

Ohne Furcht und Adel

von Bruno Faidutti, für 2 – 7 Spieler ab 10 Jahren



65 Bauwerkarten
20 grüne, 12 gelbe, je 11 rote,
blaue und lila Karten



8 Charakterkarten



**1 Kronenkarte mit
Standfuß**



7 Übersichtskarten



30 Goldstücke

Der Nebel legt sich über die vom Morgentau bedeckten Felder, die Sonne zeigt bereits am Horizont ihr Antlitz und erhellt die fruchtbaren Ebenen. Durch die Nebelschwaden kann man sie sehen, die tapferen Recken, die sich aufmachen, das Land zu befrieden und es in voller Schönheit erblühen zu lassen. Keiner ahnt die wahren Gründe und Intrigen, die hinter all dem stehen. Wie Marionetten werden die Edelleute des Landes dazu missbraucht, den Interessen der zwielichtigen Helden zu dienen ...

3. Buch des Stadtschreibers Junan, 13. Hornung 1478



Jeder Spieler versucht, mit der Auslage von acht möglichst wertvollen Bauwerkarten seine eigene Stadt zu errichten. Hierzu schlüpfen die Spieler immer wieder in die Rolle anderer Charaktere, um sich deren Vorteile zu Nutze zu machen.

Vorbereitung

Die Kronenkarte wird auf den Standfuß gesteckt. Der älteste Spieler wird in der ersten Runde zum König ernannt und stellt als Zeichen seiner Würde die Kronenkarte vor sich auf. Zwei Spieler mischen in getrennten Stapeln die Bauwerk- und Charakterkarten. Die beiden Stapel werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt, daneben kommen die 30 Goldstücke.

Dann nimmt sich jeder Spieler:

- 4 Bauwerkarten vom verdeckten Stapel
- 2 Goldstücke aus der Tischmitte
- 1 Übersichtskarte

Die Karten

1) Die Bauwerkarten

Jede Bauwerkarte ist einer bestimmten Farbe zugeordnet:

- Blau - Vorteile für den Prediger
- Grün - Vorteile für den Händler
- Gelb - Vorteile für den König
- Rot - Vorteile für den Söldner

Violett - keine Vorteile für einen bestimmten Charakter. Die violetten Bauwerkarten sind durchschnittlich teurer und wertvoller als die Bauwerkarten der vier anderen Farben. Der aufgedruckte Text verleiht dem Spieler einen besonderen Vorteil, der eine solche Karte ausliegen hat. Dieser Vorteil kann jede Runde genutzt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist.

Kosten und Punkte einer jeweiligen Bauwerkarte sind identisch und an der Anzahl der aufgedruckten Goldstücke erkennbar.



2) Die Charakterkarten

Jede der acht Charakterkarten hat besondere Eigenschaften, die auf der nächsten Seite erklärt werden.

Ablauf einer Runde (für 4 - 7 Spieler)

(Die Änderungen bei 2 und 3 Spielern finden Sie am Ende dieser Anleitung). Der König ist Startspieler. Er mischt die Charakterkarten und legt je nach Spielerzahl 0-2 Karten offen in die Tischmitte. Befindet sich die Charakterkarte „König“ unter den offenen Karten, wird sie wieder untergemischt und an ihrer Stelle eine andere Karte aufgedeckt.

Spielerzahl	Offene Karten
4	2
5	1
6-7	0

Dann legt er noch die nächste Karte verdeckt daneben.

Die restlichen Karten schaut sich der König an und wählt eine aus, die er verdeckt vor sich ablegt. Die übrigen Karten reicht er verdeckt an den linken Nachbarn weiter, der nun ebenfalls eine Karte auswählt, vor sich ablegt und die Karten weiterreicht. Für den letzten Spieler bleiben 2 Karten. Eine behält er und legt die andere verdeckt in die Tischmitte.

(Sonderfall: Bei 7 Spielern erhält der Letzte nur 1 Karte vom vorhergehenden Spieler. Er nimmt nun die von König zu Beginn verdeckt abgelegte Karte hinzu. Aus diesen beiden wählt er eine aus und legt die andere verdeckt in die Tischmitte.)

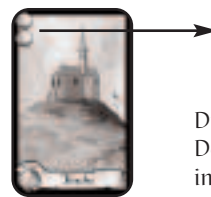
Anschließend ruft der König nacheinander die Charaktere in der **auf der Übersichtskarte angegebenen Reihenfolge** auf. Hat ein Spieler die aufgerufene Charakterkarte vor sich liegen, muss er sich zu erkennen geben, die Karte aufdecken und seinen Zug ausführen. Die Karte wird danach auf dem Charakterkartenstapel abgelegt. Meldet sich kein Spieler zu Wort - weil sich der Charakter unter den abgelegten Karten befindet oder weil der Charakter gemeuchelt wurde -, ruft der König den nächsten Charakter auf. Sind alle acht Charakterkarten abgelegt, beginnt eine neue Runde.

