

Johannes Schmidauer-König

Katharina

Die Städte der Zarin



Spielziel

Wir schreiben das Jahr 1762. Vor kurzem wurde Katharina die Große nach einem Staatsstreich zur neuen Zarin ausgerufen nachdem Peter III. abdanken musste. Ihr übernehmt die Rollen von Berater:innen und versucht, die Gunst von Katharina zu gewinnen, damit sie euch am Ende des Spiels als wichtigste Vertrauensperson an ihre Seite beordert. Die Möglichkeiten sind vielfältig: Ihr könnt auf die Expansion des Reiches setzen, euch für eine kriegerische Ausrichtung entscheiden, euch im florierenden Warenhandel engagieren oder euch auf die Kunst konzentrieren. Am Ende wird Katharina darüber entscheiden, wer ihr am meisten imponiert hat...

Spielmaterial



1 Spielplan

110 Spielkarten, davon



102 Projektkarten



8 Auftragskarten



48 Residenzen
(je 12 in den 4 Spielerfarben)



4 Gunstmarker



4 Siegpunktmarker



4 50/100-Marker



6 Jokerplättchen



48 Warenplättchen
(je 12 in jeder der vier Sorten
Eisen, Nahrung, Kaviar und Fell)

Vor der ersten Partie müsst ihr die 50/100-Marker, die Jokerplättchen und die Warenplättchen aus dem Stanztableau herauslösen.

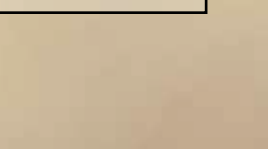
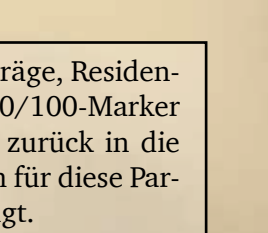
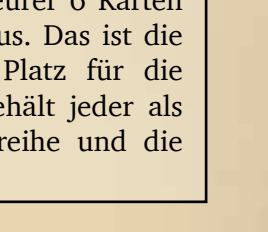
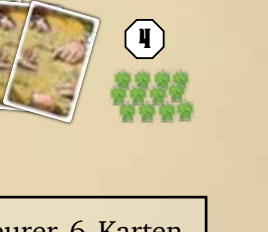
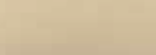
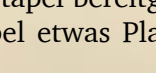
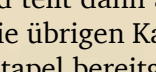
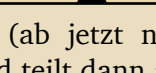
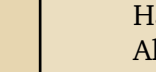
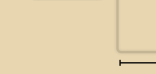
Spielvorbereitung

Die Abbildungen unten zeigen die beispielhaften Vorbereitungen für das Spiel zu dritt.

1 Legt den **Spielplan** auf den Tisch.

2 Sortiert die **Warenplättchen** nach ihren Sorten. Legt dann zu den Städten auf dem Spielplan, bei denen eine Ware abgebildet ist, jeweils die Anzahl dieser Warenplättchen die der Zahl der Spieler entspricht. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, legt ihr die übrigen Warenplättchen zurück in die Schachtel.

3 Legt die Jokerplättchen neben dem Spielplan bereit (außer ihr spielt zu zweit, dann kommen sie zurück in die Schachtel).



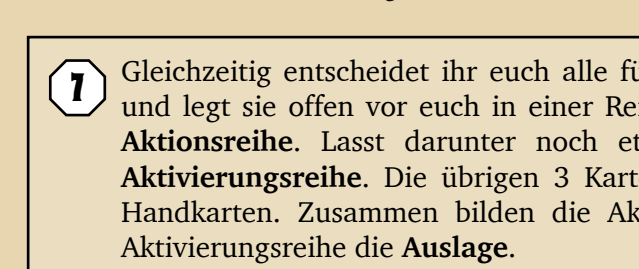
4 Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch die dazugehörigen 12 Residenzen, den Siegpunktmarker, den Gunstmarker und den 50/100-Marker.

- Setzt eure **Siegpunktmarker** auf das Feld 0 der Siegpunktleiste.
- Setzt eure **Gunstmarker** auf das unterste Feld der Gunstleiste.
- Legt eure **50/100-Marker** neben den Spielplan.

