

# Übersicht Ortskarten



## Kategorie I

### Badehaus



Der Spieler zieht 2 Gefolgsleute aus seinem Beutel und sucht 1 davon aus, den er sofort auf einem Aktionsfeld platziert. (Das Badehaus darf dabei nicht erneut belegt werden.) Der 2. Gefolgsmann wandert anschließend zusammen mit dem Gefolgsmann, der die Aktion ausgelöst hat, in den Gefolgsleutebeutel. Kann der Spieler von den gezogenen Gefolgsleuten keinen passend auf Aktionsfelder legen, so wird keiner platziert. Die Gefolgsleute wandern dann zurück in den Gefolgsleutebeutel.

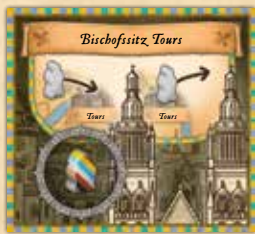
### Bibliothek



Die Bibliothek bringt 2 Entwicklungspunkte.

### Bischofssitz Tours

W V T



Du darfst deine Händlerfigur nach Tours versetzen, oder, sofern dein Händler in Tours steht, ihn von dort in eine beliebige andere Stadt stellen. In keinem Fall erhältst du eine Ware. Du kannst die Aktion mit jedem beliebigen Gefolgsmann aktivieren.

### Brasserie

W V T



Es werden sofort 2 Käse und 2 Wein auf die Brasserie gelegt (soweit im Vorrat vorhanden, sonst weniger). In Phase 6 kann man 1 Käse oder 1 Wein abgeben, um das Ereignis für sich abzuwenden. Ansonsten werden dort liegende Waren so behandelt wie normal erworbene Waren, d.h. man kann sie in Phase 5 abgeben, wenn dies verlangt wird (z.B. für einen Auftrag), sie sind steuerpflichtig und zählen am Ende des Spiels die üblichen Punkte.

### Brauerei



Die Brauerei bringt 2 Münzen ein.

### Hafen

W V T



4 benachbarte über Wasserwege verbundene eigene Kontore sind am Ende des Spiels 10 Punkte wert. Schaffst du es, 5 oder mehr benachbarte eigene Kontore über Wasserwege zu verbinden, erhältst du 15 Punkte.

## Handelshaus

WVT



Das Handelshaus bringt seinem Besitzer am Ende des Spiels für jede Warensorte, von der er am meisten besitzt, 4 Bonuspunkte.

## Heuschober

W



Du erhältst 1 Getreide aus dem Vorrat. Ist im Vorrat kein Getreide erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

## Hof

W



Nimm dir aus dem Vorrat die Ware, die deinem aktuellen Stand auf der Bauernleiste entspricht. Ist diese Ware im Vorrat nicht vorhanden, kannst du den Hof nicht nutzen.

## Hospital



Beim Hospital erhält der Spieler so viele Münzen ausgezahlt, wie es seinem aktuellen Entwicklungsstand entspricht.

## Käserei

W



Du erhältst 1 Käse aus dem Vorrat. Ist im Vorrat kein Käse erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

## Kaserne

W



Du kannst jeden anderen Gefolgsmann anstelle eines Ritters einsetzen.

## Kräutergarten



Wer den Kräutergarten besitzt, kann Handwerker, Händler oder Bauern durch Schiffer ersetzen.

## Reederei



Die Reederei bringt 1 Entwicklungspunkt.

## Sakristei

WVT



Die Sakristei schützt vor den Auswirkungen eines Ereignisses. Der Spieler kann sich damit vor unangenehmen Ereignissen wie z.B. vor Ernte, Steuern oder Pest der laufenden Runde schützen. Der Mönch, der die Sakristei aktiviert, wird in der Phase „Ereignis“ zurück in den Gefolgsleutebeutel gelegt (anstatt die Auswirkung des Ereignisses zu befolgen).

## Schneiderei

W



Du erhältst 1 Brokat aus dem Vorrat. Ist im Vorrat kein Brokat erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

## Statue



Die Statue erlaubt es dir, jeden neuen Gefolgsmann, den du in Phase 5 durch eine Aktion erhältst, statt in den Gefolgsleutebeutel auf den Markt zu legen.

