

# Ohne Furcht und Adel

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 befreien 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

- 1. Die 8 Charakterkarten** (dunkle Kartenrückseite) werden als verdeckter Kartenstapel in die Mitte des Tisches gelegt.



- 2. Die 65 Bauwerkarten** (12x **Gelb**, 11x **Blau**, 20x **Grün**, 11x **Rot** und 11x **Violett**) (helle Rückseite) werden gut gemischt und als verdeckter Kartenstapel in die Mitte des Tisches gelegt.



- 5. Der älteste Spieler** wird in der ersten Runde zum König ernannt und stellt als Zeichen seiner Würde die **Königsfigur** vor sich auf.



Das Spiel kann beginnen, wie unten beschrieben.

- 4. Jeder Spieler** nimmt sich eine der **7 Übersichtskarten**.



- 3. Die 30 Goldstücke** werden in die Tischmitte gelegt.



Jeder Spieler nimmt sich **2 Goldstücke**.



- Die 15 Aktionskarten (weiß)** Wird mit der Variante gespielt, werden die 15 Aktionskarten vor Spielbeginn in den Stapel mit den Bauwerkarten eingemischt.

Jeder Spieler nimmt sich **4 Karten von diesem Stapel**.

## Ziel des Spiels

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 Nutzen zu machen.

## Die Karten

**1. Die 8 Charakterkarten**  
Jeder der acht Charakterkarten bietet besondere Eigenschaften, die später erklärt werden.



**2. Die 65 Bauwerkarten**

Ziel des Spiels ist es, Bauwerkarten auszulegen, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Eine Bauwerkarte kostet Geld und bringt Punkte.

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



Jede Bauwerkarte ist einer bestimmten **Farbe** zugeordnet:

- Gelb** - Vorteile für den König
- Blau** - Vorteile für den Prediger
- Grün** - Vorteile für den Händler
- 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.

## Ablauf einer Runde

Der König ist Startspieler. Er mischt die Charakterkarten und legt je nach Spielerzahl 0-2 Karten offen in die Tischmitte.

Spielerzahl	2-3	4	5	6-7
Offene Karten	0	2	1	0

(Befindet sich die Charakterkarte „König“ unter den offenen Karten, wird sie wieder untergemischt und an ihrer Stelle eine andere Karte aufgedeckt.)

Dann sieht er sich die oberste Karte vom Stapel an und legt diese verdeckt daneben. Die restlichen Karten sieht sich der König an und wählt eine davon 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.

Änderungen bei unterschiedlichen Spielerzahlen:

**2 Spieler:** Der König (Spieler A) mischt die 8 Charakterkarten. Er sieht sich die oberste Karte an und legt diese verdeckt in die Tischmitte. Aus den restlichen 7 Karten wählt er sich eine aus und gibt 6 Karten an seinen Mitspieler (Spieler B) weiter. B wählt 1 Karte davon für sich und eine weitere, die er verdeckt in die Tischmitte legt. B gibt die übrigen 4 Karten zurück an A. A wählt wieder 1 Karte für sich und eine weitere, die er in die Tischmitte legt. A gibt die restlichen 2 Karten an B, der sich nochmals 1 Karte behält und die letzte Karte verdeckt in die Tischmitte legt. Beide Spieler haben nun 2 Charaktere.

**3 Spieler:** Der König (Spieler A) mischt die 8 Charakterkarten. Er sieht sich die oberste Karte an und legt diese verdeckt in die Tischmitte. Aus den restlichen 7 Karten wählt er sich eine aus und gibt 6 Karten an Spieler B weiter. B wählt 1 Karte davon und gibt die übrigen 5 Karten an Spieler C. C wählt 1 Karte und gibt 4 Karten an A usw. Zuletzt bekommt C 2 Karten von denen er 1 Karte behält und die letzte Karte verdeckt in die Tischmitte legt. Alle 3 Spieler haben nun 2 Charaktere.

**7 Spieler:** Bei 7 Spielern erhält der Letzte nur 1 Karte von seinem rechten Nachbarn. Er nimmt nun die vom König zu Beginn verdeckt abgelegte Karte hinzu. Aus diesen beiden Karten 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. Danach legt er seine Charakterkarte in die Tischmitte. 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.

Haben alle Spieler ihre Züge gemacht und die Charakterkarten zurück in die Tischmitte gelegt, beginnt eine neue Runde.