Aktionsreihe



Aktivierungsreihe



5 Mischt die Auftragskarten und zieht jeweils eine. Legt die gezogenen Aufträge offen vor euch ab.

7 Gleichzeitig entscheidet ihr euch alle für 3 eurer 6 Karten und legt sie offen vor euch in einer Reihe aus. Das ist die **Aktionsreihe**. Lasst darunter noch etwas Platz für die **Aktivierungsreihe**. Die übrigen 3 Karten behält jeder als Handkarten. Zusammen bilden die Aktionsreihe und die Aktivierungsreihe die **Auslage**.

6 Mischt die **Projektkarten** (ab jetzt nur mehr „Karten“ genannt) und teilt dann an alle jeweils **6 Karten** aus. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt. Lasst neben dem Stapel etwas Platz für einen Ablagestapel.

8 Legt die übrigen Aufträge, Residenzen, Gunstmarker, 50/100-Marker und Warenplättchen zurück in die Schachtel, sie werden für diese Partie nicht mehr benötigt.




Überblick

In *Katharina* versuchst du, durch das clevere Aktivieren von Aktionen auf Projektkarten möglichst viele Waren anzuheufen, Geschütze zu akquirieren, Bücher zu sammeln, Residenzen zu errichten und Siegpunkte zu generieren.

In jeder Runde spielst du 1 Karte in deine Aktionsreihe und 1 Karte in deine Aktivierungsreihe. Dadurch aktivierst du 1 Karte in der Aktionsreihe, deren Aktion und Bonus du ausführen darfst.

Jede Karte ist dabei in mehrfacher Hinsicht wichtig:



Im oberen Bereich der Karte können Waren , Geschütze  und Bücher  abgebildet sein. Alle diese Symbole auf Karten in deiner **Aktionsreihe** gelten dabei als dein **Besitz**. Symbole auf Karten in der Aktivierungsreihe gelten nicht als dein Besitz!

Bei Karten, die dir erlauben, eine Residenz zu errichten, sind dort keine Symbole sondern stattdessen 3 Städtenamen abgebildet.

In der unteren Hälfte der Karte sind 2 Effekte abgebildet: Eine **Aktion** sowie darunter bei den meisten Karten ein **Bonus**. Abhängig von der Aktion kannst du den dort abgebildeten Effekt möglicherweise mehr als einmal erhalten, allerdings kann der Bonus immer höchstens einmal eingelöst werden. Die Aktionen und Boni werden im Detail ab Seite 7 erklärt.

Spielablauf

Katharina wird über **3 Dekaden** gespielt. Jede Dekade besteht dabei aus **4 Runden**. Am Ende jeder Dekade kommt es zu einer Zwischenwertung. Nach der dritten Zwischenwertung kommt es noch zu einer Endwertung.

Jede Runde besteht aus 5 Phasen. Während der einzelnen Phasen spielt ihr alle gleichzeitig, eine festgelegte Spielerreihenfolge gibt es nicht.



2 Karten ziehen

Zieht jeweils 2 Karten vom Nachziehstapel und nehmt sie auf die Hand. Diese Karten zählen niemals zu eurem Handkartenlimit (siehe Seite 6).

Wird der Nachziehstapel jemals aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als Nachziehstapel bereitgelegt.



2 Karten in die Auslage spielen

Nun legt ihr jeweils *genau* 2 Karten verdeckt in eure eigene Auslage. Das müssen nicht unbedingt jene Karten sein, die ihr in Phase A gezogen habt.

Dies geschieht folgendermaßen:

- Legt eine eurer Handkarten rechts an eure eigene Aktionsreihe an.
- Legt eine andere eurer Handkarten **unter** eine Karte eurer eigenen Aktionsreihe (d.h. in die Aktivierungsreihe), unter der sich noch keine andere Karte befindet. Das muss nicht die Karte sein, die gerade an die Aktionsreihe angelegt wurde!

Achte dabei darauf, dass die Farbe der gerade in die Aktivierungsreihe gelegten Karte mit der Karte darüber in der Aktionsreihe übereinstimmt. Das ist für Phase D wichtig (siehe Seite 4)! Dies ist aber kein Zwang.



Gespielte Karten aufdecken

Dreht nun alle gleichzeitig die beiden gespielten Karten um.