## Straße



Baue ein Kontor und platziere es auf der Ortskarte „Straße“. Du darfst hier insgesamt bis zu 4 Kontore bauen. (Sie werden bei der Ermittlung der meisten gebauten Kontore bei Spielende mitgerechnet.)

## Weinberge

W



Immer, wenn du ein Kontor an einem Fluss baust, darfst du 1 Wein für 1 Münze kaufen.

## Windmühle



Die Windmühle bringt 2 Münzen sowie 1 Entwicklungspunkt.

## Winzerei

W



Du erhältst 1 Wein aus dem Vorrat. Ist im Vorrat kein Wein erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

## Wollmanufaktur

W



Du erhältst 1 Wolle aus dem Vorrat. Ist im Vorrat keine Wolle erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.



## Kategorie II

### Apotheke



Die Apotheke kann durch jeden beliebigen Gefolgsmann aktiviert werden. Der Spieler zahlt dann bis zu 3 Münzen (1, 2 oder 3) und darf pro Münze 1 Feld auf der Entwicklungsleiste vorrücken.

### Bäckerei

W V T



Zahle 2 Münzen und backe bis zu 3 Getreide zu je einem Brot. Lege dazu das Getreide auf die Bäckerei. Die Plättchen gelten nun als Brot und dürfen als Ware oder Lebensmittel eingesetzt werden (z.B. für Ernte). Brot gilt als Ware und muss somit versteuert werden. Jedes Brot ist am Ende so viel wert wie es deinem Entwicklungsstand entspricht.

### Brunnen



Führe eine beliebige Aktion deines Tableaus oder eines anderen eigenen Ortes aus, unabhängig davon, ob diese aktiviert ist oder nicht. Nach Ausführen der Aktion werden nur die Gefolgsleute des Brunnens entfernt und zurück in den Beutel gelegt. Du kannst mit dem Brunnen eine aktivierte Aktion in der laufenden Runde ein weiteres Mal ausführen.

### Buchbinderei



Bei 1-5 gewürfelten Augen: Du darfst so viele Schritte auf der Buchleiste ziehen, wie dein Würfel zeigt. Bei 6 erhältst du eine Münze.

## Bürgerhaus



Du wählst einen der folgenden Boni: 5 Münzen nehmen, oder 1 beliebige Ware nehmen, oder 1 Händlerzug machen (Wasser oder Land, Ware einsammeln), oder 3 Schritte auf der Entwicklungsleiste.

## Festsaal



Kaue für 2 Münzen eine beliebige Ortskarte der Kategorie I oder für 3 Münzen eine beliebige Ortskarte der Kategorie II.

## Flohmarkt



Bei den gewürfelten Zahlen 1-3 erhältst du den abgebildeten Bonus. Bei einer gewürfelten 4 darfst du die Aktion Bauernhaus ausführen, bei einer 5 erhältst du einen Mönch aus dem Vorrat, bei einer 6 darfst du eine beliebige Aktion deines Spielertableaus ausführen.

## Gericht

W V T



Bewege eine beliebige fremde Händlerfigur 1 Schritt (über Wasser oder Land) weiter. Liegt auf dem Weg eine Ware, darfst du sie dir selbst nehmen. Gib dem Besitzer der Figur, die du bewegst, zum Ausgleich 1 Münze.

## Goldschmiede

W



Zahle 1 beliebige Ware und gehe für jedes Kontor, das du gebaut hast, 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste vor.

## Kämmerei



Die Kämmerei bringt 1 Münze für jedes eigene gebaute Kontor.

## Kathedrale

W V T



Die Kathedrale erhöht den Wert deines Entwicklungsstandes sofort dauerhaft um 1. Dieser Wert gilt für zukünftige Ereignisse (Einnahmen), Ortskarten (z.B. Hospital) und bei der Abrechnung am Ende des Spiels.

## Kesselflickerwagen W



Bei gewürfelter 1-5: Du darfst bis zu so viele Schritte über Land oder Wasser ziehen, wie dein Würfel zeigt - jedoch ohne Ware zu nehmen. Bei einer 6 erhältst du eine Münze.

