

## Achtung!

SCHAUT EUCH SPIELMATERIAL NUR DANN GENAUER AN, WENN IHR IM SPIEL DAZU AUFGEFORDERT WERDET! LÖST STANZTEILE NUR DANN HERAUS, WENN IHR DAZU AUFGEFORDERT WERDET!

**Wichtig:** Die Spieler, mit denen ihr eure erste Partie beginnt, sollten das Spiel bis zu Ende spielen. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, können später keine weiteren Spieler mehr einsteigen!

## Vor der 1. Partie:

Jeder Spieler wählt eine der 4 Spielerfarben und erhält die entsprechende Charaktertafel. Ihr könnt selbst wählen, mit welcher der beiden Seiten ihr spielen wollt. Diese Farbe spielt ihr über alle Partien hinweg.



Nehmt den ersten Klebebogen „Spielvorbereitung“ aus der großen Zip-Tüte:

Beklebt die 20 leeren Farbwürfel, je 5 Würfel pro Spielerfarbe, mit den zugehörigen Stickern des Klebebogens. Für jede Spielerfarbe gibt es ein Set von 30 Stickern. Jeder der Würfel muss mit dem gleichen Satz aus 6 Stickern beklebt werden: Jede Zeile entspricht einem Würfel. Legt den Klebebogen danach zur Seite.



Ein Spieler kann die Würfel bereits vorab für alle vorbereiten.

Nehmt die beiden großen Stanztafeln „Spielvorbereitung“ und bereitet die Plättchen vor:

Löst alle 48 Kräuterplättchen vorsichtig aus den Stanzbögen und legt sie bereit. Auf der Rückseite zeigen sie die 6 verschiedenen Kräutersorten. Auf der Vorderseite findet ihr 6 verschiedene Belohnungen.

Löst alle Plättchen vorsichtig aus den Stanzbögen. Jeder Spieler wählt ein Familienwappen in seiner Farbe und fügt es in seine Charaktertafel ein. Alle übrigen Wappen werden nicht weiter benötigt. Legt alle übrigen Teile vorerst zur Seite:

Legt die 3 Stanztafeln für Epoche 1 bereit: Epoche 1-1, 1-2, 1-3. Dies sind die Gebäude für eure erste Partie.

Bereitet nun die Holzteile für eure erste Partie vor. Legt Holz, Lehm und Stein bereit. Die weißen Würfel könnt ihr vorerst wieder in die Zip-Tüte packen.

Von diesen Spielfiguren benötigt ihr alle 8 Handwerker, alle 8 Gaukler und 2 Boten. Mit diesen 18 Figuren befüllt ihr den Stoffbeutel für die erste Partie. Die restlichen Spielfiguren könnt ihr zurück in die Zip-Tüte packen.

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe: seinen Ruhmespunktemarker, seinen Epochenzielmarker und seinen Kundschafter.

Schneidet die 4 Familiengeschichten des separaten Blattes aus und gebt jedem Spieler eine zufällige Geschichte. Lest eure Geschichte den anderen vor und legt sie danach vor euch ab. Gebt eurem Charakter nun einen Namen und fügt das passende Symbol in eure Charaktertafel ein.

Löst die Brote und den Startspielermarker heraus. Der Spieler, der als Letzter einen Pömpel benutzt hat, wird Startspieler der ersten Partie und erhält den Startspielermarker. Legt die Brote zu den übrigen Plättchen. Jeder Spieler erhält seine 2 kleinen Markierungswappen und seinen Stimmungsmarker. Bei weniger als 4 Spielern werden die übrigen Marker nicht weiter benötigt.

Falls noch nicht geschehen, erhält jeder Spieler seine 5 beklebten Würfel:

Legt den königlichen Pömpel bereit und fahrt mit 1. der Spielvorbereitung fort. Wann immer ihr später Wiesenplättchen aus dem Spielplan entfernt, wird euch das königliche Werkzeug sicher gute Dienste erweisen.