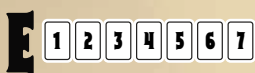
Aktion durchführen

Nun führt ihr alle die **Aktion und den Bonus jener Karte** in der Aktionsreihe durch, **unter welcher ihr gerade die Karte in der Aktivierungsreihe aufgedeckt habt**. Den Bonus dürft ihr nur dann ausführen, wenn ihr auch die Aktion ausgeführt habt. (Eine Aktion mit einem schwarzen Pfeil gilt dabei als „ausgeführt“, wenn ihr den Effekt mindestens einmal genutzt habt.) *Die Aktion der Karte in der Aktivierungsreihe wird NICHT durchgeführt!*

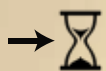
WICHTIG! Nur dann, wenn die **Farben** dieser zwei Karten übereinstimmen, darfst du auch die Aktion auf der oberen Aktionsreihe durchführen. Tun sie das nicht, verzichst du stattdessen auf die Aktion und ziehst 1 Karte vom Nachziehstapel nach. Du darfst auch freiwillig auf die Durchführung der Aktion verzichten, um stattdessen 1 Karte zu ziehen.

Die Aktionen könnt ihr gleichzeitig durchführen; es gibt keine festgelegte Spielerreihenfolge.

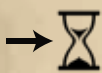
Mehr über die verschiedenen Effekte von Karten findet ihr ab Seite 6.



Dekaden-Ende überprüfen



Wenn sich **7 Karten in euren Aktionsreihen** befinden, endet die Dekade und ihr führt eine Zwischenwertung durch. Andernfalls beginnt ihr eine weitere Runde mit Phase A.



Zwischenwertung

Am Ende jeder Dekade, d.h. nach 4 Runden, kommt es zu einer kurzen Zwischenwertung. Führt die folgenden Schritte in der unten angegebenen Reihenfolge durch:

Geschützwertung



Zählt die **Geschütze** auf den Karten in **eurer Aktionsreihe** (*nicht in der Aktivierungsreihe!*) und vergleicht diese Zahl mit euren beiden Nachbarn. Für jeden Nachbarn, der weniger Geschütze als du besitzt, erhältst du 4 Siegpunkte. Bei einem Gleichstand erhaltet ihr beide 2 Siegpunkte.

Im Spiel zu zweit werden die Punkte nur einmal vergeben.

Bücherwertung



Zählt die **Bücher** auf den Karten in **eurer Aktionsreihe** (*nicht in der Aktivierungsreihe!*).

Zuerst wird kontrolliert, wer die **meisten** Bücher besitzt. Diese Person(en) dürfen eine **Residenz in einer beliebigen Stadt** errichten (und sich mglw. ein Warenplättchen von dort nehmen, siehe „Residenzen“ auf Seite 7).

Nun wird kontrolliert, wer die **wenigsten** Bücher in seinem Besitz hat. Diese Person(en) gehen in dieser Phase leer aus. (Habt ihr alle gleich viele Bücher in eurem Besitz, dürft ihr alle eine Residenz errichten.)

Alle anderen (die also weder am meisten noch am wenigsten Bücher besitzen), erhalten ein Jokerplättchen.

Beispiel: Moni besitzt 4 Bücher, Christina und Peter jeweils 2 Bücher, Markus besitzt 1 Buch. Moni darf eine Residenz in einer beliebigen Stadt errichten, Christina und Peter erhalten jeweils ein Jokerplättchen. Hätte Markus 2 Bücher besessen, dann wäre er gemeinsam mit Peter und Christina auf dem letzten Platz gewesen, wodurch sie alle leer ausgegangen wären (und niemand ein Jokerplättchen erhalten hätte).



Jokerplättchen ersetzen am Ende des Spiels eine beliebige Ware für den eigenen Auftrag (zählen während des Spiels aber **nicht** als beliebige Ware in deinem Besitz!).

Siegpunkte für Residenzen



Zählt nun eure Residenzen auf dem Spielplan und nehmt euch entsprechend viele Siegpunkte. Für Residenzen in Punktestädten (mit dem **1**-Symbol) gibt es jeweils 1 weiteren Siegpunkt.

Siegpunkte für Gunstleiste



Ihr erhaltet Siegpunkte in Abhängigkeit von der Position eurer Gunstmarker auf der Gunstleiste. Die Siegpunkte, die ihr erhaltet, sind in der zweiten Spalte der Gunstleiste abgebildet.



