

Kutná Hora

Stadt des Silbers

SPIELREGELN

Im 14. Jahrhundert wurde in einem Hügel mitten in Böhmen Silber entdeckt. Bergleute strömten zu diesem Ort und machten ein verschlafenes tschechisches Tal zu einer aufblühenden Stadt.

Ihr seid die Oberhäupter begüterter Familien, die alle über Einfluss auf unterschiedliche Gilden verfügen. Sie nutzen ihren Reichtum dazu, die Bergwerke zu erweitern und die Stadt Kutná Hora zu erbauen, auch Kuttenberg genannt. Mit dem Anwachsen der Stadt verändert sich die Wirtschaft, abhängig von den Entscheidungen, die von euch getroffen werden. Um zu gewinnen, musst du dich den Fluktuationen der Preise anpassen und dich auf sich bietende Gelegenheiten stürzen.

REGELVIDEO



www.cge.as/kh_http

Spielmaterial



Spielplan Kutná Hora



Rundenleiste



Rathausstableau



4 Spielertableaus

Baut vor eurem ersten Spiel diese Komponenten zusammen (wie auf der nächsten Seite gezeigt).



2 Kartenhalter



11 Plättchen Hl. Barbara



4 Übersichtsbögen



24 Plättchen Gildengebäude



12 Gildenplättchen



18 Pelikanwappen



12 Plättchen Öffentliche Gebäude



Bodenschatztableau



4 Felsplättchen



12 Patriziermarker



53 Münzen



9 Gilden-Vorbereitungskarten



15 Bergwerk-Vorbereitungskarten



4 Bergwerkstechnologie-Plättchen



27 Bergwerkplättchen



Startspielermarker



6 Aktionskarten pro Spieler



21 Bevölkerungskarten



16 Erzkartern



10 Ereigniskarten

RE-WOOD



Wir sind stolz darauf, das erste moderne Brettspiel mit RE-Wood zu präsentieren – einem revolutionären Material, das in Deutschland entwickelt wurde. Diese neuartige Technologie macht aus Holzabfällen und recycelten Verbundstoffen hochdetaillierte Brettspielkomponenten mit einzigartiger Haptik.



1 Rundenanzeiger



1 Steueranzeiger



Ein Satz Spielsteine in jeder Spielerfarbe.



12 Hausminiaturen



9 Bergleute-Miniaturen



6 Produktionssteine



3 Grundstücksteine



1 Reputationsstein



1 Wertungsstein

ERSATZMARKER

Lasst dieses Kartonteil als Ersatz in der Box, falls ihr einen der essentiellen Marker ersetzen müsst.



Also jetzt noch nicht ausstanzen!

MEHR ENTDECKEN!



www.cge.as/KH_extra

- Tipps und Tricks
- Anmerkungen der Autoren
- und das offizielle Regelvideo



METALLMÜNZENSET

Zusammenbau der Kartenhalter

Faltet den Karton von der halb eingestanzten Seite weg.

Falten in die falsche Richtung lässt den Karton reißen.

Schritt A

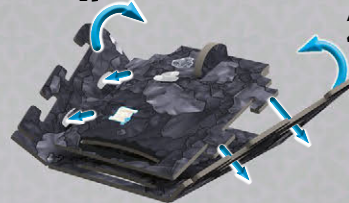


Schritt B



Diese Seite nach oben.

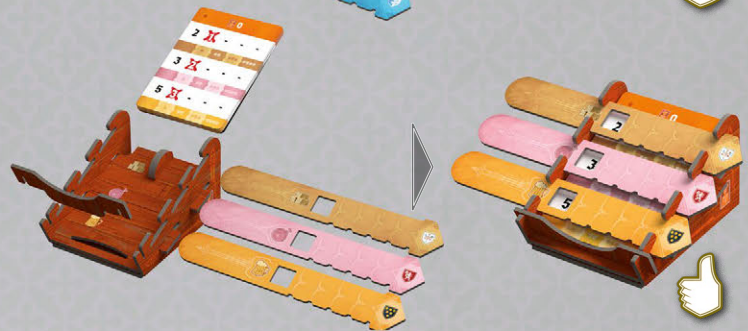
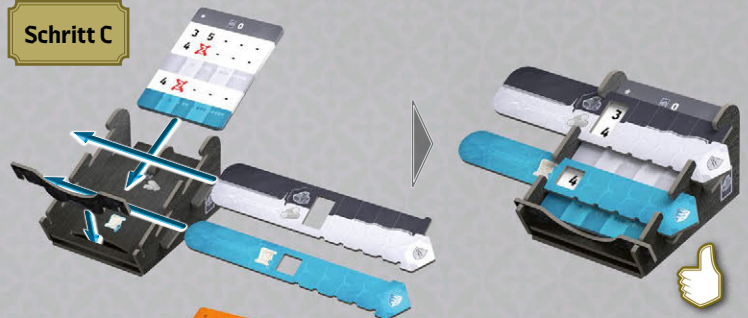
1.



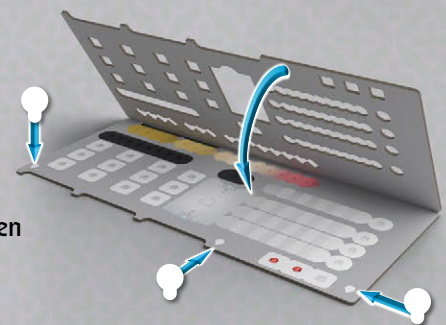
2.



Schritt C



Spielertableau-Zusammenbau



Bringt die doppelseitigen Klebepunkte so an, wie hier abgebildet.

Vorbereitung

RUNDENLEISTE

- Ein Spiel für 4 Spieler benötigt die Seite mit 5 Runden.
- Bei 2 oder 3 Spielern wird die Seite mit 6 Runden benötigt.

1. Stellt den **Rundenanzeiger** auf das erste Feld der Rundenleiste.
2. Stellt den **Steueranzeiger** auf Feld 0 der Steuernleiste, die sich unten auf der Rundenleiste befindet.
3. Legt die **3 Gebäude Roter Patrizier** gestapelt auf das markierte Feld der Rundenleiste, das angibt, wann sie ins Spiel kommen.



Roter Patrizier

RATHAUSTABLEAU

4. Sortiert die Gildengebäude nach Farben in 6 Stapel und entnimmt von jedem Stapel das Plättchen mit der markierten Ecke.



Gildensymbol

Diese Seite ist sichtbar, bis das Gebäude gebaut wird.

6 Plättchen sind markiert.

Mischt die 6 markierten Plättchen und legt zufällig je 1 auf die 6 Felder der beiden linken Spalten. Diese Plättchen sind jeweils das unterste ihres Stapels. Legt die verbleibenden 3 Plättchen von jedem Stapel in zufälliger Reihenfolge auf das passende Plättchen auf dem Tableau.

5. Ordnet die **Gebäude Grüner, Silberner und Gelber Patrizier** nach Farben und bildet 3 farbsortenreine Stapel. Mischt jeden Stapel und legt ihn auf das jeweilige Feld der dritten Spalte, das den farblich passenden Patrizier zeigt.

Ab jetzt bezeichnen wir alle Patriziergebäude als **Öffentliche Gebäude** – jeder kann sie bauen, aber niemand wird sie besitzen.



Patrizier

Diese Seite ist sichtbar, bis das Gebäude gebaut wird.

SPIELPLAN KUTNÁ HORA

Legt den Spielplan Kutná Hora mit der richtigen Seite nach oben aus.

- Ein Spiel mit 3 oder 4 Spielern benötigt die Seite mit mehr Feldern.
- Bei 2 Spielern ist es die Seite mit weniger Feldern.

6. Zieht eine zufällige Bergwerk-Vorbereitungskarte.
7. Mischt die Felsplättchen verdeckt, legt sie auf die auf der Vorbereitungskarte angegebenen Bergwerkfelder und deckt sie dann auf.

Diese Sterne sind beim Spielende wichtig, wenn ihr den Wert jeder Reihe ermittelt.



1 zufällige Bergwerk-Vorbereitungskarte

RUNDENLEISTE

RATHAUSTABLEAU

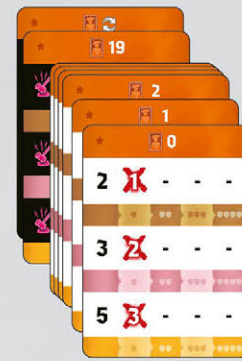
SPIELPLAN KUTNÁ HORA





KARTENHALTER

8. Stellt die **Kartenhalter** für alle gut sichtbar auf. Die Ressourcenanzeiger beginnen links und zeigen jetzt Zahlen der Spalte ganz links. Achet darauf, dass die Karten nach Nummern sortiert sind, beginnend mit Karte 0 ganz vorne und der „Umdrehen“-Karte ganz hinten.



Bevölkerungs-Deck 0 bis 19



Erz-Deck 0 bis 14



DOM DER HL. BARBARA

9. Legt den **Dom der Hl. Barbara** so aus, dass ihn alle sehen können. Die 11 Plättchen haben eine festgelegte Anordnung von links nach rechts: 1-5 unten, 6-10 in der Mitte und 11 oben.