## Kirche WVT



Nutze die Wirkung einer Ortskarte eines anderen Spielers und zahle dem Besitzer dafür 2 Münzen. Es können nur Ortskarten benutzt werden, die zu diesem Zeitpunkt aktiviert, also mit Gefolgsleuten besetzt sind. (Ortskarten, für die keine Gefolgsleute zu Aktivierung benötigt werden, sind nicht nutzbar.) Entferne anschließend nur den Mönch auf der Kirche. Die fremde Ortskarte bleibt aktiviert und kann von dessen Besitzer später genutzt werden.

## Laboratorium



Das Laboratorium bringt 1 Zahnrad, das auf ein beliebiges Aktionsfeld (außer für Mönche) gelegt werden darf. Es müssen die Regeln für Technik beachtet werden. Das Zahnrad darf auch auf einem Feld des Laboratoriums platziert werden.

## Lagerhaus WVT



Jedes Set aus 5 unterschiedlichen Waren (Getreide, Käse, Wein, Wolle und Brokat) ist am Ende zusätzlich 5 Punkte wert.

## Marktstand W



Du darfst bis zu zwei beliebige, gleiche oder unterschiedliche Waren handeln, d.h. kaufen und/oder verkaufen. Der Preis entspricht dem Wert der Ware (siehe Spielplan). Verkaufte Waren werden in den Vorrat gelegt. Ist der Vorrat einer Ware aufgebraucht, so kann diese nicht gekauft werden.

## Oper WVT



Die Oper kann nur aktiviert werden, wenn kein Gelehrter mehr im Vorrat liegt. Du rückst auf der Gelehrtenleiste ein Feld vor und erhältst die auf dem Feld angezeigte Anzahl Entwicklungspunkte. Steht deine Figur bereits auf dem letzten Feld, erhältst du ebenfalls den Bonus (6 Entwicklungspunkte).

## Pferdewagen W



Ziehe mit dem Pferdewagen über Land zur nächsten Stadt und sammle eine Ware ein, falls vorhanden.

## Postkutsche



Gib 3 Münzen ab und ziehe mit deinem Händler über einen Wasser- oder Landweg. Du darfst dabei unterwegs eine Ware einsammeln.

## Prärie

WVT



Immer wenn du mit deinem Händler in eine Stadt ziehst, in der ein oder mehrere andere Spieler bereits ein Kontor gebaut haben, wähle den Besitzer eines der Kontore. Dieser muss Dir (sofern möglich) eine Ware seiner Wahl geben.

## Pulverturm



In den Pulverturm dürfen 1 oder 2 beliebige Gefolgsleute während der Phase 3 „Gefolgsleute“ gelegt werden (erweitert den Markt um 2 Ablagefelder). Diese Gefolgsleute dürfen entweder während der Planungsphase auf Aktionsfelder gesetzt werden (bei 2 Gefolgsleuten beide oder nur eine) oder während der Aktionsphase direkt vom Pulverturm aus zu den Segensreichen Werken entsendet werden (bei 2 Gefolgsleuten dürfen beide in einer Aktion entsendet werden). Die eigenen Gefolgsleute (in Spielerfarbe) dürfen nicht zu den Segensreichen Werken entsendet werden.

## Ratskeller



Der Ratskeller bringt 4 Münzen.

## Schafsfarm

W



Der Spieler darf 1 Käse in 1 Wolle oder 4 Geld oder 3 Schritte auf der Entwicklungsleiste tauschen.

## Schleuse



Wenn du einen Schiffer nimmst, darfst du statt auf der Schifferleiste auch auf einer beliebigen anderen Leiste vorrücken.

## Schule



Wer die Schule besitzt, kann alle Gefolgsleute außer Mönche durch Gelehrte ersetzen.

## Schwarzmarkt

W



Tausche 2 beliebige, gleiche Waren gegen 1 andere Ware deiner Wahl. Abgegebene Waren werden in den Vorrat gelegt. Ist der Vorrat einer Ware aufgebraucht, so kann diese nicht ertauscht werden.

## Spielboxenzimmer

W T



Entsende für den Spieleabend wie bei einem privaten Segensreichen Werk über Rathaus oder Pulverturm 1 Bauern, 1 Gelehrten und 1 Ritter. Die Personen können nicht durch andere ersetzt werden. Versorge die Gruppe noch mit Wein und Käse, indem du die Waren auf den Feldern ablegst. Alle Gefolgsleute und Waren bleiben bis zum Ende der Partie liegen. Ist das Spielboxenzimmer dann komplett, darfst du 3 Bürger zu deinen gesammelten Bürgern hinzuzählen.

