



Stand: 04. Januar 2004

### Neue und modifizierte Regeln:

- Wiesen, die an den Fluss grenzen, bringen in der Endwertung dem/den Bauern einen Punkte mehr pro Stadt. Das Schwein bringt auf diesen Wiesen keine weiteren Punkte.
- Befindet sich auf einer Wiese ein Kloster, so ist dies in der Endabrechnung mit einem Siegpunkt für den/die Spieler mit den meisten Bauern zu bewerten.
- Eine Stadt aus nur zwei Teilen ist als Dorf zu bezeichnen und bringt dem Spieler mit der Rittermacht nur 2 statt 4 Punkte. Analog erhält ein Bauer in der Endwertung nur 2 Punkte, es sei denn, der Fluss oder ein Schwein werten das Dorf auf 3 Punkte auf. Ansonsten gelten für ein Dorf analog alle anderen Regeln, die sich auch auf eine Stadt beziehen.
- Eine Straße aus nur zwei Teilen ist als Feldweg zu bezeichnen und bringt dem Spieler des Wegelagerers nur einen statt 2 Punkte. Befindet sich ein Wirtshaus an dem Feldweg, zählt dieser drei Punkte. Ansonsten gelten für einen Feldweg analog alle anderen Regeln, die sich auch auf eine Straße beziehen.
- Setzt ein Spieler die **erste** Kathedrale in eine Stadt und hat er nicht die Rittermacht oder keine eigenen Ritter in dieser Stadt, so kann er einen Gefolgsmann auf die Kathedrale stellen und ihn als Bischof einsetzen. Er erhält dann für jeden bis dahin mit der Kathedrale verbundenen **Stadtteil** einen Punkt, kann den Bischof aber erst nach Fertigstellung der gesamten Stadt wieder zu sich zurücknehmen.
- Setzt ein Spieler das **erste** Wirtshaus an eine Straße und hat er nicht die meisten oder keine Wegelagerer auf dieser Straße, so kann er einen Gefolgsmann auf das Wirtshaus stellen und ihn als Wirt einsetzen. Er erhält dann für jedes bis dahin mit dem Wirtshaus verbundene Straßenstück einen Punkt, kann den Wirt aber erst nach Fertigstellung der gesamten Straße wieder zu sich zurücknehmen.
- Statt eine neue Karte zu ziehen, kann für die Zahlung eines Siegpunktes ein bereits eingesetzter Gefolgsmann auf der Karte, auf der er **bereits** steht, so verschoben werden, dass sich seine Bestimmung ändert. Dies ist jedoch nur möglich, solange der neue Bestimmungsort nicht schon durch eigene oder fremde Gefolgsleute besetzt ist. Ausgenommen sind Wirte, solange die zugehörige Straße noch nicht fertig ist. Bischöfe und Bauern können nicht verschoben werden.

- Statt eine neue Karte zu ziehen kann für die Zahlung von 3 Siegpunkten eine bereits ausgelegte Karte auf dem Spielfeld neu angelegt werden. Diese Karte darf jedoch weder zu einer mit Gefolgsleuten besetzten Örtlichkeit gehören, aus fertigen Straßen, Städten oder Klöstern stammen noch so weggenommen werden, dass andere Karten nicht mehr an mindestens einer Seite mit dem Spielfeld verbunden sind.
  
- Werden getrennte und mit Gefolgsleuten besetzte Wiesen-, Straßen- oder Stadtteile von einem Spieler miteinander verbunden, so kann dieser im Verhältnis 1:1 Gefolgsleute von Gegenspielern gefangen nehmen. Dazu nimmt er jeweils eine Spielfigur eines Gegenspielers sowie eine eignen Figuren vom Spielfeld (quasi zur Bewachung). Der Gefolgsmann des Gegenspielers kommt erst dann wieder in dessen persönlichen Besitz (und **nicht** auf die alte Position vor der Gefangennahme) zurück, wenn der andere Spieler seine Figur erneut als Gefolgsmann im Spiel einsetzt.  
Gefangene kann nur machen, wer nach Ausspielen der Verbindungskarte in der neu verbundenen Stadt, auf der Straße oder der Wiese mindestens genau so viele Gefolgsleute aufzuweisen hat wie der bis dahin dort am stärksten vertretene Gegenspieler.
  
- Ist ein Spieler mit seiner gerade gezogenen und noch nicht angelegten Karte unzufrieden, kann er diese einem Gegenspieler verkaufen. Dieser zahlt dann 2 seiner Siegpunkte, jedoch ohne dass diese dem verkaufenden Spieler gutgeschrieben werden. Der Verkäufer darf dann eine zweite Karte ziehen. Pro Zug darf nur **einmal** eine Karte verkauft werden, die Zweite muss angelegt werden, sofern möglich. Karten mit Wappen- und Warensymbolen kosten 3 Siegpunkte.
  
- Gefolgsleute können auf Straßenkreuzungen als Zöllner eingesetzt werden. Sie erhalten dann pro fertiger Straße, die von der Kreuzung abgeht, 2 Punkte. Straßen mit Wirtshäusern zählen 3 Punkte. Erst wenn alle abgehenden Straßen der Kreuzung zu Ende gebaut sind, kann der Zöllner wieder vom Spielfeld genommen werden.
  
- In der Abrechnung einer fertiggestellten Stadt werden die Punkte pro verbundenem Stadtteil gewertet und **nicht** pro Karte. So kann eine Karte mit mehreren getrennten Stadtteilen diese durch geschicktes Bauen in einer einzelnen Stadt zusammenfügen und dadurch entsprechend mehrfach zählen.
  
- Anstatt bei jedem Zug eine Karte verdeckt aufzunehmen, können zu Spielbeginn auch insgesamt drei Karten für alle Mitspieler offen ausgelegt werden. Für die Zahlung eines Siegpunktes kann dann eine dieser drei Karten gelegt werden. Das Austauschen einer bereits gezogenen verdeckten Karte mit einer offenen Karte ist nicht möglich. Erst am **Ende** eines jeden Spielzugs (bedenke Züge mit mehreren Karten) ist die Anzahl der offenen Karten wieder auf drei zu erhöhen.
  
- Anstatt bei jedem Zug eine Karte verdeckt aufzunehmen, können zu Spielbeginn auch

jedem Mitspieler drei eigene Karten zugewiesen werden, die nur er selber einsehen darf. Er kann dann entweder eine seiner drei Karten legen oder alternativ eine neue verdeckte Karte ziehen, die er dann auch anlegen muss, sofern möglich. Erst am **Ende** eines jeden Spielzugs (bedenke Züge mit mehreren Karten) ist die Anzahl der eigenen Karten wieder auf drei zu erhöhen.