VORRAT

10. Legt die **Münzen** als Vorrat neben den Spielplan, zusammen mit den **Patriziermarkern** und den **Pelikanwappen**. Legt genau 3 Patriziermarker jeder Farbe aus.



BERGWERKE

11. Legt die 4 **Bergwerkstechnologie-Plättchen** vorsortiert als verdeckten Stapel auf das Bodenschatztableau. Das Plättchen mit 1 gehört nach oben.
12. Gruppirt die verdeckten **Bergwerkplättchen** nach ihren Rückseiten. Mischt jeden Stapel und bildet daraus 1 Stapel mit Bergwerkplättchen, wobei die -Plättchen oben, die -Plättchen in der Mitte und die -Plättchen unten liegen. Legt den Stapel in die Mitte des Bodenschatztableaus. Das Feld für den Abwurfstapel bleibt frei.



Spielervorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das Material dieser Farbe. Das meiste davon kommt direkt auf dein **Spielertableau**.

3 Grundstücksteine

Platziere 4 **Produktionssteine** links. Die anderen 2 legst du beiseite. Du brauchst sie erst, wenn du Produktion über 10 anzeigen musst.

Die **Gildenvorbereitung** ist unten erklärt.

12 Hausminiaturen

1 Bergmann kommt in „Verfügbare Bergleute“.

Dein **Reputationsstein** beginnt bei 0. Beachte, dass deine Reputation sehr weit ins Negative rutschen kann.

Bewahre deine übrigen **8 Bergleute** in diesem Bereich auf, bis sie „Verfügbare Bergleute“ werden.

Nimm deine **6 Aktionskarten** auf die Hand – entweder wörtlich oder lege sie als deine „Kartenhand“ offen auf den Tisch. Die Karten sind nicht geheim.

Dein **Wertungsstein** beginnt auf Feld 0 der Wertungsleiste des Spielplans Kutná Hora.

STARTSPIELER



Der **Startspielermarker** ist Kutná Horas erstem Stadtsiegel von 1308 nachempfunden. Wer zuletzt unter Tage war, erhält den Marker. (Ihr könnt den Startspieler aber auch anders bestimmen.)

Start-Groschen:
 Erster Spieler – 40 Groschen
 Zweiter Spieler – 41 Groschen
 Dritter Spieler – 42 Groschen
 Vierter Spieler – 43 Groschen

Gilden-Vorbereitung

Jeder Spieler gehört **3 Gilden** an. Deine Gilden legen fest, welche Gildengebäude du bauen darfst und welche nicht.

Jede Gilden-Vorbereitungskarte zeigt 1 Satz Gilden für jeden Spieler. Zieht eine zufällige Karte und benutzt den Aufbau für eure Spielerzahl.

- **Gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder einen Satz Gilden aus**, beginnend mit dem letzten Spieler und endend mit dem Startspieler, dem nur eine Wahl bleibt.
- Dann überlegt jeder Spieler, welches seiner 3 Gildenplättchen in welche Reihe soll. **Entscheidet nacheinander im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.**



Für das erste Spiel solltet ihr die hier abgebildete Gilden-Vorbereitungskarte 1 nehmen.

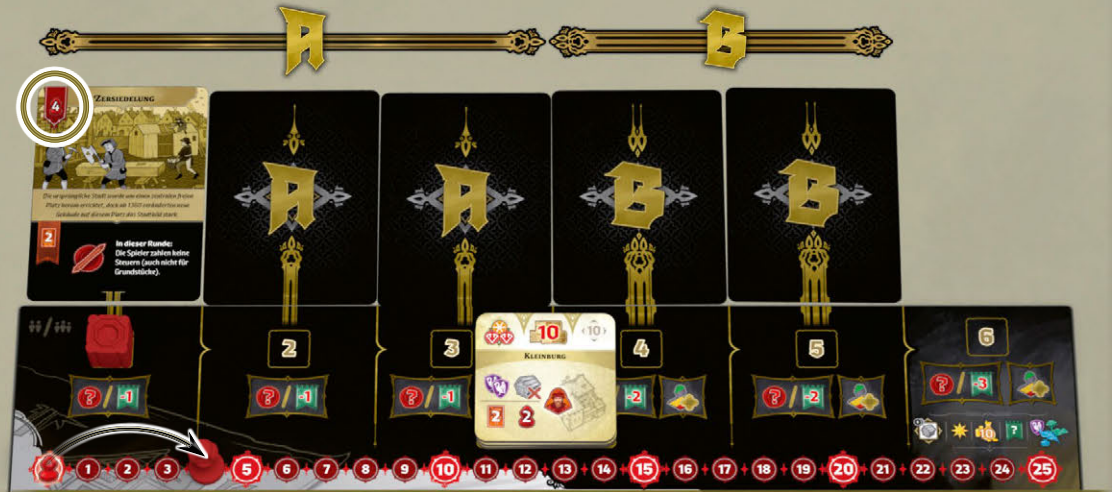
Gebt jedem Spieler einen anderen Satz aus 3 Gilden, aus der eurer Spieleranzahl entsprechenden Reihe. Verteilt sie zufällig oder lasst die Spieler wählen. Macht euch noch keine Gedanken darüber. Es ist eure erste Partie.

Legt die Gilden so auf eure Tableaus, wie es auf der Karte gezeigt wird. In späteren Spielen könnt ihr die Reihenfolge frei wählen.

♠ Spiel zu zweit – Ereigniskarten-Vorbereitung

In einem Spiel zu zweit gibt es Ereigniskarten, um die wirtschaftliche Aktivität im Spiel zu erhöhen.

Sortiert die Ereigniskarten in je einen Stapel A und B und mischt beide getrennt. In jeder Runde **außer der letzten** gibt es ein Ereignis. Die Runden (links) vor dem Stapel der Gebäude Roter Patrizier haben A-Ereignisse. Die Runden (rechts) danach B-Ereignisse. Legt ein verdecktes Ereignis vom entsprechenden Stapel oberhalb jedes Feldes der Rundenleiste an (denkt daran, dass die letzte Runde kein Ereignis hat). Deckt das Ereignis der Runde 1 jetzt auf, bevor die Runde 1 beginnt.



Wenn das Ereignis der Runde ein Steuersymbol in der oberen linken Ecke hat, schiebt den Steueranzeiger um den angezeigten Betrag weiter.



Ereigniskarten könnt ihr auch verwenden, um die Wirtschaftsentwicklung in Spielen mit 3- oder 4-Spielern zu beleben, aber sie sind nicht notwendig.

KUTNÁ HORA



Im Jahr 1260 führte die Entdeckung von Silbervorkommen in der Nähe des heutigen Kutná Hora zu einem Aufschwung, der Menschen aus ganz Europa anzog. Entlang der neuen Bergwerke entstanden Siedlungen und provisorische Kirchen, und auf einer Anhöhe über dem Fluss wurde die Stadt Kutná Hora gegründet. Im folgenden Jahrhundert wurde sie zu einer bedeutsamen Quelle der Macht und des Reichtums der böhmischen Krone, die sogar mit der Bedeutung von Prag konkurrierte.

Die Anfänge waren organisch, völlig planlos. Die Bergbaulager expandierten und schlossen sich zu einer einzigen Siedlung zusammen. Doch schon bald wurde die Siedlung organisiert, Mauern errichtet, und Kutná Hora wurde zur Stadt.

Innerhalb von 20 Jahren wurde in Kutná Hora ein Drittel des europäischen Silbers gewonnen. Und das war nur der Anfang. In unserem Spiel entspricht eine Runde etwa 13 Jahren Fortschritt ... aber das sollte man wirklich nur abstrakt betrachten. Ihr braucht nur zwei Runden, um eine Kirche zu bauen, die historisch gesehen über Jahrzehnte hinweg errichtet wurde.

In Kutná Hora wurde mehrere Jahrhunderte lang Silber abgebaut. Zu Beginn war es ganz nah an der Oberfläche, aber im Laufe der Jahre musste man immer tiefer graben. Tiefere Bergwerke erforderten immer kompliziertere Logistik. Wasser musste abgepumpt werden. Frischluft musste zugeführt werden. Das tiefste Bergwerk von Kutná Hora, der Esel, war wahrscheinlich die tiefste aktive Mine der Welt.

