



Prestige Regeln

Worum geht es?

Wir befinden uns in der Zeit des Rokokos, in der der Adel um das meiste Prestige wetteifert, und schlüpfen in die Rollen von Schlossherren. Zu Beginn möchten wir unser kleines und wenig ausgeschmücktes Schloss im Laufe des Spiels ausbauen und veredeln. Hierzu haben wir 3 Jahre Zeit und jeweils 5 Instrukteure zur Verfügung.

Durch die Instrukteure erstellen wir Bauaufträge und stellen ambitionierte Handwerker ein, die Erfahrungen sammeln und ihre Fähigkeiten verbessern, die für den weiteren Ausbau unseres Schlosses wichtig sind. Angeheuerte Arbeiter verarbeiten die teilweise schwer zu beschaffenden Rohstoffe.

Am Ende wird der prestigereichste Bau siegreich sein. Dazu muss das Schloss nicht nur außen durch Anbauten erweitert werden, sondern auch innen durch Dekorationen ausgebaut werden. Dafür haben die Spielenden zwei unterschiedliche Prestigepunktmarker, die nicht allzu weit voneinander entfernt sein sollten.

Dieses Worker-Placement-Spiel verläuft über 3 Jahre, jedes mit den 4 Jahreszeiten.

Die Jahreszeiten können Einfluss auf den Bau und auf die Rohstoffbeschaffung haben. Aus diesem Grund ist es sehr wichtig, die einzelnen Aktionen genau zu planen und die Mitspielenden gut im Auge zu behalten.

In jeder Jahreszeit haben wir über das Einsetzen unserer Instrukteure verschiedene Aktionen zur Verfügung:

- **Rohstoffe vom Rohstoffwerk erwerben**
- **einen Bauauftrag setzen**
- **auf dem Markt Rohstoffe ein- oder verkaufen oder tauschen und Arbeiter anheuern**
- **die Länderei erweitern**
- **einen neuen Handwerker einstellen**
- **Startspielende Person der nächsten Runde werden**

Durch die Handwerker können verschiedene Bauaufträge mit unterschiedlicher Effizienz ausgeführt werden. Das Einsetzen der Instrukteure steuert auch gleichzeitig die Spielreihenfolge in der nächsten Jahreszeit. Die Reihenfolge ist abhängig von den auszuführenden Aktionen, sodass sich die Reihenfolge in jeder Jahreszeit wieder ändert. Es kann und wird auch vorkommen, dass Spielende mehrmals hintereinander an der Reihe sind. Dies lässt viele Strategien zu.

Prestige ist ein taktisches Spiel, das viele verschiedene Möglichkeiten aufzeigt. Nur wer clever sein Schloss ausbaut, sich den aktuellen Ereignissen anpasst und dabei Mitspielende gut im Auge behält, wird dieses Spiel gewinnen.

Spielmaterial

Spielmaterial aus Holz, jeweils in Spielfarbe (x 4):



5 Instruktore



12 Arbeiter



2 Prestigepunktmarker



20 persönliche Markierungsscheiben



4 Rohstoffmengenanzeiger

Rohstoffe:



30 Marmor



20 Glas



30 Holz



30 Kalkstein

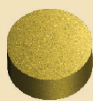
weiteres Spielmaterial aus Holz:



15 Säulen



20 Statuen



1 Jahreszeitenmarker



3 schwarze Marktpreis-markierungs-scheiben

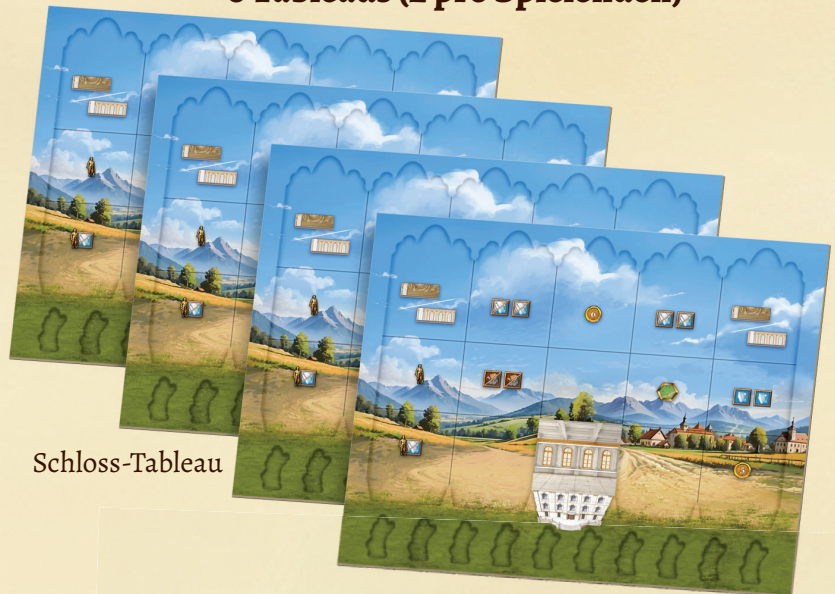


1 Spielplan



1 Abdeckplättchen für die letzte Runde

8 Tableaus (2 pro Spielenden)

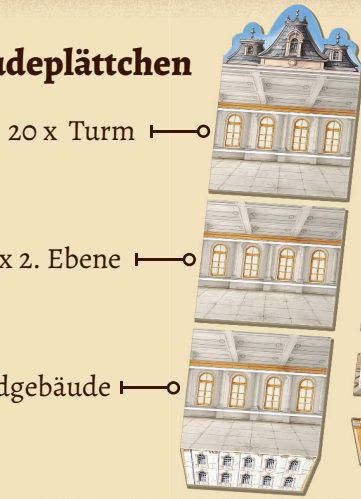


Schloss-Tableau



Handwerker-Tableau

Gebäudeplättchen



20 x Turm

20 x 2. Ebene

16 x Grundgebäude

Verzierungsplättchen



6 Plättchen mit allen 3 Verzierungen



30 x Stuckverzierung



30 x Holzvertäfelung



30 x Marmorverzierung



15 x Mauerverblendung

Länderei-Plättchen



8 Goldplättchen
4 Kalksteinbruch
4 Waldplättchen



Gold (48 x Wert 1,
12 x Wert 5)

Handwerker-Plättchen

(Handwerker-Kopf-Plättchen
+ Handwerker-Auftrags-Plättchen)
(jeweils 1 pro Spielenden)

- Baumeister I
- Baumeister II
- Baumeister III
- Schreiner I
- Schreiner II
- Schreiner III
- Stuckateur I
- Stuckateur II
- Stuckateur III
- Steinmetz I
- Steinmetz III
- Bildhauer I



Die Handwerker bestehen aus 2 Teilen: Dem Handwerker-Kopf-Plättchen und aus dem Handwerker-Auftrags-Plättchen. Das Handwerker-Kopf-Plättchen liegt in der allgemeinen Auslage und zeigt die Verfügbarkeit des Handwerkers, sowie den Preis an. Die Handwerker-Auftrags-Plättchen befinden sich jeweils bei den Spielenden, sodass alle immer einen Überblick haben, was jeder Handwerker kann. Alle Spielenden haben exakt den gleichen Handwerkersatz.



10 x Bonusbedingungen (dunkelblau)
10 x Bonusbedingungen (hellblau)



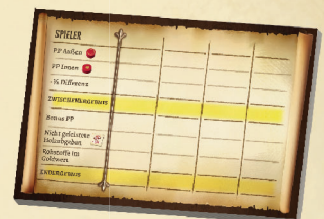
8 x Marktkonditions-
Plättchen



14 x Holzabgabe-
Strafmarker



14 Bonus-Plättchen
(gelb)



1 Wertungsblock



8 Ereigniskarten



4 Spielübersichtstafeln

Allgemeine Vorbereitung

1) Der Spielplan wird für alle gut erreichbar zentral auf den Tisch gelegt.

2) Alle Spielenden erhalten 1 Schloss-Tableau und 1 Handwerker-Tableau, die sie vor sich auslegen.

3) Alle Spielenden bekommen ihr persönliches Spielmaterial in Spielfarbe, bestehend aus:

- 5 Instrukteure 
- 12 Arbeiter 
- 4 Rohstoffmengenanzeiger 
- 20 Markierungsscheiben 
- 2 Prestigepunktmarker (Innen  + Außen )

4) Alle Spielenden bekommen einen Handwerkersatz mit den Handwerker-Auftrags-Plättchen, bestehend aus: (Baumeister I II III, Schreiner I II III, Stuckateur I II III, Steinmetz I III, Bildhauer)
Die Handwerker-Kopf-Plättchen kommen unter Punkt 6 in die allgemeine Auslage.

5) Alle Spielenden bekommen ein Startkapital in Höhe von 5 Gold

Spielende 2-4 erhalten die folgenden Boni:

- 2. Spielende: zusätzlich 1 Kalkstein oder ein Holz (nach Wahl)
- 3. Spielende: zusätzlich 1 Kalkstein oder ein Holz (nach Wahl) + 1 Gold
- 4. Spielende: zusätzlich 1 Kalkstein oder ein Holz (nach Wahl) + 1 Gold
(Spielende 3 und 4 starten also insgesamt mit 6 Gold)

6) Jedes Handwerker-Kopf-Plättchen gibt es 4-mal (1x pro Spielenden) mit unterschiedlichen Preisen. Sie werden für jeden Handwerker einzeln gestapelt mit jeweils 1 Plättchen pro Spielenden.

Bei 3 Spielenden wird jeweils ein Plättchen mit einem mittleren Preis aussortiert.