Auslage bereinigen



Legt nun jene 4 Karten in euren Aktionsreihen, unter denen sich eine Karte in der Aktivierungsreihe befindet, auf den Ablagestapel (es bleiben also 3 Karten in der Aktionsreihe übrig!) und danach alle 4 Karten eurer Aktivierungsreihen auf den Ablagestapel.

Karten nachziehen oder Endwertung



Am Ende der ersten und zweiten Dekadenwertung zieht ihr 2 Karten. Für diese Karten gilt das Handkartenlimit (siehe Seite 6): Würdet ihr es überschreiten, zieht ihr die betreffenden Karten nicht und erhaltet stattdessen je 1 Siegpunkt.

War dies die dritte Zwischenwertung führt ihr, anstatt 2 Karten zu ziehen, die Endwertung durch.

Nach der ersten und der zweiten Zwischenwertung beginnt ihr eine neue Dekade.



Endwertung

Nachdem ihr die dritte Zwischenwertung am Ende der Dekade durchgeführt habt, kommt es zur Endwertung. Führt dazu folgende Schritte durch.

Übrig gebliebene Handkarten



Für jede übrig gebliebene Handkarte erhaltet ihr 1 Siegpunkt.

Aufträge werten



Auf euren Aufträgen sind 7 Warenplättchen abgebildet. Überprüft nun, wie viele von diesen Warenplättchen ihr besitzt. Jokerplättchen (die ihr über die Bücherwertung erhalten habt), zählen dabei als Warenplättchen einer beliebigen Sorte.

Für 5/6/7 der abgebildeten Warenplättchen im eigenen Besitz gibt es 5/8/12 Siegpunkte.

Beachtet, dass die Waren auf Karten in deiner Aktionsreihe **nicht** für eure Aufträge zählen!

Zusammenhängende Residenzen werten



Zählt nun die größte Anzahl an zusammenhängenden Residenzen eurer Farbe auf dem Spielplan. Zwei Residenzen gelten als zusammenhängend, wenn sie über Straße(n) und Städte mit eigenen Residenzen miteinander verbunden sind.

nicht zusammenhängend
zusammenhängend



Multipliziert diese Anzahl mit dem Multiplikatorwert, der durch die Position eures Gunstmarkers auf der Gunstleiste vorgegeben ist, und erhaltet so viele Siegpunkte.

Beispiel: Renate hat 8 Residenzen errichtet, von denen eine nicht mit den anderen zusammenhängt. Ihr Multiplikator auf der Gunstleiste beträgt 3. Also erhält sie $7 \times 3 = 21$ Siegpunkte.



Wer nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel!

Weitere Regeln

Handkartenlimit



Zu Beginn des Spiels beträgt dein Handkartenlimit **3 Karten**. Indem du deinen Gunstmarker auf der Gunstleiste nach oben bewegst, kannst du dein Handkartenlimit erhöhen.




Wenn du während Phase D deines Zuges (also durch eine Aktion oder einen Bonus) oder durch die Bonuskarten am Ende der Zwischenwertung Karten ziehen dürftest, **du dadurch aber dein Handkartenlimit überschreiten würdest, ziehst du diese nicht und erhältst stattdessen für jede nicht erhaltene Karte 1 Siegpunkt**.


Wichtig: Die **2 Karten, die du während Phase A** einer Runde ziehst, zählen **niemals zu deinem Kartenlimit**. Diese 2 Karten ziehst du also auch, wenn du dadurch dein Limit überschreiten würdest (da du ja gleich darauf auch 2 Karten ausspielen musst).


Beispiel: Dein Handkartenlimit beträgt 6. Du hast gerade 4 Karten auf der Hand. Eine Aktion erlaubt dir, 3 Karten zu ziehen. Du ziehst 2 Karten und erhältst 1 Siegpunkt für die Karte die „verfällt“.

Die Gunstleiste

Die Gunstleiste ist wichtig für mehrere Faktoren, die deine Partie bestimmen.

Abhängig von der Position deines Gunstmarkers gilt für dich das dort abgebildete **Handkartenlimit** , das **Siegpunkteeinkommen**  (welches nur am Ende der Dekade ausgeschüttet wird) sowie der **Multiplikator**  für das Spielende.

Manche Aktionen erlauben dir, deinen Gunstmarker auf der Gunstleiste vorzurücken. Diese Effekte sind mit dem Symbol  gekennzeichnet.

Für jedes  darfst du deinen Gunstmarker um ein Feld nach oben rücken.