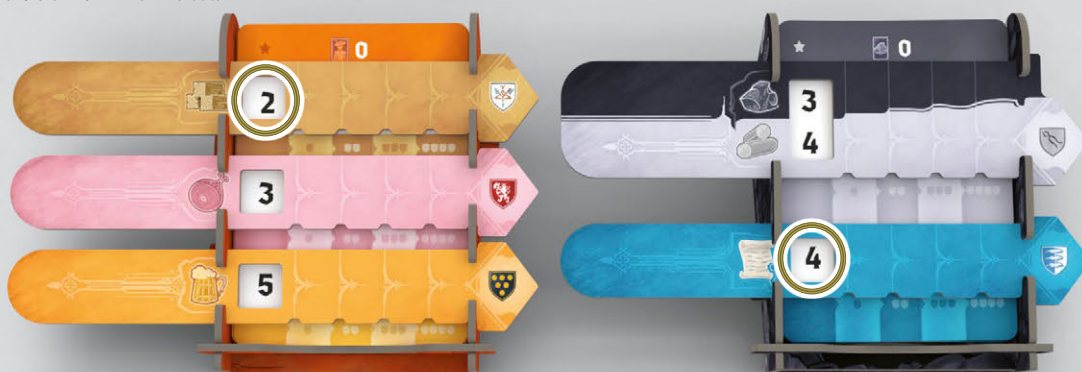
Das Silber bereicherte nicht nur die Aristokraten, sondern auch das gemeine Bürgertum. Bergleute, Baumeister, Kaufleute und Schmiede – jeder, der mit Silber zu tun hatte, bekam ein Stück vom Kuchen ab. Und da es den Einwohnern gut ging, wollten sie ihren Wohlstand der Welt zeigen. Sie bauten Kirchen und Stadthäuser, sogar Herrenhäuser, um ihren Reichtum und ihre Unabhängigkeit zu demonstrieren und ihren Wunsch zu bekunden, sich ohne Einmischung des Adels selbst zu regieren.

Das ist es, was wir euch mit unserem Spiel vermitteln wollen – den Geist einer Zeit, in der fleißige Bergleute und Bürger ein mittelalterliches Tal in eine der wichtigsten Städte der europäischen Renaissance verwandelten.

Preise

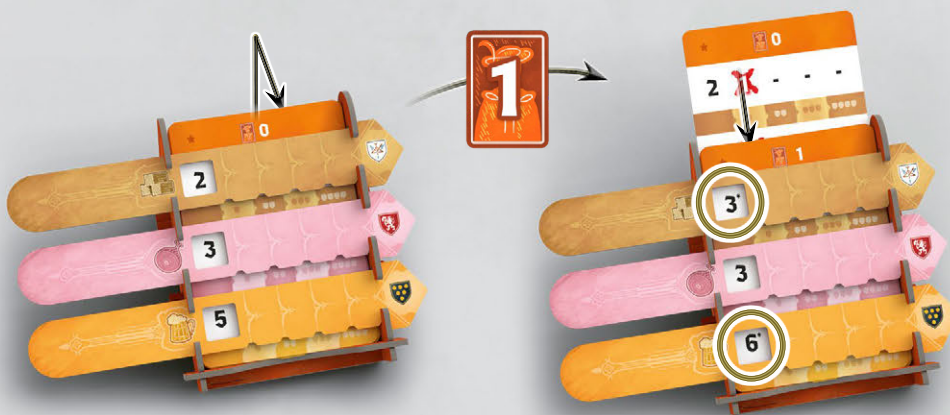
In Kutná Hora gibt es 6 Ressourcenarten. Deren Preise sind in Prager Groschen angegeben, der Münzart, die König Wenzel II prägen ließ, nachdem er die Kontrolle über den Silberbergbau in Kutná Hora übernommen hatte.

Die Berechnung für den Verkauf von Waren ist dieselbe wie für den Ankauf. In beiden Fällen werden keine Waren bewegt oder gelagert. Es werden nur entweder Groschen gezahlt um eine Aktion auszuführen oder ihr erhaltet Groschen beim Verkauf eurer Produktion.



Wenn du für eine bestimmte Menge Holz oder Genehmigungen zahlen musst, multipliziere die Menge mit dem aktuellen Preis und zahle so viele Groschen.

Im Spielverlauf verändern sich die Preise. Immer wenn ein Effekt das Bevölkerungs- oder das Erz-Deck vorantreibt, ziehe die angegebene Anzahl Karten von oben und stecke sie unter alle anderen Karten. (Drehe sie dabei nicht um.)



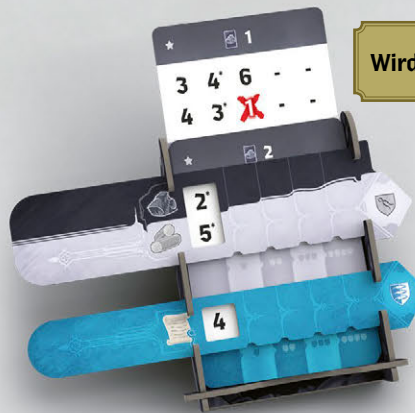
Dynamische Wirtschaft

Die Preise der Ressourcen folgen den Prinzipien von Angebot und Nachfrage.



Vergrößert sich die Bevölkerung ...

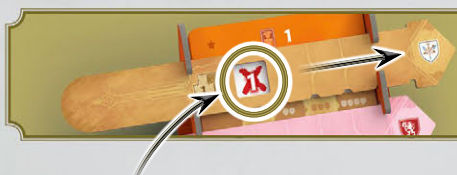
... erhöht sich die Nachfrage und damit steigen auch die Preise.



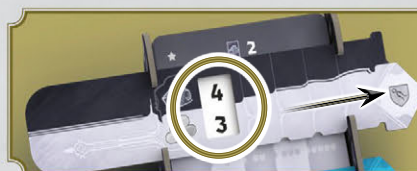
Wird mehr Erz abgebaut ...

... fallen die Preise für Erz.

... doch die Nachfrage nach Silber lässt gleichzeitig dessen Preis steigen. Zusätzlich steigen die Genehmigungskosten.



Wenn du ein Gildegebäude baust, erhöht sich das Angebot einer Ressource. Deren Anzeiger bewegt sich nach rechts und die Preise sinken.



Silbergebäude erhöhen die Erznachfrage und das Silberangebot, wodurch der Erzpreis steigt und der Silberpreis sinkt.

(Warum hier ein rotes X ist? Das erklären wir auf Seite 15.)

Spielablauf

Das Spiel verläuft in Runden, die durch die Rundenleiste über dem Rathaus-tableau angezeigt werden.

Wer den Startspielermarker hat, ist als erster in der Runde am Zug. Die Runde wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis jeder Spieler **3 Züge** gemacht hat.

Wenn du am Zug bist, wählst du eine deiner Aktionskarten und spielst sie aus, wobei du eine der beiden darauf aufgedruckten Aktionen wählst und nach oben drehst.

Einmal ausgespielt, darfst du die Karte für den Rest der Runde nicht mehr verwenden. Wenn du dich also für eine Aktion entscheidest, gibst du gleichzeitig die Möglichkeit auf, die untere Hälfte der Karte zu nutzen. **Plane voraus.**



Du wählst nacheinander **2 Aktionskarten pro Zug** in deinen ersten beiden Zügen. Danach hast du nur noch 2 Karten übrig. Wähle und spiele nur **1 Karte in deinem letzten Zug.**

Die Runde endet, wenn alle Spieler 3 Züge gemacht haben (und 5 ihrer 6 Karten gespielt haben). Am Ende einer Runde passieren bestimmte Dinge, die auf der Rundenleiste angezeigt werden (*Details dazu auf Seite 16*).

- Am Ende jeder Runde muss jeder Spieler entweder Steuern zahlen oder er verliert Reputation.
- Nach ein paar Runden kommen die Gebäude Roter Patrizier ins Spiel.
- Patrizier können am Ende jeder der letzten drei Runden Punkte für verschiedene Dinge vergeben – oder auch nicht! Die Spieler haben die Kontrolle darüber, was in diesem Schritt gewertet wird.

Um dich für die nächste Runde vorzubereiten, nimm alle deine Aktionskarten zurück auf die Hand. Du kannst jetzt alle wieder nutzen.

Der Startspielermarker wandert nach links, und der neue Startspieler beginnt die neue Runde.



Blau spielte in seinem ersten Zug Grundstück und Bergwerk. In seinem zweiten Zug würde er gerne wieder Bergwerk ausspielen, aber er kann nicht. Er hat keine Bergwerk-Aktion mehr auf der Hand und kann nicht einmal mehr seinen Joker einsetzen, da er auch diese Karte bereits gespielt hatte. Blau wünscht sich, er hätte besser aufgepasst und seine andere Grundstückkarte statt derjenigen, auf der auch Bergwerk steht, benutzt.



HÜTTENARBEITER

Der Prozess der Gewinnung von Silber aus dem Erz war langwierig und kompliziert. Die Gildengebäude der Hüttenarbeiter in diesem Spiel stellen verschiedene Schritte in diesem Prozess dar. Kutná Hora war eine Industriestadt, in der Tag und Nacht Dutzende von Öfen brannten.

Wie gewinnt man?



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Dachtest du dir schon. Aber wie bekommt man Punkte? Es gibt wirklich viele Möglichkeiten, während des Spiels zu punkten. Am Ende jeder der letzten 3 Runden gibt es eine besondere Wertungsphase für Patrizier. Und beim Spielende wird eine entscheidende Anzahl von Punkten vergeben. Wir erklären die Details später. Vielleicht ein kleiner Tipp zuvor: Sieh dir die Gebäude- und Bergwerkplättchen an und achte auf die obere linke Ecke.