Bei 2 Spielenden werden jeweils die 2 teuersten aussortiert.

Verfügbarkeit	4 Spielende	Preis	3 Spielende	Preis	2 Spielende	Preis
Spielbeginn 1. Jahr	Bildhauer I	5, 4, 4, 3	Bildhauer I	5, 4, 3	Bildhauer I	4, 3
	Steinmetz I	3, 3, 3, 2	Steinmetz I	3, 3, 2	Steinmetz I	3, 2
Beginn 2. Jahr	Baumeister II	3, 3, 3, 2	Baumeister II	3, 3, 2	Baumeister II	3, 2
	Schreiner II	3, 3, 3, 2	Schreiner II	3, 3, 2	Schreiner II	3, 2
	Stuckateur II	3, 3, 3, 2	Stuckateur II	3, 3, 2	Stuckateur II	3, 2
Beginn 3. Jahr	Baumeister III	5, 4, 4, 3	Baumeister III	5, 4, 3	Baumeister III	4, 3
	Schreiner III	5, 4, 4, 3	Schreiner III	5, 4, 3	Schreiner III	4, 3
	Stuckateur III	5, 4, 4, 3	Stuckateur III	5, 4, 3	Stuckateur III	4, 3
	Steinmetz III	5, 4, 4, 3	Steinmetz III	5, 4, 3	Steinmetz III	4, 3

Die Plättchen werden preissteigend (niedrigste Zahl liegt oben) in die allgemeine Auslage gelegt.

Im ersten Jahr stehen nur die Handwerker **Bildhauer I** und **Steinmetz I** zur Auswahl.

Zu Beginn des 2. Jahres werden zusätzlich **Baumeister II**, **Schreiner II** und **Stuckateur II** in die aktuelle Auslage gelegt und stehen von nun an zur Verfügung.

Zu Beginn des 3. Jahres werden zusätzlich **Baumeister III**, **Schreiner III** und **Stuckateur III** sowie **Steinmetz III** in die aktuelle Auslage gelegt.

Verfügbar
in Jahr 3



Verfügbar
in Jahr 2



Verfügbar
in Jahr 1



7) Die Länderei-Plättchen werden nach ihrer Art sortiert und in die allgemeine Auslage gelegt. Ebenfalls werden die 8 Marktkonditions-Plättchen ausgelegt.

8) Die Ereigniskarten werden gemischt und jeweils 3 Karten verdeckt auf die markierten Felder gelegt. Die übrigen Ereigniskarten kommen ungesehen zurück in die Schachtel.

Empfehlung für die erste Partie: 6 Ereigniskarten sind mit einem Symbol  gekennzeichnet. 3 davon im Frühlings-/Sommer-Bereich, 3 andere Ereigniskarten im Herbst-/Winter-Bereich. Für die erste Partie empfehlen wir diese Karten zu verwenden, statt zufällig aus allen Karten zu ziehen. Sie werden den entsprechenden Stapeln zugeordnet und wie oben beschrieben gemischt und auf die entsprechend markierten Felder gelegt. In allen weiteren Partien werden diese Symbole ignoriert.

9) Der Jahreszeitenmarker wird auf das Feld Frühling gelegt.



10) Die 3 schwarzen Marktpreismarkierungsscheiben werden auf den rechten 3 Feldern des Markts auf die 3 Goldfelder gelegt, sodass diese abgedeckt sind.



11) Alle Spielende stellen ihren Prestigepunktmarker für die Innenpunkte auf die 0 und den Prestigepunktmarker für die Außenpunkte auf das Feld 8 der Punkteleiste. Da alle mit einem Grundgebäude starten, beginnen auch alle Spielende mit 8 Prestigepunkten für den Außenmarker.

12 a) Unabhängig von der Anzahl an Spielenden werden 5 zufällige hellblaue Bonusbedingungen **offen** in die untere Zeile der Bonustafel ausgelegt. (Übrige kommen ungesehen in die Schachtel).

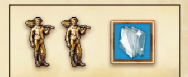
Empfehlung für die erste Partie: Es gibt 5 hellblaue Bonusbedingungen, die mit diesem Symbol  markiert sind. Für die erste Partie empfehlen wir mit diesen 5 zu spielen und nicht zufällig auszuwählen.



12 b) Unabhängig von der Anzahl an Spielenden werden 5 zufällige dunkelblaue Bonusbedingungen **verdeckt** in die obere Zeile der Bonustafel ausgelegt (übrige kommen ungesehen in die Schachtel).



12 c) Je nach Anzahl an Spielenden werden 6, 9 oder 12 gelbe Bonusplättchen (3 Plättchen je Spielenden) neben dem Spielplan ausgelegt.



13) Alle Spielenden platzieren ihre 4 Rohstoffmengenanzeiger auf die jeweils ersten Felder (ganz links) in dem Rohstoffeinkommen-Bereich. Dieser Bereich dient als Länderei-Übersicht und zeigt an, wie viele Rohstoffe Spielende mit einer Aktion im Rohstoffwerk erhalten können.



Persönliche Vorbereitung (Handwerker-Tableau):

1) Eine persönliche Markierungsscheibe wird auf das unterste Feld der Erfahrungsleiste des Baumeisters gesetzt.

2) Die Handwerker-Auftrags-Plättchen Baumeister I, Schreiner I, und Stuckateur I werden in ihre entsprechenden Felder auf dem Handwerker-Tableau gelegt. Mit diesen 3 Handwerkern beginnen alle das Spiel. Platziert ihre Kopf-Plättchen oben drüber.



Zahl der Mitspielenden

- A Im Spiel zu zweit stehen nur die unmarkierten Felder (ohne jegliches Muster), bzw. die ersten beiden Felder des Rohstoffwerks zur Verfügung.
- B Im Spiel zu dritt sind zusätzlich die quadratisch gepunkteten Felder, bzw. die ersten drei Felder des Rohstoffwerks verfügbar.
- C Im Spiel zu viert sind auch die quergestreiften Felder (also alle Felder) verfügbar.



Der Spielplan





Spielablauf

Das Spiel verläuft über 3 Jahre mit jeweils 4 Runden (den 4 Jahreszeiten).

In jeder Runde setzen die Spielenden ihre 5 Instruktoren ein und führen Aktionen aus, um ihr prestigereiches Schloss auszubauen. In diesem Spiel verfügen alle Spielenden über 2 verschiedene Prestigepunktmarker. Einen für den Außenanbau (z.B.: Grundgebäude, 2. Ebene, Turm) und einen Prestigepunktmarker für den Innenausbau (z.B.: Stuckverzierung, Holzvertäfelung, Marmorverzierung). Die Punkte der beiden Prestigepunktmarker werden am Ende des Spiels addiert und die Differenz wird zur Hälfte abgezogen.

Hinweis: Da es, wie der Titel schon sagt, um das meiste „Prestige“ geht, nennen wir die Siegpunkte in diesem Spiel Prestigepunkte.

Am Ende der Winterrunde des 3. Jahres endet das Spiel. Erst dann ist es empfehlenswert, dass die beiden Prestigepunktmarker nicht allzu weit voneinander entfernt sind. Es folgt die Schlusswertung. Wer die meisten Prestigepunkte hat gewinnt das Spiel.

Übersicht der Aktionen

Es stehen 6 verschiedene Aktionen zur Verfügung:



Startspielend



Startspielende
Person der
nächsten
Runde werden

Handwerker



einen neuen
Handwerker
einstellen

Ländereien



Ländereien
erweitern

Markt



auf dem Markt
Rohstoffe ein-
oder verkaufen
oder tauschen
und Arbeiter
anheuern

Baufauftrag



einen
Baufauftrag
setzen

Rohstoffwerk



Rohstoffe vom
Rohstoffwerk
erwerben

Grundlegendes Spielprinzip

In der ersten Runde wird die startspielende Person zufällig bestimmt und reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ihr die Startperson nicht zufällig bestimmen möchtet und eine Regelung dafür haben wollt, wählt die Person, die zuletzt ein Schloss besichtigt hat

Wer am Zug ist setzt einen Instrukteur auf einen Bereich der Aktionsleiste ein und führt im Anschluss direkt die entsprechende Aktion aus. Je nach Aktion werden dann noch Arbeiter oder eine Markierungsscheibe platziert.

Der Instrukteur muss dabei immer auf die kleinste freie Zahl des gewünschten Aktionsbereiches gesetzt werden. Ist kein Feld dort frei, da alle Felder bereits belegt sind (Spielendenzahl beachten!) kann diese Aktion nicht gewählt werden. Dies geschieht so lange bis alle Spielenden insgesamt 5 Instruktoren platziert haben.

Dann wird das Rundenende eingeleitet und alle Instruktoren (5 pro Spielenden) werden zusammengeschoben und auf die untere Leiste in dieser Reihenfolge gesetzt.

Die Jahreszeit endet. So wie die Instruktoren jetzt stehen (in dieser Reihenfolge) wird die nächste Runde/Jahreszeit gespielt. Nur in der allerersten Runde wird nach Auslosung des Startspielenden reihum im Uhrzeigersinn gespielt. So kann und wird es vorkommen, dass Spielende mehrmals hintereinander an der Reihe sind.

Aktionen



Rohstoffe vom Rohstoffwerk erwerben

Im Rohstoffwerk können Rohstoffe erworben werden. Spielende stellen einen Instrukteur auf das niedrigste freie Feld der Aktionsleiste im Bereich Rohstoffwerk (ganz rechts).