Ablauf eines Charakterzuges

Hat sich ein Charakter zu erkennen gegeben, beginnt sein Spielzug:

- Er nimmt sich 2 Goldstücke **oder**
- Er nimmt sich 2 Bauwerkarten vom verdeckten Stapel auf die Hand und wählt nun eine Handkarte aus, die er auf den Ablagestapel legt.
- Anschließend darf er 1 Bauwerkarte aus der Hand vor sich auf den Tisch legen und seine Stadt weiterbauen. Er zahlt die auf der Karte angegebene Anzahl Goldstücke in die Tischmitte.

Beispiel:



Die Kirche wurde ausgelegt. Der Spieler muss 2 Goldstücke in die Kasse zahlen.

- Jederzeit während seines Zuges **darf** er seine Charaktereigenschaft einsetzen (Ausnahme: König). Dies bedeutet, dass man sich für einen Zeitpunkt entscheiden muss, an dem man seine Eigenschaft einsetzt. (siehe auch Beispiel 1 und 2). So darf etwa der Händler nicht zu Beginn **und** am Ende seines Zuges Gold für ausliegende grüne Bauwerkarten kassieren.

Die 8 Charaktereigenschaften

1) Meuchler



Er benennt einen Charakter, den er in dieser Runde meucheln will. Wird der ausgewählte Charakter anschließend aufgerufen, gibt dieser sich **nicht** zu erkennen und darf in dieser Runde auch keine Aktion durchführen. Hat der Meuchler beispielsweise den Händler ausgewählt, setzt der Händler diese Runde aus.





2) Dieb



Er benennt einen Charakter, den er in dieser Runde bestehlen will. Er darf nicht den Meuchler oder den gemeuchelten Charakter wählen.

Wird der ausgewählte Charakter anschließend aufgerufen, gibt er sich zu erkennen und muss dem Dieb sofort sein gesamtes Gold übergeben. Hat der Dieb beispielsweise den Prediger ausgewählt, muss der Prediger dem Dieb seinen gesamten Vorrat an Goldstücken übergeben. Gibt sich der Charakter nicht zu erkennen, weil die entsprechende Karte verdeckt abgelegt wurde, hat der Dieb Pech gehabt und geht leer aus.

3) Magier



Er darf entweder

– seine Handkarten mit den Handkarten eines Mitspielers tauschen (dies können auch unterschiedlich viele Karten sein), **oder**

– eine beliebige Anzahl Handkarten auf den offenen Ablagestapel legen und die gleiche Anzahl Bauwerkkarten nachziehen.

4) König



Er erhält die Kronenkarte und übernimmt die Aufgaben des Königs. Seine Aufgaben sind: Er ist Startspieler in der nächsten Runde und ruft ab sofort die weiteren Charaktere auf. Der König erhält 1 Goldstück für jede gelbe Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.

Gibt sich kein neuer König zu erkennen (weil seine Karte verdeckt abgelegt oder sein Charakter gemeuchelt wurde), bleibt der bisherige König im Amt und übernimmt auch weiter dessen Aufgaben.

Sonderfälle:

a) Wird der König gemeuchelt, bleibt der amtierende König bis zum Ende der Runde im Amt. Zu Beginn der nächsten Runde wechselt die Kronenkarte zum in der Runde zuvor gemeuchelten König.

b) Ist die Königskarte abgelegt worden, bleibt der amtierende König auch in der nächsten Runde im Amt.

5) Prediger



Seine Bauwerkkarten können vom Söldner nicht entfernt werden. Der Prediger erhält 1 Goldstück für jede blaue Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.

6) Händler



Er erhält 1 Goldstück. Der Händler erhält 1 Goldstück für jede grüne Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.

7) Baumeister



Er erhält 2 Bauwerkkarten. Der Baumeister darf in seinem Zug bis zu 3 Bauwerkkarten auslegen. So kann der Baumeister beim Spielende mit seinem letzten Zug auch mehr als 8 Karten ausliegen haben.

8) Söldner



Er darf eine Bauwerkkarte eines Mitspielers entfernen. Karten, die nur 1 Goldstück wert sind, darf er kostenlos entfernen. Für andere Bauwerkkarten zahlt er 1 Goldstück weniger als sie den Besitzer gekostet hat. Das Gold kommt in den allgemeinen Vorrat. Hat er eine Bauwerkkarte entfernt, legt er sie auf den Ablagestapel. Der Söldner darf auch Bauwerke bei gemeuchelten Charakteren zerstören. Er darf aber keine Stadt angreifen, die bereits aus 8 oder mehr Bauwerkkarten besteht. Der Söldner erhält 1 Goldstück für jede rote Bauwerkkarte, die er ausliegen hat.