Diese Symbolpunkte passen zu denjenigen an der Seite des Spielplans und auf angrenzenden Gebäuden. Jeder übereinstimmende Symbolpunkt bringt am Ende des Spiels 1 Punkt.



Diese Sterne geben an, wie viel eine Reihe von Minen wert ist. Spieler mit mehr Sternen erhalten mehr Punkte durch die Reihe. Versuche, in lukrativen Reihen die Mehrheit zu haben.



Die Bergwerk-Aktion

Bergbau erhöht deine Erzproduktion und gibt dir die Möglichkeit, später im Spiel Punkte zu sammeln.

1. **Sieh dir deinen Bereich „Verfügbare Bergleute“ an.** Du beginnst das Spiel mit einem Bergmann dort, also kannst du diesen Schritt für dein erstes Bergwerk überspringen. Hast du jedoch keine Bergleute dort, musst du zuerst eine Genehmigung für weitere Bergleute kaufen. Zahle den aktuellen Preis einer Genehmigung (der blaue Anzeiger) in Groschen, um bis zu 2 Bergleute aus der Zone rechts in deinen Bereich „Verfügbare Bergleute“ zu bewegen. (Mehr als 2 passen dort nicht hin.)



2. **Ziehe Bergwerkplättchen und wähle 1.** Die Anzahl, die du ziehst, hängt von der aktuellen Stufe der Bergwerkstechnologie ab. Zu Beginn des Spiels ist dieser Wert 1, du ziehst also nur 1 Plättchen. Auf den höheren Stufen ziehst du die abgebildete Anzahl an Plättchen und wählst 1 aus. Die übrigen legst du auf den Ablagestapel. Wenn die Bergwerkplättchen aufgebraucht sind, bildet ihr einen neuen Stapel, indem der Ablagestapel gemischt wird. (Die mit I, II und III versehenen Plättchen sind von nun an vermischt.)



3. **Wähle ein Feld und zahle den Preis.** Du musst an einem Eingang, neben oder unter einem bereits errichteten Bergwerk bauen. Die beiden Eingänge sind auf dem Spielplan abgebildet. Für den Bau an einem Eingang musst du 2 Holz bezahlen. Den Preis in Holz für den Bau auf einem anderen freien Feld siehst du auf Bergwerken, die darüber oder daneben liegen. Zeigen sie verschiedene Preise, zahlst du nur den höchsten (nicht die Summe aller Preise). Du kannst nicht auf einem Felsplättchen oder einem bestehenden Bergwerk bauen.



4. **Platziere das Bergwerkplättchen, stelle einen deiner verfügbaren Bergleute darauf und werte es.** Es gibt mehrere Dinge, die ein ausgespieltes Plättchen auslösen kann:

2 Die meisten Bergwerkplättchen erhöhen deine Erzproduktion. Versetze den Erzanzeiger deines Tableaus, um anzuzeigen, dass du jetzt entsprechend mehr Erz produzierst.



2 Erhöhe die Zahl des Erz-Decks um den angegebenen Betrag. (Jedes Mal, wenn du etwas baust, das deine Erzproduktion erhöht, erhöhst du das Erz-Deck um den gleichen Betrag.)

1 Einige Bergwerke ziehen mehr Leute in die Stadt. Erhöhe die Zahl des Bevölkerungs-Decks um den angegebenen Betrag.

2 Einige Bergwerke geben dir sofort Punkte. Versetze deinen Wertungsstein um den entsprechenden Betrag.

Für die Schlusswertung

Preis in Holz, den dieses Plättchen für die Felder seitlich und darunter erfordert.



Erzproduktion

Weitere Effekte

BERGLEUTE

Bergleute arbeiteten in unterirdischer Dunkelheit. Ihr einziges Licht war eine winzige Lampe, die kaum so viel Licht wie ein brennendes Streichholz spendete. Jeden Tag riskierten sie den Tod durch Ersticken oder Grubeneinstürze. Doch im Gegensatz zu mittelalterlichen Leibeigenen waren die Bergleute von Kutná Hora freie Bürger, was bedeutete, dass sie als Gegenleistung für diese gefährliche Arbeit eine gute Bezahlung erwarten konnten.

Die Baurechte-Aktion

Bevor du in Kutná Hora ein Gebäude bauen kannst, musst du die exklusiven Baurechte dafür erwerben.

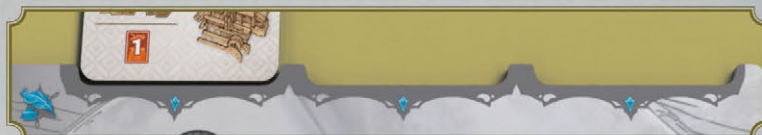
1. **Wähle ein Gebäudeplättchen vom Rathaus-tableau.** Nur das oberste Plättchen jedes Stapels ist verfügbar. Du kannst ein Gildegebäude nur dann wählen, wenn es zu einer der 3 Gilden gehört, die du bei der Vorbereitung auf dein Tableau gelegt hast. Alternativ kannst du dich auch für ein Öffentliches Gebäude entscheiden, aber bedenke, dass Öffentliche Gebäude dein Einkommen nicht erhöhen.



2. **Zahle den Preis für die Baurechte.** Die Gebäude in der Spalte ganz links kosten nur 1 Groschen. Die in den anderen Spalten kosten 1, 2 oder 3 Genehmigungen, wie auf dem Tableau angegeben. Multipliziere die Anzahl mit dem aktuellen Preis für Genehmigungen und zahle so viele Groschen.



3. **Nimm das Plättchen.** Du legst es in eine der 3 Aussparungen über der rechten Seite deines Tableaus. Wenn alle 3 Aussparungen belegt sind, kannst du keine Baurechte-Aktion durchführen.



4. **Bewege den Stapel des Plättchens an das Ende der Reihe.** Das heißt, du entfernst den Stapel, legst ihn an das Ende der Reihe und benutzt ihn, um die anderen Stapel an die frei gewordene Stelle zu schieben.



Beachte: Die Stapel werden immer nach links geschoben, um leere Felder zu füllen. Daher wird die Spalte mit dem Preis von 3 Genehmigungen nicht benutzt, bis die Gebäudeplättchen Roter Patrizier ins Spiel kommen.

Die Grundstück-Aktion

1. Bevor du in Kutná Hora bauen kannst, musst du ein Grundstück beanspruchen.

- **Wenn es noch kein Gebäude gibt,** kannst du für 5 Groschen ein beliebiges unbesetztes Feld in der Stadt beanspruchen.
- **Sobald es in der Stadt Gebäude gibt,** musst du ein unbesetztes Grundstück beanspruchen, das an ein Gebäude angrenzt. Du zahlst den Groschenbetrag, der oben rechts auf dem angrenzenden Gebäude aufgedruckt ist. Wenn du ein Grundstück mit 2 oder mehr angrenzenden Gebäuden beanspruchst, zahlst du den höchsten Preis (nicht etwa die Summe der Preise).

Wenn bereits alle Grundstücke neben Gebäuden beansprucht wurden, darfst du ein noch nicht beanspruchtes Feld deiner Wahl für 5 Groschen beanspruchen.



1

Beachte: Wenn deine Reputation 3 oder höher ist, zahlst du nur 1 Groschen für ein Grundstück!

2. **Markiere dein Grundstück.** Nimm deinen Grundstückstein ganz links von deinem Tableau und stelle ihn auf das von dir beanspruchte Grundstück. Beachte, dass du nie mehr als 3 Grundstücke gleichzeitig beanspruchen kannst. Außerdem musst du zusätzliche Steuern zahlen, falls du mehrere Grundstücksteine in Kutná Hora hast und die Steuer fällig wird.

(Siehe Seite 16.)





Die Gebäude-Aktion

Falls du sowohl ein Gebäudeplättchen (dank der Baurechte-Aktion) als auch ein Grundstück in Kutná Hora (dank der Grundstück-Aktion) hast, kannst du ein Gebäude auf deinem Grundstück bauen.

1. Wähle eines deiner Grundstücke in Kutná Hora. Lege den Grundstückstein zurück auf dein Tableau. Er kommt auf den freien Platz ganz rechts.



2. Lege das Gebäudeplättchen auf das Grundstück und bezahle seinen Preis in Holz. Multipliziere die geforderte Menge Holz mit dem aktuellen Holzpreis und zahle so viele Groschen in den Vorrat.



3. Führe die auf dem Plättchen abgebildeten Effekte aus. Auf der letzten Seite der Spielregeln befindet sich eine Übersicht der Effekte. Beachte aber insbesondere die Beispiele auf der folgenden Seite.



4. Drehe das Plättchen um. Sobald die Effekte ausgeführt sind, sind ihre Symbole bedeutungslos.

5. Sollte es sich um ein Gildengebäude handeln, markierst du es mit einem Haus und führst den Hauseffekt aus. Jede Reihe deines Tableaus entspricht einer anderen Gilde. Wenn du ein Gildengebäude baust, entfernst du das Haus ganz links aus der entsprechenden Gildenreihe und führst den rechts daneben angegebenen Hauseffekt aus.