Die 4 Rohstoffmengenanzeiger im Rohstoffeinkommen-Bereich zeigen an, wie viele Einheiten dieses Rohstoffs im Rohstoffwerk mit einer Aktion erworben werden können. Zu Beginn sind dies 3 Gold, 2 Kalkstein, 2 Holz und noch kein Marmor. Es können immer auch weniger Einheiten erworben werden.

Pro Aktion kann immer nur eine Rohstoffsorte erworben werden!

Bei Holz, Kalkstein und Marmor wird anschließend pro erworbenem Rohstoff jeweils ein Arbeiter auf das erste freie Feld (von oben) gesetzt.

Wer sich als erstes **Holz**, **Kalkstein** und **Marmor** holt, hat das Privileg **1 Rohstoff mehr** zu erhalten, als der Rohstoffmengenanzeiger in dem Rohstoffeinkommen-Bereich anzeigt. Dieses Privileg ist freiwillig.

Auch für den Extrarohstoff muss 1 Arbeiter eingesetzt werden. (In der Regel muss jeder erworbene Rohstoff von einem Arbeiter transportiert werden!)

Der entsprechende Rohstoff wird dann in der ausgewählten Menge aus dem allgemeinen Vorrat zum persönlichen Vorrat des Spielenden gelegt. Es gibt kein Rohstofflimit!

Für Gold müssen keine Arbeiter eingesetzt werden.

Dafür wird nur 1 persönliche Markierungsscheibe auf das erste freie Feld (links) gesetzt und die entsprechende Menge Gold aus dem allgemeinen Vorrat genommen.



Rohstoffeinkommen-Bereich:



Bei Gold gibt es 2 Anzeigen:



Grundeinkommen am Rundenende: Die obere Goldzeile zeigt an, wie viel Gold Spielende jeweils am Rundenende als Grundeinkommen für die nächste Runde / Jahreszeit bekommen.



Einkommen im Rohstoffwerk:

Die untere Goldzeile zeigt an, wie viel Gold man sich aktuell im

Rohstoffwerk mit dieser Aktion holen kann.

Für die Aktion Rohstoffe vom Rohstoffwerk ist also nur diese untere Zeile von Bedeutung.



Besonderheit bei Holz und Kalkstein:

Wenn Spielende eine Länderei dieses Typs um 2 erweitert haben (**siehe Länderei-Erweiterung**), sparen sie einen Arbeiter. Sie bekommen z.B. 3 Holz und müssen nur 2 Arbeiter platzieren, bzw. wenn man die Aktion vor anderen Spielenden wählt, sogar 4 Holz für 3 Arbeiter.

Wenn Spielende eine Länderei dieses Typs um 4 erweitert haben, sparen sie sogar 2 Arbeiter ein.





Länderei-Erweiterung

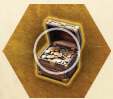
Wer seinen Instrukteur auf das erste freie Feld im Bereich Länderei-Erweiterung gestellt hat, kann anschließend eine Länderei erwerben. Dafür stehen vier verschiedene Arten zur Verfügung:



Wald: kostet 3 Gold und erhöht Holz um 1



Kalksteinbruch: kostet 3 Gold und erhöht Kalkstein um 1



Steuereinnahme: kostet 3 Gold und erhöht Gold um 1



Marmorsteinbruch A: kostet 3 Gold und erhöht Marmor um 1



Die unteren drei Felder C (Holz, Gold und Kalkstein) gelten als gemeinsamer Grundbesitz aller Spielenden.

Das erste gekaufte Plättchen muss angrenzend zu diesen drei Feldern gesetzt werden. Anschließend wird eine eigene runde Markierungsscheibe auf dieses Plättchen gesetzt und die höhere Verfügbarkeit auf dem Rohstoffeinkommen-Bereich mit dem entsprechenden Rohstoffmengenanzeiger eingestellt, indem dieser ein Feld nach rechts bewegt wird.



Man darf auch eine eigene Markierungsscheibe auf ein Plättchen setzen, auf dem sich bereits eine Markierungsscheibe eines anderen Spielenden befindet. Die Kosten betragen den gleichen Wert, als ob man ein neues Plättchen setzen würde (3 Gold), jedoch bekommen alle Spielenden, die auf diesem Plättchen bereits eine Markierungsscheibe liegen haben, davon 1 Gold. Das eventuell übrige Gold wird an den Vorrat bezahlt. Man bezahlt daher niemals mehr als 3 Gold für eine Länderei-Erweiterung.

Auf jedem Plättchen darf von allen Spielenden jeweils nur 1 Markierungsscheibe liegen. Weitere Plättchen müssen immer angrenzend an eigene Markierungsscheiben gelegt werden.

Ausnahme: Marmor

Zu Beginn haben die Spielenden noch keinen Zugang zu Marmor. Marmor ist nur zu erreichen, nachdem man mindestens zwei Ländereien erweitert hat. Das große Marmorfeld oben gilt als ein einziges Feld mit zwei Plätzen für Markierungsscheiben. Hier dürfen Spielende insgesamt 2 Markierungsscheiben (mit 2 Aktionen) setzen, um ihr Marmoreinkommen auf maximal 2 zu erhöhen. Jedes dieser beiden Felder wird einzeln betrachtet.

Hinweis: Glas kann nur auf dem Markt erworben werden!



Kontakt zu einer anderen Stadt B

Die äußeren Felder der Länderei stellen einen Kontakt zu einer anderen Stadt her und verbessern die Marktkonditionen. Wer eine Länderei auf einem Randfeld (mit den weißen Punkten) platziert, darf aus den 8 Marktkonditions-Plättchen eines auswählen und auf einem der entsprechenden Felder platzieren, zu denen die weißen Linien führen.

Zusätzlich wird ein weiteres Markt-Konditions-Plättchen ausgewählt, das aus dem Spiel entfernt wird.

Von nun an gilt für diese Person die verbesserte Marktkondition, wenn die Aktion Markt benutzt wird. Sollten andere Spielende Markierungsscheiben auf ein Feld setzen, das an das Plättchen angrenzt, gelten die verbesserten Marktkonditionen auch für sie.



Kaufe, verkaufe oder tausche Rohstoffe auf dem Markt, heuere Arbeiter an

Wer seinen Instrukteur auf das **erste freie Feld im Bereich Markt** auf der Aktionsleiste setzt, darf **2 beliebige unterschiedliche Aktionen** auf dem Markt ausführen.

Dafür werden **keine Arbeiter oder Markierungsscheiben** gesetzt oder benötigt.

Wer **vor allen anderen** diese Aktion benutzt, darf sogar **3 unterschiedliche Aktionen** ausführen.

Auf dem Markt sind folgende Markttaktionen möglich:



- | | | | |
|---|--|---|--|
|  ↔  | 1 Marmor für 3 Gold ein- oder verkaufen |  ↔  | 1 Marmor oder Glas gegen 2 Holz oder 2 Kalkstein (oder 1 Holz und 1 Kalkstein) tauschen, oder umgekehrt! |
|  ↔  | 1 Glas für 2 Gold ein- oder verkaufen |  ↔  | 1 Holz gegen 1 Kalkstein tauschen, oder umgekehrt! |
|  ↔  | 1 Holz für 1 Gold ein- oder verkaufen |  ↔   | 2 Arbeiter für 2 oder 3 Gold anheuern |
|  ↔  | 1 Kalkstein für 1 Gold ein- oder verkaufen |  ↔    | 1 Arbeiter mit einem 1 Holz für 2 oder 3 Gold anheuern |
| | |  ↔    | 1 Arbeiter mit einem 1 Kalkstein für 2 oder 3 Gold anheuern |

Bei den rechten drei Marktfeldern kostet die Aktion beim ersten Mal in dieser Jahreszeit 2 Gold. Anschließend wird die schwarze Markierungsscheibe von der 3 auf die 2 verschoben, sodass die 2 nun abgedeckt ist. Diese Aktion kostet bis zum Ende dieser Jahreszeit 3 Gold.

Im Beispiel (rechts) wurde bereits 1 Arbeiter und 1 Holz für 2 Gold gekauft und der Marker von der 3 auf die 2 verschoben. Für den Rest dieser Jahreszeit kostet diese Aktion 3 Gold.



Einen Bauauftrag erteilen

Wer seinen Instrukteur auf das erste freie Feld Bauauftrag auf der Aktionsleiste setzt, kann mit einem Handwerker bauen.

Um dies tun zu können, müssen bei Erteilung des Bauauftrags alle Rohstoffe und Arbeiter vorhanden sein und auf die entsprechenden Felder gesetzt werden. Möchte man beispielsweise ein Grundgebäude mit dem Baumeister I bauen, benötigt man 3 Holz, 2 Kalkstein und 1 Glas sowie 6 Arbeiter. (Glas kann nur auf dem Markt erworben werden!) **A**.

Dies ist ein **Bauftrag**. Erst am Ende der Jahreszeit ist der Bau fertiggestellt. Dann kommen die Rohstoffe zurück in den Vorrat und das entsprechende Plättchen wird platziert.

Erfahrungsstufe des Baumeisters:

Sollte mit dem Baumeister gebaut worden sein, wird die Markierungsscheibe um eine Erfahrungsstufe nach oben versetzt und ermöglicht beim nächsten Bau Ersparnisse bei Arbeitern und/oder Rohstoffen.

Nach jedem Bau mit dem Baumeister erhöht sich seine Erfahrungsstufe um 1. Es ist auch erlaubt, eine geringere Erfahrungsstufe zu wählen. Sollte die Erfahrung über Stufe 5 hinaus steigen, erhält man den oberen Extrabonus (1 Arbeiter oder 1 Holz oder 1 Kalkstein).