## Steinbruch



Baue ein Kontor in einer beliebigen Stadt, in der noch kein Kontor steht. Zahle 2 Münzen für den Kontorbau, wenn du es in der Stadt baust, wo sich deine Händlerfigur befindet. Baust du in einer anderen Stadt, zahlst du zusätzlich 2 Münzen pro Schritt Entfernung zu der Stadt, in der sich deine Händlerfigur befindet.

## Sternwarte

W T



Rücke bis zum nächsten Stern auf der Entwicklungsleiste vor. Liegen auf dem Weg Felder, die Münzen zeigen oder auf denen Bürger stehen, so erhältst du diese nicht.

## Taverne

W V T



Mit der Taverne darf ein Spieler auch in Städten, in denen bereits ein fremdes Kontor steht, ein Kontor bauen (maximal jedoch eins). Die Aktion Taverne wird zusammen mit der Aktion Gildenhaus ausgeführt (sie gelten als 1 Aktion).

## Theater



Lege im Theater beliebig viele verschiedene Gefolgsleute ab (es dürfen keine Personen derselben Sorte mehrfach abgelegt werden). Führe die Aktion Theater aus, indem du alle Gefolgsleute zurück in den Gefolgsleutebeutel wirfst und dir für jeden Gefolgsmann 1 Münze nimmst.

## Versteck

W



Zahle 1 beliebige Ware. Du darfst dann den Bonus einer der folgenden Leisten nutzen: Bauer, Handwerker, Händler, Schiffer oder Gelehrter. Du erhältst den Bonus entsprechend dem aktuellen Stand deines Markers auf der jeweiligen Leiste. Du darfst den Bonus auch dann nutzen, wenn keine zugehörigen Gefolgsleute mehr vorhanden sind.



## Weihnachtsmarkt



W

Würfle, wenn du die Karte nutzt. Du erhältst, je nach Ergebnis, folgenden Bonus:

1: Nimm 1 Getreide,

2: Nimm 1 Käse,

3: Nimm 1 Wein,

4: Nimm 1 Wolle,

5: Nimm 1 Brokat,

6: Ziehe mit deinem Händler über einen Landweg in eine angrenzende Stadt. Sofern auf dem Weg eine Ware liegt, darfst du sie aufnehmen.

Nimm die Ware jeweils vom Vorrat.

Ist die entsprechende Ware dort nicht vorhanden, gehst du leer aus.

## Werkstatt



Zahle 1 Münze und versetze dafür eines deiner Zahnräder auf ein anderes beliebiges, leeres Aktionsfeld. (Die Aktion, auf die das Zahnrad gelegt wird, kann in der laufenden Runde genutzt werden, sofern alle Aktionsfelder belegt sind.) Alle weiteren Platzierungsregeln für Technik gelten weiterhin.

## Ziehbrücke



Du darfst deinen Händler entlang einer Wasserstraße bewegen, wenn du die Aktion „Wagen“ ausführst, oder entlang einer Straße, wenn du die Aktion „Schiff“ ausführst. Dies gilt nicht für andere Bewegungsaktionen (z.B. Pferdewagen).

## Pest

### Friedhof



Der Friedhof erweitert den Markt um ein weiteres Feld, auf dem aber ausschließlich eine Leiche platziert werden darf.

### Heilquelle



Diese Aktion kann einzig und alleine mit dem Pestdoktor aktiviert werden. Lege dazu einen beliebigen Gefolgsmann (keinen eigenen und keinen Mönch) auf das rechte Feld und entsende ihn bei Ausführung der Aktion zurück in den Vorrat. Rücke dann auf der entsprechenden Leiste ein Feld vor und erhalte den Bonus, aber keinen Gefolgsmann.

### Hintertür



Mit der Hintertür kannst du eine Ablass-Karte erwerben. Du darfst entweder eine der offen ausliegenden Karten nehmen oder du nimmst die drei obersten des verdeckten Stapels, siehst sie dir an, wählst eine davon aus und mischst die beiden anderen wieder unter die Karten des Stapels.