Erhalte ein Öffentliches Gebäudeplättchen. Das heißt, du hast eine kostenlose Bonus-Baurechte-Aktion. Nimm einfach das oberste Plättchen von einem beliebigen Öffentliche-Gebäude-Stapel und schiebe den Stapel an das Ende.



Erhalte ein Pelikanwappen. Lass es mit der violetten Seite nach oben liegen, bis du es nutzt.



Erhalte die angegebene Menge an Reputation.



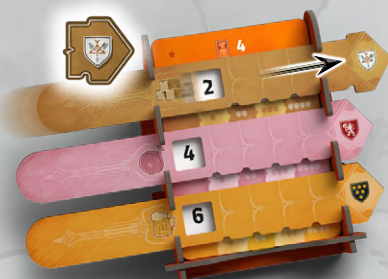
Sind Punkte angegeben, erhältst du sie sofort.



Baust du ein Öffentliches Gebäude, erhältst du keinen Hauseffekt. Es gehört dir nicht, und du stellst kein Haus darauf.

Gildengebäude

Wenn du ein Gildengebäude baust, erhöht es deine Produktion der zugehörigen Ressource. Markiere das auf deinem Tableau.



Die meisten Gildengebäude erhöhen das Angebot einer Ressource, daher musst du einen Ressourcenanzeiger um 1 Raste nach rechts verschieben. (Einzige Ausnahme sind die Gildengebäude der Bergleute.)

Einige Gilden engagieren sich beim Bau des Doms der Hl. Barbara.



Wenn du diesen Effekt siehst, drehe **das aktuelle** Plättchen Hl. Barbara um (siehe auch Aktion Hl. Barbara, auf der nächsten Seite). Die oberen Effekte dieses Plättchens können jetzt nicht mehr genutzt werden. Erhöhe stattdessen die Steuern um den Betrag, der unten auf dem Plättchen angegeben ist.



Gilde der Bergleute

Ein Gildengebäude der Bergleute erhöht deine Erzproduktion. Die Nummer des Erz-Decks erhöht sich um denselben Betrag.

Auf deinem Tableau zeigt du deine Erzproduktion durch Gebäude und deine Erzproduktion durch Bergwerke getrennt an (beide sind dieselbe Ressource).



Ziehe das oberste Bergwerkstechnologie-Plättchen und spiele es sofort aus. Du darfst es auf jedes Feld legen, auf welches du ein neues Bergwerk ausspielen kannst. Du zahlst kein Holz dafür und markierst es mit einem Bergmann, den du kostenlos aus dem Bereich neben den verfügbaren Bergleuten nimmst. (Nutze einen der verfügbaren Bergleute nur, wenn du sonst keine mehr auf deinem Tableau hast.)

Das Nehmen des Plättchens erhöht die Stufe der Bergwerkstechnologie. Diese bestimmt, aus wie vielen Plättchen die Spieler wählen können, wenn sie die Bergwerk-Aktion wählen.



Öffentliche Gebäude



Die Gebäude, auf denen Patrizier zu sehen sind, sind Öffentliche Gebäude. Sie unterscheiden sich in einem wichtigen Punkt von Gildengebäuden.

Du markierst ein Öffentliches Gebäude nicht mit einem Haus deiner Farbe.

Dies hat mehrere Folgen:

- Du kannst keinen Hauseffekt ausführen.
- Dir gehört das Gebäude nicht.
- Das Gebäude erhöht deine Produktion nicht.
- Bei Spielende erhältst du für das Gebäude keine Punkte – zumindest nicht direkt.

Durch die geschickte Platzierung eines Öffentlichen Gebäudes kannst du jedoch eines oder mehrere deiner Gildengebäude wertvoller machen, entweder während einer Patrizierwertung, bei Spielende oder idealerweise beide

Male. Außerdem haben Öffentliche Gebäude mächtige Soforteffekte, die dir Reputation, Pelikanwappen und Punkte einbringen können. Die Effekte variieren je nach Patrizier des Gebäudes.

Alle Öffentlichen Gebäude bringen 1 Patrizier in den Patrizierfundus. Nimm das entsprechende Plättchen aus dem Vorrat und lege es auf das Feld in der Mitte des Rathaustableaus (das mit dem Regenbogen-Patrizier-Symbol).



Ein Patrizier im Fundus hat keinen unmittelbaren Effekt, aber jeder Spieler kann den Patrizier in seiner Einkommen-Aktion in den Stadtrat bringen.

ACHTUNG: Öffentliche Gebäude geben dir keine Produktion und damit kein Einkommen. Solltest du also alle deine Start-Groschen für ein teures Öffentliches Gebäude ausgeben, hast du keine Möglichkeit, jemals wieder an Groschen zu kommen. In der Anfangsphase des Spiels musst du dich auf die Steigerung deiner Produktion konzentrieren, und das bedeutet den Bau von Gildengebäuden.

Die Einkommen-Aktion

Dies ist die einzige Möglichkeit, mehr Groschen zu bekommen. Multipliziere die Produktion jeder Ressource mit ihrem aktuellen Preis. Addiere diese Werte und nimm entsprechend viele Groschen.



Violett hat ein Silbergebäude mit Produktion 3. Silber kostet derzeit 3 Groschen, also bekommt sie dafür 9 Groschen. Sie hat ein Gildengebäude der Bergleute mit einer Erzproduktion von 2 gebaut und sie erhält 4 weitere Erze aus Bergwerken, was eine Gesamtproduktion von 6 Erzen ergibt. Erz liegt im Moment bei 4, also ist ihr Erz 24 Groschen wert! Sie nimmt sich 33 Groschen aus dem Vorrat.

Einen Patrizier in den Stadtrat bringen

Immer wenn ein Spieler ein Öffentliches Gebäude baut, wird 1 Patriziermarker einer bestimmten Farbe vom Vorrat in den Patrizierfundus gelegt. Die Patrizier im Fundus warten darauf, in den Stadtrat gebracht zu werden. Im Fundus haben sie noch keinen Effekt.



Während einer Einkommen-Aktion, nach dem Nehmen des Einkommens, **kannst du 10 Groschen zahlen, um 1 Patrizier in den Stadtrat zu bringen** – das heißt, du bewegst einen Patriziermarker aus dem Patrizierfundus auf sein Wertungsfeld am Rand des Rathausableaus. (Für mehr als 1 darfst du nicht bezahlen.) Am Ende jeder der letzten drei Runden erhalten alle Spieler Punkte für diesen Patrizier

(Details folgen auf Seite 16).



Die Aktion Hl. Barbara

Die Corpus-Christi-Bruderschaft (deren heraldisches Symbol durch die Pelikanwappen symbolisiert wird) organisiert den Bau eines großen Doms, und deine Beiträge werden sehr geschätzt. Ein ungenutztes Pelikanwappen ist für diese Aktion notwendig.



Nutze 1 Pelikanwappen. Drehe es von seiner violetten Seite auf die silbergraue Seite. Wenn du kein ungenutztes Pelikanwappen hast, kannst du die Aktion Hl. Barbara nicht durchführen.

Nutze den oder die oberen Effekte des aktuellen Plättchens Hl. Barbara. Jedes Plättchen hat andere Effekte. Alle sind auf der letzten Seite der Spielregeln erklärt. Nach dem Ausführen der Effekte drehe das Plättchen um. Nun gibt es ein neues aktuelles Plättchen Hl. Barbara. Die Plättchen werden gemäß ihrer Nummerierung „aktuell“ – von links nach rechts, von unten nach oben (da man einen Dom nicht von oben nach unten bauen kann).



Wenn du die Aktion Hl. Barbara durchführst, ignorierst du die unten auf dem Plättchen aufgedruckte Steuererhöhung. Sie gilt nur, wenn das Plättchen beim Bau eines Gildengebäudes umgedreht wird. (Umgekehrt erhält kein Spieler die oberen Effekte auf dem Plättchen, wenn es durch ein Gildengebäude umgedreht wird.)



JOKER



Mit der Joker-Aktion führst du eine beliebige der anderen Aktionen aus. Benutzt du sie, verlierst du jedoch zuerst 1 Reputation.

Der Joker



Hinweis: Wenn deine Reputation 6 oder höher ist, verlierst du keine Reputation.

SCHREIBER

Die königlichen Bergbauvorschriften legten fest, wer durch die Bergwerke profitieren durfte, auf welche Weise und wie viel sie an den König abführen mussten. Und so gingen der Bergbau in Kutná Hora und die königliche Bürokratie Hand in Hand. Die Gebäude der Schreiber stellen verschiedene wichtige Verwaltungstätigkeiten dar, mit denen die Verteilung des Reichtums der Bergwerke gerecht – oder zumindest legal vonstatten ging.