Wenn sich dein Gunstmarker auf dem obersten Feld befindet und du ihn weiterrücken dürftest, verfällt diese Bewegung und du erhältst stattdessen 1 Siegpunkt je verfallenem Schritt.



Effekte von Karten

Jede Karte teilt sich in 2 Bereiche.

Der obere Bereich zeigt **3 Städte, Waren, Geschütze** und/oder **Bücher**.

Sobald du eine Karte in deine **Aktionsreihe** gespielt und aufgedeckt hast, zählen alle darauf abgebildeten Symbole für dich – auch, wenn sie nicht aktiviert wurde!

Die Symbole von Karten in der Aktivierungsreihe zählen aber nicht!

Der untere Bereich zeigt eine Aktion, die du in Phase D durchführst, wenn du gerade eine Karte in die Aktivierungsreihe darunter gespielt hast, sowie einen Bonus, den du nur dann durchführen darfst, wenn du auch die dazugehörige Aktion durchgeführt hast.

Für alle Effekte gilt: Bestehen die Kosten aus Karten, musst du diese ablegen. Bestehen die Kosten aus Waren, Geschützen oder Büchern, musst du diese nur besitzen. Sie werden nie abgegeben (auch nicht Warenplättchen!).



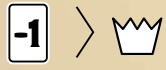
Siegpunkte erhalten

Wann immer du Siegpunkte erhältst, bewegst du deinen Siegpunktmarker um so viele Felder auf der Siegpunkteleiste voran. Wenn dein Marker wieder auf dem Feld mit der 0 ankommt, nimmst du dir den 50/100-Marker und legst ihn mit der Seite 50 vor dir ab, gelingt dir dies nochmal, drehst du ihn auf die Seite mit 100.

Übersicht der Aktionen und Boni





Manche **Aktionen** zeigen einen schwarzen Pfeil. Die Zahl in jenem Pfeil steht dafür, wie oft du die Aktion durchführen darfst. Befindet sich im Pfeil keine Zahl, darfst du diese Aktion beliebig oft durchführen. Befindet sich bei einer Aktion kein Pfeil, führst du den Effekt genau einmal durch.



Den Effekt eines **Bonus** darfst du immer nur höchstens einmal nutzen. Dafür musst du sowohl die Aktion zuvor ausgeführt haben als auch die Bedingung links vom Pfeil erfüllen.

Residenzen


Viele Aktionen ermöglichen es dir eine **Residenz zu errichten** .

Zeigt eine Karte das Symbol , darfst du eine Residenz aus deinem Vorrat in einer Stadt errichten. Dabei gilt:

- Wenn nicht anders angegeben, musst du die Residenz in eine der drei Städte stellen, die oben auf der Karte angegeben sind.
- Du darfst eine Residenz nicht in einer Stadt errichten, in der sich schon eine deiner Residenzen befindet (allerdings ist es unerheblich, ob sich schon Residenzen anderer Personen in dieser Stadt befinden).
- Im seltenen Fall, dass sich keine Residenzen mehr in deinem Vorrat befinden, darfst du keine Residenz errichten und ziehst stattdessen 1 Karte vom Stapel.



Nachdem du eine Residenz in eine Stadt gestellt hast, in der sich ein oder mehrere Warenplättchen befinden, nimmst du eines davon und legst es vor dir ab. Diese Ware wird nie „ausgegeben“ – bei jeder Aktion zählt sie für dich als Ware dieser Sorte.

Ist in der Stadt, in der du eine Residenz errichtest, eine  abgebildet, rückst du deinen Gunstmarker sofort 1 Feld auf der Gunstleiste vor.

Ist in der Stadt, in der du eine Residenz errichtest, ein  abgebildet, erhältst du bei jeder Zwischenwertung einen zusätzlichen Siegpunkt (aber nicht sofort!).

Weitere Aktionen: Im folgenden werden die Aktionen gemeinsam mit ihren Boni im Detail erklärt.



Märkte zeigen nur eine Aktion und keinen Bonus. Du darfst für jede der beiden abgebildeten Waren in deinem Besitz jeweils 1 Karte ziehen. Besitzt du also z.B. 3 Eisen und 2 Nahrung, würdest du für den hier abgebildeten Markt 5 Karten ziehen dürfen.

Als „Besitz“ zählen dabei alle Waren in den oberen Bereichen der Karten deiner Aktionsreihe sowie deine Warenplättchen.



