

Die Unbezwingbare Stadt

Deutsche Übersetzung der Spielregeln



Alles was Sie wissen müssen,
steht in diesen Spielregeln;
wenn Sie jedoch noch mehr
Information benötigen oder
Fragen haben, besuchen Sie
bitte unsere Website:

www.thegamemaster.nl



oder mailen Sie uns:

info@thegamemaster.nl

Die Unbezwingbare Stadt



Einführung

Das ist Ihre Chance, als Großmeister eines Ritterordens die Bewohner einer Stadt vor Invasionen von Wikingern und anderen Bedrohungen zu beschützen und am Aufbau der Unbezwingbaren Stadt mitzuwirken.

Wir schreiben das Jahr 1069. Europa wird von Kriegen und Invasionen der Wikinger heimgesucht. Eine rasch um sich greifende Krankheit, der Schwarze Tod genannt, fordert schnell ihre Todesopfer. In dieser schweren Zeit gründen fünf starke Anführer, die *Großmeister*, die Ritterorden. Diese Orden haben einen großen Einfluss auf die Entwicklung Europas. Ihre weiten Kreuzzüge bringen eroberten Gebieten Wohlstand und Gedeihen. Der Schutz durch ihre mutigen *Ritter* und starke Verteidigungsanlagen sorgen für einen Aufschwung von Handel und Wirtschaft. In diesem frühen Mittelalter wird die Basis für *Die Unbezwingbare Stadt* gelegt. Dieses faszinierende strategische Spiel bietet Ihnen die Chance, an der Entwicklung einer kleinen Siedlung zu einer großen mittelalterlichen Stadt mitzuwirken. Erobern Sie strategisch günstig gelegene Gebiete. Gebäude mit hohen Erträgen helfen Ihnen bei der Entwicklung Ihres Stadtteils. Schaffe ich es als Erste(r), eine *Basilika* oder eine *Oper* zu bauen? Aber aufgepasst! Andere Großmeister spielen ein tückisches Spiel, wobei sie keine Mittel und Wege scheuen. Zeigen Sie ihnen, dass *Sie* der geborene Anführer sind, der die Bürger beschützt, feindliche Angriffe abwehrt und den größten Beitrag zum Wachstum der Stadt liefert und werden Sie... *König der Unbezwingbaren Stadt!*

Verfolgen Sie die richtige Strategie und gewinnen Sie!

Investieren Sie in strategisch günstig gelegene Gebiete und platzieren Sie Gebäude, um Erträge zu erwirtschaften. Verteilen Sie Ihre Interessen dabei umsichtig. Sie bauen Punkte auf, indem Sie Gebäude platzieren. Mit Prestigegebäuden wie der *Börse* oder dem *Rathaus* heimsen Sie z. B. 5 Punkte ein. Jedoch kann auch der Bau eines *Schweinestalles* oder einer *Getreidemühle* (beide 1 Punkt) eine strategisch und ökonomisch günstige Investition sein. Außerdem kann der Erwerb von einer oder mehreren *Großmächten* (in der strategischen Variante) gerade *die* Punkte einbringen, die Ihnen einen entscheidenden Vorsprung bescheren. Der Spieler mit dem größten Einfluss in der Stadt (in Punkten) gewinnt das Spiel. Abhängig von der Anzahl der Spieler müssen Sie die folgende Punktzahl erreichen, um dieses Spiel zu gewinnen:

5 Spieler: 20 Punkte
4 Spieler: 25 Punkte
3 Spieler: 30 Punkte

Sobald einer der Spieler diesen Stand (oder mehr) erreicht, gewinnt er das Spiel.

Sollte noch kein Gewinner feststehen, wenn das letzte Gebiet in Besitz genommen wird,

spielt man die Runde zu Ende. Der Spieler, der am Ende dieser Runde die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel. Bei einem gleichen Punktestand zählt die Anzahl der Gebiete mit. Bei gleicher Anzahl werden auch die Bausteine mitgezählt.