BAUARBEITER

Holz steht in diesem Spiel für die Verfügbarkeit von Holz, Stein, Ziegeln und anderen Baumaterialien. Und die Gilde der Bauarbeiter ist eigentlich eine Vereinfachung der verschiedenen Zünfte, welche die Handwerker, die Kutná Hora erbauten, gründeten. Ständig wurden Gebäude gebaut, umgebaut oder erweitert, und diese Bauvorhaben erforderten eine große Anzahl von Zimmerleuten, Malern, Maurern, Fliesenlegern, Tischlern, Stuckateuren und Glasmachern.

KRÄMER


In Kutná Hora gab es tatsächlich mehrere Gilden für die verschiedenen Berufe, die für die Ernährung von Tausenden von Menschen erforderlich waren. Silber ist wertvoll, aber nicht essbar, und als der Bergbau expandierte, wurden Bäcker, Metzger und Gemüsehändler wohlhabend. Es gab sogar „Fastfood“-Stände, an denen die Bergleute mit Fleisch gefüllte Fladenbrotte und das Gemüse der Saison kaufen konnten.


GASTWIRTE


Es ging nicht nur um Bier. Es ging darum, sich von einem harten Arbeitstag zu erholen. Der Verkauf von Bier, das Servieren von Speisen, die Möglichkeit, sich zu waschen – all diese Dienstleistungen waren miteinander verknüpft. Vor allem das Badehaus war eine Kombination aus Kurhaus und Friseursalon. Und die Barbieri waren natürlich mehr als nur Friseure – sie waren auch Zahnärzte und Chirurgen. Das Bier in unserem Spiel steht also für viele verschiedene Dinge. Aber es ist ja auch ziemlich viel Bier.


Wirtschaftliche Anpassungen

Im Spiel können diese Symbole auf den Erz- und Bevölkerungs-Decks erscheinen.

 Eine Zahl mit Stern bedeutet, dass sie sich gerade geändert hat.

 Dieses Symbol zeigt eine derart große Nachfrage an, dass die Stadt aktiv wird, ohne auf die Spieler zu warten. Wenn dieses Symbol erscheint, schiebt ihr den Anzeiger sofort um 1 Raste nach rechts. Nehmt außerdem den entsprechenden Stapel vom Rathaustableau und werft sein oberstes Plättchen ab. Dann legt ihr den Stapel an das Ende der Reihe und verschiebt die Stapel, um den freigewordenen Platz zu füllen. (Wenn der Stapel weg ist, weil die Spieler Plättchen genommen, aber noch nicht gebaut haben, wird kein Plättchen abgeworfen, aber der Anzeiger muss trotzdem verschoben werden.)

 Das rote X zeigt an, dass es keinen Markt mehr für diese Ressource gibt. Niemand darf ein Gebäude dieser Art bauen – es sei denn, die Nachfrage steigt. (Ihr könnt weiterhin Baurechte für solche Gebäude erwerben – ihr könnt sie nur noch nicht in Kutná Hora bauen.)

 Dieses Symbol bedeutet, dass ihr die Hälfte des Decks erreicht habt. Nehmt das gesamte Deck aus dem Halter, dreht es um und steckt es wieder hinein und spielt weiter. Das Bevölkerungs-Deck steigt also reibungslos von 19 auf 20. Das Erz-Deck von 14 auf 15.

Reputation



Diese Minuspunkte erhältst du, wenn dein Stein bei Spielende hier steht. (Kein Effekt während des Spiels.)



Diese Punkte erhältst du, wenn dein Stein bei Spielende hier steht. (Kein Effekt während des Spiels.)

Für jeden Schritt, den dein Stein über dieses Ende der Leiste hinaus ziehen würde, erhältst du stattdessen sofort 2 Punkte.



Für jeden Schritt, den dein Stein über dieses Ende der Leiste hinaus ziehen würde, verlierst du stattdessen sofort 2 Punkte.

Bei Reputation von 3 oder mehr kostet dich das Beanspruchen eines Grundstücks nur 1 Groschen statt des üblichen Preises.

 UND

Beträgt deine Reputation 6 oder mehr, verlierst du bei Einsatz des Jokers keine Reputation mehr.

Rundenende

Die Runde endet, wenn alle Spieler ihren dritten Zug gemacht haben. Jetzt müsst ihr entscheiden, ob ihr Steuern zahlen wollt.

Steuern



Jeder Spieler muss entweder Steuern zahlen oder er verliert die für die aktuelle Runde angegebene Menge an Reputation. (Du kannst freiwillig Reputation verlieren, auch wenn du genug Geld hättest, um die Steuer zu zahlen. Umgekehrt, wenn du nicht genug Geld hast, verlierst du Reputation und zahlst nichts.)



Bei Spielern, die jetzt mehr als 1 Grundstückstein in Kutná Hora haben, werden die Steuern um den auf ihrem Tableau angegebenen Betrag erhöht. Dein Steuerzuschlag beträgt 3 Groschen, wenn 2 deiner Steine in Kutná Hora stehen oder 8 Groschen (3 + 5), wenn alle 3 am Ende der Runde noch im Einsatz sind. (Wenn du dich dafür entscheidest, keine Steuern zu zahlen, zahlst du auch diesen Steuerzuschlag nicht.)

Vorbereitung der nächsten Runde

Beim Rundenende können noch andere Dinge passieren, die unten beschrieben sind. Ist die Runde beendet, wandert der Startspielermarker zum nächsten Spieler links und alle Spieler nehmen ihre Aktionskarten wieder auf die Hand.

Gebäude Roter Patrizier



Die 3 Gebäudeplättchen Roter Patrizier liegen auf der Rundenleiste. Im Spiel zu viert kommen sie am Ende von Runde 2 ins Spiel; im Spiel zu zweit oder dritt kommen sie am Ende von Runde 3 ins Spiel. Zum entsprechenden Zeitpunkt mischt ihr die Plättchen und legt je 1 an das Ende jeder Reihe des Rathausstableaus. (Im Gegensatz zu anderen Plättchen sind sie nicht in einem Stapel gruppiert.) Sie sind jetzt verfügbar.



Ereigniskarte

Ereigniskarten werden immer in Spielen mit nur 2 Spielern verwendet. Sie sind optional in Spielen mit 3 oder 4 Spielern. Das Ereignis der aktuellen Runde gibt an, wann sein Effekt eintritt. Üblicherweise wird dies beim Rundenende sein.



Einige Ereignisse erhöhen die Zahl des Bevölkerungs- oder des Erz-Decks. Das passiert beim Rundenende, vor den Steuern und vor der Patrizierwertung.



Bei der Vorbereitung einer neuen Runde deckt ihr die neue Ereigniskarte auf. Wenn das Ereignis der neuen Runde die Steuern erhöht, rückt den Steueranzeiger beim Aufdecken der Karte vor.

Patrizierwertung

Am Ende jeder der letzten 3 Runden – nach den Steuern – verteilen die Patrizier im Stadtrat Punkte an alle Spieler.



Für jedes Gebäude in deinem Besitz erhältst du 1 Punkt pro angrenzendem Öffentlichen Gebäude. (Multipliziere dies mit der Anzahl der Grünen Patrizier.)



Dieser Spieler erhält 4 Punkte für jeden Grünen Patrizier im Stadtrat.



Für jedes Paar Pelikanwappen, das du **verwendet** hast, erhältst du 3 Punkte. (Benutzte Plättchen zählen, durch 2 teilen, abrunden und dann mit der Anzahl der Silbernen Patrizier multiplizieren.)



Wenn du mindestens 1 Bergwerk in jeder Reihe der Bergwerke hast, erhältst du 2 Punkte. Hast du mindestens 2 in jeder Reihe, bekommst du 4 Punkte! (Multipliziere dies mit der Anzahl der Gelben Patrizier.)



Für jede Spalte deines Spielertableaus, in der alle Häuser entfernt wurden, erhältst du 3 Punkte. (Multipliziere dies mit der Anzahl der Roten Patrizier.)

Spielende

Ein Spiel zu viert endet nach 5 Runden, ein Spiel zu zweit oder dritt nach 6 Runden. Ihr habt während des Spiels eine bestimmte Anzahl von Punkten gesammelt, aber jetzt ist es an der Zeit, die Ergebnisse eurer langfristigen Strategien zu bewerten.

Schlusswertung



Kutná Hora

Geht durch die Stadt – Gebäude für Gebäude – und gebt dem Besitzer jedes Gebäudes **1 Punkt pro passendem Symbolpunkt** auf einem angrenzenden Gebäude oder einer Seite des Spielplans. (Kippt das Haus auf jedem Gildengebäude nach der Auswertung um, damit man sieht, welche Gebäude bereits gewertet wurden.)



Bergwerke

Wertet jede Reihe Bergwerke einzeln. Ermittelt die Gesamtzahl der Sterne einer Reihe. Sie bestimmt, wie viel die Reihe gemäß der Angabe auf dem Tableau wert ist. Gebt dann jedem Spieler Punkte entsprechend seiner Platzierung (gemäß der Anzahl Sterne, die er beigetragen hat). Siehe das Beispiel unten.