Hinweis: Die Erfahrungsstufe gilt nur für den Baumeister!



Unabhängig davon, wie viele Arbeiter man (auch durch Ereignisse) einspart, wird immer mindestens 1 Arbeiter für einen Bau benötigt!
Nach jedem Bau erschöpfen (in der Regel) ein oder mehrere Arbeiter.
Dies wird durch die rote Zahl mit dem Minussymbol angezeigt. **A**

Diese Arbeiter kommen auf das Wirtshausfeld **B** und stehen erst einmal nicht mehr zur Verfügung. Sie können entweder auf dem Markt oder nach jeder Jahreszeit (siehe: Ende einer Runde/Jahreszeit) neu angeheuert werden.
Alle anderen genutzten Arbeiter kommen wieder zurück zum eigenen Vorrat.

Wichtig: Jeder Handwerker kann immer nur einen Bauauftrag gleichzeitig bauen!

Ausnahmen: Stuckateur II + III sowie Schreiner II + III und Steinmetz III

Beispiel: ROT ist am Zug und stellt einen Instrukteur auf das kleinste freie Feld im Bereich Bauauftrag der Aktionsleiste und möchte mit dem Baumeister I ein Grundgebäude bauen.

Er setzt 3 Holz, 2 Kalkstein und 1 Glas, auf die Felder des Handwerker-Auftrags-Plättchens, **C** sowie 5 Arbeiter auf den Arbeiter-Bereich **D** (da der Baumeister die Erfahrungsstufe 1 hat, braucht Rot für diesen Bau einen Arbeiter weniger). In dieser Jahreszeit kann mit diesem Baumeister keine weitere Bauaktion getätigt werden, da dieser immer nur einen Bauauftrag gleichzeitig erfüllen kann.

2 der 5 Arbeiter werden nach dem Bau erschöpft sein und auf das Wirtshaus **B** bewegt.



Besonderheit in der letzten Jahreszeit des Spiels (3. Jahr – Winter):

In der letzten Runde wird das Limit an Bauaufträgen aufgehoben.

Jeder Bauauftrag, der über das Limit hinaus geht, kostet dann zusätzlich 2 Gold.

Um dies anzuzeigen wird vor der letzten Runde der Bereich Bauauftrag auf der Aktionsleiste mit dem „Bauftrag letzte Runde“ Plättchen **B** abgedeckt.



Handwerker: (für weitere Details siehe Seite 23)

Hier können Spielende neue oder bessere Handwerker einstellen. Die zur Auswahl stehenden Handwerker sieht man an den ausgelegten **Handwerker-Kopf-Plättchen**.

Zum Spielbeginn und damit für das erste Jahr stehen nur: **Bildhauer I** und **Steinmetz I** zum Kauf zur Verfügung.

Zu Beginn des 2. Jahres werden zusätzlich die Handwerker-Kopf-Plättchen von: **Baumeister II**, **Schreiner II** und **Stuckateur II** in die aktuelle Auslage gelegt und stehen von nun an ebenfalls zum Kauf zur Verfügung.

Zu Beginn des 3. Jahres werden zusätzlich die Handwerker-Kopf-Plättchen von: **Baumeister III**, **Schreiner III** und **Stuckateur III** sowie **Steinmetz III** in die aktuelle Auslage gelegt. Somit sind ab Beginn Jahr 3 alle Handwerker zum Kauf ausgelegt.

Hinweis: An der Handwerkerzahl kann man sich gut orientieren in welchem Jahr dieser verfügbar ist. Zum Beispiel: Schreiner II im 2. Jahr und Schreiner III im 3. Jahr.

Verfügbar
in Jahr 3



Verfügbar
in Jahr 2



Verfügbar
in Jahr 1



Eine Besonderheit bildet der Steinmetz! Es gibt in diesem Spiel „nur“ zwei Steinmetze.

Steinmetz I ist zu Beginn des Spiels im ersten Jahr verfügbar, und Steinmetz III im 3. Jahr.

Steinmetz II gibt es nicht!

Der Preis steht auf jedem Handwerker-Kopf-Plättchen und ist gestaffelt.

Je früher ein Handwerker eingestellt wird, desto günstiger ist er.

Spielende stellen einen Instrukteur auf das **erste freie Handwerker-Feld** auf der Aktionsleiste, um einen verfügbaren Handwerker einzustellen. Dafür werden keine Markierungsscheiben oder Arbeiter benötigt!

Ist der Betrag bezahlt, wird das Handwerker-Kopf-Plättchen vom allgemeinen Vorrat genommen und umgedreht auf das eigene Handwerker-Tableau gelegt (der bezahlte Preis ist von nun an nicht mehr wichtig). Zusätzlich wird das entsprechende Handwerker-Auftrags-Plättchen in die Aussparung unter dem Handwerker-Kopf-Plättchen gelegt.

Ein eingestellter Handwerker bleibt bis zum Spielende im Besitz. Pro Spielzug kann immer nur 1 Handwerker gekauft werden.

Wichtig:

- Ein besserer Handwerker **ersetzt** den schlechteren!
- Es können nur Handwerker aufgewertet werden, die gerade **keinen** Bauvertrag haben!
- Die Handwerker müssen nicht unbedingt der Reihe nach eingestellt werden, das heißt, ein Baumeister I kann im 3. Jahr durch einen Baumeister III ersetzt werden, ohne sich vorher Baumeister II gekauft zu haben. Das gleiche gilt für den Stuckateur und Schreiner.

Übertragung der Erfahrungsstufe beim Baumeister:

Wird Baumeister I durch Baumeister II ersetzt oder Baumeister II durch Baumeister III, wird die Erfahrungsstufe mit -1 übertragen. Das heißt, dass die Markierungsscheibe ein Feld nach unten auf der Erfahrungsleiste versetzt wird.

Beispiel: Hatte man zuvor Baumeister I mit einer Erfahrungsstufe von 3, wird die Erfahrungsstufe bei Baumeister II auf 2 gesetzt.

Wer Baumeister I direkt durch Baumeister III ersetzt, verliert 2 Erfahrungsstufen!



1 Startspielende:

Hier ist die Reihenfolge umgekehrt zu den anderen Aktionen. Wer hier als erstes einen Instrukteur platziert, wird für die nächste Jahreszeit zuerst eine Aktion durchführen.

Außerdem erhalten die Spielenden entweder 1 Holz, 1 Kalkstein oder 1 Gold nach Wahl.

Beispiel einer Runde mit 2 Spielern



1. **ROT** möchte im ersten Spielzug Holz im **Rohstoffwerk** erwerben. Er setzt seinen ersten Instrukteur auf das Feld 1 in dem Bereich **Rohstoffwerk** auf der Aktionsleiste. Anschließend setzt er für jedes Holz, dass er erwerben möchte 1 Arbeiter auf das entsprechende Feld im Bereich Holz.
2. **BLAU** holt sich ebenfalls Holz und setzt ihren ersten Instrukteur auf Feld 2 im Bereich **Rohstoffwerk** auf der Aktionsleiste. Anschließend setzt auch sie für jedes Holz, dass sie holen möchte einen Arbeiter auf das entsprechende Feld.
3. **ROT** möchte sich Kalkstein im **Rohstoffwerk** holen und setzt seinen zweiten Instrukteur auf das dritte Feld im Bereich **Rohstoffwerk** auf der Aktionsleiste. Anschließend setzt er auch für jeden Kalkstein, einen Arbeiter auf das entsprechende Feld.
4. **BLAU** geht zum **markt** und stellt ihren zweiten Instrukteur auf Feld 1 im Bereich **markt** der Aktionsleiste. Anschließend führt sie bis zu 3 Aktionen auf dem **markt** aus.
5. **ROT** erweitert seine Ländereien und stellt seinen dritten Instrukteur auf Feld 1 im Bereich der **Siedlungs- und Erweiterung** und bezahlt dafür 3 Gold.
6. **BLAU** erteilt einen **Bauauftrag** und stellt ihren dritten Instrukteur auf Feld 1 im Bereich **Bauauftrag** der Aktionsleiste. Sie platziert alle erforderlichen Rohstoffe auf dem Handwerker-Auftrags-Plättchen und die Arbeiter in den Bereich darunter.
7. **ROT** erteilt ebenfalls einen **Bauauftrag** und stellt sich mit seinem vierten Instrukteur auf Feld 2.
8. **BLAU** geht nochmal zum **Markt** und setzt ihren vierten Instrukteur auf Feld 2 im Bereich **Markt** in der Aktionsleiste. Anschließend führt sie bis zu 2 Aktionen auf dem **Markt** durch.
9. **ROT** holt sich mit dem fünften Instrukteur einen neuen **Handwerker** und stellt seinen letzten Instrukteur auf Feld 1 im Bereich Handwerker. Er bezahlt den entsprechenden Preis, nimmt sich das Handwerker-Kopf-Plättchen, dreht es um und legt das entsprechende Handwerker-Auftrags-Plättchen darunter.
10. **BLAU** erteilt in ihrem letzten Spielzug erneut einen **Bauauftrag** und stellt ihren fünften Instrukteur auf Feld 3 im Bereich **Bauauftrag**.

Nachdem alle Instrukteure (5 pro Spielendem) gesetzt wurden, werden alle Spielfiguren, (in diesem Beispiel insgesamt 10 bei zwei Spielenden), zusammengeschoben und auf die untere Leiste in dieser Reihenfolge gesetzt.