## Ablauf eines Charakterzuges

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

- Einkommen:** Er nimmt sich 2 Goldstücke **oder** er nimmt sich 2 Bauwerkarten vom verdeckten Stapel, wählt eine davon aus und nimmt diese auf die Hand. Die andere Karte legt er auf den Ablagestapel.
- Bauaktion:** 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.
- Achtung:** Jedes Gebäude darf in einer Stadt nur einmal ausgelegt werden. Es darf also z.B. in einer Stadt in der bereits eine Taverne liegt, keine weitere Taverne ausgelegt werden.
- Charakteraktion:** Jederzeit während seines Zuges darf er seine Charaktereigenschaft einsetzen. Dies bedeutet, dass man sich für einen Zeitpunkt entscheiden muss, an dem man seine Eigenschaft einsetzt (siehe auch Beispiele am Ende der Beschreibung der Charakterkarten).

**Bei 2 und 3 Spielern** hat jeder Spieler 2 Charaktere und ist somit 2mal pro Runde am Zug. Die Spieler können dies taktisch nutzen, indem sie etwa die Einnahmen des ersten Charakters sparen, um mit dem nächsten ein teures Bauwerk zu errichten.

## Spielende & Sieger

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

- Alle Punkte aller Bauwerkarten in seiner Stadt.
- 3 Punkte, wenn der Spieler Bauwerkarten in allen 5 unterschiedlichen Farben ausliegen hat.
- 4 Punkte für denjenigen Spieler, der zuerst 8 Bauwerkarten ausliegen hat.
- 2 Punkte für diejenigen Spieler, die ebenfalls 8 Bauwerkarten ausliegen.
- 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 Bauwerkarten erzielen kann.

## Die 8 Charakterkarten



### 1) Meuchler

Er benennt einen Charakter, den er in dieser Runde meucheln will. Wird der ausgewählte Charakter 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. Der Händler meldet sich nicht, wenn er aufgerufen wird und führt keinen Zug aus.*



### 2) Dieb

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

Wird der ausgewählte Charakter 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 zu Beginn seines Zuges dem Dieb seinen gesamten Vorrat an Goldstücken übergeben.*

Gold, das der bestohlene Charakter im Laufe seines Zuges erhält, darf er behalten. 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, siehe auch Beispiel 3.), **oder**

– eine beliebige Anzahl Handkarten auf den offenen

Ablagestapel legen und die gleiche Anzahl Bauwerkkarten nachziehen.



### 4) König

Er erhält die Königsfigur und übernimmt folgende Rechte und Pflichten:

Rechte: Er ist in der nächsten Runde Startspieler und sucht als erster einen Charakter aus.

Pflichten: Solange die Königsfigur vor ihm steht, ruft er die 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 gemeichelt wurde), bleibt der bisherige König im Amt und übernimmt auch weiter dessen Aufgaben.

Sonderfälle:

- Wird der König gemeichelt, bleibt der amtierende König bis zum Ende der Runde im Amt. Zu Beginn der nächsten Runde wechselt die Königsfigur zum in der Runde zuvor gemeichelten König.
- Ist die Königsfigur 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 2 zusätzliche 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 gemeichelten 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: 0 Goldstücke, 1 „Kontor“ auf der Hand und (unter weiteren Bauwerken) 2 grüne Bauwerke ausliegen. Er spielt in dieser Reihenfolge: Er nimmt 1 Gold (Eigenschaft des Händlers) + 2 Gold (Einkommen). Dann legt er für 3 Gold das Kontor aus. Zuletzt kassiert er für die nun 3 grünen Bauwerke in seiner Stadt 3 Gold.
- Oder er spielt in dieser Reihenfolge: Er nimmt 1 Gold (Eigenschaft des Händlers) + 2 Gold (für seine 2 grünen Gebäude) + 1 Karte (Einkommen). Dann legt er für 3 Gold das Kontor aus. Somit hätte er am Schluß kein Gold aber 1 Karte auf der Hand.
- Der Magier hat zu Beginn seines Zuges: 2 Goldstücke und 1 Schloss auf der Hand. Er nimmt 2 Gold (Einkommen) und legt für 4 Gold das Schloss aus. Dann tauscht er seine kompletten Handkarten (0 Karten!) mit den Handkarten eines Mitspielers (z.B. 3 Karten). Am Ende seines Zuges hat der Magier also 3 Handkarten, der Mitspieler 0 Karten.

