

Nick Case

Pilgrim



Spielanleitung



The page is a full-page illumination with a dense, repeating pattern of stylized floral and foliate motifs in shades of brown, green, and gold. Interspersed within this pattern are several heraldic shields, each containing a blue and white wavy design. A large, ornate initial letter 'P' in shades of pink and purple is positioned on the left side. The top curve of the 'P' contains a miniature illustration of two figures in a landscape. To the right of the 'P', the word 'Pilgrim.' is written in a large, black, Gothic-style font. Below this, the text 'Willkommen im England des 14. Jahrhunderts!' is written in a smaller, black, Gothic font. Further down, two paragraphs of text are presented in a smaller, black, Gothic font, with the first paragraph indented from the left margin.

Pilgrim.

Willkommen
im England
des 14.
Jahrhunderts!

Es ist eine Zeit sozialer Unruhen,
gemischt mit Seuchen, Hungersnöten
und dem neuartigen Wunsch nach
sozialer Mobilität. Die Zunahme des
Handels bringt Dinge ins Land, die
zuvor selten und teuer waren.

Die Kirche ist die vorherrschende Kraft und
ein gewichtiger Teil des bäuerlichen Lebens.
Sie fordert den kompletten Arbeitslohn und
sonntags den Kirchenbesuch. Wohlhabende
können ihre Sünden durch den Ablasshandel
oder durch reumütige Pilgerfahrten zu heiligen
Stätten oder zu Wahrzeichen begleichen. Eine
vollbrachte Pilgerfahrt kann auch Ausdruck der
eigenen Pietät, gerade gegenüber Seinesgleichen,
sein.

Pilgrim

INHALT

PROLOG	3
ÜBERBLICK	3
SPIELMATERIAL	3
SPIELAUFBAU	4
SPIELFELD BEFÜLLEN	6
EIN SPIELZUG	7
DER ZEHNTE	7
DIE AUFGABEN	7
MANGEL AN GEFOLGSLEUTEN	7
AUFGABENPLÄTTCHEN	8
BESONDERE AKTIVITÄTEN	10
STRASSEN & SCHREINE	11
PILGERPFADE	12
DIE GUNST DES KARDINALS	12
STRASSEN AUFWERTEN	12
STRASSEN ZERSTÖREN	13
HANDELSROUTEN	13
SPIELBRETTGRÖSSE	13
DER HÄNDLER	13
DAS ALMOSENTABLEAU	14
DIE GEBÄUDE	14
RUNDENENDE	16
SPIELENDE	16
SPIELENDREWERTUNG	16
SOLOREGELN	18
CREDITS	20

PROLOG

Nach vielen Jahren der Hingabe nähert sich das Ende des Lebens des ehrwürdigen Kardinals. Es muss ein würdiger Nachfolger gefunden werden. Als Abt oder Äbtissin einer abgelegenen Abtei versuchst du dies zu sein – indem du besonders fromm bist, die meisten Gefolgsleute um dich scharst, die besten Pilgerpfade zu entfernen, heiligen Stätten aufbaust und den Armen großzügig spendest. Dies erfordert Andacht, Hingabe und – leider auch – **Geld**.

Im England des 14. Jahrhunderts können Sünden aber verhandelt werden...

ÜBERBLICK

Pilgrim wird über 26 Spielrunden gespielt. In jeder Runde bestreitet ihr je einen Spielzug. In einem Spielzug bewegst du einen oder mehrere Gefolgsleute auf Aufgabenplättchen und führst eine von acht möglichen Aktionen aus – oder nimmst den Zehnten. Aktionen können durch besondere Aktivitäten und Gebäude verbessert werden. Du musst deine Abtei gestalten und die Gefolgsleute koordinieren, so dass du am Spielende die meisten Punkte gemacht hast.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 1 Almosen-Tableau
- 1 Pietäts-Tableau
- 4 Spieler-Tableaus
- 8 Aufgaben-Plättchen
- 9 Pilgerstätte-Plättchen
- 8 Schrein-Plättchen
- 60 Weg-, Brücken-, Furt- & Aufwertungs-Plättchen
- 24 Gebäude-Plättchen (8 pro Level)
- 6 Gunst des Kardinals-Plättchen
- 7 Zehnten-Plättchen
- 64 Gefolgsleute (je 16 in 4 Farben)
- 8 Spielerplättchen (je 2 in 4 Farben)
- 25 Stein-Würfelchen
- 25 Getreide-Würfelchen
- 31x 1 Groschen
- 6x 3 Groschen
- 1 Spielrundenmarker (Schiff)
- 1 Startspielermarker
- 1 Händlermarker
- 30 Solospielsteine
- 1 Würfel
- 1 Beutel
- 2 Regelhefte (Deutsch und Englisch)
- 8 Spielhilfen (Deutsch und Englisch)

SPIELAUFBAU

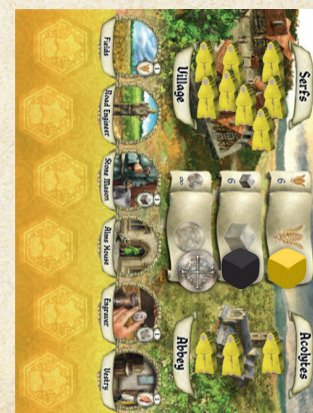
SPIELBRETT

- 1 Platziere das Spielbrett in der Tischmitte. Die Flüsse im Norden und Süden fließen aus der Stadt heraus (die Pfeile zeigen weg von der Stadt). Dies wird auch durch den Kompass im Stadtfeld angezeigt.
- 2 Mischt die Aufgabenplättchen. Dann legt ihr sie um das Spielbrett herum aus – die Pfeilspitzen in Richtung Uhrzeigersinn. Je ein Plättchen kommt an die sechs flachen Seiten und je eins im Norden und Süden an die Spitzen.
- 3 Mischt die Zehntenplättchen. Platziert zufällig je eins, aufgedeckt, unten auf den Aufgabenplättchen. Das Steuerungs- (Taxation) Plättchen bekommt keins.
- 4 Platziert die Pilgerstätteplättchen. Zieht zufällig ein Pilgerstätteplättchen. Nun würfelt ihr und beginnt im Nordwestquadranten des Spielbretts. Ihr legt das Plättchen auf das zum Würfelwurf passende Feld außen im Quadranten. Wiederholt dies noch 3x; je 1x im Uhrzeigersinn pro weiterem Quadranten. Diese Pilgerstätteplättchen bestimmen den Beginn und das Ende der 4 Jahreszeiten im Spiel. Die restlichen 5 Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden nicht benötigt.
- 5 Stellt den Spielrundenmarker auf das Pilgerstätteplättchen im Nordwesten. Spielrunde 1 wird her beginnen.
- 6 Platziert blaue (Level 1) Gebäudeplättchen. Zieht zufällig 4 blaue (Level 1) Gebäudeplättchen und beginnt ausgehend vom nordwestlichen Pilgerstätteplättchen. Ihr lasst ein Feld frei und platziert die 4 gezogenen Plättchen dann einzeln nacheinander in den nächsten 4 Feldern außen im Quadranten. Sollte das Pilgerstätteplättchen im Nordosten erreicht werden, bevor alle Gebäude gelegt werden konnten, legt ihr verbliebene Gebäude direkt dahinter aus. (Werft einen Blick auf das Beispiel oben auf Seite 6.)
- 7 Platziert rote (Level 2) Gebäudeplättchen. Zieht zufällig 4 rote (Level 2) Gebäudeplättchen und beginnt ausgehend vom nordöstlichen Pilgerstätteplättchen. Ihr lasst ein Feld dahinter **oder** dem letzten blauen Level 1-Plättchen frei, je nachdem was im Uhrzeigersinn weiter vorgeschritten ist. Platziert die 4 gezogenen Plättchen dann einzeln nacheinander in den nächsten 4 Feldern außen im Quadranten. Sollte das Pilgerstätteplättchen im Südosten erreicht werden, folgt ihr der Beschreibung unter 6 oben.
- 8 Platziert grüne (Level 3) Gebäudeplättchen und wiederholt den unter 7 beschriebenen Aufbau nun für grüne Gebäude im Südosten.
- 9 Stellt den Händlermarker neben das Steuerungs- (Taxation) Plättchen.
- 10 Legt die 6 Gunst des Kardinals-Plättchen in einer Reihe neben dem Spielbrett aus, so dass sie alle Spieler sehen können (nicht gestapelt).
- 11 Bestimmt anhand der Spielerzahl die Anzahl der Straßen- und Schreinplättchen im Spiel. Bildet aus ihnen einen gemeinsamen Vorrat.

Geraden	4 pro Spieler*In
Leichte Kurven	4 pro Spieler*In
Enge Kurven	2 pro Spieler*In
Schreine	2 pro Spieler*In

Es werden stets alle Brücken, Furten und Aufwertungsplättchen verwendet.