Die Jahreszeit endet. In dieser Reihenfolge wird die nächste Jahreszeit gespielt (siehe: Ende einer Runde/ Jahreszeit).

nden:



In diesem Beispiel beginnt **ROT**, anschließend ist **BLAU** an der Reihe. Als Drittes ist **ROT** wieder am Zug und im Anschluss ist **BLAU** dreimal hintereinander dran. Danach darf **ROT** zwei Züge hintereinander spielen, dann **BLAU** und **ROT** jeweils noch einen.



Die Reihenfolge der Spielenden ändert sich somit jede Runde. Wie in diesem Beispiel kann und wird es vorkommen, dass Spielende mehrmals hintereinander an der Reihe sind. Nur in der ersten Runde wird nach Auslosung des Startspielenden reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Weitere Details

Arbeiter

Die Arbeiter werden ausschließlich benötigt, um Rohstoffe auf dem Rohstoffwerk zu erwerben UND um Bauaufträge durch die Handwerker durchzuführen. Zu Beginn starten alle Spielenden mit 12 Arbeitern. 12 Arbeiter sind ebenfalls das Maximum.

Auf dem Rohstoffwerk wird für jeden Rohstoff, den Spielende erwerben, jeweils 1 Arbeiter benötigt und auf das entsprechende Feld gesetzt. Für Gold muss kein Arbeiter eingesetzt werden. Dafür wird lediglich 1 Markierungsscheibe auf das entsprechende Feld gesetzt, unabhängig von der Anzahl an Gold, die man erhält.

Am Ende einer Jahreszeit bekommt man alle Arbeiter, die sich auf dem Rohstoffwerk befinden, zurück. Ist ein Bauvorhaben beendet, so bekommt der Spielende seine Arbeiter, abzüglich der roten Zahl zurück.

Beispiel: Bei einem Grundgebäude werden 6 Arbeiter benötigt. Bei Fertigstellung bekommt man 4 Arbeiter zurück und 2 Arbeiter erschöpfen sich und werden in das Wirtshaus gestellt. Diese können dann später erneut angeheuert werden.



Bonusfeld

Unabhängig von der Anzahl der Spielenden werden 5 hellblaue Bonusbedingungen **offen** ausgelegt, sowie 5 dunkelblaue Bonusbedingungen **verdeckt** in der Zeile darüber. Die übrigen kommen für diese Partie aus dem Spiel. Nach Anzahl Spielender werden **6, 9 oder 12** gelbe Bonusplättchen (also **3 Plättchen pro Spielenden**) ausgelegt.

Sobald Spielende eine Bonusbedingung erfüllen, dürfen sie ein Bonusplättchen (gelb) auswählen und bekommen sofort den Bonus, der auf dem Plättchen aufgedruckt ist. Um zu kennzeichnen, dass Spielende diese Bedingung erfüllen, legen sie eine Markierungsscheibe auf den Bereich unter dem hellblauen Bonusbedingungen-Plättchen. Das gelbe Plättchen kommt dann aus dem Spiel, wobei das hellblaue noch im Spiel bleibt, sodass auch andere Spielende die gleiche Bonusbedingung erfüllen können.

Wird eine Bonusbedingung zum ersten Mal erfüllt, wird das dunkelblaue Bonusbedingungen-Plättchen (welches sich direkt darüber befindet) **aufgedeckt** und dadurch ins Spiel gebracht.

Beispiel:

1. Die Bonusbedingung wird erfüllt (hellblaues Plättchen).
2. Man wählt ein gelbes Bonusplättchen, nimmt dieses aus dem Spiel, setzt eine Markierungsscheibe und erhält sofort den Bonus.
3. Da die Bonusbedingung zum ersten Mal erfüllt wurde, wird das dunkelblaue Bonusplättchen (direkt darüber) aufgedeckt und somit ins Spiel gebracht.



Sollten alle gelben Bonusplättchen bereits aus dem Spiel sein und Spielende eine hellblaue Bonusbedingung erfüllen, so nehmen sie dieses hellblaue Plättchen nun an sich und drehen es um. Alle anderen Spielenden können diese Bonusbedingung ab jetzt nicht mehr erfüllen, da das Plättchen nicht mehr auf dem Spielplan liegt, sondern jetzt bei einem Spielenden ist. Dieses Plättchen ist am Spielende 3 Prestigepunkte wert.

Wird ein dunkelblaues Plättchen zum ersten Mal erfüllt, legen Spielende eine ihrer Markierungsscheiben in die Vertiefung mit 7 Prestigepunkten. Das dunkelblaue Plättchen bleibt liegen, sodass auch andere Spielende diese Bedingung erfüllen können. Wer als zweites diese Bedingung erfüllt, erhält jedoch nur noch 5 Prestigepunkte, als drittes nur noch 3 Prestigepunkte.

Wenn ein dunkelblaues Plättchen erfüllt wird, kommt kein weiteres Plättchen ins Spiel. Nur wenn eine hellblaue Bonusbedingung zum ersten Mal erfüllt wird, wird das darüber liegende dunkelblaue Plättchen aufgedeckt (wie im Beispiel).

Wichtig: Sollten 2 Spielende gleichzeitig dieselbe Bonusbedingung erfüllen, so erhält den Bonus zuerst, wer im Bereich Bauauftrag in der Aktionsleiste weiter vorn steht, also wer als erstes einen Bauauftrag erteilt hat (siehe: Ende einer Runde/Jahreszeit).

Dunkelblaue Bonusbedingung beim Aufdecken bereits erfüllt

Wird durch das Erfüllen einer hellblauen Bonusbedingung eine dunkelblaue Bonusbedingung aufgedeckt, die zu diesem Zeitpunkt bereits von Spielenden erfüllt wurde, gilt folgende Regel:

- Eine entsprechende eigene Markierungsscheibe wird auf das Feld „7 Prestigepunkte“ gelegt.
- Sollten zu diesem Zeitpunkt bereits zwei Spielende die aufgedeckte dunkelblaue Bonusbedingung erfüllen, teilen sie sich die 7 Prestigepunkte für den ersten Platz. Die Punkte werden gleichmäßig aufgeteilt und aufgerundet.
- In diesem Fall wird der zweite Platz mit 5 Prestigepunkten nicht vergeben. Somit erhält wer die dunkelblaue Bonusbedingung zu einem späteren Zeitpunkt erfüllt, die 3 Prestigepunkte für den dritten Platz.

Was kann gebaut werden (wofür gibt es Prestigepunkte)?

Außenanbau

Turm 12 PP
(ab Baumeister II)

2. Ebene 6 PP
(durch Baumeister)

Grundgebäude 8 PP
(durch Baumeister)

Mauerverblendung 7 PP
(durch Bildhauer)

Statue 5 PP
(durch Bildhauer)

Stuckverzierung
(durch Stuckateur)

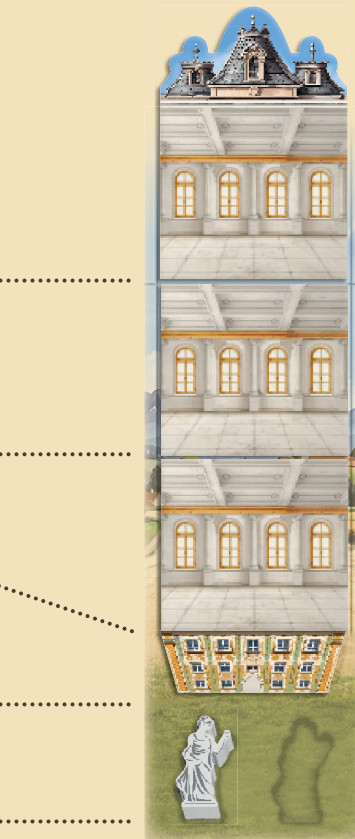
Grundgebäude 4 PP
2. Ebene, Turm 5 PP

Holzvertäfelung
(durch Schreiner)

Grundgebäude 4 PP
2. Ebene, Turm 5 PP

Marmorverzierung
(durch Steinmetz)

Grundgebäude 5 PP
2. Ebene, Turm 6 PP



AUSSENBAU



INNENBAU

Säule 6 PP
(durch Bildhauer)

Wichtig:

Alle Spielenden haben 2 verschiedene Prestigepunktmarker:

Einen für den Aussenanbau

und einen für den Innenausbau

Der Überblick zeigt, welche Bauprojekte für den Aussenanbau und welche für den Innenausbau sind.

Alle Spielenden bauen ausschließlich auf ihrem persönlichen Schloss-Tableau.

Beim Außenanbau muss von unten nach oben (oder zur Seite) gebaut werden: Zuerst das Grundgebäude, darauf kann eine 2. Ebene errichtet werden, auf die wiederum ein Turm gebaut werden kann.

Es können mehrere (bis zu 5) Grundgebäude nebeneinander gebaut werden, ohne jeweils eine 2. Ebene oder einen Turm zu bauen. Je nachdem wo ein Außenanbau platziert wird, deckt dieser einen Bonus ab, den man sofort erhält.

Für die Innenausbauten gibt es **keine Reihenfolge**, in der diese gebaut werden müssen. Auch muss nicht zuerst im Grundgebäude mit dem Innenausbau begonnen werden.

Säulen

Sind auf einem Gebäudeplättchen alle 3 Innenausbauten (Stuckverzierung, Holzvertäfelung und Marmorverzierung) fertiggestellt, wird auf der linken Seite der drei Ausbauten ein Bauplatz für eine Säule frei. Nur dann kann ab der nächsten Jahreszeit dort eine Säule durch den Bildhauer gebaut werden. Die Säule wird dann vertikal über die 3 Innenausbauten gelegt. Auf jedem Gebäudeplättchen kann immer nur 1 Säule gebaut werden.