## Variante: Aktionskarten

Die 15 Aktionskarten werden vor Spielbeginn in den Stapel mit den Bauwerkkarten eingemischt. Die Spieler können also Aktionskarten auf die Hand bekommen, wann immer sie Karten vom verdeckten Stapel nachziehen (z.B. beim Einkommen). Die Spieler nehmen die Aktionskarten zunächst, wie ihre Bauwerkkarten, auf die Hand.

Zusätzlich zu den üblichen Aktionen (Einkommen, Bauaktion und Charakteraktion) darf ein Spieler pro Zug 1 Aktionskarte aus seiner Hand ausspielen. Wenn nicht anders angegeben darf der Spieler die Aktionskarte zu einem beliebigen Zeitpunkt in seinem Zug ausspielen. Nach dem Ausspielen führt der Spieler die angegebene Aktion aus und legt die Karte dann auf den Ablagestapel, wenn nicht anders angegeben.

Für jede Aktionskarte, die ein Spieler bei Spielende noch auf der Hand hat, erhält er 1 Punkt.



**Zirkuszelt (3):** Diese Karte legt der Spieler offen vor sich ab, wie eine Bauwerkkarte. Dies ist keine Bauaktion. Das Zirkuszelt bleibt bis zum Spielende vor dem Spieler liegen. Es gilt für die Spielendebedingung und für die Wertung als eines der 8 Gebäude. Das Zirkuszelt hat keine Kosten, keine Punkte und keine Farbe. Ein Spieler darf mehrere Zirkuszelte vor sich auslegen (jedoch immer nur eines pro Zug). Die Karte kann nicht vom Söldner zerstört werden.



**Kassenwagen (3):** Diese Karte legt der Spieler zunächst offen vor sich aus. Jeder Mitspieler kann in seinem Zug einmal eines seiner Goldstücke auf diese Karte legen und dafür 2 Karten vom verdeckten Stapel nehmen und eine davon behalten (wie beim Einkommen). Direkt nachdem ein Mitspieler Gold auf die Karte gelegt hat **und auch nur dann**, darf der Besitzer des Kassenwagens die Karte auf den Ablagestapel legen und sich alle darauf gesammelten Goldstücke nehmen. Der Spieler, vor dem der Kassenwagen liegt, darf selbst kein Geld darauf legen. (Liegt der Kassenwagen bei Spielende noch vor dem Spieler, legt der Spieler die Karte ab und das darauf gesammelte Gold zurück in die Tischmitte.)



**Akrobatin (1):** Wird der König aufgerufen und meldet sich nicht (z.B. weil kein Spieler die Karte gewählt hat, oder der König gemeichelt wurde) darf ein Spieler die Akrobatin aus seiner Hand ausspielen. Der Spieler nimmt sich die Königsfigur und übernimmt die Rolle des Königs, d.h. er ruft die Charaktere auf und darf zu Beginn der Runde als Erster eine Charakter wählen. Der Spieler behält die Königsfigur, bis ein anderer Spieler als König aufgerufen wird oder eine Akrobatin ausspielt.



**Wahrsagerin (2):** Der Spieler darf sich die Handkarten eines Mitspielers ansehen und sich eine dieser Handkarten nehmen.



**Rasputin (2):** Wird ein gemeichelter Charakter aufgerufen, darf dessen Spieler Rasputin aus seiner Hand ausspielen. Er darf dann seinen Zug wie gewohnt ausführen.



**Direktor (2):** Der Spieler darf in seinem Zug bis zu 2 weitere Gebäudekarten auslegen. Der Direktor kann auch vom Baumeister ausgespielt werden, der dann bis zu 5 Gebäude in seinem Zug auslegen kann.



**Lebende Kanonenkugel (2):** Der Spieler darf (zusätzlich zu seiner regulären Bauaktion) ein Gebäude in seiner Stadt überbauen. Er legt also eine Gebäudekarte aus seiner Stadt auf den Ablagestapel und legt dafür eine Gebäudekarte, die mehr kostet, aus seiner Hand aus. Der Spieler bezahlt dafür nur die Differenz zwischen den beiden Karten.

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 Svello, Irène Villa, Alan Moon und den Teilnehmern seines 10. Gathering of friends.

Illustration: Julien Delval, Florence Magnin, Jean-Louis Mourié, Melanie Maier

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.



© 2012 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de oder  
per Post:  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15  
80809 München



Viele tolle  
**Mini-Erweiterungen** und **Accessoires**  
zu unseren Spielen findet Ihr günstig hier:  
[www.cundco.de](http://www.cundco.de)