Spielmaterial

Übersicht Spielmaterial

1	rundes Spielbrett
68	Gebäudekarten
15	Ereigniskarten
30	Einflusskarten
4	Großmachtkarten (<i>strategische Variante</i>)
2	Handelskarten: 'Pfandhaus' und 'Freier Markt' (<i>strategische Variante</i>)
1	Informationskarte The Game Master
5	Großmeister in 5 Farben (große Holzscheiben)
125	Ritter in 5 Farben (5 x 25) (Holzstäbchen)
60	kleine Bausteine (Scheiben)
20	große Bausteine (Scheiben)

Erläuterung Spielmaterial

Spielbrett

Das Spielbrett umfasst 48 Gebiete um ein Zentrum. Nur auf diesen 48 Gebieten kann gebaut werden. Jedes Gebiet enthält 1 bis 8 Punkte, die angeben, wieviel Bausteine man bezahlen muss, um das Gebiet zu kaufen.

Rechts unter jedem Gebiet werden die Bonuserträge angezeigt: +1, +2 und +3.

Auf der Stadtmauer rund um die Stadt registriert man den Punktestand.

Bausteine

Die braunen hölzernen Bausteine sind *das* Tauschmittel in Der Unbezwingbaren Stadt. Damit kaufen Sie Gebiete, platzieren Sie Gebäude auf dem Spielbrett, verkaufen und kaufen Sie Gebäudekarten etc. ...

Der Wert eines großen Bausteins entspricht dem Wert von 5 kleinen Bausteinen.

Spielkarten und Symbole

Die Spielkarten unterscheiden sich durch Symbole auf der Rückseite:

- Gebäudekarten *und* Ereigniskarten erkennt man an einer Mauer auf der Rückseite. Auf der Vorderseite einer Gebäudekarte ist ein Gebäude abgebildet, eine Ereigniskarte enthält ausschließlich Text.
- Auf der Rückseite der Einflusskarten ist ein Schwert abgebildet.
- Die Großmachtkarten sind an einem Schild erkennbar.
- Auf der Rückseite der Handelskarten sind Goldstäbe abgebildet.

Gebäudekarten

Auf jeder Gebäudekarte sind 1 bis 5 Bausteine abgebildet, die den Wert der Gebäude angeben.

Es gibt 4 Kategorien von Gebäudekarten:

- **Bürgertum** (braun, 20x): diese Gebäude kann man überall bauen.
- **Gewerbe** (grün, 18x): dürfen nicht im innersten Ring gebaut werden, weil diese Arbeiten nicht in der Innenstadt verrichtet werden.
- **Städtische Gebäude** [violett, 16x]: dürfen nicht auf Wasser gebaut werden, weil die Gefahr von Überschwemmungen für diese kostbaren Gebäude zu groß ist.
- **Handel** (blau, 14x): Handelsgebäude *müssen* auf einem Gebiet mit einer Straße stehen, weil ansonsten das Verkehrsaufkommen zu gering ist.

Jede Gebäudekarte enthält Symbole mit einer besonderen Bedeutung:

- Das Symbol links oben gibt an, wo das Gebäude platziert werden kann oder eben nicht gebaut werden darf. Auf Gebäudekarten der Kategorie 'Bürgertum' steht links oben kein Symbol, weil man diese überall bauen darf.
- Die Buchstaben A, B und C rechts oben geben die historische Bauperiode an. Dies ist nur in der strategischen Variante von Bedeutung.

Die Unbezwingbare Stadt (Basisspiel)

Schneller Start für Anfänger:

Lesen Sie diese zwei Seiten und beginnen Sie danach sofort mit den Vorbereitungen. Sobald die Startgebiete gewählt sind, beginnt der Startspieler mit dem Umdrehen der Karte in der 1. Spielrunde

Ziel des Spieles

Erwerb von Punkten durch Platzieren von Gebäuden. Die Anzahl der Bausteine auf der Gebäudekarte ist der Wert eines Gebäudes in Punkten. Der Spieler, der als erster die benötigte Punktzahl erreicht, gewinnt! Eine Übersicht der zu erreichenden Punktzahl finden Sie unter 'Verfolgen Sie die richtige Strategie und gewinnen Sie!'

Vorbereitung

Im Basisspiel werden alle Spielmaterialien außer dem 'Freien Markt' und den 4 Großmachtkarten verwendet.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält seinen Großmeister und 25 Ritter.

Die Gebäude- und Einflusskarten werden gemischt, das 'Pfandhaus' wird offen ausgelegt.

Die Großmeister starten auf der Zugbrücke direkt vor Feld "1" der Punkteleiste auf der Stadtmauer. Jeder Spieler erhält 3 Gebäudekarten und 5 Bausteine.