8. Jeder Spieler legt seine Charaktertafel und seine 5 Würfel vor sich. **Nur für die erste Partie erhält jeder Spieler 3 Gulden und 1 Siegel aus dem Vorrat.**



9. Legt euren Stimmungsmarker auf die unterste Stufe der Stimmungsleiste, euren Epochenzielmarker auf euer Epochenziel auf der Ruhmespunkteleiste (für die erste Partie sind das 10 Ruhmespunkte) und euren Ruhmespunktemarker auf das Startfeld der Ruhmespunkteleiste.

10. Jeder Spieler stellt seinen Kundschafter auf das große Startfeld mit dem Zelt seiner Farbe. Zusätzlich platziert jetzt jeder eine weiße Kräuterhütte. Jedes der 6 Kästchen ist genau einer Kräutersorte zugeordnet. Wählt eine Sorte, von der sich möglichst viele Plättchen in der Nähe eures Startfeldes befinden.

11. Bereitet als Letztes die Karten vor. Nehmt die beiden vorsortierten Kartenstapel aus der Schachtel. Lest die Karten erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!

Ungemischt bereitlegen: Epochenende, Zahlen, Epochen, Wahrsagerin, Bote, Geschichten (gelb), Geschichten (beige), Geschichten (grau).

# Spielvorbereitung für die 1. Partie

Vor eurer 1. Partie müsst ihr zunächst einige Dinge vorbereiten. Lest dafür zuerst den Kasten „Vor der 1. Partie“ links. Bereitet das Spielmaterial erst vor, wenn es erwähnt wird.

1. Fügt den Spielplan wie abgebildet zusammen. Jeder Spieler sollte sich zu dem Viertel setzen, das seine Farbe zeigt (1a).

Nur im Spiel zu dritt:

I. Platziert die beiden Höhleneingänge. Ein Plättchen platziert ihr in dem Viertel, das nicht gespielt wird, das zweite im Viertel gegenüber (entweder (1b) + (1b) oder (1c) + (1c)). Entfernt an den entsprechenden Stellen die Wiesenplättchen und setzt die Höhleneingänge dafür ein. Die entfernten Wiesenfelder kommen aus dem Spiel.

II. Überklebt bei jeder Rohstoffsorte das Feld mit dem passenden Sticker 1: 4x (1d) (siehe Übersicht oben rechts).

Nur im Spiel zu zweit:

Überklebt zusätzlich zu den oben genannten Feldern auch die Felder mit dem passenden Sticker 1: 3x (1e).

2. Legt die Rohstoffe zusammen mit den 3er-Plättchen sowie die Gulden neben den zugehörigen Rohstofffeldern bereit.

3. Legt den Übersichtsplan und den Aktionsplan neben dem Spielplan aus. Achtet darauf, dass der Aktionsplan mit der korrekten Seite nach oben ausliegt (für 2 Spieler, für 3 oder 4 Spieler).

Nur im Spiel zu dritt:

Überklebt alle 5 Felder mit einem Sticker. Im Spiel zu dritt stehen euch diese Aktionsfelder nicht zur Verfügung.

4. Legt den Stoffbeutel mit den 18 Spielfiguren bereit.

5. Mischt die Kräuterplättchen mit der Kräuterseite nach oben. Auf jede Kräuterfundstelle (Busch) legt ihr ein verdecktes Plättchen, so wie sie gerade kommen.

6. Legt die Brote, Siegel, X-Marker und Botenplättchen sowie den königlichen Pömpel neben dem Spielplan bereit.

7. Legt die 3 Tafeln mit den Gebäuden der Epoche 1 neben dem Spielplan bereit (Epoche 1-1, 1-2, 1-3).

Übersicht: Sticker 1  
Vor der 1. Partie nur im Spiel zu zweit oder dritt. Später wenn erforderlich.

