der Anzahl Würfel, die ihm zustehen:
 - 1 W entsprechender Farbe / eigenem Mann in Bischofssitz, Palast, Rathaus, alle W in eigenen Bezirk legen.
 - Startspieler würfelt für neutrale (grau).

Phase 3 – Ereignisse °

- Rote Ereigniskarte aufdecken, zweite wie von roter gefordert. Immer nach rechts anlegen. Ereignisse von links nach rechts abwickeln. *Wer Ereignis nicht erfüllen kann, verliert 2 SP.*
- Anschließend wirft Startspieler Anzahl schwarze W, wie *insgesamt* angezeigt. Muss dann den höchsten mit Würfel(n) aus eigenem Bezirk egalisieren oder übertreffen, entsprechende W und schwarzer W zurück in Vorrat. Dann muss nächster Spieler den nun höchsten W egalisieren etc. *Wer das nicht kann, wirft schwarzen W ab und verliert 2 SP.*
- Im Kampf gegen schwarze W: rote W = 2x!
- Mehrere schwarze W können gleichzeitig bekämpft werden.
- Sofort 1 EP / eliminiertem schwarzen W.

Phase 4: Aktionen – Startspieler beginnt

- Reihum je eine Aktion, oder passen. Ende, wenn alle gepasst haben oder keine W mehr verfügbar sind.
- Jede Aktion erfordert 1 – 3 gleichfarbige W aus einem oder mehreren Bezirken (außer *). W von anderen Spielern kaufen, an diese zahlen (aus grauem Bezirk: an Bank zahlen):
 - 1 *benutzter* W – 2 Geld
 - 2 *benutzte* W – 4 Geld / W von anderem Spieler
 - 3 *benutzte* W – 6 Geld / W von anderem Spieler

SP Spielende: • 1 SP / Anwesenheit auf Ereigniskarte, • SP von Aktivitätskarten, • Strafe Kathedrale, • Charakterkarten

► AKTIONEN °:

❑ **Aktivitätskarte aktivieren** – eigene Figur muss auf Karte sein, falls nicht, aus eigenem Vorrat oder von anderem Platz dort hinstellen, sonst/oder aus allgemeinem Vorrat anheuern; einmalig Einsatzkosten zahlen (s. Karte)

- Sofortiger Effekt: $\text{Summe } W / X$ (abgerundet) = Anzahl Nutzung des Effekts
- Verzögerter Effekt: $\text{Summe } W / X$ (abgerundet) = Anzahl Marker auf Karte legen. Später jedes Mal 1 Marker entfernen, wenn Effekt genutzt wird.

Jede Aktion kann nur durch 1 Marker beeinflusst werden – aber nie beim Kampf gegen schwarze W in Phase 3.

❑ **Kathedrale bauen** – pro W 1 Marker in entsprechende Spalte, von unten nach oben bauen! SP und EP wie angegeben.

❑ **Ereignisse bekämpfen** - $\text{Summe } W / X$ (abgerundet) = Anzahl Marker auf Karte legen, von links oben nach rechts unten auf Flaggen.

- Sofort 1 EP / Marker. Sobald voll, SP wie angegeben verteilen, Spieler mit Mehrheit erhält Karte (Gleichstände s. Regel.)

❑ ***Eigenen Mann einsetzen** – mit genau 1 W, auf entsprechende Reihe oder Feld in Bischofssitz, Palast oder Rathaus, von links nach rechts.

- Rausgeworfener Spieler legt seine Figur daneben, kann in dieser Runde dort nicht mehr rausgeworfen werden.

❑ **Landwirtschaft** – Einkommen Geld = $\text{Summe } W / 2$

❑ **Passen** – Spieler erhält 2 Geld, legt sie in eigenen Bezirk. Jedes Mal, wenn er wieder an der Reihe wäre, kommt 1 Geld hinzu.

RUNDENENDE – alle haben gepasst (Geld in allen Bezirken) oder keine W mehr verfügbar.

- Geld aus Bezirken nehmen, liegende Figuren aus Gebäuden in eigenen Vorrat, unbenutzte W in allgemeinen Vorrat.

- Startspieler wechselt nach links.

° **Einfluss nutzen** – vor Kampf gegen schwarze W, vor Aktionen.

- 1 EP – 1 eigenen W neu würfeln
- 2 EP – eigenen Mann aus allgemeinem in eigenen Vorrat
- 4 EP – 1 bis 3 eigene W auf *Gegenseite* drehen