Als Aktion darfst du 3 Karten aus deiner Hand ablegen, um 10 Siegpunkte zu erhalten. Zeigen alle 3 Karten, die du während der Aktion ablegst, die gleiche Farbe, rückst du als Bonus deinen Gunstmarker 1 Feld vor.



Als Aktion erhältst du für jedes Buch in deinem Besitz 2 Siegpunkte. Als Bonus darfst du 1 Karte ablegen um deinen Gunstmarker 1 Feld vorzurücken.



Als Aktion darfst du 1 Karte ablegen um deinen Gunstmarker 2 Felder vorzurücken. Als Bonus darfst du 1 weitere Karte ablegen, um ihn 1 weiteres Feld vorzurücken.



Als Aktion ziehst du für jedes Buch in deinem Besitz 1 Karte. Besitzt du mindestens 3 Geschütze, darfst du als Bonus deinen Gunstmarker 1 Feld vorrücken.



Als Aktion ziehst du 2 Karten. Besitzt du mindestens 3 Bücher, darfst du als Bonus deinen Gunstmarker 2 Felder vorrücken.



Für jedes Warenset aus 4 verschiedenen Waren in deinem Besitz erhältst du 4 Siegpunkte (dabei zählen die Waren auf den Karten in deiner Aktionsreihe sowie deine Warenplättchen). Als Bonus darfst du 1 Karte ablegen um deinen Gunstmarker 1 Feld vorzurücken.



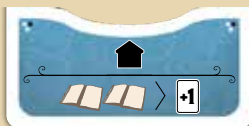
Als Aktion darfst du 2 Karten abwerfen und eine Residenz in der Region der Farbe der aktivierten Karte errichten - du hast die Wahl zwischen allen sechs Städten in der Farbe der aktivierten Karte. Als Bonus darfst du deinen Gunstmarker 1 Feld vorrücken, sofern du die abgebildete Ware zumindest zweimal besitzt.



Als Aktion erhältst du 3 Siegpunkte. Als Bonus darfst du 1 Karte ablegen um 4 weitere Siegpunkte zu erhalten.



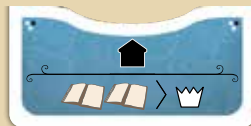
Als Aktion erhältst du 3 Siegpunkte. Als Bonus darfst du deinen Gunstmarker 1 Feld vorrücken, sofern du die abgebildeten Waren zumindest einmal besitzt.



Als Aktion darfst du 1 Residenz in einer der drei oben angegebenen Städte errichten. Als Bonus darfst du 1 Karte ziehen, sofern du die abgebildeten Waren bzw. Bücher besitzt.



Als Aktion darfst du 1 Residenz in einer der drei oben angegebenen Städte errichten. Als Bonus erhältst du 2 Siegpunkte, sofern du die abgebildeten Waren bzw. Bücher besitzt.



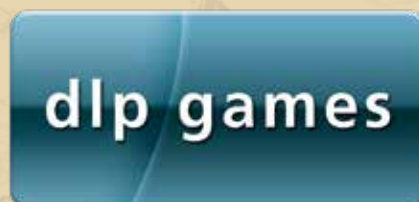
Als Aktion darfst du 1 Residenz in einer der drei oben angegebenen Städte errichten. Als Bonus darfst du deinen Gunstmarker 1 Feld vorrücken, sofern du die abgebildeten Waren bzw. Bücher besitzt bzw. 1 Karte ablegst.



Als Aktion darfst du 1 Residenz in einer der drei oben angegebenen Städte errichten. Als Bonus darfst du 2 Karten ablegen um 1 Siegpunkt für jede Residenz zu erhalten, die du in der **Region der Farbe dieser Karte** bisher errichtet hast.

Impressum

Autor: Johannes Schmidauer-König
Illustrationen und Grafik:
 Claus & Antje Stephan
Regelsatz und Druckvorbereitung:
 atelier198
Redaktion: Markus Müller
www.dlp-games.de



© 2022 dlp games Verlag GmbH
 Eurode-Park 86
 52134 Herzogenrath
 Tel.: 02406-8097200
 E-Mail: info@dlp-games.de

Wir danken Felix Stockhausen und allen weiteren Testspieler*innen und Korrekturleser*innen für ihr wertvolles Feedback!