Stein	Stein	Lehm	Lehm	Gulden
Holz	Holz	Bauaktion	Tage-lohn	Wochenmarkt
Gefolgsleute	Reiter 2->	Zahnrad	Reiter 3->	Kundschafter >2
Bücher	Rohstofffeld	Rohstofffeld	Rohstofffeld	Rohstofffeld



12. Nehmt am Ende dieser und aller weiteren Partien und zu Beginn jeder neuen Partie das Blatt „Spielvorbereitung“ zu Hilfe. Arbeitet die Schritte der Reihe nach durch.



Lest jetzt in der Spielanleitung weiter!

# Spielmaterial für die 1. Partie

**Spielplan aus 4 Teilen** **Übersichtsplan** **Aktionsplan** **1 Stickerbogen „Spielvorbereitung“**

**3 Stanzbögen mit Gebäuden der Epoche 1: 1-1, 1-2, 1-3** **1 Anleitung** **dieses Aufbaublatt**

**1 Spielübersicht (Rückseite: Auflistung der Regelsticker)**

**4 Charaktertafeln (beidseitig)** **4 Familiengeschichten** **20 Aktionswürfel (je 5 in 4 Farben)** **4 Kundschafter**

**4 Epochenzielmarker** **4 Ruhmespunktemarker** **4 Stimmungsmarker**

**18 Spielfiguren in 3 Farben** **1 Stoffbeutel** **36 Rohstoffe** **12 3er-Rohstoffe**

**12 X-Marker** **1 Startspielermarker** **20 Siegel**

**4 Botenplättchen** **15 Brote** **22 Gulden**

**14 Kräuterhütten „Spielvorbereitung“** **48 Kräuterplättchen Spielvorbereitung** **1 königlicher Pömpel**

**126 Spielkarten**

**21 Epochenkarten** **10 Geschichtenkarten (gelb)** **48 Zahlenkarten 1-48**

**12 Epochenende-Karten** **6 Geschichtenkarten (beige)** **7 Wahrsagerinnen-Karten**

**4 Deck- und Bodenkarten** **4 Geschichtenkarten (grau)** **14 Botenkarten**

**Spielmaterial für spätere Partien**

**14 Stickerbögen (davon 7 mit Regelstickern)**

**9 Epochenbelohnungen**

**12 Gebäudetafeln**

**6 Stanztafeln mit diversen Spezialplättchen**

**1 Kunststofffuß**

**8** **1**

## Die Stadtviertel

In jedem Viertel ist auf 12 Feldern ein Busch abgebildet. Zum Start jeder Partie wird auf jedem Busch ein zufälliges, verdecktes Kräuterplättchen abgelegt.

Jedes Viertel ist einer der 4 Rohstoffarten zugeordnet. Lagert hier die entsprechenden Rohstoffe und die 3er-Plättchen als Vorrat.

Jedes Viertel bietet 4 oder 5 Rohstofffelder, auf denen ihr eine der 4 Rohstoffarten erhalten könnt.

Das Zelt zeigt die Spielerfarbe an, zu der dieses Viertel gehört. Der Kundschafter beginnt jede Partie hier.



Der Fluss unterteilt den Spielplan in seine 4 Viertel.

Zu Beginn jeder Partie stellt ihr eine Kräuterhütte auf eines der 6 Felder. Das zugehörige Kraut könnt ihr ab jetzt einsammeln.

In der Spielplanmitte werden eingesetzte Figuren abgestellt. Sie verbleiben hier bis zum Ende der Partie.

Jedes Viertel verfügt über seinen eigenen Turm. Später baut ihr hier euren eigenen Turm aus.

Ihr beginnt das Spiel mit einem Hof. Dieser stellt euer erstes Lagergebäude dar und erlaubt euch, am Ende einer Partie alle angezeigten Materialien 4:1 gegen Gulden zu tauschen. Außerdem könnt ihr bis zu 3 Gulden mit in die nächste Partie nehmen.