Spieler, die keine Sterne haben, erhalten keine Punkte, auch wenn sie ein Bergwerk in der Reihe besitzen. Spieler, die denselben Platz erringen, erhalten den vollen Wert der Platzierung. Wenn zum Beispiel zwei Spieler auf dem zweiten und dritten Platz gleichauf liegen, erhalten beide die volle Punktzahl für den zweiten Platz, aber der nächste Platz wird übersprungen und niemand erhält Punkte hierfür.



Die Sägemühle von Blau passt zu den roten und gelben Symbolpunkten. Blau erhält also 6 Punkte – 3 vom Öffentlichen Gebäude oben, 1 vom Gebäude rechts, 1 vom Gebäude unten und 1 vom Dorf am Rand des Spielfelds.



Dies ist eine 6-Sterne-Reihe. Laut Tableau sind 6-Sterne-Reihen 3/2/1 Punkte wert. Violett und Blau haben die meisten Sterne beigetragen. Sie erhalten daher jeweils 3 Punkte. Niemand erhält die Punkte für den zweiten Platz. Grün erhält 1 Punkt für den dritten Platz. Orange hat keine Sterne und kann nicht punkten, egal wie viele andere Spieler in der Reihe sind.



Einkommen

Berechnet euer Einkommen entsprechend dem endgültigen Stand eurer Produktion und der aktuellen Preise am Ende des Spiels. Teilt diese Zahl durch 10 (abgerundet) und erzielt entsprechend viele Punkte. Ist dein Einkommen beispielsweise 48, erhältst du 4 Punkte.



Reputation

Einige Spieler können je nach der endgültigen Position ihrer Marker auf ihren Reputationsleisten Punkte erhalten oder verlieren.



Extras

Erhalte 1 Punkt pro Gebäudeplättchen auf einem Platz deines Tableaus, pro beanspruchtem Grundstück, das du nicht bebaut hast, und pro ungenutztem Pelikanwappen.

Gewinnen

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.
Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Groschen übrig hat. Herrscht weiterhin Gleichstand, entscheidet ein Lanzenstechen (es sei denn, die Spieler einigen sich auf ein Unentschieden).

KIRCHEN

Für einen Europäer des Mittelalters war die Kirche der Mittelpunkt des täglichen Lebens. Vor allem Bergleute waren sich bewusst, dass sie jeden Tag der Gnade einer höheren Macht ausgeliefert waren. Die ersten Kapellen bestanden aus dem Holz des Umlandes der Bergwerke. Doch als die Stadt wuchs, begannen die Einwohner, Kirchen aus Stein zu errichten. Viele stehen heute noch.

HOHE KIRCHE DER JUNGFAU MARIA



Die „Hohe“ oder „Obere“ Kirche der Jungfrau Maria wurde so genannt, weil sie höher auf dem Hügel lag als die andere Marienkirche der Stadt.

Der Bau wurde von den Bergarbeitern von Kutná Hora finanziert, und das Kirchenschiff wurde in der gleichen Höhe wie die Seitenschiffe gebaut. Folglich fiel das Licht auf alle Gottesdienstbesucher gleichermaßen – im Gegensatz zu anderen Kirchen dieser Zeit, in denen einige im Licht beten konnten und andere von geringerem Rang in den Schatten verwiesen wurden.

Das Gleichheitsethos der Geistlichen war jedoch nicht umfassend. Wichtige Bürger, die in den umliegenden Häusern wohnten, hatten spezielle Gänge, die direkt ins Gebäude führten, sodass sie die Gottesdienste besuchen konnten, ohne sich schlechtem Wetter oder schmutzigen Straßen auszusetzen.

MUTTERGOTTESKIRCHE

Die andere Kirche der Jungfrau Maria war bekannt als die Kirche „aus dem Kehricht“. Die Legende besagt, dass jeden Tag das Kopfsteinpflaster des Erzmarktes gekehrt wurde und das Silber im Kehricht gesammelt wurde, sodass schließlich genug Silberstaub vorhanden war, um den Bau der Kirche zu finanzieren.

Warum wurden die beiden wichtigsten Kirchen von Kutná Hora als Marienkirche bezeichnet? Maria war die Schutzpatronin der Basilika der nahe gelegenen Abtei Sedlec. Auf diese Weise unterstrich der Abt, dass die neue Stadt zu seinem kirchlichen Herrschaftsbereich gehörte.



DOM DER HL. BARBARA



Der eigentliche Name dieses Gebäudes ist Kirche der Hl. Barbara. Die Gilde der Schriftgelehrten gründete 1388 eine Corpus-Christi-Bruderschaft, um diese prächtige Kirche zu errichten.



Das Wappensymbol der Bruderschaft ist unbekannt, aber das Pelikansymbol auf der Kirche deutet darauf hin, dass unsere Vermutung stimmen könnte. Man glaubte, dass der Pelikan seine Brust durchbohrt, um seine Jungen mit seinem Blut zu ernähren, und so symbolisierte er für die Europäer des Mittelalters Jesus Christus und sein Opfer.

Da die Abtei Sedlec die Gerichtsbarkeit über alle Kirchen in Kutná Hora beanspruchte, baute die Bruderschaft die Kirche der Hl. Barbara außerhalb der Stadtmauern. Sie waren nicht durch Nachbargebäude eingeschränkt, was sie dazu ermutigte, ein Gebäude im Stil einer Kathedrale in großem Maßstab zu planen. Wie üblich dauerte der Bau Jahrhunderte und wurde nie in dem Umfang vollendet, den sich die Gründer vorgestellt hatten.

Um 1400 wurde die Kirche der Hl. Barbara bereits genutzt, obwohl die Mauern nur halb gebaut waren und die Decke nur aus einer Plane bestand. Für den Europäer des Mittelalters war durchaus üblich, die Messe in einer Baustelle zu besuchen.

Wie die eigentliche Kirche steht auch der Dom der Hl. Barbara-Kirche in unserem Spiel außerhalb der Stadtmauern und hat keine Frist für die Fertigstellung. Schafft ihr es, das Dach vor dem Spielende zu errichten, oder wird die Gemeinde das gesamte Spiel unter einer Plane verbringen? Es liegt bei euch.

Anhang

Regelauffrischung

- Du kannst deine verfügbaren Bergleute nur als ersten Schritt einer Bergwerk-Aktion auffüllen, bevor du das Bergwerk platzierst, nicht danach.
- Wenn du versuchst, ein Bergwerkplättchen zu ziehen und es keins mehr gibt, mischst du den gesamten Ablagestapel und bildest einen neuen Stapel. (Die 3 Sätze Plättchen werden also vermischt.)
- Ein Bergwerk wirkt sich weder auf die Kosten eines darüber liegenden Felds aus, noch gewährt es Zugang zu diesem Feld.
- Die Stufe der Bergwerkstechnologie steigt nur, wenn ein Spieler ein Gildengebäude der Bergleute baut.
- Du darfst kein Gildengebäude-Plättchen einer Gilde nehmen, der du nicht angehörst.
- Deine Produktion kann auf über 10 steigen. Lass deinen Stein auf dem 10er Feld stehen und verwende einen deiner zusätzlichen Steine, um die Produktion über 10 anzuzeigen.
- Der Hauseffekt, der es erlaubt, ein Gebäudeplättchen kostenlos zu nehmen, gilt nur für Öffentliche Gebäude.

Sonderfälle

SPIELMATERIAL GEHT AUS

Das Material auf deinem Tableau ist begrenzt. Wenn eine Aktion einen Grundstückstein, ein Haus oder einen Bergmann benötigt, die man nicht hat, wird die gesamte Aktion wirkungslos durchgeführt. Die Patriziermarker sind auf 3 Stück pro Farbe begrenzt. Sollte ein Effekt einen Patriziermarker bewegen, der nicht verfügbar ist, ignoriere diesen Teil. Pelikanwappen und Groschen sind nicht begrenzt. Sollten sie euch ausgehen, nehmt einen Ersatz.

AKTIONEN IGNORIEREN UND EFFEKTE DER HL. BARBARA

Wann immer du eine Aktion ausführst, kannst du wählen, dass sie keinen Effekt haben soll. Du kannst zum Beispiel eine Karte als deine Aktion ausspielen und ankündigen, dass sie wirkungslos sein soll. Du kannst die Baurechte-Aktion Öffentliches Gebäude einer Hausminiatur ignorieren und trotzdem die Punkte erhalten, die sie ggf. bietet. Du kannst eine Aktion Hl. Barbara spielen und den mittleren Effekt des Plättchens ignorieren. Diese letzte Regel gilt auch für Effekte in der Mitte, die keine Aktionen sind. Wenn du zum Beispiel das Plättchen 6 ausführst, kannst du den Patrizier-Effekt ignorieren und lediglich die 2 Punkte erhalten. Bei Plättchen 3 musst du 1 Reputation verlieren, aber du kannst dich dafür entscheiden, kein Haus zu entfernen (und daher die Produktion nicht zu erhöhen).

REGELUNGEN BEI BERGWERKEN

Du darfst den vollen Preis bezahlen, um nur 1 Bergmann zu deinen verfügbaren Bergleuten hinzuzufügen. Nachdem du dir deine Auswahl an Bergwerken angesehen hast, darfst du sie alle ablegen und kein Bergwerk bauen. Gleichermaßen kannst du, wenn du eine Bergwerkstechnologie als Bergwerk platzieren würdest, sie stattdessen aus dem Spiel nehmen.