Ihr bildet Stapel der Plättchen derselben Art. Alle weiteren Plättchen dieser Arten legt ihr zurück in die Schachtel. Sie werden nicht verwendet.
- 12 Ihr legt jeweils 1 eurer farbigen Spielerplättchen ganz links auf das Pietäts-Tableau (Feld 0).
- 13 Ihr legt jeweils das andere eurer farbigen Spielerplättchen auf Feld 0 des Almosen-Tableaus.



- 14 Aus den Stein- und Getreide-Würfelchen sowie den Münzen bildet ihr neben dem Spielbrett Vorräte.
- 15 Ihr bestimmt zufällig eine Startspieler*In, die den Startspielermarker erhält.



Hinweis: Spielt ihr mit weniger als zu viert, werden „Dummy-Gefolgsleute“ auf 4 bzw. 6 der Aufgabenplättchen sowie „Heralde“ auf Pilgerstätteplättchen gelegt (siehe Seite 6).



SPIELAUFBAU BEI 3 SPIELERN



AUFBAU BEI DER ERSTEN PARTIE

Wir empfehlen für eure erste Partie, den Aufbau wie im Bild oben zu vollziehen. Er ermöglicht eine gleiche Anzahl von Zügen pro Quartal und einen sehr gradlinigen Zugang zu Aufgaben und Gebäuden, die Ressourcen generieren. Fügt Zehntenplättchen zufällig hinzu.

BALANCE

Habt ihr erfahrene und neue **Pilgrim**-Spieler*Innen am Tisch, könnt ihr folgende Regel nutzen. Bewegt 1-3 Gefolgsleute der erfahrenen Spieler*Innen zurück ins Dorf. Als Faustregel kann gelten: 1 Gefolgsmann pro 2 gespielte Partien.

JEDER VON EUCH ERHÄLT:

- 16 1 Spielertableau
- 17 8 Figuren eurer Farbe, die ins Dorf („Village“) gestellt werden. Dies sind Leibeigene.
- 18 3 Figuren eurer Farbe, die in die Abtei („Abbey“) gestellt werden. Dies sind Gefolgsleute.
- 19 Je 1 Getreide, Stein und Münze, die in ihre jeweiligen Bereiche platziert werden – dies sind Scheune, Steinbruch und Schatzkammer.
- 20 5 Figuren eurer Farbe werden als Gefolgsleute in die Stadt in der Mitte des Spielbretts gestellt.

FORTSETZUNG SPIELAUFBAU



Beispiel: 2 blaue Level 1-Gebäude im nordöstlichen Quadranten wurden noch hinter dem Pilgerstätteplättchen platziert. Deshalb lasst ihr ein Feld hinter dem 4. blauen Gebäude frei, bevor ihr rote Level 2-Gebäude legt.

SPIELFELD BEFÜLLEN

Pilgrim wird über 26 Spielrunden gespielt. In jeder Runde bestreitet ihr je einen Spielzug. Als letzten Schritt des Aufbaus nimmt die Startspieler*In ihre 5 Gefolgsleute aus der Stadt und verteilt sie. Ihr nehmt 1 Gefolgsmann und, ausgehend von der Stadt, folgt ihr den Pfeilen der Flüsse entweder nach Norden oder Süden. Ihr platziert ihn auf dem Aufgabenplättchen im Norden oder Süden. Die anderen Gefolgsleute folgen im Uhrzeigersinn, immer einer pro Aufgabenplättchen. Wenn ihr aber das Aufgabenplättchen im Osten oder Westen erreicht, entscheidet ihr euch, ob ihr weiter zum nächsten Plättchen zieht oder dem Flusspfeil zurück zur Stadt folgt und dort 1 Gefolgsmann platziert. Macht ihr dies, würdet ihr anschließend wieder entlang des Flusses nach Norden oder Süden gehen. Sind alle 5 Gefolgsleute gelegt, folgen die anderen Spieler*Innen im Uhrzeigersinn und platzieren ebenfalls so ihre Gefolgsleute. Gefolgsleute von mehreren Spieler*Innen dürfen sich auf einem Aufgabenplättchen aufhalten. **Pilgrim** beginnt, wenn alle ihre Gefolgsleute platziert haben.

DAS SPIELFELD MIT 1-3 SPIELER*INNEN BEFÜLLEN

1 Spieler*In: Siehe die Soloregeln (Seite 18 ff.)

2 Spieler*Innen: Nehmt eine nicht verwendete Farbe und platziert je 3 Gefolgsleute im Uhrzeigersinn vom Aufgabenplättchen im Norden und im Süden.

3 Spieler*Innen: Nehmt eine nicht verwendete Farbe und platziert je 2 Gefolgsleute im Uhrzeigersinn vom Aufgabenplättchen im Norden und im Süden.

Bewegung am Ende des Quartals. „Dummy-Gefolgsleute“ werden am Ende jeden Quartals gezogen. Der am weitesten hinten befindliche Gefolgsmann jeder Gruppe überspringt im Uhrzeigersinn alle anderen „Dummy-Gefolgsleute“ und landet auf dem nächsten Aufgabenplättchen, das nicht von seiner Farbe besetzt

ist (siehe **Rundenende**, Seite 16). Zur Erinnerung legt ihr je einen weiteren „Dummy-Gefolgsmann“ als „Herald“ auf jedes Pilgerstätteplättchen. Nachdem ihr am Ende des Quartals diese Bewegung vollzogen habt, legt ihr den „Herald“ zurück in die Schachtel.

Beispiel 1: Gelb nimmt ihre 5 Gefolgsleute aus der Stadt und entscheidet, dem Fluss nach Norden zu folgen. Der erste Gefolgsmann wird auf dem Produzieren („Produce“)-Aufgabenplättchen ① platziert, es folgen Zuteilung („Allocation“) ② und Klerikal („Clerical“) ③. Von Klerikal hat Gelb die Wahl, dem Fluss zur Mitte zu folgen oder weiterzugehen im Uhrzeigersinn. Gelb geht weiter im Uhrzeigersinn und platziert die beiden letzten Gefolgsleute auf den Straßenbau („Build Roads“) ④ und Besteuerung („Taxation“) Aufgabenplättchen ⑤.



Beispiel 2: Nun ist Rot am Zug und folgt ebenfalls dem Fluss nach Norden. Die ersten 3 Gefolgsleute landen auf denselben Aufgabenplättchen, die auch Gelb genutzt hatte (①-②-③). Anstatt aber weiter im Uhrzeigersinn zu platzieren, folgt Rot dem Fluss nach Westen zur Stadt ④ wo der 4. Gefolgsmann abgelegt wird.

Nun wiederum entlang des Flusses nach Norden gehend ⑤, platziert Rot den letzten Gefolgsmann auf dem Produzieren („Produce“)-Aufgabenplättchen, wo Rot nun 2 Gefolgsleute hat.

HINWEIS: Dies erhöht die Chancen von Rot, auf dem Plättchen in Runde 1 eine **Mehrheit** zu erreichen (siehe Seite 7) und entweder 2 Steine oder 2 Getreide zu erhalten.

EIN SPIELZUG

Bist du am Zug, wählst du ein einzelnes Aufgabenplättchen oder die Stadt aus, sofern du dort mindestens 1 Gefolgsmann hast. Du nimmst am gewählten Ort alle eigenen Gefolgsleute in die Hand und legst je einen im Uhrzeigersinn auf jeden folgenden „Bereich“: Von Aufgabenplättchen zu Aufgabenplättchen oder, den Pfeilen folgend, von der Stadt nach Norden oder Süden oder zur Stadt aus Osten oder Westen – bis alle Gefolgsleute verteilt wurden. Anschließend nimmst du *entweder* den Zehnten oder führst eine Aktion aus. Bonusaktionen von bereits aktiven Gebäuden (siehe Seite 14f.) können hinzukommen. Die Startspieler*In führt ihren Zug zuerst aus, dann folgen alle anderen im Uhrzeigersinn. Die Runde endet, wenn alle ihren Zug beendet haben.

DER ZEHNTE

Bist du am Zug, wählst du ein einzelnes Aufgabenplättchen, auf dem du mindestens 1 Gefolgsmann hast (**Ausnahme:** Besteuerungs-Aufgabenplättchen) und nimmst die auf dem Plättchen angezeigte Ressource aus dem Vorrat. Das Füllhorn-Plättchen rechts erlaubt dir, eine beliebige Ressource zu nehmen. Gefolgsleute werden Ende des Zugs *nicht* vom Aufgabenplättchen zur Stadt gezogen.



DIE AUFGABEN

Bist du am Zug, wählst du ein einzelnes Aufgabenplättchen, auf dem du mindestens 1 Gefolgsmann hast. Das gewählte Plättchen muss keins derjenigen sein, auf das du im Zug gezogen bist oder über das du hinweggezogen bist.

Die Aufgabe hat einen Basiswert von 1 oder 2; abhängig von der relativen Anzahl von Gefolgsleuten unterschiedlicher Farben auf dem Aufgabenplättchen.