Mauerverblendung

Jedes Grundgebäude kann durch den Bildhauer mit einer Mauer- verkleidung ausgebaut werden. Dafür wird das Mauerverblendungs- plättchen auf diesen Bereich gelegt.

Statuen

Unter jedem Grundgebäude ist auf dem Tableau Platz für jeweils 2 Statuen, die einzeln vom Bildhauer gefertigt werden können.

Ereigniskarten



Zu Beginn des Spiels liegen auf den beiden Ereigniskartenstapeln jeweils 3 verdeckte Ereigniskarten. Das Ereignis der Karte tritt jeweils zu Beginn der entsprechenden Jahreszeit in Kraft und gilt für die gesamte Dauer der Jahreszeit.

Bei Beginn der ersten Runde (im Frühling) wird die erste Ereigniskarte (rechter Stapel zwischen Frühling und Sommer) aufgedeckt und das Frühlingsergebnis tritt sofort in Kraft.

Es wird nun ersichtlich, welches Ereignis im Sommer in Kraft treten wird. Die Herbst- und Winterereignisse dieser Karte treten in dieser Partie nicht in Kraft, da diese Karte auf dem Ereigniskartenstapel für die Frühlings- und Sommerereignisse liegt. Somit hängt es immer davon ab, in welchem Stapel die Karte liegt, ob die oberen zwei Ereignisse oder die unteren in Kraft treten.

Wenn der Sommer vorbei ist und die Herbstjahreszeit beginnt, wird die Ereigniskarte abgeräumt und in die Schachtel gelegt und eine neue Ereigniskarte auf dem linken Stapel (zwischen Herbst und Winter) aufgedeckt. Das Herbstereignis tritt sofort in Kraft.

Ein Ereignis tritt damit immer sofort ein, auf das andere kann man sich eine Jahreszeit lang vorbereiten. Gleichzeitig sieht man aber schon, welche beiden Ereignisse (von dieser Karte) aus dem Spiel sind. Manche Ereignisse gibt es allerdings mehrmals. Alle Ereignisse sind ausführlich im Glossar erläutert.

Da die Ereigniskarten (nach den Jahreszeiten) abgeräumt werden, dienen sie gleichzeitig als Jahreszähler. Wenn auf dem Ereigniskartenstapel für die Frühlings- und Sommerereignisse nur noch eine aufgedeckte Karte liegt, muss das Spiel im dritten und letzten Jahr sein.



Ende einer Runde / Jahreszeit

Sobald der letzte Instrukteur gesetzt und damit die letzte Aktion ausgeführt wurde, endet die Jahreszeit. Alle Bauvorhaben werden nun fertiggestellt und Folgendes ausgeführt:

- 1)** Die Instrukteure auf der Aktionsleiste, die im Bereich Rohstoffwerk stehen, werden in dieser Reihenfolge auf die untere Leiste gestellt und bilden das Ende dieser Reihe (Der Instrukteur, der auf Feld 1 im Rohstoffwerk steht, wird letzter!).
- 2a)** Der Reihe nach werden die Bauaufträge einzeln (beginnend mit dem ersten) abgearbeitet. Dabei werden die Instrukteure einzeln nach dem Abarbeiten des Bauauftrags in die untere Leiste vor die bereits heruntergestellten Instrukteure aus dem Bereich Rohstoffwerk gestellt. Sollten Spielende mehrere Bauaufträge in einer Jahreszeit erteilt haben, dürfen sie (wenn ihr Instrukteur an der Reihe ist) die Reihenfolge, in der gebaut wird, aussuchen! Ein Bauauftrag ist somit nicht an einen speziellen Instrukteur gebunden! Das kann strategisch sehr wichtig sein, wenn es um die Erfüllung von Boni geht.
- 2b)** Die entsprechenden Rohstoffe, die auf dem Handwerker-Auftrags-Plättchen liegen, werden abgegeben und wieder in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- 2c)** Das entsprechende Plättchen wird gesetzt. Wer mit dem Baumeister gebaut hat, erhält nun eine weitere Erfahrungsstufe.

- 2d)** Ein Teil der Arbeiter muss abgegeben (mit einem roten “-” gekennzeichnet) und auf das Wirtshaus gestellt werden. Die anderen Arbeiter kommen zurück zum eigenen Vorrat und stehen nächste Runde wieder zur Verfügung.

- 2e)** Dann werden die entsprechenden Prestigepunkte gesetzt (siehe Tabelle).

- 2f)** Eventuelle Boni werden vergeben (siehe Bonusfeld)
Hinweis: Die Punkte 2a bis 2f werden für jeden Instrukteur / Bauauftrag einzeln abgehandelt!

- 3)** Die restlichen Instrukteure auf der Aktionsleiste werden nun ebenfalls zusammengesoben und auf die untere Leiste vor die Instrukteure der Bauaufträge gesetzt. Die neue Runde (Jahreszeit) wird in der Reihenfolge gespielt, in der die Instrukteure jetzt stehen.



- 4)** Die 3 Markierungsscheiben auf dem Markt (auf den rechten 3 Feldern) werden wieder auf 3 Gold gesetzt, sodass die Marktaktion beim ersten Mal wieder nur 2 Gold kostet.



- 5a)** Nun erhalten alle Spielenden noch so viel Gold, wie es ihr aktuelles Grundeinkommen am Rundenende auf der Länderei-Übersicht anzeigt (3 – 5 Gold).



- 5b)** Anschließend haben alle Spielenden (und nur jetzt) die Möglichkeit für 1 Gold einen ihrer erschöpften Arbeiter vom Wirtshaus wieder zurückzukaufen.

- 6)** Der Jahreszeitenmarker wird auf die nächste Jahreszeit versetzt. Eine neue Jahreszeit beginnt und das entsprechende neue Ereignis wird abgehandelt.

Besonderheit im Winter des 3. Jahres (letzte Runde):

In der letzten Runde wird das Limit an Bauaufträgen aufgehoben.

Jeder Bauauftrag, der über das Limit hinaus geht kostet dann **zusätzlich 2 Gold**.

Um dies anzuzeigen wird vor der letzten Runde der Bereich Bauauftrag auf der Aktionsleiste mit dem „Bauftrag letzte Runde“ Plättchen abgedeckt.

8	7	6	5	4	3	2	1
0/-2	0/-2	0/-2	0/-2				
9	10	11	12	13	14	15	16
-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2

Ende eines Jahres

Nach der Winter-Runde (nach Runde 4, 8, 12) endet das Jahr.
Das Rundenende (1-6) wird ganz normal abgehandelt.

- 7.** Im Winter wird es bekanntlich kalt, daher muss pro 3 Gebäudeplättchen (Grundgebäude, 2. Ebene, Turm) ein Holz (als Brennholz), abgegeben werden. Das heißt:

1-3 Gebäudeplättchen (Startgebäude zählt mit!) = 1 Holz abgeben

4-6 Gebäudeplättchen = 2 Holz abgeben

7-9 Gebäudeplättchen = 3 Holz abgeben, usw...



Nutze die **Holzabgabe-Strafmarker** um die negativen Punkte während des Spiels nachzuhalten.

Können Spielende das nicht oder nur teilweise, werden Prestigepunkte abgezogen. Für jedes fehlende Holz werden 3 Prestigepunkte abgezogen. Dafür nimmt der Spielende für jedes nicht abgegebene Holz einen Holzabgabe-Strafmarker.

- 8.** Die neuen Handwerker werden ausgelegt, die ab jetzt angeheuert werden können.
Nach dem 1. Jahr kommen: Baumeister II, Schreiner II und Stuckateur II zusätzlich in die Auslage.
Nach dem 2. Jahr: Baumeister III, Schreiner III, Stuckateur III und Steinmetz III.

Ende des Spiels

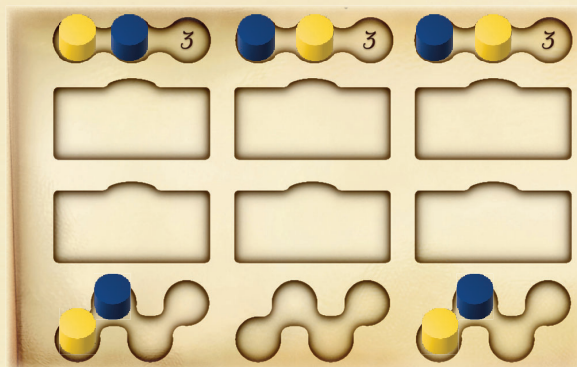
Nachdem 3 Jahre (12 Runden) gespielt wurden, endet das Spiel.

Am Ende dieser Runde werden allerdings nicht mehr alle Punkte abgehandelt, sondern nur noch die Punkte 2 und 7.
Das heißt, es gibt kein Grundeinkommen mehr!

Die Prestigepunkte des Außenanbau-Markers und des Innenausbau-Markers werden nun **addiert** und die Differenz der beiden Marker wird zur Hälfte abgezogen (abgerundet).

Folgende Punkte werden ebenfalls vergeben:

- 3 Prestigepunkte für jedes erworbene hellblaue Bonusplättchen.
- 7, 5 oder 3 Prestigepunkte für die erfüllten dunkelblauen Bonusbedingungen.
- Die übrigen Rohstoffe werden anhand der Standard-Marktwerte (verbesserte Marktkonditionen zählen hier nicht) in Gold getauscht: Marmor in 3 Gold, Glas in 2 Gold und Holz & Kalkstein in 1 Gold.