BEGRENZUNGEN

Die Steuern können 25 nicht übersteigen. Wenn das Bevölkerungs- oder Erz-Deck seine höchste Karte erreicht, ignoriert ihr Effekte, die es weiter erhöhen wollen.

Credits

ONDŘEJ BYSTRŮŇ ♦ PETR ČÁSLAVA ♦ PAVEL JAROSCH

ENTWICKLERTEAM: Tomáš „Uhlík“ Uhlíř
Emil Jenerál
Jakub Uhlíř
Vít Vodička
Adam Španěl

GRAFIK-DESIGN: Radek „RBX“ Boxan

ILLUSTRATION: Milan Vavroň
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák
Dávid Jablonoušský

TRAILER & 3D-ELEMENTE: Radim „Finder“ Pech
Roman Bednář

FOTOS VON KUTNÁ HORA: Josef Čáslava

PRODUKTION: Vít Vodička

SPIELREGELAUTOR: Jason Holt

PROJEKTMANAGEMENT: Jan „Zvonda“ Zvoniček

PROJEKTÜBERWACHUNG: Petr Murmak

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG: Michael Kröhnert

REDAKTION: Sabine Machaczek, Roland Goslar

BESONDERER DANK AN: Heiko Eller-Bilz, Stanislav Kubeš,
Dirk Nielsen, Sören Textor

Ondřej: Meiner Mutter gewidmet, die die Idee zu diesem Spiel hatte, und meiner Frau Katya, die mir in den Jahren der Entwicklung sehr geholfen hat. Vor allem für all die schönen Illustrationen, die sie für den Prototyp geschaffen hat. Danke dir.

Petr: Ich möchte dieses Spiel meinem Vater widmen, der mit großem Können viele beeindruckende Fotos von Kutná Hora gemacht hat. Und an Charles und Sandy, die ich leider allein in der Stadt zurückgelassen habe. Versprochen: Das nächste Mal werde ich ein besserer Reiseführer sein.

Besonderer Dank an:

Jirka Paloch, seit den frühesten Versionen der engagierteste Tester und Unterstützer. **Maria Vershinina**, für die Diskussionen über Mathematik und Psychologie, die wir während der Tests geführt haben. ♦ **Tschechisches Silbermuseum**, für deren Zeit und Geduld bei der Beantwortung unserer Fragen. ♦ **Emil Jenerál**, weil er der beste Werbebotschafter für das Spiel ist. ♦ **Radek „RBX“ Boxan**, insbesondere dafür, dass er sich gegen die landläufige Meinung gestellt hat. ♦ **Jason Holt**, für alle leidenschaftlichen historischen Diskussionen, die wir hatten. ♦ **Jakub Politzer**, der uns geholfen hat, unsere Vision für die visuelle Umsetzung zu verwirklichen. ♦ **Kuba „Professor“ Kutil** für seine Unterstützung zur rechten Zeit. ♦ **Daniele Tascini** für den Rat, was Spieler wirklich wollen. ♦ **Kuba Uhlíř** für die scheinbar unsichtbare Arbeit, die er bei der gesamten Organisation leistet. ♦ **Tomáš „Uhlík“ Uhlíř** und **Vít Vodička** für all die Wochen, die wir gemeinsam mit dem Abgleich von Tabellenkalkulationen verbracht haben. **Milan Vavroň** für seine Fähigkeit, mit all den Meinungen umzugehen und gleichzeitig fantastische Kunst zu erschaffen. ♦ **Jan „Zvonda“ Zvoniček** dafür, dass er die Ruhe bewahrt hat, während alle anderen ausflippten. ♦ **Adam Španěl**, für alle Ideen, die er mir zur Planung von Bergbauarbeiten gegeben hat. ♦ **Familie und Freunde**, die die ganze Zeit an uns geglaubt haben.

Vielen Dank an das gesamte CGE-Team für die Übernahme unseres Spiels und die unermüdete Arbeit bei Vorbereitung und Promotion des Spiels.













Die engagiertesten Tester von CGE und verschiedenen Spieltest-Events:

David Nedvídek, Iva Nedvídková, Honza Bartoš, Zuzana Zadržilová, Tomáš Zadržil, Jana Mikulová, Klára Nedvídková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Paulína Hornová, Zdeňka Čermáková, Martin „Intos“ Sedmera, der ganze District 5, Ruda Malý, Petr „Peca“ Palička, Jelle Seruranckx, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří „Růžmen“ Růžicka, Pavel „Geld spielt keine Rolle“ Češka, Ondřej Černoch, Petr „Pitrs“ Horáček, Petr „Youda“ Plašil, Milan „Ozzy“ Zborník, Michal Ringer, Michaela Macková, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Červeňanská, Miloš Procházka, Iuan „Eklp“ Dostál, Diana Lafférsouá.




© Czech Games Edition
Oktober 2023
www.CzechGames.de



Effekte der Bergwerke und Gebäude

-  Erhöhe deine Produktion der gezeigten Ressource um den angegebenen Wert.
-  Schiebe den angegebenen Ressourcenanzeiger 1 Raste nach rechts.
-  Nimm das oberste Bergwerkstechnologie-Plättchen und spiele es, als ob es ein kostenloses Bergwerk wäre (inklusive kostenlosem Bergmann).
-  Erhöhe die Zahl des Erz-Decks um den angegebenen Wert.
-  Erhöhe die Zahl des Bevölkerungs-Decks um den angegebenen Wert.
-  Erhalte die angegebenen Punkte sofort.
-  Erhalte den angegebenen Wert an Reputation.
-  Nimm die angegebene Zahl Pelikanwappen. Lege sie mit der violetten Seite nach oben, bis du sie verwendest.
-  Erhöhe die Steuern um den angegebenen Wert.
-  Lege den angezeigten Patriziermarker aus dem Vorrat in den Patrizierfundus.
-  Entferne 1 Haus von deinem Tableau. (Es muss das Haus ganz links in seiner Reihe sein. Ignoriere dessen Effekt.)
-  Drehe das aktuelle Plättchen Hl. Barbara um. Wenn darauf eine Steuer angegeben ist, addiere diese zum aktuellen Steuerwert. (Wenn alle 11 Plättchen bereits gebaut wurden, hat das keinen Effekt.)

Wirtschaftliche Anpassungen

-  **4*** Eine Zahl mit Stern bedeutet, dass sie sich gerade geändert hat.
-  Die Stadt errichtet ein Gildengebäude. Wirf das oberste Plättchen des entsprechenden Gildenstapels ab und schiebe den Anzeiger 1 Raste nach rechts. *(Alle Details auf Seite 15.)*
-  Neue Gebäude, die diese Ressource produzieren, dürfen derzeit nicht gebaut werden.
-  Drehe das Deck um.

Hl. Barbara



1. Erhalte 2 Reputation.
2. Erhalte 1 Reputation. Führe eine Baurechte-Aktion aus, aber zahle nichts für das Nehmen des Gebäudeplättchens.
3. Verliere 1 Reputation. Wähle eine Gilde auf deinem Tableau und entferne das Haus ganz links dieser Gilde von deinem Tableau, um die Produktion dieser Ressource um 2 zu erhöhen. (Du erhältst den Vorteil des Hauseffekts aber nicht.)
4. Erhalte 1 Reputation. Führe eine Grundstück-Aktion aus. Du zahlst nichts für das Grundstück und bist nicht verpflichtet, einen Platz neben einem Gebäude zu beanspruchen.
5. Verliere 2 Reputation. Dann führe 2 Einkommen-Aktionen aus. (Das heißt, du erhältst zweimal Einkommen und hast 2 Optionen, einen Patrizier in den Stadtrat zu bringen.)
6. Erhalte 2 Punkte. Nimm einen Patriziermarker aus dem Vorrat (nicht aus dem Fundus) und lege ihn auf sein Feld im Stadtrat.
7. Erhalte für jedes deiner Gebäude 1 Reputation pro angrenzendem Öffentlichem Gebäude.
8. Erhalte 1 Punkt. Führe eine Gebäude-Aktion aus, aber zahle 0 Holz für den Bau.
9. Führe 2 Bergwerk-Aktionen aus. Du zahlst 0 Holz für den Bau. Markiere die Bergwerke mit ungenutzten Bergleuten, die rechts von deinen verfügbaren Bergleuten stehen. (Du darfst die verfügbaren Bergleute verwenden, wenn rechts davon keine mehr sind.)
10. Wähle 1 deiner Gebäude und erhalte 1 Punkt für jeden passenden Symbolpunkt auf einem angrenzenden Gebäude oder dem Rand des Spielfelds. (Wie bei der Schlusswertung, aber nur für 1 deiner Gebäude.)
11. Erhalte 5 Punkte und drehe das Plättchen um. Von nun an erhält jeder, der die Aktion Hl. Barbara durchführt, 2 Reputation.