Der Basiswert wird die Anzahl der möglichen Aktionen auf dem Aufgabenplättchen bestimmen. Bei einigen Aufgaben kann der Wert erhöht sein, wenn sich Gefolgsleute auf besonderen Aktivitäten auf dem Spielertableau befinden (siehe **Besondere Aktivitäten**, Seite 10), und/oder durch den Bau oder das Mieten von bestimmten Gebäuden (siehe **Gebäude**, Seite 14 f.). Du darfst weniger Aktionen als möglich ausführen – *eine* Aktion musst du aber durchführen.

Am Ende des Zugs werden alle Gefolgsleute von dir vom Aufgabenplättchen zur Stadt gezogen.



Minderheit

Hast du auf dem gewählten Aufgabenplättchen weniger eigene Gefolgsleute als dort Gefolgsleute von mindestens einer anderen Farbe sind, bezahlst du 1 Münze in den Vorrat und führst die Aktion mit einem Basiswert von 1 aus.

Gelb und Rot haben hier die Minderheit.



Parität

Hast du auf dem gewählten Aufgabenplättchen gleich viel eigene Gefolgsleute als dort Gefolgsleute von anderen Farben (einzeln gezählt) sind, führst du die Aktion mit einem Basiswert von 1 aus.

Blau und Rot haben hier Parität.



Mehrheit

Hast du auf dem gewählten Aufgabenplättchen mehr eigene Gefolgsleute als dort Gefolgsleute von allen anderen Farben (einzeln gezählt) sind, führst du die Aktion mit einem Basiswert von 2 aus.

Gelb hat hier die Mehrheit.

MANGEL AN GEFOLGSLEUTEN

Wenn du zu Beginn deines Spielzugs keine Gefolgsleute in der Stadt oder auf Aufgabenplättchen hast und somit den Bewegungsteil deines Zugs nicht ausführen kannst, musst du **Laien** heranziehen. Entweder bewegst du einen Gefolgsmann von der Abtei zur Stadt oder, wenn die Abtei leer ist, einen Leibeigenen aus deinem Dorf zur Abtei (was kein Getreide kostet). Dies beendet deinen Spielzug.

AUFGABENPLÄTTCHEN



Zuteilung ~ Allocation

Versetze 1 oder 2 Gefolgsleute, die sich innerhalb der Abtei oder bei besonderen Aktivitäten befinden, zu einem neuen Ort (entweder in der Abtei oder bei besonderen Aktivitäten). Maximal 1 Gefolgsmann darf sich auf einer besonderen Aktivität aufhalten. Bewege den Gefolgsmann entweder

- I. von einer besonderen Aktivität zur Abtei.
- II. von der Abtei zu einer besonderen Aktivität,
- III. zwischen 2 besonderen Aktivitäten (*Beispiel auf Seite 10*).



Straßenbau ~ Build Roads

Unternehm' Folgendes so oft, wie es der Wert der Aufgabe erlaubt:

- I. Baue eine einzelne Straße, Brücke, Furt oder einen Schrein.
- II. Werte eine Straße oder Brücke auf.
- III. Zerstöre eine Straße oder Brücke.

Siehe *Straßen & Schreine* auf Seite 11 sowie *Straßen zerstören* auf Seite 13 für Kosten und Details.



Klerikal ~ Clerical

Führe eine der beiden Optionen aus:

- I. **Andacht:** Pietät gemäß dem Wert der Aufgabe, oder
- II. **Silberschmied:** Münzen gemäß dem Wert der Aufgabe.

Du musst Pietät *oder* Münzen nehmen; eine Kombination der beiden Dinge ist nicht möglich.



Errichten ~ Construct

Errichte 1 Gebäude und/oder baue, werte auf oder zerstöre 1 Straße oder Brücke. Ein Gebäude und 1 Straße können beide mit einem Aufgabenwert von 2 errichtet werden. Siehe *Straßen & Schreine* auf Seite 11 sowie *Gebäude* auf Seite 14f. für die Kosten.

HINWEIS: Nur 1 Gebäude kann pro Errichten-Aufgabe gebaut werden. Eine zusätzliche Straße kannst du bauen, wenn du die Straßenbauer-besondere Aktivität auf deinem Tableau besetzt

hast – aber nur dann, wenn du den 1er Aufgabenwert dazu verwendet hast, eine Straße im Zug zu bauen. Ein aktives Gebäude am Rand des Spielbretts wird gewählt, mit Steinen bezahlt und das Plättchen auf ein leeres Feld des Spielertableaus verschoben. Siehe Gebäude auf Seite 14f. für Details der Gebäudebonusaktionen.





Almosen geben ~ Give Alms

Almosen: Zahle Münzen und/oder Getreide entsprechend dem Aufgabenwert, um dieselbe Anzahl an Reihen auf dem Almosen-Tableau vorzurücken. **Oder:**

Stifte Gebäude: Drehe 1 Gebäude auf einem Bauplatz, um am Spielende Punkte zu bekommen.

Rücke 1 Reihe auf dem Almosen-Tableau vor. Die Fähigkeit des gestifteten Gebäudes darf nicht erneut verwendet werden. Wird Stifte Gebäude mit der Mehrheit ausgeführt, verfällt die zweite Aktion. Ein zweites Almosen geben mit Münzen oder Getreide ist nicht möglich.

Siehe das *Almosentableau* auf Seite 14 für Bonusdetails und Punkte am Spielende.



Armenhaus



Ordination

Wähle 1 Kombination der folgenden beiden Optionen bis zum Wert der Aufgabe:

- I. **Weihen:** Zahle 1 Getreide und nimm 1 Leibeigenen aus dem Dorfbereich deines Spielertableaus und versetze ihn in die Abtei. Er ist nun ein Gefolgsmann.
- II. **Mission:** Zahle 1 Getreide und bewege 1 Gefolgsmann von der Abtei zur Stadt. Dies darf ein im selben Zug geweihter Gefolgsmann sein.



Produzieren ~ Produce

Nimm einen der beiden Ressourcenarten:

Getreide: Bekomme Getreide gemäß dem Wert der Aufgabe.

Oder:

Stein: Bekomme Steine gemäß dem Wert der Aufgabe.

Platziere die gewählte Ressource im entsprechendem Feld auf deinem Spielertableau.

Eine Kombination der beiden Dinge ist innerhalb einer Produzieren-Aufgabe nicht möglich.



Besteuerung ~ Taxation

Die Aufgabe wird in folgenden Schritten ausgeführt:

- I. Nimm 1 beliebige Ressource (Getreide, Stein, Münze) und
- II. hast du die Mehrheit auf anderen Aufgabenplättchen, nimm Ressourcen gemäß dem Wert der Aufgabe, die den Zehnten-Plättchen entspricht, wo diese „Mehrheiten“ existieren.

Hinweis: Hast du keine weiteren Mehrheiten, kannst du auch nur 1 Ressource deiner Wahl in Schritt I nehmen. Es ist nur möglich, ein Maximum von 3 Ressourcen von der Besteuerungs-Aufgabe zu erhalten (Schritt 1 = 1 Ressource; Schritt 2 = 2 Ressourcen). Deine Gefolgsleute werden von der Besteuerungs-Aufgabe zur Stadt verschoben; nicht von gewählten „Mehrheits“-Aufgabenplättchen.

Gefolgsleute auf besonderen Aktivitäten erlauben es *nicht*, weitere Ressourcen durch Besteuerung zu nehmen.

Produzieren- und Klerikal-Gebäude erlauben es *nicht*, weitere Ressourcen durch Besteuerung zu nehmen (siehe das Beispiel auf Seite 10.).

ZUTEILUNG: BEISPIEL



Rot hat eine Mehrheit bei der Zuteilung und darf 2 Gefolgsleute bewegen. Da Rot im nächsten Quartal Almosen geben ausführen möchte, bewegt es den Gefolgsmann vom Steinmetz zum Armenhaus, dann einen Gefolgsmann von der Abtei zum Feld.

Wenn Rot nun die Produzieren-Aufgabe mit Getreide ausführt, bekommt es 1 zusätzliches Getreide; wenn es die Almosen geben-Aufgabe ausführt, kann es 1 zusätzliches Getreide oder 1 zusätzliche Münze zahlen, um den Aufgabenwert um 1 zu erhöhen und auf der Almosentabelle um eine weitere Reihe vorzurücken.

BESTEuerung: BEISPIEL



Gelb wählt die Besteuerungs-Aufgabe, wo es die Mehrheit hat (2 zu 1 zu 1). Der Aufgabenwert ist somit 2. In Schritt 1 nimmt Gelb eine beliebige Ressource (Getreide). Es hat zwei weitere Mehrheiten auf den Produzieren- und Errichten-Aufgaben, die einen Stein bzw. eine Münze als Zehnten anzeigen.

Mit dem Aufgabenwert von 2 kann Gelb in Schritt 2 entweder 2 Steine oder 2 Münzen nehmen oder je 1 Stein und 1 Münze (zusätzlich zum in Schritt 1 gewählten Getreide). Nur die beiden gelben Gefolgsleute auf der Besteuerungs-Aufgabe werden am Ende des Zugs zur Stadt verschoben.