Die restlichen Gebäudekarten und die Ereigniskarten werden zusammengelegt und gemischt. Zusammen bilden sie den verdeckten Zugstapel, der in die Mitte des Spielbrettes gelegt wird. Die Seite mit der Mauer weist dabei nach oben.

Startgebiete wählen

Bestimmen Sie den Startspieler, eventuell durch Auslosen. In jeder Spielrunde verläuft die Spielreihenfolge im Uhrzeigersinn. Nur bei der Auswahl der Startgebiete beginnt der letzte Spieler. Hierbei ist die *Reihenfolge umgekehrt*. Die Spieler wählen der Reihe nach und jeweils nur *ein* Gebiet und stellen einen Ritter auf dieses Gebiet, um zu zeigen, dass dies ihr Gebiet ist. Dies wird fortgesetzt, bis jeder Spieler *2 oder 3 Gebiete* hat, die zusammen nicht mehr als *10 Punkte wert* sind und *nicht an einander grenzen*.

Taktischer Tipp:

Denken Sie bei der Wahl der Startgebiete an die Einschränkungen bezüglich diverser Gebäude aus verschiedenen Kategorien an manchen Bauplätzen. Siehe Erläuterung bei 'Gebäude platzieren' oder

Schnellstart für Fortgeschrittene:

Lesen Sie die folgende Übersicht, um Ihre Erinnerung aufzufrischen. Geben Sie jedem Spieler 5 Bausteine und 3 Gebäudekarten. Wählen Sie gegen den Uhrzeigersinn bis zu 3 Gebiete mit einem Wert von maximal 10 Punkten. Der Startspieler zieht die

Kurze Spielverlauf-Übersicht:

1. Erträge und Ereignisse:

Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt Karten vom Zugstapel auf, bis eine Gebäudekarte erscheint. Die Karten werden allen gezeigt. Ein aufgedecktes Ereignis gilt für *alle Spieler*.
Gebäudekarte: Spieler mit einem Gebäude in derselben Farbe erhalten Erträge für **maximal ein Gebäude nach Wahl**. Der Ertrag (in Bausteinen) entspricht der Anzahl der Bausteine auf der Gebäudekarte, eventuell erhöht durch einen Gebietsbonus.
Wenn ein Städtisches Gebäude gezogen wird: Steuererhebung bei Spielern mit mehr als 5 Bausteinen, sodass vor Erhalt der Erträge maximal 5 Steine übrig bleiben.

2. Handeln und bauen

Der Spieler, der die Karte gedreht hat, behält diese und kann die darauf folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Handel mit Gebäudekarten: kaufen und verkaufen von Gebäudekarten
- Gebiete kaufen: angrenzend an eigenes Gebiet, maximal 2 pro Zug, Ritter platzieren
- Gebäude platzieren: auf eigenem Gebiet, maximal 2 pro Zug
- Einflusskarten dazukaufen: für 5 Bausteine pro Karte

3. Punkte und Einflusskarten

Der Zug endet sofort, nachdem der Spieler seine (Gebäude-)Punkte auf der Stadtmauer dazugerechnet hat. Wenn der Großmeisterstein auf eine rote Fläche kommt, darf der Spieler *eine Einflusskarte ziehen*. Dann ist sein Zug beendet und es beginnt der Spieler links von ihm bei

Erläuterung der Spielverlauf-Phasen

Phase 1

Erträge und Ereignisse

Ereigniskarte(n) gelten für alle Spieler. Es wird so lange gezogen, bis eine Gebäudekarte erscheint.

Jeder Spieler, der ein Gebäude in der Farbe, die aufgedeckt wurde, besitzt, wählt *ein Gebäude* dieser Farbe und erhält Bausteine im gleichen Wert der platzierten Gebäude, eventuell erhöht durch einen Bonusertrag des Gebietes (+1, +2 oder +3). Es ist nicht möglich, in *einem* Zug Erträge für mehrere Gebäude zu erhalten. Wenn ein Städtisches Gebäude gedreht wird, erhebt man Steuern: *vor* dem Erhalt der Erträge darf jeder Spieler maximal 5 Bausteine besitzen. Alles, was darüber hinausgeht, wird an die Bank abgegeben. Die Wirkung der Gebäudekarte(n) gilt für alle Spieler.