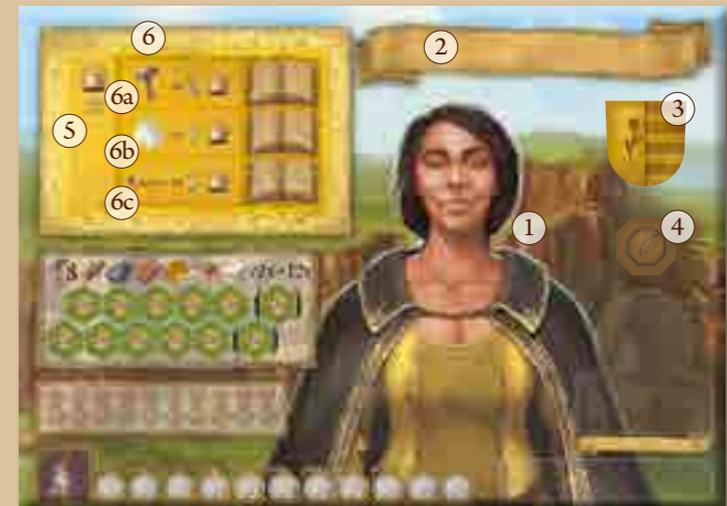
Ihr beginnt die erste Partie mit 4 Bauplätzen.

Über die Brücken können sich die Kundschafter von Viertel zu Viertel bewegen. Die Brücke zählt für die Kundschafterbewegung als 1 Feld.

## Die Charaktertafel

1. Euer Charakter (weiblich/männlich).
2. Der Name eures Charakters, den ihr vor der ersten Partie einträgt.
3. Platz für euer Familienwappen, das ihr euch vor eurer ersten Partie aussucht.
4. Platz für euer Familien-Symbol. Es steht im Zusammenhang mit den Ursprüngen eurer Familie.
5. Euer aktuelles Epochenziel. So viele Ruhmespunkte müsst ihr erreichen, um eine Epoche aufzusteigen.
6. So viele Ruhmespunkte erhaltet ihr für verschiedene Aktionen:
  - 6a) Bauaktion
  - 6b) Kräuterhütte bauen
  - 6c) Fanfarewert

Alle weiteren Elemente kommen erst später ins Spiel und werden dann erklärt.



## Der Aktionsplan



Einsetzfeld, das im Spiel zu dritt abgeklebt wird

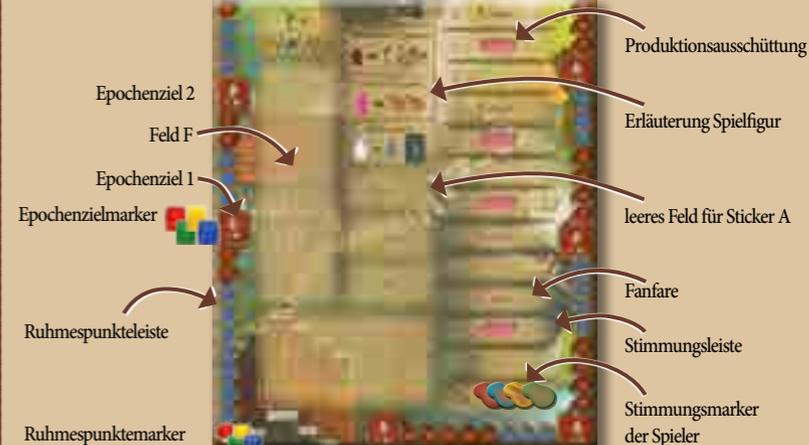
Einsetzfeld für Würfel

Plan für 3 oder 4 Spieler

Platz für Sticker L

Feld J

## Der Übersichtsplan



Produktionsausschüttung

Erläuterung Spielfigur

leeres Feld für Sticker A

Fanfare

Stimmungsteiste

Stimmungsmarker der Spieler

Epochenziel 2

Feld F

Epochenziel 1

Epochenzielmarker

Ruhmespunkteleiste

Ruhmespunktemarker