BESONDERE AKTIVITÄTEN

Nachdem ein Gefolgsmann zu einer besonderen Aktivität verschoben wurde, wird der Aufgabenwert des korrespondierenden Aufgabenplättchens aufgewertet, solange sich der Gefolgsmann dort befindet.



FELO:

Wird die Produzieren-Aufgabe genommen und die Getreideoption gewählt, produzierst du +1 Getreide.



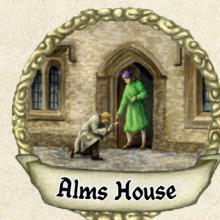
STRASSENBAUER:

Wird entweder die Straßenbau-Aufgabe genommen oder ein Straßenplättchen gelegt, wenn die Errichten-Aufgabe gewählt wird, ist der Aufgabenwert um +1 erhöht.



STEINMETZ:

Wird die Produzieren-Aufgabe genommen und die Steinoption gewählt, produzierst du +1 Stein.



ARMENHAUS:

Wird die Almosen geben-Aufgabe genommen, erhöht sich der Aufgabenwert um +1 (wenn genutzt, müssen +1 Getreide und +1 Stein ebenfalls gezahlt werden).



GRAVEUR:

Wird die Klerikal-Aufgabe genommen und die Silberschmiedoption gewählt, erhältst du +1 Münzen.



SAKRISTEI:

Wird die Klerikal-Aufgabe genommen und die Andachtoption gewählt, steigt deine Pietät um +1.

STRASSEN ~ EIN ÜBERBLICK

Straßen sind einzelne oder verbundene Sechseckfelder auf dem Spielbrett und schließen Geraden, Kurven, Brücken und Furten ein. Sie werden mit den Straßenbau- oder Errichten-Aufgabenplättchen gebaut. Straßen können **Pilgerpfade** zu **Pilgerstätten** werden. Schreine können hinzugefügt werden, um den Punktwert der Pfade zu erhöhen. Straßen, die mit Häfen verbunden sind, werden zu **Handelsrouten** und sorgen für ein regelmäßiges Einkommen. Es gibt 2 Arten von Straßen:

Normale Straßen: Du bezahlst 1 Stein pro Plättchen zum Bau. Sie werden direkt aufs Spielbrett gelegt.

Aufgewertete Straßen (mit Muschelsymbol): Du bezahlst 2 Steine pro Plättchen zum Bau. Sie ersetzen ausliegende Plättchen und erlauben es, mehrere Straßen durch dasselbe Plättchen zu führen.

STRASSENBAU-REGELN

- Plättchen mit Geraden und Kurven werden auf Land gebaut.
- Brücken und Furten werden über Flüsse gebaut.
- Alle Straßenplättchen müssen mit der Stadt verbunden sein und dürfen nicht wieder zu ihr zurücklaufen.
- Das erste Straßenplättchen, das aus der Stadt herausführt, erhält zur Kennzeichnung des „Besitzes“ einen Gefolgsmann.
- Diesen Gefolgsmann **musst** du aus der Stadt oder von einem Aufgabenplättchen nehmen. Hast du hier keinen Gefolgsmann, kannst du die Straße nicht bauen. Angrenzende Straßenplättchen werden nicht mit weiteren Gefolgsleuten markiert.
- Eine Straße, die nur aus Straßenplättchen besteht, ist **offen** und wird keine Punkte bringen.
- Sobald sie an einen Schrein, eine Pilgerstätte oder einen Hafen angeschlossen ist, ist die Straße **geschlossen** (siehe das Beispiel unten).
- Alle dürfen nur stets je eine offene Straßen haben.
- Du darfst keine Plättchen zu Straßen von anderen hinzufügen oder diese nutzen.
- Die Anzahl der Plättchen ist begrenzt. Gibt es eine bestimmte Art nicht mehr, kann ein solches Plättchen auch nicht gebaut werden.
- **Hinweis:** Aufgewertete Plättchen sind alle einzigartig.



Beispiel: Weiß baut ein normales Straßenplättchen angrenzend zur Stadt und platziert dort einen Gefolgsmann zur Kennzeichnung des „Besitzes“. Die Straße ist „offen“, da sie nicht an einem Schrein, einer Pilgerstätte oder einem Hafen endet.

SCHREINE

- Schreine können die Punkte, die du durch einen Pilgerpfad bekommst, erhöhen (siehe Seite 16 f.).
- Schreine können **nur** mit der Straßenbau-Aufgabe gebaut werden (niemals mit der Errichten-Aufgabe).
- Du musst erst eine bestimmte Anzahl von Straßenplättchen legen, bevor du einen Schrein bauen kannst. Die Anzahl ist **eins mehr** als die Summe der Schreine, die du bisher auf dem Pfad gebaut hast. Der erste Schrein muss mindestens 1 Straßenplättchen entfernt von der Stadt liegen, der zweite Schrein mindestens 2 Straßenplättchen entfernt vom 1. Schrein usw.
- Baust du eine neue Straße ausgehend von der Stadt, gilt obiges Verfahren erneut.
- Du bezahlst immer 1 Stein zum Bau eines Schreins. Dazu kommt Pietät gleich der Anzahl der Schreine, die du auf diesem Pfad gebaut hast (1. = 1 Pietät; 2. = 2 Pietät).
- Du nimmst einen Gefolgsmann von der Stadt oder einem Aufgabenplättchen und legst ihn auf den Schrein. Ist kein Gefolgsmann verfügbar, kannst du den Schrein nicht bauen.
- Du darfst keinen Schrein angrenzend zur Stadt, zu einem anderen Schrein, zu einem Hafen, zu einer Pilgerstätte oder auf einem Fluss bauen.
- Ein Schrein muss mit einer zuvor gebauten Straße verbunden sein.
- Pilgerpfade dürfen mit demselben Schrein nur einmal verbunden sein.
- Pfade dürfen nicht mit Schreinen anderer verbunden werden.
- Du darfst Schreine niemals zerstören, aufwerten oder überbauen.
- Ein Schreinplättchen gilt als Kreuzung und darf von der Besitzer*In einmal an allen sechs Kanten betreten und verlassen werden.



Beispiel: Blau baut einen Schrein. Die Straße ist nun „geschlossen“ und gilt als Pilgerpfad. Sie wird deshalb am Spielende 2 Punkte bringen. Wünscht Blau eine Verlängerung des Pfads über den Schrein hinaus, um mehr Punkte zu erzielen, muss die Straße zum nächsten Schrein mindestens 2 Straßenplättchen umfassen. Ein 3. Schrein würde weitere 3 Straßenplättchen zwischen 2. und 3. Schrein benötigen usw.

PILGERPFADE

Pilgerpfade sind Straßen, die von der Stadt zu einem oder mehreren Schreinen führen und/oder an einer Pilgerstätte enden. Ein Pilgerpfad kann mehrere Schreine mit dazwischenliegenden Straßen verbinden, darf aber nicht abzweigen. Ein Pilgerpfad kann über einen Schrein hinausgehen; ist er aber mit einer Pilgerstätte verbunden, **muss** er dort enden. Geschlossene Pilgerpfade bringen am Spielende Punkte (siehe Seite 16).

Um eine Straße an eine Pilgerstätte anzuschließen, musst du eine Spende, bestehend aus Münzen und Pietät machen, wie auf dem Pilgerstätteplättchen angezeigt. Dann legst du einen Gefolgsmann auf das Pilgerstätteplättchen, der aus der Stadt oder von einem Aufgabenplättchen kommen muss. Hast du dort keinen, kann das Plättchen nicht gebaut werden.

Der angegebene Punktebonus der Pilgerstätte wird am Spielende gewertet.

Jeder darf eine Pilgerstätte nur einmal „besuchen“; mehrere dürfen dieselbe Pilgerstätte aber von ihren eigenen Pfaden erreichen. Jeder muss dann seinen eigenen Gefolgsmann dort belassen.

Pilgerpfade, die an einer Pilgerstätte enden, sind **geweiht** und können die **Gunst des Kardinals** ermöglichen (s.u.). Die Pilgerstätte am Ende des Pfads zählt **nicht** als eins der Plättchen bei der Spielendwertung und beim Feststellen, welches Gunst des Kardinals-Plättchen genommen wird.



Beispiel: Gelb baut das letzte Plättchen in einem Pfad, schließt an die Pilgerstätte an und bezahlt die Steinkosten. Gelb **muss** nun 3 Pietät und 3 Münzen zahlen und platziert 1 Gefolgsmann. Dies ist nun ein „geweihter“ Pfad und könnte das Gunst des Kardinals-Plättchen einbringen, das 4 Punkte wert ist (so vorhanden).

DIE GUNST DES KARDINALS

Wenn du zuerst einen geweihten Pfad baust, der eine Länge von 3-8 Plättchen (Straßen und Schreine) hat, nimmst du das Gunstplättchen mit der entsprechenden Ziffer (links auf dem Plättchen). Du bekommst diese Anzahl an Punkten am Spielende.