Für je 4 Gold erhält man 1 Prestigepunkt. Dies ist der Endstand.

Spielende mit den meisten Prestigepunkten gewinnen das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wer den geringsten Abstand zwischen den beiden Prestigepunktmarkern hat. Bei weiterem Gleichstand gewinnt das höchste Zwischenergebnis. Sollte der Gleichstand weiterhin bestehen, gewinnt wer auf der Aktionsleiste am weitesten vorne steht.

Beispiel: GELB (Marc) hat mit seinem Außenanbau-Marker **52** Prestigepunkte und mit dem Innenausbau-Marker **59** Prestigepunkte.
Beide Werte werden addiert: **52 + 59 = 111**.

Die Differenz der beiden Marker beträgt **7**, was halbiert auf **3** abgerundet wird. Diese **3** Punkte werden von den **111** abgezogen, sodass sich **108** ergeben.

Dies ist das Zwischenergebnis. Hinzu kommen noch die Bonus-Prestigepunkte: **Gelb** hat **7 + 5 + 5 = 17** Punkte. **Gelb** hat außerdem keine Minuspunkte durch fehlendes Holz und noch Rohstoffe im Wert von 5 Gold übrig. Endergebnis: **108 + 17 + 5 = 130**

SPIELER	Marc			
PP Außen	52			
PP Innen	59			
- ½ Differenz	-3			
ZWISCHENERGEBNIS	108			
Bonus PP	17			
Nicht geleistete Holzabgaben	/			
Rohstoffe im Goldwert	5			
ENDERGEBNIS	130			

Glossar

Ereigniskarten

ARBEITERANGEBOT

Alle Spielenden dürfen 2 weitere Arbeiter für 2 Gold erwerben (Maximum von 12 beachten). Es darf auch nur 1 Arbeiter für 1 Gold erworben werden, sollte man aktuell 11 Arbeiter haben und somit nur 1 Arbeiter erwerben können.

ARM UND REICH

Wer mehr als 5 Gold besitzt, verliert 2 Gold; wer weniger als 5 Gold besitzt, erhält 2 Gold. Sollte man genau 5 Gold besitzen, passiert nichts.

BENÖTIGTES HOLZ

Alle Spielenden müssen 1 Holz abgeben. Sollte man dies nicht können, muss man 2 Gold abgeben. Hat man kein Holz und nur 1 Gold, muss man dieses abgeben. Hat man weder Holz noch Gold, passiert nichts.

BEGEHRTER STUCK

Jede in dieser Runde gebaute Stuckverzierung bringt 1 Punkt mehr.

Anstatt 4 Prestigepunkte bringt jede Stuckverzierung diese Runde 5 Prestigepunkte (im Turm 6 anstatt 5).

BEGEHRTE VERTÄFELUNG

Jede in dieser Runde gebaute Holzvertäfelung bringt 1 Punkt mehr. Anstatt 4 Prestigepunkte bringt jede Holzvertäfelung diese Runde 5 Prestigepunkte (im Turm 6 anstatt 5).

EINGESCHRÄNKTER MARKT

Auf dem Markt darf nur eine Aktion getätigt werden. Wer diese Aktion zuerst ausführt, darf 2 Aktionen ausführen (anstatt 3).

FORTBILDUNG

Der Baumeister erhält 1 Erfahrungsstufe. Alle Spielenden versetzen ihre Markierungsscheibe auf der Erfahrungsleiste des Baumeisters ein Feld nach oben. Sollte eine Scheibe bereits ganz oben liegen, passiert nichts.

GABE (2X)

Alle Spielenden bekommen 1 Rohstoff nach Wahl. Das kann 1 Holz / Kalkstein / Glas / Marmor sein.

GOLDBOYKOTT

Diese Runde liefert das Rohstoffwerk kein Gold. In dieser Jahreszeit kann kein Gold auf dem Rohstoffwerk erworben werden.

GOLDABGABE

Alle Spielenden müssen 1 Gold abgeben. Wer mehr als 5 Gold besitzt, muss 2 Gold abgeben. Haben Spielende kein Gold, passiert nichts. Bei 1-5 Gold muss 1 Gold an den Vorrat abgegeben werden. Bei 6 oder mehr Gold müssen 2 Gold an den Vorrat abgegeben werden.

GOLDSPENDE

Alle Spielenden bekommen 1 Gold aus dem Vorrat.

GUTE ZUSAMMENARBEIT

Alle Bauaufträge brauchen 1 Arbeiter weniger. Alle Spielenden sparen einen Arbeiter pro Bauauftrag.

GUTES WETTER

Alle Bauaufträge für Außenanbauten brauchen diese Runde 1 Arbeiter weniger. Alle Spielenden sparen einen Arbeiter pro Bauauftrag für Außenanbauten.

GÜNSTIGE LÄNDEREI

Der Erwerb einer Länderei kostet diese Runde 1 Gold weniger. Ländereien kosten also diese Jahreszeit 2 Gold (anstatt 3).

HOLZHANDEL

Zu Beginn der Runde dürfen alle, in Reihenfolge der Instruktoren einmalig beliebig viel Holz für je 2 Gold verkaufen.

HEISSER SOMMER

Alle Bauaufträge für Innen brauchen diese Runde 1 Arbeiter mehr. Alle Spielenden müssen einen Arbeiter pro Bauauftrag für Innenausbauten mehr einsetzen.

KEIN ARBEITSMARKT

Auf dem Markt dürfen keine Arbeiter erworben werden. Die rechten drei Felder auf dem Markt stehen in dieser Jahreszeit nicht zur Verfügung.

KOSTENLOSE AUSBILDUNG

Alle Spielenden dürfen einen persönlichen Handwerker kostenlos aufwerten. Ein Handwerker darf nur aufgewertet werden, sodass man bereits einen Handwerker dieser Art besitzen muss. Zudem darf der aufgewertete Handwerker derzeit keinen Bauauftrag haben. Sonderfall: Sollte dieses Ereignis im ersten Jahr auftreten, darf (obwohl eigentlich noch nicht verfügbar) bereits Schreiner II oder Stuckateur II erworben werden.

KRANKHEIT (2X)

Alle Spielenden dürfen diese Runde nur mit 4 Instruktoren spielen. Die jeweils letzte Figur der Spielenden auf der Aktionsleiste bleibt stehen. Die nicht zur Verfügung stehenden Instruktoren werden auf das kleine

Krankenhaus gesetzt. Die Reihenfolge dieser Instrukteure bleibt erhalten und wird am Ende der Jahreszeit der Aktionsleiste angehängt.

LÄNDEREIVERLUST

Alle Spielenden verlieren eine Länderei ihrer Wahl. In der Reihenfolge der Instrukteure müssen alle zu Beginn dieser Jahreszeit eine Markierungsscheibe von einer Länderei entfernen. Sollte danach eine Länderei ohne Markierungsscheibe sein, so kommt das Länderei-Plättchen zurück in den allgemeinen Vorrat. Der Besitz der Felder muss für alle Spielenden nach wie vor angrenzend sein und immer vom Grundbesitz ausgehen. Der Rohstoffeinkommen-Bereich wird entsprechend angepasst.

SCHLECHT GEARBEITET

Der Baumeister verliert 1 Erfahrungsstufe. Alle Spielenden versetzen ihre Markierungsscheibe auf der Erfahrungsleiste des Baumeisters ein Feld nach unten. Sollte die Scheibe ganz unten liegen, passiert nichts.

SCHLECHTES WETTER

Alle Bauaufträge für Außenanbauten brauchen diese Runde 1 Arbeiter mehr. Alle Spielenden müssen einen Arbeiter pro Bauauftrag für Außenanbauten mehr einsetzen.

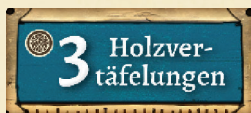
UNTERSTÜTZUNG

Alle Spielenden erhalten 2 Arbeiter (Maximum von 12 beachten). Alle Spielenden dürfen sich 2 Arbeiter aus dem Wirtshaus zurücknehmen. Sollte nur 1 Arbeiter im Wirtshaus stehen, kann auch nur dieser zurückgeholt werden.

Bonusplättchen



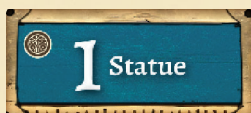
Alle 3 Dekorationen auf einem beliebigen Gebäudeplättchen
Stuckverzierung, Holzvertäfelung,
Marmorverzierung



3 Holzvertäfelungen



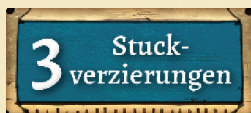
1 Markierungsscheibe auf dem
Marmorfeld der Länderei



1 Statue



1 Turm



3 Stuckverzierungen



2 zweite Ebenen



3 Grundgebäude



4 Markierungsscheiben auf
Ländereien



1 Mauerverblendung



2 Türme



4 zweite Ebenen



6 Holzvertäfelungen



Alle 3 Dekorationen auf 3 beliebigen
Gebäudeplättchen
(Stuckverzierung, Holzvertäfelung,
Marmorverzierung)



3 Mauerverblendungen



4 Marmorverzierungen



8 Markierungsscheiben auf
Ländereien



4 Statuen



2 Säulen



6 Stuckverzierungen

Was bauen die Handwerker?