Phase 2

Handel mit Gebäudekarten

Während des eigenen Zuges kann ein Spieler mit dem Bankier mit Gebäudekarten handeln:

- Gebäudekarten verkaufen: wenn Sie eine Gebäudekarte **auf der Hand** halten und diese an das 'Pfandhaus' verkaufen, erhalten Sie die Hälfte des Wertes des Gebäudes, abgerundet, in Bausteinen vom Bankier. Die Gebäudekarte wird beim Pfandhaus offen aufgelegt.
- Gebäudekarten kaufen: Für 5 Bausteine können Sie eine Karte vom Pfandhaus kaufen, ungeachtet des Wertes der Gebäudekarte. Gegen Bezahlung von 5 Bausteinen kann

auch eine Gebäudekarte vom Zugstapel gezogen werden. Zieht man dabei zuerst ein Ereignis, wird dieses sofort ausgeführt.

Gebiete kaufen

(maximal 2 pro Zug)

- Für einen Ausbau müssen (neutrale) Gebiete gekauft werden. Die Punkte auf einem Gebiet (1 bis einschließlich 8) geben die Kosten in Bausteinen an. Wenn diese an den Bankier bezahlt wurden, platziert der Spieler einen Ritter als Beweis dafür, dass dies sein Eigentum ist. Sie können nur ein Gebiet kaufen, das an *eines Ihrer eigenen Gebiete grenzt*.
- Es kann vorkommen, dass nach dem Spielen einer Einflusskarte oder eines Ereignisses ein Spieler seinen Ritter aus einem Gebiet entfernen muss. Auf diesem verlassenen Gebiet kann noch ein Gebäude stehen. Um dieses neutrale Gebiet (und Gebäude) zu bekommen, müssen Sie nur den (Ankaufs-)Wert des Gebietes bezahlen; das Gebäude ist 'gratis'. Dieses Gebiet muss natürlich an *eines Ihrer eigenen Gebiete* grenzen.

Gebäude platzieren

(maximal 2 pro Zug)

- Neubau: ein Gebäude kann nur auf einem eigenem Gebiet gegen Bezahlung des Bauwerts des Gebäudes (1 bis einschließlich 5) an den Bankier gebaut werden. Auf jeder Gebäudekarte gibt ein Symbol an, wo das Gebäude gebaut werden kann.
- Wiederaufbau: wenn Sie wenige Erweiterungsmöglichkeiten haben, können Sie auch ein Gebäude auf Ihrem eigenen Gebiet gegen Bezahlung von 5 Bausteinen abreißen. Die Gebäudekarte wird abgelegt. Danach können Sie ein Gebäude (Karte) aus der Hand gegen Bezahlung der auf der Karte angegebenen Anzahl an Bausteinen auf diesem Gebiet bauen.
- Mauthaus: das Spielbrett zeigt 3 Straßen, die alle ins Zentrum führen. Pro Straße kann maximal *ein* Mauthaus gebaut werden.

Phase 3

Punktezahlung

Die Anzahl der auf den platzierten Gebäudekarten abgebildeten Bausteine entspricht im Basisspiel immer dem Punktestand auf der Mauer. Sie müssen also auch Punkte abgeben, wenn Sie ein Gebäude verlieren. Dabei bekommen Sie allerdings niemals eine Einflusskarte.

Einflusskarten (maximal 2 in Händen)

Sie erhalten eine Einflusskarte, wenn Ihr Großmeister am Ende Ihres Zuges genau auf ein rotes Feld kommt. Für 5 Bausteine können Sie auch eine Einflusskarte beim Bankier kaufen. Aber aufgepasst: Sie dürfen nur 2 Einflusskarten auf der Hand halten. Wenn Sie eine zusätzliche Einflusskarte ziehen oder kaufen und Sie haben dadurch 3 Karten, dürfen Sie selbst wählen, welche Sie ablegen. Einflusskarten können Sie nur während Ihres eigenen Zuges ausspielen, es sei denn, auf dem Kärtchen steht etwas anderes. Allerdings dürfen Sie selbst bestimmen, in welcher Phase Sie die Karte ausspielen. Sie dürfen *sogar* mit einer Einflusskarte beginnen.