Die Zahl der Plättchen im Pfad muss mit der Ziffer auf dem Gunstplättchen genau übereinstimmen! Du kannst bei einem längeren Pfad nicht ein Gunstplättchen mit kleinerer Ziffer nehmen.

Du legst das Gunstplättchen auf einen freien Platz unten auf dem Spielertableau. Wie ein Gebäude kann es nicht entfernt oder überbaut werden. Wird später ein geweihter Pfad selber Länge gebaut oder du hast keinen freien Platz, nimmst du kein Gunstplättchen. Pilgerpfade, die länger als 8 Plättchen sind, können kein Gunstplättchen einbringen.

STRASSEN AUFWERTEN

Wird eine Route durch ein anderes Straßenplättchen blockiert, kannst du das blockierende Plättchen aufwerten, indem du entweder die Straßenbau- oder die Errichten-Aufgabe nutzt, um einen neuen Weg anzulegen (Kosten: 2 Steine).

Nur ein aufgewertetes Plättchen (mit Muschelsymbol) kann ein normales Plättchen ersetzen. Einige aufgewertete Plättchen können selbst noch einmal aufgewertet werden, um eine dritte Straße durch das Feld zu ermöglichen. Ersetzte Plättchen kommen zurück in den Vorrat und können erneut verwendet werden.

Eine Aufwertung muss die bestehende(n) Straße(n) des bisherigen Plättchens beibehalten, fügt aber 1 neuen Eingang und 1 neuen Ausgang (Maximum!) hinzu.

Ist das aufgewertete Plättchen das erste aus einer Stadt hinaus, dürfen mehrere ihren Gefolgsmann auf es legen.



Beispiel: Rot und Blau haben zuvor Pfade aus der Stadt gebaut. Gelb wertet nun das erste Straßenplättchen auf (Kosten: 2 Steine und 1 Aufgabenwert). So kann nun eine zweite Straße hindurchführen. Gelb platziert einen Gefolgsmann und baut dann eine Brücke, um den Fluss zu queren (Kosten: 1 Stein).

STRASSEN ZERSTÖREN

Möchtest du die Richtung einer Straße verändern, musst du ein oder mehrere Straßenplättchen zerstören. Du darfst nur eigene Straßen am Ende des Pfads zerstören. Dieser Pfad **muss** offen sein.

Ein aufgewertetes Plättchen kann nur zerstört werden, wenn das zum Ersatz notwendige Plättchen vorhanden ist. Schreine dürfen nicht zerstört werden.

Um eine oder mehrere Straßen zu zerstören, musst du die Straßenbau- oder Errichten-Aufgabe wählen. Jedes entfernte Straßenplättchen kostet 1 Aufgabenwert.

HANDELSROUTEN

Eine Handelsroute ist eine Reihe von Straßenplättchen, die in der Stadt beginnt und mit einem Hafen (den runden Feldern am Spielbrettrand) verbunden ist. Die Route endet, wenn der Hafen erreicht wurde. Sie kann nicht verlängert werden.

Aus der Stadt oder von einem Aufgabenplättchen genommene Gefolgsleute **müssen** auf das erste Straßenplättchen und auf den Hafen der Handelsroute gelegt werden.

Du darfst nur einmal mit jedem Hafen verbunden sein. Mehrere dürfen mit demselben Hafen verbunden sein.

Eine Handelsroute darf keinen Schrein umfassen.

Zu Beginn jeder Spielrunde, darfst du pro Handelsroute, die du hast, 1 Ressource nehmen. Diese Ressource entspricht dem Zehntenplättchen auf dem Aufgabenplättchen, an dem sich der Händler befindet.

Du nimmst keine Ressource, wenn sich der Händler am Besteuerungs-Plättchen befindet.



Beispiel: Rot baut 3 Straßenplättchen, um die Stadt mit dem Hafen zu verbinden. Rot legt Gefolgsleute auf das erste Straßenplättchen und den Hafen, um den Besitz anzuzeigen. Obwohl Rot diese Handelsroute beansprucht, hat Blau über eine andere Route ebenfalls eine Verbindung zum Hafen.

SPIELBRETTGRÖSSE

Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, sind auch nur zwei bzw. drei Quadranten zum Bau von Straßen und Schreinen verfügbar. Ein Quadrant ist der Bereich zwischen zwei Flüssen, die von der Stadt oder zur Stadt fließen. Der Spielrundenmarker wird weiterhin an den Rändern der ungenutzten Quadranten entlanglaufen. Du darfst hier liegende aktive Gebäude errichten und mieten. Zu Spielbeginn sind alle Quadranten verfügbar. Sobald aber eine Straße in einem neuen (zuvor leeren) Quadranten gebaut wird, verringert sich die Anzahl der spielbaren Quadranten. Flüsse gehören zu keinem Quadranten und sind nur eine Grenze. Sobald die Anzahl der Quadranten mit Straßen der Spielerzahl entspricht, sind die weiteren Bereiche „unspielbar“ und können nicht betreten werden.

DER HÄNDLER

Am Ende von jeder Spielrunde (**Ausnahme:** die letzte Runde) zieht der Händler im Uhrzeigersinn zum nächsten Aufgabenplättchen (*siehe Rundende auf Seite 16*). Das Zehntenplättchen auf diesem Aufgabenplättchen diktiert dann die Ressource der folgenden Runde:

1. Die Ressource, die du bezahlen musst, wenn du aktive Gebäude mieten möchtest.
2. Die Ressource, die du als Einkommen erhältst, wenn du eine Handelsroute hast.
3. Befindet sich der Händler auf der Besteuerungs-Aufgabe, darfst du keine Gebäude mieten und Handelsrouten bringen keine Einnahmen.

Bist du am Zug, erlaubt dir das Füllhorn-Zehntenplättchen, einen Stein, ein Getreide oder eine Münze zu wählen. Alle können in ihrem Zug unterschiedliche Ressourcen wählen.



Beispiel: Rundenende: ① Der Spielrundenmarker wandert zum nächsten Feld am Rand (er endet nie in einem Hafen). ② Der Händler zieht im Uhrzeigersinn vom Produzieren-Aufgabenplättchen (mit Ressource Stein) zur Zuteilung (Ressource für die Runde: Münze).

DAS ALMOSENTABLEAU

Die Almosen geben-Aufgabe versetzt deinen Spielermarker auf dem Almosentableau. Erreicht er die 2., 4. oder 6. Reihe, kannst du einen bestimmten Ordinationsbonus nehmen (Getreide muss dafür nicht ausgegeben werden).

- **2. Reihe:** Du bewegst einen Leibeigenen aus dem Dorf zur Abtei.
- **4. Reihe:** Du bewegst einen Gefolgsmann von der Abtei zur Stadt.
- **6. Reihe:** Du bewegst einen Leibeigenen direkt zur Stadt.

Wer als erster die 6. Reihe erreicht, bewegt den Marker auf das Abteisymbol darüber. Dies zeigt die höchste Position auf dem Tableau an. Erreichst du nicht zuerst die 6. Reihe im selben Quartal, bleibt er dort. Zusätzliche Almosen oder zusätzliches Stiften gibt keinen weiteren Bonus, wenn du die 6. Reihe schon erreicht hast.

Erreicht der Spielrundenmarker eine Pilgerstätte, endet das Quartal sofort. Wer jetzt auf dem Almosentableau in der höchsten Reihe steht, zieht einen Gefolgsmann aus der Abtei oben auf das Almosentableau, um am Spielende Punkte einzubringen (siehe *Spielendewertung*, Seite 16). Befindet sich kein Gefolgsmann in der Abtei, wird auch keiner versetzt. Gibt es ein Unentschieden um die höchste Reihe, gewinnst du, wenn du die größte Pietät hast. Wenn immer noch unentschieden, entscheidet die Spielreihenfolge zwischen den Betroffenen (1.>2.>3.>4.). Alle Marker auf dem Tableau werden jetzt wieder auf „0“ gesetzt und das Spiel fortgesetzt – es sei denn, es ist das Ende der 4. Runde (dann endet das Spiel sofort).



Beispiel: Weiß hat die 6. Reihe des Tableaus zuerst erreicht und ist auf das Abteisymbol gezogen. Dies zeigt an, dass Weiß den Punktebonus des Quartals erhält. Auf dem Weg dahin hat Weiß alle 3 Ordinationsboni bekommen. Rot konnte als Bonus der 2. Reihe einen Leibeigenen zur Abtei bewegen. Blau und Gelb haben keinen Bonus erhalten.

DIE GEBÄUDE

Ein Gebäude ist aktiv, wenn der Spielrundenmarker das Gebäudeplättchen auf dem Spielbrett erreicht hat oder darüber hinausgezogen ist. Aktive Gebäude kannst du mit der Errichten-Aufgabe erwerben und kosten eine Anzahl an Steinen gemäß ihrem Level (1 Stein pro Level).



Beispiel: Der Spielrundenmarker bewegt sich zu Beginn von Runde 4 zum Steinbruch, der nun aktiv ist. Er kann nun errichtet oder gemietet werden. Der Brunnen wurde bisher nicht errichtet und ist so noch verfügbar. Die Kapelle wird erst in Runde 5 aktiv werden.