Drei Beispiele verdeutlichen den Einsatz der Charaktereigenschaften

- Der Händler hat zu Beginn seines Zuges kein Gold im Vorrat und nur noch die grüne Karte „Kontor“ mit dem Wert 3 auf der Hand. In seiner Stadt liegen bereits 2 grüne Karten und 1 rote Karte. Er entscheidet sich dafür, eine Karte zu nehmen und kassiert im Rahmen seiner Charaktereigenschaft 1 Goldstück. Da er für jede grüne Bauwerkkarte in seiner Stadt ein weiteres Goldstück erhält, hat er nun bereits 3 in seinem Vorrat, mit denen er die Karte „Kontor“ auslegen kann. Damit endet sein Zug.
- Hätte unser Händler statt eine neue Karte zu nehmen zu Beginn seines Zuges 2 Goldstücke kassiert, hätte er gemeinsam mit dem Goldstück für seine Charaktereigenschaft 3 Goldstücke zur Verfügung. Damit legt er die Karte „Kontor“ aus. Und da der Händler für jede grüne Bauwerkkarte in seiner Stadt ein Goldstück kassiert, kann er am Ende seines Zuges gleich 3 Goldstücke einstreichen.
- Der Magier hat zu Beginn seines Zuges keine Karte mehr auf der Hand und entscheidet sich trotzdem für die Einnahme der beiden Goldstücke. Jetzt

sucht er sich einen Mitspieler aus, der noch möglichst viele Bauwerkkarten auf der Hand hält und tauscht mit ihm. Der Mitspieler wird sich ärgern, da er nun selbst keine Handkarte mehr besitzt. Anschließend legt der Magier eine Bauwerkkarte aus, die er gerade mit dem Mitspieler getauscht hat.

Spielende & Sieger

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die achte Bauwerkkarte auslegt. Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Jeder Spieler erhält nun folgende Punkte:

- Alle Punkte aller Bauwerkkarten in seiner Stadt.
- 3 Punkte, wenn der Spieler Bauwerkkarten in allen 5 unterschiedlichen Farben ausliegen hat.
- 4 Punkte für denjenigen Spieler, der zuerst 8 Bauwerkkarten ausliegen hat.
- 2 Punkte für diejenigen Spieler, die anschließend ebenfalls 8 Bauwerkkarten auslegen.
- Das Gold bringt keine Punkte.

Gewinner ist derjenige Spieler, der die meisten Punkte erzielen kann. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte allein mit seinen Bauwerkkarten erzielen kann.



Änderungen für 2 und 3 Spieler

2 Spieler: Der ältere Spieler erhält die Kronenkarte. Er mischt aus den Charakterkarten 1 Karte heraus, die er verdeckt ablegt. Aus den übrigen Karten sucht er sich eine Karte aus und reicht den Stapel an den Mitspieler weiter. Dieser wählt eine Karte aus, die er behält und 1 weitere, die er auf den Ablagestapel legt. Der Startspieler sucht nun ebenfalls 2 Karten aus, die er behält bzw. ablegt. Zuletzt wählt wieder der Gegenspieler, so dass nun jeder Spieler 2 Charakterkarten besitzt und 4 Karten auf dem Ablagestapel liegen.

3 Spieler: Der älteste Spieler mischt aus den Charakterkarten 1 heraus, die er verdeckt ablegt, und behält eine weitere. Nun wandert der Stapel reihum weiter. Jeder Spieler sucht sich 1 Karte aus und gibt den Stapel an den linken Nachbarn weiter. Der Spieler, der zuletzt 2 Karten bekommt, wählt eine Karte aus und legt die andere auf den Ablagestapel, so dass nun jeder Spieler 2 Charakterkarten besitzt.

Spielablauf: Das Spiel läuft wie in der großen Runde: Der König ruft die Charaktere in der vorgegebenen Reihenfolge auf. Jeder Spieler ist nun allerdings zweimal pro Runde am Zug und kann dies taktisch nutzen, indem er etwa die Einnahmen seines ersten Charakters spart, um mit dem nächsten ein teures Bauwerk zu errichten.



Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Autor bei Nadine Bernard, Pascal Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo & Muriel Sitruk, Brent & Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Nathalie Grégoire, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallieres, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov, Irène Villa, Alan Moon und den Teilnehmern seines 10. Gathering of friends.

Illustration: Julien Delval, Florence Magnin, Jean-Louis Mourier
Grafik: Cyrille Daujean

Autor und Verlag bedanken sich bei der Firma Adlung-Spiele (Remseck) und dem Autor Marcel-André Casasola Merkle für die freundliche Genehmigung, das Verteilungselement aus dem Spiel VERRÄTER (© 1998) verwenden zu dürfen.



© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: glueck@cube-net.de oder

per Post: Hans im Glück Verlag
Birnenstr. 15
80809 München
Fax: 089/302336

Varianten und Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: <http://www.hans-im-glueck.de>