Spielvarianten beim Basisspiel

Für 2 Spieler:

Wenn Sie Die Unbezwingbare Stadt zu zweit spielen, können Sie mit einer der folgenden Varianten das Spiel noch anregender gestalten:

- Jeder Spieler startet mit 5 Gebieten mit einem Gesamtwert von nicht mehr als 20 Punkten und erhält 5 Gebäudekarten und 10 Bausteine.
- Jeder Spieler wählt 2 Ritterorden, sodass Sie zusammen 4 Ritterorden erhalten; folgen Sie danach den Spielregeln für 4 Spieler.

Gleiche Chancen:

Vollständige letzte Spielrunde:

Um jedem Spieler gleiche Chancen einzuräumen, können Sie sich dafür entscheiden, die letzte Spielrunde ganz auszuspielen, sodass jeder gleich oft an der Reihe war. Sobald jemand die erforderliche Punktzahl erreicht hat, wird die laufende Runde zu Ende gespielt. Gewinner ist der Spieler, der am Ende dieser letzten vollständig

Ein Spiel-Beispiel (Basisspiel)

Mark (blau), Mareike (violett) und Peter (gelb) spielen Die Unbezwingbare Stadt. Mark ist nach einer ehrlichen Auslosung Startspieler. Die Spieler nehmen ihren Großmeister und die Ritter in ihrer Farbe. Die Großmeister werden auf die Zugbrücke vor Feld "1" gelegt. Jeder Spieler erhält 3 Gebäudekarten und 5 Bausteine. Die übriggebliebenen Gebäudekarten werden zusammen mit den Ereigniskarten gemischt und als verdeckter Zugstapel in die Mitte des Brettes gelegt. Die Einflusskarten werden gemischt und verdeckt neben dem Brett deponiert. Die Karte 'Pfandhaus' wird offen ausgelegt.

Peter ist der letzte Spieler und darf darum als erster ein Gebiet auswählen. Nachdem auch Mareike ein Gebiet ausgewählt hat, ist Mark am Zug.

Mark hat folgende Karten erhalten: Torhaus (Handel/3), Pferdestall (Bürgertum/1) und Aquädukt (Städtisches Gebäude/2). Er hält die Karten vor den anderen Spielern verborgen. Mark braucht ein Gebiet mit einer Straße, um später (während einer Spielrunde) ein Mauthaus bauen zu können. Deshalb wählt er ein Gebiet mit einer Straße für 5 Punkte. Das Gebiet bringt ihm zudem einen Ertragsbonus von +2 ein. Nachdem Peter und Mareike je ein zweites Gebiet gewählt haben, nimmt Mark ebenfalls ein zweites Gebiet (mit 3 Punkten) ein. Nachdem die anderen ein drittes Gebiet gewählt haben, wählt Mark ein Gebiet mit 2 Punkten: insgesamt 10 Punkte. Mark hätte auch 2 Gebiete einnehmen oder weniger als 10 Punkte verbrauchen können.

Mark zieht eine Karte vom Zugstapel und zeigt sie den anderen Spielern. Es ist eine Bürgerwohnung (Bürgertum). Es fallen keine Erträge an, weil noch niemand ein Gebäude aufgestellt hat. Mark nimmt die Karte auf die Hand. Gegen Bezahlung von 3 Bausteinen baut er sein Mauthaus auf seinem Gebiet mit der Straße. Mit den restlichen Steinen baut er eine Kapelle (2 Bausteine). Er rückt seinen Großmeister auf der Mauer 5 Punkte nach vorn. Mark erhält keine Einflusskarte, weil er nicht auf einem roten Feld landet.

Jetzt ist Mareike am Zug. Sie deckt einen Pferdestall (Bürgertum) auf. Niemand hat ein Gebäude dieser Kategorie auf dem Brett: keine Erträge. Mareike baut eine Getreidemühle (1 Baustein) und den Pferde-

stall (1 Baustein). Für 1 Baustein kauft sie ein (billiges) angrenzendes Gebiet. Ihr bleiben 2 Bausteine übrig. Ihr Großmeister wird 2 Positionen weiter gerückt und landet auf "2". Sie erhält jetzt eine Einflusskarte. Diese Karte darf sie nicht sofort ausspielen; ihr Zug ist damit abgeschlossen.