Wenn du ein Gebäude baust, wird das Plättchen auf einen freien Platz auf dem Spielertableau gelegt. Gebäude benötigen keinen Gefolgsmann, um zu funktionieren und können sofort genutzt werden, wenn es das Gebäude erlaubt. Das nun leere Feld auf dem Spielbrett kann für den Bau einer Straße oder eines Schreins genutzt werden.



Gebäudeplättchen können nicht abgeworfen oder überbaut werden. Sie können aber für Punkte am Spielende gestiftet werden (siehe *Almosen geben*, Seite 9). Gestiftete Gebäude werden gedreht und zeigen ihren Punktwert. Sie bleiben bis zum Ende des Spiels auf dem Spielertableau und sind nicht länger „aktiv“. Deshalb darf die Bonusaktion des Gebäudes weder von der Besitzer*In genutzt werden noch andere es mieten.

Ein einzelnes aktives Gebäude kann einmal **von allen** in ihrem Spielzug als „Bonusaktion“ genutzt werden. Eine beliebige Anzahl von verschiedenen aktiven Gebäuden kann pro Spielzug verwendet werden. Um ein aktives Gebäude zu nutzen, das du nicht besitzt, **musst** du der Besitzer*In eine Handelsressource als Gebühr zahlen. Die Ressource muss dem Zehntenplättchen auf der Aufgabe, an der sich der Händler befindet, entsprechen. Wir empfehlen, eigene Gebäude anzupreisen, um die Gebühr einzunehmen. Ist ein aktives Gebäude noch auf dem Spielbrett, kannst du es mieten und zahlst die Gebühr in den Vorrat.

Befindet sich der Händler an der Besteuerungsaufgabe, können in dieser Runde keine Gebäude gemietet werden. Die Besitzer*In eines Gebäudes und des Fuhrpark-Gebäudes (Level 3, Seite 15) können sie aber weiter nutzen.

GEBÄUDEARTEN

BLAU ~ LEVEL 1

(Bonusaktion; einzelne Gebäude können 1x verwendet werden pro Spielzug), Kosten: 1 Stein, Almosenspendenwert: 2 Punkte



Beichtstuhl: Gibt „virtuell“ +2 Pietät, wenn die Startspieler*In ermittelt wird.



Kapelle: Generiert +1 Pietät, wenn Andacht bei der Klerikal-Aufgabe gewählt wird.



Kapitelhaus: Du fügst über die Zuteilung einen 2.Gefolgsmann zu einer einzelnen besonderen Aktivität hinzu und erhältst einen weiteren +1 Bonus (maximal 2 pro Aktivität).



Gilde: Du darfst den Händler im Uhrzeigersinn um 1 Aufgaben-Plättchen versetzen.



Siechenhaus: Gibt +1 bei den Ordinations- und Zuteilungs-Aufgaben (**bei der Ordination wird Getreide benötigt**).



Münze: Generiert +1 Münze, wenn Silberschmied bei der Klerikal-Aufgabe gewählt wird.



Steinbruch: Generiert +1 Stein, wenn Stein bei der Produzieren-Aufgabe gewählt wird.



Brunnen: Generiert +1 Getreide, wenn Getreide bei der Produzieren-Aufgabe gewählt wird.

ROT ~ LEVEL 2

(Bonusaktion; einzelne Gebäude können 1x verwendet werden pro Spielzug), Kosten: 2 Steine, Almosenspendenwert: 4 Punkte



Brauerei: 1 einzelnes Getreide kann für 2 Münzen verkauft werden.



Kreuzgänge: Wenn du Gefolgsleute auf Aufgabenplättchen ziehst, darfst du 1 Aufgabenplättchen oder die Stadt überspringen.



Dormitorium: Zu Beginn deines Spielzugs darfst du 1 Gefolgsmann von einem beliebigen Aufgabenplättchen zur Stadt zurückbringen.



Getreidespeicher: Du kaufst oder verkaufst 1 oder mehr Getreide für je 1 Münze.



Ablasshandel: Du kaufst oder verkaufst 1 oder mehr Pietät für je 1 Münze.



Bibliothek: Am Ende deines Spielzugs darfst du 1 Gefolgsmann aus der Stadt direkt zu einem beliebigen Aufgabenplättchen oder zurück zur Abtei ziehen.



Reliquiar: Es kostet 1 Pietät weniger, wenn du einen Schrein baust oder bei den Kosten von Pilgerstätten.



Steinhof: Du kaufst oder verkaufst 1 oder mehr Steine für je 1 Münze.

GRÜN ~ LEVEL 3

(Bonusaktion; einzelne Gebäude können 1x verwendet werden pro Spielzug), Kosten: 3 Steine, Almosenspendenwert: 6 Punkte



Bank: Bei einer Transaktion können Münzen 1 einzelne andere Ressource (inklusive Pietät) ersetzen.



Zollhaus: Wenn du die Besteuerungs-Aufgabe wählst, machst du die Mehrheit auf einem beliebigen Aufgabenplättchen geltend, auf dem du Gefolgsleute hast (inklusive Besteuerungs-Aufgabe).



Inquisition: Zu Beginn deines Spielzugs darfst du 1 Gefolgsmann aus der Stadt zu einem beliebigen Aufgabenplättchen ziehen.



Kogge: Gefolgsleute dürfen nun gegen die Strömung der Flüsse auf dem Spielbrett die Stadt betreten oder verlassen.



Mühle: Die Almosen- und Ordinations-Aufgaben kosten kein Getreide, wenn du bis zu 2 Getreide hast. Du musst ein 3.Getreide besitzen und ausgeben, wenn du eine 3. Aktion ausführst.



Kanzel: Du weihst 1 Leibeigenen im Dorf und bewegst ihn zur Abtei (ohne Getreidekosten). Der Siechenhaus-Bonus kann nicht angewendet werden.



Skriptorium: In deinem Spielzug addierst du +1 zur Zahl deiner Gefolgsleute auf allen Aufgabenplättchen, die du besetzt.



Fuhrpark: Du mietest kostenlos 1 beliebiges, aktives Gebäude. Es kann von der Besitzer*In genutzt werden, wenn der Händler an der Besteuerung-Aufgabe ist.

RUNDENENDE

Wenn du deinen Spielzug beendest, geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn alle ihre Spielzüge beendet haben, folgen diese Schritte:

- Überschuss:** Alle dürfen nur maximal 6 Stein- und 6 Getreideressourcen haben. Überzählige Ressourcen gelangen zurück in den Vorrat.
- Schiff:** Ihr bewegt den Spielrundenmarker im Uhrzeigersinn um 1 Feld außen am Spielbrett vor.
Hinweis: Das Schiff stoppt nicht auf den runden Hafefeldern.
- Ende des Quartals:** Erreicht der Spielrundenmarker eine Pilgerstätte, wertet ihr die Führung auf dem Almosentableau (*siehe Almosentableau, Seite 14*).
Hinweis: Ist dies die Pilgerstätte im Nordwesten (wo das Spiel beginnt), endet das Spiel sofort nach der Wertung des Almosentableaus.
- Händler:** Ihr bewegt den Händler im Uhrzeigersinn zum nächsten Aufgabenplättchen. Handelsrouten können Einkommen generieren.
- Startspieler*In:** Wenn im Spiel, darf nun in Zugreihenfolge der Beichtstuhl genutzt oder gemietet werden (**Hinweis:** Der +2 Bonus ist „virtuell“, kann aber die Pietät auf mehr als 12 erhöhen.). Wer die größte Pietät hat, wählt die nächste Startspieler*In. Diese erhält den Startspielermarker.

Unentschieden: Haben mehrere die größte Pietät, wandert der Startspielermarker im Uhrzeigersinn von der gegenwärtigen Startspieler*In zum ersten am Unentschieden Beteiligten, der dann entscheidet, wer in der nächsten Runde Startspieler*In ist.

SPIELENDE

Pilgrim endet, wenn nach 26 Runden der Startspielermarker zurück an der Pilgerstätte im Nordwesten ist.

Es wird noch das Almosentableau gewertet, ihr führt aber keine weiteren Spielzüge aus.

Die Punkte werden addiert, um den Nachfolger des armen, verblichenen Kardinals zu ermitteln (*siehe Spielendewertung*).

SPIELENDEWERTUNG

Gefolgsleute in der Abtei, der Stadt oder auf Aufgabenplättchen: je 1 Punkt.

Hinweis: Gefolgsleute auf besonderen Aktivitäten, dem Almosentableau, auf Straßen, auf Häfen, Schreinen und Pilgerstätten zählen nicht.

Pilgerpfade: Ihr berechnet den Wert von jedem geschlossenen Pfad, der von der Stadt ausgeht.

Zählt die Straßenplättchen bis zum und einschließlich des nächsten Schreins, multipliziert mit der Anzahl der bislang auf diesem Pfad erreichten Schreine. Wiederholt dies für jeden weiteren Pfad, der an einem Schrein endet – bis zur Pilgerstätte am Ende.