Baumeister I

- Grundgebäude (8 Prestigepunkte für AUSSEN):
3 Holz, 2 Kalkstein, 1 Glas
- 2. Ebene (6 Prestigepunkte für AUSSEN):
2 Holz, 1 Kalkstein, 1 Glas

Baumeister II

- Grundgebäude (8 Prestigepunkte für AUSSEN):
3 Holz, 1 Kalkstein, 1 Glas
- 2. Ebene (6 Prestigepunkte für AUSSEN):
2 Holz, 1 Kalkstein, 1 Glas
- Turm (12 Prestigepunkte für AUSSEN):
2 Holz, 2 Kalkstein, 1 Glas, 1 Marmor

Baumeister III

- Grundgebäude (8 Prestigepunkte für AUSSEN):
2 Holz, 1 Kalkstein, 1 Glas
- 2. Ebene (6 Prestigepunkte für AUSSEN):
1 Holz, 1 Kalkstein, 1 Glas
- Turm (12 Prestigepunkte für AUSSEN): 1 Holz,
1 Kalkstein, 1 Glas, 1 Marmor, 1 Holz oder Kalkstein

Schreiner I / Stuckateur I

- Holzvertäfelung / Stuckverzierung im Grundgebäude:
(4 Prestigepunkte für INNEN)
- Holzvertäfelung / Stuckverzierung in der 2. Ebene:
(4 Prestigepunkte für INNEN)

Steinmetz I

- Marmorverzierung im Grundgebäude
(5 Prestigepunkte für INNEN)
- Marmorverzierung in der 2. Ebene
(5 Prestigepunkte für INNEN)
- Marmorverzierung im Turm
(6 Prestigepunkte für INNEN)

Schreiner II / Stuckateur II

- Holzvertäfelung / Stuckverzierung im Grundgebäude:
(4 Prestigepunkte für INNEN)
- Holzvertäfelung / Stuckverzierung in der 2. Ebene:
(4 Prestigepunkte für INNEN)

- Holzvertäfelung / Stuckverzierung im Turm:
(5 Prestigepunkte für INNEN)

Besonderheit: Kann 2 Bauaufträge gleichzeitig erledigen, braucht jeweils einen Bauauftrag.

Mit diesen Handwerkern kann man in einer Jahreszeit 2 Bauaufträge (in verschiedenen Ebenen) bauen. Für jeden Bauauftrag wird jeweils 1 Instrukteur benötigt.

Schreiner III / Stuckateur III / Steinmetz III

- Holzvertäfelung / Stuckverzierung / Marmorverzierung
im Grundgebäude (4 Prestigepunkte für INNEN, (Marmorverzierung 5 Prestigepunkte))
- Holzvertäfelung / Stuckverzierung / Marmorverzierung
in der 2. Ebene (4 Prestigepunkte für INNEN, (Marmorverzierung 5 Prestigepunkte))
- Holzvertäfelung / Stuckverzierung / Marmorverzierung
im Turm (5 Prestigepunkte für INNEN, (Marmorverzierung 6 Prestigepunkte))

Besonderheit: Kann 2 Bauaufträge gleichzeitig mit nur einem Bauauftrag erledigen.

Mit diesen Handwerkern kann man in einer Jahreszeit 2 Bauaufträge (in verschiedenen Ebenen) bauen. Beide Bauaufträge können gleichzeitig zusammen mit nur einer Aktion (1 Instrukteur) gestellt werden. In allen Fällen wird insgesamt 4-mal der gleiche Rohstoff benötigt.

Ersparnis von Arbeitern: Wird im Grundgebäude und in der 2. Ebene dekoriert, werden nur 3 (anstatt 4) Arbeiter benötigt.

Wird im Grundgebäude und im Turm ODER in der 2. Ebene und im Turm dekoriert, werden nur 4 (anstatt 5) Arbeiter benötigt.

Bildhauer I

- Mauerverblendung (7 Prestigepunkte für AUSSEN):
2 Marmor, 1 Holz
- Säule (6 Prestigepunkte für INNEN):
1 Marmor, 1 Holz
- Statue (5 Prestigepunkte für AUSSEN):
1 Marmor, 1 Kalkstein

Besonderheit: Beim Bildhauer erschöpfen keine Arbeiter.

Wichtige Anmerkungen:

(was manchmal vergessen / missverstanden wird)

Die Rohstoffe sind nicht limitiert. Falls etwas nicht ausreichen sollte, bitte selbst behelfen.

- Wenn ein Bauauftrag gesetzt wird, um etwas zu bauen, müssen alle Rohstoffe vorhanden sein und auf das Handwerker-Auftrags-Plättchen gelegt werden, ebenso alle Arbeiter.
- Die Erfahrungsstufe gilt nur für den Baumeister! Unabhängig davon, wie viele Arbeiter man (auch durch Ereignisse) einspart, wird immer mindestens 1 Arbeiter für einen Bau benötigt!
- Erfahrungsstufe ist abwärtskompatibel! Es darf also auch eine niedrigere Stufe gewählt werden (z.B.: Stufe 3 anstatt 4).
- Ein Innenausbau eines Gebäudes darf erst in Auftrag gegeben werden, wenn der vorherige Ausbau, bzw. das Gebäude komplett fertig ist!

Beispiel: Eine Stuckverzierung für einen Turm darf erst dann begonnen werden, wenn der Turm komplett gebaut ist und nicht wenn sich der Turm selber noch im Bau befindet! (Das heißt: Nach Fertigstellung des Turms kann dieser erst ab der nächsten Jahreszeit innen ausgebaut werden.)

- Für die Innenausbauten gibt es keine Reihenfolge, in der diese gebaut werden müssen
- Ein Handwerker kann nur aufgewertet werden, wenn er gerade keinen Bauauftrag hat!
- Ein Handwerker darf immer nur einen Bauauftrag zur gleichen Zeit haben und ausführen. Ausnahmen: Stuckateur II + III sowie Schreiner II + III und Steinmetz III.
- An der Handwerkerzahl kann man sich gut orientieren in welchem Jahr dieser verfügbar ist.

Zum Beispiel: Schreiner II im 2. Jahr und Schreiner III im 3. Jahr. Eine Besonderheit bildet der Steinmetz! Es gibt in diesem Spiel „nur“ zwei Steinmetze. Steinmetz I ist zu Beginn des Spiels im 1. Jahr verfügbar, und Steinmetz III im 3. Jahr. Steinmetz II gibt es nicht!

- Wenn Spielende mehrere Bauaufträge in einer Jahreszeit gestellt haben, dürfen sie (wenn ihr Instrukteur an die Reihe kommt) die Reihenfolge, in der gebaut wird, aussuchen! Ein Bauauftrag ist somit nicht an einen speziellen Instrukteur gebunden! Das kann strategisch sehr wichtig sein, wenn es um die Erfüllung von Boni geht.
- Jede Bonusbedingung kann von allen Spielenden nur einmal erfüllt werden.
- Es gibt 2 Arten, seine Arbeiter zurückzubekommen: auf dem Markt oder am Rundenende (5b).

Seicht verschärfte Duell-Variante

Prestige lässt sich schon mit den Standardregeln hervorragend zu zweit spielen. Wer aber eine leicht verschärfte Duell-Variante bevorzugt, kann folgende Anpassungen vornehmen:

In der allgemeinen Vorbereitung unter Punkt 6 werden folgende Handwerker-Kopf-Plättchen ausgelegt:

Verfügbarkeit	2 Spielende	Preis
Spielbeginn (1. Jahr)	Bildhauer I	5, 3
	Steinmetz I	3, 2
	Baumeister II	3, 2
Beginn 2. Jahr	Schreiner II	3, 2
	Stuckateur II	3, 2
Beginn 3. Jahr	Baumeister III	5, 3
	Schreiner III	5, 3
	Stuckateur III	5, 3
	Steinmetz III	5, 3

Mit einer ungenutzten Spielfarbe werden die 5-Prestigepunkt-Felder der oberen Bonusleiste abgedeckt. Somit bekommt, wer zuerst eine dunkelblaue Bonusbedingung erfüllt wie gewohnt 7 Prestigepunkte, der zweite Platz aber nur noch 3 Prestigepunkte.

Über den Autor

Stefan Kretschmann (Jahrgang 1980) ist seit seiner Kindheit ein begeisterter Brettspieler.

Prestige ist sein Erstlingswerk, mit dem er sich den Wunsch erfüllt, ein eigenes Spiel zu veröffentlichen. Die Idee zu Prestige hatte er 2013, als er an einer Führung durch Schloss Sanssouci teilnahm und erfuhr, wie damals im Rokoko der Adel um das meiste Prestige wetteiferte. Dies bewegte ihn dazu, seine Spielmechaniken mit diesem Thema zu kombinieren. Als gelernter Steinbildhauer hat er natürlich einen besonderen Bezug dazu.

Seine Passion ist allerdings die Zauberkunst, die er kurz nach seiner Steinbildhauerausbildung im Jahre 2003 zu seinem Hauptberuf machte. Als Zauberkünstler wird er auf verschiedensten Veranstaltungen gebucht.

Mehr Infos über Stefan Kretschmann und seine Zauberkunst gibt es auf: www.stefan-kretschmann.de

Credits

Autor des Spiels:

Stefan Kretschmann

Illustration:

Roman Kucharski

Grafikdesign:

Christian Schaarschmidt

Deutsches Grafikdesign:

Anna Kramer

Deutsche Übersetzung:

Björn Koppers

Skellig Games bedankt sich bei allen, die in die Entwicklung, das Testen und die Produktion dieses Spiels einbezogen waren. Ohne Euch sind wir nichts.

Skellig Games GmbH
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland



www.skellig-games.de
info@skellig-games.de

© 2026 Skellig Games GmbH
Subject to change without notice