Peter dreht die Ereigniskarte *Gute Ernte* um: 3 Bausteine für jede Getreidemühle. Mareike erhält 3 Bausteine. Danach deckt Peter noch eine Karte auf: eine Lagerhalle (Handel). Mark hat ein Gebäude in dieser Kategorie und erhält für sein Mauthaus 5 Bausteine (3 für den Wert des Gebäudes +2 als Ertragsbonus des Gebietes).

Peter beschließt, seinen Wehrturm (1) zu verkaufen: er erhält 1 Baustein (1/2 aufgerundet) vom Bankier. Der Wehrturm (1) wird zum Pfandhaus gelegt und steht gegen Bezahlung von 5 Bausteinen zum Verkauf. Peter investiert seine 6 Bausteine wie folgt: er baut eine Oper (4) und eine Dienstwohnung (2 Bausteine). Peters Großmeister kommt auf Feld "6". Er steht in puncto Zählung vorn, erhält aber keine Einflusskarte.

Mark ist wieder am Zug und dreht die nächste Karte um: ein (violett) Städtisches Gebäude. Steuererhebung! Alle Spieler mit mehr als 5 Bausteinen haben Pech und müssen den Mehrertrag beim Bankier abgeben. Mareike und Mark haben diesmal Glück mit exakt 5 Bausteinen vor Steuererhebung. Dann erhält Mark für seine Kapelle (auf einem Gebiet ohne Ertragsbonus) noch 2 Bausteine und Peter für seine Oper (4+1) 5 Bausteine. Nachdem die Bausteine ausgezahlt wurden, fährt Mark mit seinem Zug fort...

Strategische Variante

Neue Herausforderungen für Großmeister

Um das Spiel noch interessanter zu machen, werden folgende Elemente hinzugefügt:

- **Historischer Aufbau:** der Aufbau der Stadt über 3 Zeitperioden.
- **Isolation:** isolieren Sie ein Gebiet und übernehmen Sie es.
- **Großmächte:** erwerben Sie Sonderpunkte und wirtschaftliche Macht.
- **Freier Markt:** eine Vergrößerung der Handelsmöglichkeiten.

Die strategische Variante dauert im Durchschnitt eine halbe Stunde länger als das Basisspiel.

Historischer Aufbau (A,B und C)

Alle Gebäudekarten und Ereigniskarten enthalten in der rechten oberen Ecke einen Buchstaben, der mit einer Phase im Spiel korrespondiert:

- A: frühes Mittelalter
- B: Blütezeit Mittelalter
- C: Renaissance-Periode

In der Vorbereitungsphase werden die Gebäude- und Ereigniskarten wie folgt verteilt: Sortieren Sie die Karten nach A, B und C und mischen Sie anschließend jeden Stapel. Legen Sie die Karten mit einem C zuunterst in den Zugstapel, gefolgt von den B-Karten. Aus dem Stapel der A-Karten werden die Gebäudekarten verteilt. Die restlichen Karten werden oben auf den Zugstapel gelegt.

Übernahme durch Isolierung

In der strategischen Variante kann *eines* Ihrer Gebiete von feindlichen Rittern umzingelt werden: eine Isolation. Dieses Gebiet (und eventuell ein Gebäude, das darauf steht) müssen Sie dem Spieler übergeben, der zuletzt ein Gebiet rund um Ihr Gebiet eingenommen hat. Ihr Ritter macht für einen feindlichen Ritter Platz. Isolierung ist nur möglich, wenn **ein einzelnes** Gebiet von Gebieten von (einem) anderen Spieler(n) umringt wird und das letzte neutrale Gebiet (=ein Gebiet ohne Besitzer), das an dieses Gebiet angrenzt, eingenommen wird. Natürlich können Sie selbst auch Gebiete von anderen Spielern isolieren.

Es ist zum Beispiel möglich, dass Grün von Blau isoliert wird. Durch diese Isolation verliert Grün sein Gebiet *und* sein Gebäude und der grüne Ritter wird durch einen blauen ersetzt. Es ist auch möglich, dass Rot das letzte Gebiet kauft. In diesem Fall hat Rot die Isolation von Grün vollendet und somit gehen Gebiet und Gebäude an den roten Ritterorden (und nicht an den blauen).