Pilgerstätten: je 4-7 Punkte

Pietät: -5 bis +9 Punkte gemäß finaler Position auf dem Pietätstableau. Der +2-Bonus für den Beichtstuhl zählt nicht.

Almosen: Punkte werden gemäß der Anzahl der Gefolgsleute oben auf dem Almosentableau vergeben:

1 = 5 Punkte 2 = 11 Punkte 3 = 18 Punkte 4 = 26 Punkte

Gebäude: 2-4-6 Punkte pro gestiftetem (gedrehtem) Gebäude auf dem Spielertableau. Nicht gedrehte Gebäude zählen nicht.

Gunst des Kardinals: 4-10 Punkte pro Plättchen

Ressourcen: 1 Punkt für je 3 beliebige Ressourcen (Getreide, Steine, Münzen in beliebiger Kombination), abgerundet.

PILGRIM WERTUNGSBLATT

NAME					
	1 Punkt Abtei/Stadt/ Aufgabe				
	Pilgerpfade				
	? Punkte				
	-5 bis +9				
	Almosen 5-11-18-26				
	Gebäude 2-4-6				
	Gunst des Kardinals				
	Ressource / 3				
SUMME					



PILGERPFAD WERTUNGSBEISPIEL

Der Pilgerpfad von Rot wird gewertet.

Ausgehend von der Stadt (Beginn)

1x Straße & 1x Schrein = je 1 Punkt, 2 Punkte

2x Straße & 1x Schrein = je 2 Punkte, 6 Punkte

3x Straße & 1x Schrein = je 3 Punkte, 12 Punkte

1x Straße zur Pilgerstätte = je 4 Punkte, 4 Punkte

Pilgerpfad insgesamt: 24 Punkte

HINWEIS: Da die Route über 11 Plättchen führt, kann sie nicht die Gunst des Kardinals in Anspruch nehmen.

Rot erhält auch 5 Punkte für den Besuch der Pilgerstätte.

Die 5 Gefolgsleute auf den Straßen, den Schreinen und der Pilgerstätte bringen am Spielende keine Punkte (Spielendewertung, Schritt 1).

UNENTSCIEDEN

Im Falle eines Unentschiedens, gewinnt

1. wer von den gleichauf Liegenden die größte Pietät hat. Dann
2. wer von den gleichauf Liegenden die höchste Position auf dem Almosentableau einnimmt. Dann
3. wer von den gleichauf Liegenden am nächsten zur Position 1 bei der Spielreihenfolge liegt.

‘There came at nightfall to that hostelry some nine and twenty in a company of sundry persons who had chanced to fall in fellowship, and pilgrims were they all that toward Canterbury town would ride.’

Geoffrey Chaucer. *The Canterbury Tales* (1392)

SOLOREGELN: SPIELEN GEGEN DEN AB-BOTT

EINFÜHRUNG

Nachdem ihr beide am selben Tag geweiht wurdet, hat stets eine unausgesprochene Rivalität zwischen dir und Ab-Bott bestanden. Bei eurem Talent war es klar, dass einer von euch irgendwann Kardinal werden würde. Nun ist es an der Zeit herauszufinden, wer es ist. Im Solospiel forderst du Ab-Bott heraus. Du musst zudem gegen „Dummy-Gefolgsleute“ um die Mehrheit auf Aufgabenplättchen kämpfen. Nimm die 30 Solospielsteine, die in die 4 Quartale geteilt sind: Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter (siehe die Rückseiten der Spielsteine).

AUFBAU

Du setzt das Spiel wie eine 2er-Partie auf, mit folgenden Ausnahmen:

- 1. Begrenzung der Spielfläche:** Der Quadrant mit der Pilgerstätte, die die meisten Punkte bringt und im Uhrzeigersinn der Nachbarquadrant, bilden die Solo-Spielfläche. Gibt es ein Unentschieden bei Pilgerstätten mit den meisten Punkten, beginnt ihr im Uhrzeigersinn ausgehend vom Norden. Die anderen beiden Quadranten sind während des gesamten Spiels unspielbar.
- 2. Dummy-Spieler:** Du legst Gefolgsleute einer nicht genutzten Farbe auf die Aufgabenplättchen. Die Anzahl entspricht dem Gewünschten Schwierigkeitsgrad (L1 = leicht, L3: besonders schwer).
L1: 6 Dummy-Gefolgsleute. Du legst je 3 im Uhrzeigersinn vom Aufgabenplättchen im Norden und im Süden.
L2: 7 Dummy-Gefolgsleute. Du legst je 4 im Uhrzeigersinn vom Aufgabenplättchen im Norden, 3 im Uhrzeigersinn vom Aufgabenplättchen im Süden.
L3: 8 Dummy-Gefolgsleute. Du legst je 1 auf jedes Aufgabenplättchen.
- 3. Ab-Botts Gefolgsleute:** Ab-Bott beginnt im Uhrzeigersinn ausgehend vom Aufgabenplättchen im Norden. Der 5. Gefolgsmann wird auf das Plättchen im Süden gelegt.
- 4. Deine Gefolgsleute:** Gemäß den normalen Regeln.
- 5. Solo-Spielsteine:** Du legst die Frühjahrs-Solospielsteine in den Beutel und mischt diesen. Später, wenn der Spielrundenmarker die 2., 3. und 4. Pilgerstätte erreicht, fügst du jeweils die Sommer, Herbst und Winterspielsteine hinzu.
- 6. Startspieler*In:** Ab-Bott ist Startspieler in Runde 1.

SPIELABLAUF

In Runde 1 macht Ab-Bott seinen Zug gemäß dem Abschnitt unten (*Ab-Botts Spielzug*). Du folgst mit einem Zug gemäß den normalen Regeln.

Die weitere Spielreihenfolge folgt ebenfalls den normalen Regeln und richtet sich nach der Pietät.

Du kannst Gebäude von Ab-Bott mieten. Du zahlst dann die Gebühr auf Ab-Botts Tableau.

AB-BOTTS SPIELZUG

Ab-Bott produziert niemals Ressourcen und gibt auch weder Ressourcen noch Pietät aus, um Aktionen abzuschließen. Ab-Bott nutzt nur folgende Gebäude, wenn er sie besitzt: Kapelle, Beichtstuhl, Siechenhaus, Kanzel. Er wird niemals deine Gebäude nutzen.

Am Ende von ab-Botts Spielzug führt ihr Folgendes in Reihenfolge aus.

BEWEGE AB-BOTTS GEFOLGSLEUTE

- 1. Wähle Gefolgsleute:** Schau, wo sich (Stadt oder Aufgabenplättchen) die meisten Gefolgsleute von Ab-Bott befinden. Gibt es ein Unentschieden, gilt folgende Reihenfolge:
 - a) die Stadt,
 - b) das Aufgabenplättchen, das im Uhrzeigersinn am nächsten zur Position des Händlers ist (einschließlich des Händlermarkers).
- 2. Bewege Gefolgsleute:** Von der Stadt kommend bewegst du sie auf das Aufgabenplättchen im Norden oder Süden – je nachdem, welches Plättchen im Uhrzeigersinn näher zum Händler ist.
- 3. Ab-Botts Aktionen:** Du ziehst 1 Solospielstein aus dem Beutel. Du wählst das korrespondierende Aufgabenplättchen und hast dort automatisch eine Mehrheit (unabhängig von der Zahl der Gefolgsleute). Du folgst der Liste unten (*nicht* den normalen Regeln), wenn du Ab-Botts Aktionen ausführst.

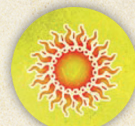
Sobald die Aktion ausgeführt wurde, versetzt du Ab-Botts Gefolgsleute komplett vom Aufgabenplättchen, wo er die meisten hat (nicht vom Aufgabenplättchen, auf dem er gerade die Aktion ausgeführt hat) zur Stadt. Gibt es ein Unentschieden, folgst du der Reihenfolge oben.

AB-BOTTS AUFGABEN

QUARTALS-SPIELSTEINE



Frühjahr



Sommer



Herbst



Winter



ZUTEILUNG-ALLOCATION

In Quartal 1 und 2 bewegst du bis zu 2 Gefolgsleute aus der Abtei auf besondere Aktivitäten (immer berücksichtigend, dass immer mindestens 1 Gefolgsmann in der Abtei bleiben muss) gemäß folgenden Prioritäten:

- | | |
|------------------|--------------|
| 1. Sakristei | 4. Feld |
| 2. Almosen geben | 5. Steinmetz |
| 3. Straßenbauer | 6. Graveur |

Ist das Siechenhaus aktiv, bewegt Ab-Bott 3 Gefolgsleute (so lange mindestens 1 Gefolgsmann in der Abtei bleibt). Du darfst dann 1 Ressource Gebühr aus dem Vorrat nehmen, die dem Zehnten auf der Aufgabe mit Händler entspricht, wenn du das Seuchenhaus besitzt.

Das Kapitelhaus-Gebäude wird von Ab-Bott nicht genutzt.

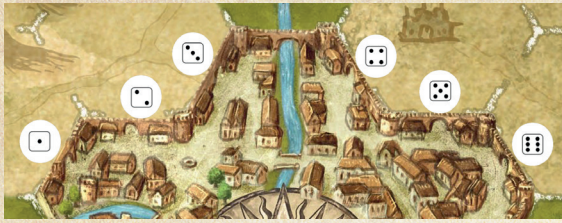
In Quartal 3 und 4 ziehst du -in umgekehrter Prioritätenfolge – Gefolgsleute von besonderen Aktivitäten zur Abtei.



STRASSENBAU ~ BUILD ROADS

Ab-Bott baut 2 Straßen/Schreine als normale Aktion (weder Stein noch Pietät sind nötig). Hat Ab-Bott 1 Gefolgsmann auf der besonderen Aktivität Straßenbauer, baut er 3 Plättchen.

Um einen neuen Pfad von der Stadt zu beginnen, wählst du per Würfel das Startfeld. Ist dieses Feld (Stadttor) bereits besetzt, folgst du zum ersten freien Feld davon im Uhrzeigersinn – s.u.:



Sind alle Stadttore besetzt und alle Pfade enden an Pilgerstätten, unternimmt Ab-Bott keine Aktion.

Ist ein Pfad offen, fügt er Straßen/Schreine zu diesem Pfad. Straßenplättchen müssen auf direktem Wege zur Pilgerstätte führen. Gibt es eine Wahl, nimmt er das Feld am weitesten links.

Das 2. und 5. von der Stadt entfernte Straßenplättchen wird durch Schreine ersetzt, wenn es die Abstandsregeln erlauben. Seine Gefolgsleute werden auf diese Schreine gestellt.

Wird Ab-Botts Route durch deine Plättchen blockiert, nimmt er ein aufgewertetes Plättchen, um dein Plättchen zu queren. Dies kostet aber Ab-Botts kompletten Spielzug. Würde die Pilgerstätte erreicht und Straßenplättchen könnten noch gelegt werden, schaut Ab-Bott, ob er die Route noch um- und ein weiteres Plättchen einbauen kann. Ansonsten beginnt er mit einem neuen Pfad.



KLERIKAL ~ CLERICAL

Ab-Bott bewegt sich 2 Felder auf dem Pietätstableau. Boni: +1 Feld, wenn er 1 Gefolgsmann in der Sakristei hat; +1 Feld, wenn er die Kapelle gebaut hat (kumulativ).



ERRICHTEN ~ CONSTRUCT

Ab-Bott baut das Gebäude, das als letztes aktiv wurde (ohne Stein zu zahlen) und legt es auf den freien Platz am weitesten links auf seinem Tableau. Gibt es keine aktiven Gebäude, macht Ab-Bott keine Aktion.

Gemäß dem Ablauf beim Straßenbau platziert er 1 Straßenplättchen oder sogar 2, wenn er die besondere Aktivität Straßenbauer hat (beides ohne Stein zu zahlen).



ALMOSEN GEBEN ~ GIVE ALMS

1. und 2. Quartal: Ab-Bott zieht 2 Reihen nach oben auf dem Almosentableau (3 mit der besonderen Aktivität Almosen geben). Ab-Bott nimmt die Boni der 2., 4., 6. Reihe, wenn er sie erreicht. Ab-Bott nimmt einen

Bonus nicht, wenn dadurch die Abtei ohne Gefolgsleute wäre.

3. und 4. Quartal: Ab-Bott stiftet ein Gebäude. Priorität hat das Gebäude am weitesten rechts. Anschließend zieht er 1 Reihe nach oben auf dem Almosentableau.



ORDINATION

Ab-Bott führt 2 Ordinations-Aktionen* anhand dieser Prioritäten und nacheinander aus:

1. Hat Ab-Bott mehr als 1 Gefolgsmann, zieht 1 Gefolgsmann von der Abtei zur Stadt.

2. Sind in der Abtei 0 oder 1 Gefolgsmann, zieht 1 Leibeigener aus dem Dorf in die Stadt.

*3, wenn Ab-Bott das Siechenhaus gebaut hat.



AUSRUHEN ~ REST

Ab-Bott macht nichts in seinem Spielzug. Er benötigt dringend ein Mittagsschläpfchen.

RUNDENENDE

Wenn Ab-Bott und du je 1 Zug ausgeführt habt, macht ihr Folgendes in Reihenfolge:

1. Überprüfe deinen Getreide- und Steinvorrat (je 6; Münzen sind unlimitiert).
2. Ziehe den Spielrundenmarker im Uhrzeigersinn um 1 Feld vor.
3. Wenn der Spielerundenmarker eine Pilgerstätte erreicht, gehst du zu *Quartalsende* unten.
4. Du ziehst den Händler im Uhrzeigersinn um 1 Feld vor.
5. Handelsrouten geben vielleicht Einkommen.
6. Hast du die größere Pietät, wählst du, ob du Startspieler*In werden möchtest. Hat Ab-Bott die größere, beginnt er.

QUARTALSENDE

Das Almosentableau wird abgehandelt.

Die Dummy-Gefolgsleute bewegen sich normal.

Packt die Solospielsteine des neuen Quartals in den Beutel zu den sich noch dort befindlichen.

Hat der Spielrundenmarker erneut die Pilgerstätte im Nordwesten erreicht (das Startfeld), endet das Spiel und die Spielendwertung beginnt normal.

Ansonsten gehst du zu Punkt 4 des Rundenendes oben.

SOLO-KAMPAGNE

Um stärker herausgefordert zu sein, spielst du 3 aufeinanderfolgende Partien gegen Ab-Bott, immer mit anderem Spielaufbau.

Spiel 1: 6 Dummy-Gefolgsleute. Notiere die Differenz der Punkte (Du – Ab-Bott).

Spiel 2: 7 Dummy-Gefolgsleute. Notiere die Differenz der Punkte (Du – Ab-Bott).

Spiel 3: 8 Dummy-Gefolgsleute. Notiere die Differenz der Punkte (Du – Ab-Bott).

Du addierst die Punktedifferenz der 3 Partien und vergleichst sie mit der Tabelle unten.

< 0 = **geschlagen**

Das Heilige Leben ist nichts für dich.

1-10 = **schmählich**

Rufe dir deine Fehler auf deinem Weg vor Augen und unternimm eine lange Pilgerreise.

11-20 = **gemahnt**

Du hast zwar Willen, dein Verhalten ist aber nicht angemessen.

21-30 = **aufstrebend**

Ein respektabler Versuch; aber nicht ausreichend, um der neue Kardinal zu werden.

31-40 = **erfolgreich**

Du bist ein Vorbild an Pietät. Sei gesegnet, neuer Kardinal!

>40 = **gottgleich**

Eine transzendente Leistung.

SOLO-ERGEBNIS 1

NAME	Ab-Bott	
 1 Punkt Abtei/ Stadt/ Aufgabe		
 Pilgerpfade		
 ? Punkte		
 -5 bis +9		
 Almosen 5-11-18-26		
 Gebäude 2-4-6		
 Gunst des Kardinals		
 Ressource / 3		
SUMME		

SOLO-ERGEBNIS 2

NAME	Ab-Bott	
 1 Punkt Abtei/ Stadt/ Aufgabe		
 Pilgerpfade		
 ? Punkte		
 -5 bis +9		
 Almosen 5-11-18-26		
 Gebäude 2-4-6		
 Gunst des Kardinals		
 Ressource / 3		
SUMME		

SOLO-ERGEBNIS 3

NAME	Ab-Bott	
 1 Punkt Abtei/ Stadt/ Aufgabe		
 Pilgerpfade		
 ? Punkte		
 -5 bis +9		
 Almosen 5-11-18-26		
 Gebäude 2-4-6		
 Gunst des Kardinals		
 Ressource / 3		
SUMME		

CREDITS

Autor: Nick Case

Graphik: Harald Lieske

Graphische Designberatung: Simon Cox

Regelheft: Game Rock, s.r.o., www.gamerock.eu

Regelberatung: Neil Horabin

Statistische Tests: Christopher Mullender

Hauptspieltester: Dave Mullender, Christopher Mullender, Simon Cox, Myk Smith, Paul Bruce.

Spieltester: Chris Allen, Andrew Bennet, Gavin Birnbaum, Tony Boydell, Andrew Bond, Nick Brooks, Tim Clare, Rachel Coe, Robert Dane, Gary Dicken, Jerry Elsmore, James Faulkner, Mary Foster, Rob Harris, David Harvey, Neil Horabin, Steve Kendall, Chris Littler, Darren McDonald, Samantha Mullender, Simon Neale, Andreas (Ode) Odendahl, Phil Pettifer, Julie Shacklock, John Shepherd, Paul Suyat,

Ein besonderer Dank an: Epsom und Isleworth Games Club



Copyright 2022 A-Muse-Ment and Spielworxx GmbH, Nielande 12, 48727 Billerbeck Germany