Wichtig:

Eine Isolierung kann nur entstehen, wenn ein Spieler in Phase 2 seines Zuges ein Gebiet einnimmt. Eine Isolierung kann niemals eine direkte Folge einer Einflusskarte sein oder direkt bei der

Großmächte

Der erste Spieler, der 3 oder mehr Gebäude von derselben Kategorie gebaut hat, erwirbt eine Großmacht. Als Beweis darf der Spieler die Großmachtkarte der Kategorie, in der er Herr und Meister ist, vor sich auslegen. Eine Großmacht bringt Punkte und Bonuserträge ein. Abhängig von der Farbe der Großmacht bringt diese 1 bis 4 Punkte. Außerdem erhält der Halter einer Großmacht höhere Erträge für ein Gebäude in der Großmachtfarbe durch einen besonderen Ertragsbonus (zusätzlich zu eventuellen Boni aus dem Gebiet).

Sie können eine Großmacht auf zwei Arten verlieren:

- *Einer Ihrer Gegenspieler* spielt eine Einflusskarte aus oder ein Gebiet mit einem Gebäude wird isoliert, wodurch die Anzahl der Gebäude, die Sie in dieser Kategorie haben, unter die geforderte Anzahl von 3 kommt;
- Ein anderer Spieler baut mehr Gebäude in derselben Kategorie als Sie. Bei Gleichstand behält der Spieler, der als erster die Großmacht erworben hat, die Großmachtkarte (inklusive der Punkte und Erträge).

Die vier Großmächte mit ihren Privilegien sind:

- Großmacht **Bürgertum** (braun):
1 Punkt und Ertragsbonus +1.
- Großmacht **Gewerbe** (grün):
2 Punkte und Ertragsbonus +1.
- Großmacht **Städtische Gebäude** (violett):
3 Punkte und Ertragsbonus +2.
- Großmacht **Handel** (blau):
4 Punkte und Ertragsbonus +2.

Kaufen und verkaufen auf dem Freien Markt

In der strategischen Variante kann auf dem 'Freien Markt' gehandelt werden. Nur Spieler mit einem Handelsgebäude können auf diesem Markt Gebäudekarten gegen den tatsächlichen Wert kaufen und verkaufen. Ein Rathaus (Wert 5) bringt bei Verkauf also 5 Bausteine ein. Käufer können Gebäudekarten auch billiger erwerben als im Pfandhaus. Achten Sie also darauf, dass Sie einem anderen nicht zu viel beim billigen Erwerb von Gebäudekarten helfen.

Strategischer Tipp:

Verteilen Sie Ihre Interessen sinnvoll durch das Bauen von Gebäuden in verschiedenen Kategorien.

Denken Sie an die Bedrohung durch Isolation und vergrößern Sie Ihren Einfluss in der Stadt durch den Erwerb von

Gewinnen in der strategischen Variante

In der strategischen Variante ist die Anzahl der Möglichkeiten viel größer, weshalb manchmal schwierige Entscheidungen getroffen werden müssen. Die Spieler müssen mehrere Schritte voraus denken. Die Einführung von Großmächten fügt eine neue Dimension an den Spielverlauf hinzu. Der Streit um die Großmächte kann der entscheidende Faktor im Streit um die Krone sein. Eine höhere Punktzahl sorgt dafür, dass der wahre Strategie, der seine Karten auf die klügste Weise ausspielt, die beste Chance hat, das Spiel zu gewinnen.

Um König Der Unbezwingbaren Stadt zu werden, benötigt man in der strategischen Variante bei:

5 Spielern: 25 Punkte
4 Spielern: 30 Punkte
3 Spielern: 35 Punkte
2 Spielern: 50 Punkte

Schlusschrift

Autor: Hans von Tol
Illustration Spielbox: Gerda von Gijzel
Illustration Spielkarten: Hans von Tol
Grafischer Entwurf: Yvon-Cheryl Scholten
Übersetzung: Duits Vertaalbureau
Rozet

Herausgegeben von: The Game Master
Raadhuisplein 21
NL - 2914 KM
Nieuwerkerk a/d IJssel

Bei Spiel-Problemen/-Fragen können Sie eine email an: info@thegamemaster.nl senden.

Oder besuchen Sie die Website www.thegamemaster.nl, wenn Sie sich informieren oder Antworten auf oft gestellte Fragen erhalten wollen.

© 2003, The Game Master

