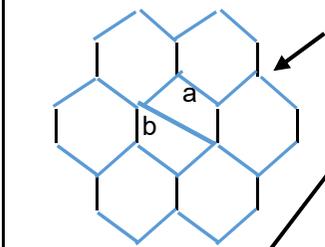


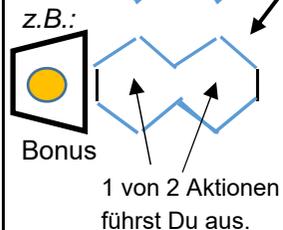
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, führt 3 Schritte in Folge aus. Das Spiel endet, sobald jeder Spieler 16 Züge hatte. SP = als Krone angezeigt.

1) Aktions-Plättchen wählen:



Dein Aktions-Tableau zeigt Dir Deine 6 möglichen Aktionen. Wähle die von Dir gewünschte Aktion.

Danach wähle 1 Plättchen vom Aktionskran-Rad, das die gewählte Aktion zeigt. Von den immer 2 Aktionen auf jedem Plättchen wird die andere nicht beachtet.



Das Plättchen verleiht Dir 1 Bonus, den Du sofort oder nach Wunsch später in Deinem Zug nimmst. Dieser Bonus ist innerhalb des Rades angrenzend zum gewählten Plättchen abgebildet.

Je nach Farbbereich des Plättchens gilt:



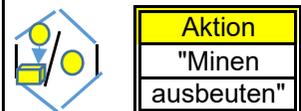
- Zahle Kosten wie auf Plan abgebildet
- Keine Kosten, SP, Strafen, Zusatzboni.
- jedoch: Bonus am Rad
- Erhalte SP wie auf dem Plan abgebildet

jederzeit im eig. Zug:

- a. Du darfst für 2 Silberfenster 1x aufwärts auf Hungermauer / Dom ziehen. Stufen kosten!
- b. Kosten für Zusatz-Aktion zahlen und beliebige Aktion machen.

2) Aktionen ausführen:

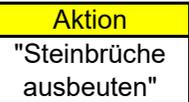
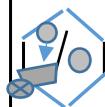
Führe **optional** Deine Zusatz-Aktion **VOR / WÄHREND** oder **NACH** Deiner Haupt-Aktion aus. **PFLICHT: Führe Deine Haupt-Aktion aus.**



- ◆ Erhalte 1 Gold und erhöhe Deine Anzahl an Goldminen um 1 (Würfel nach rechts).
ODER
- ◆ Produziere soviel Gold, wie Du Goldminen hast (Zahl links vom Würfel auf der Goldminen-Leiste). Erhalte alle auf der Goldminen-Leiste aufgedruckten Boni links von Deinem Würfel.

Erhältst Du Gold, dann ...

- ◆ Drehe Deinen Gold-Förderkran auf den Wert Deines Goldbestands.
- ◆ Bei bestimmten erreichten Werten (6 / 9) gibt es Boni. In einem solchen Fall entferne Deinen Würfel dort und erhalte den angezeigten Bonus. Jeder dieser beiden Boni kann nur 1-mal im Spiel von Dir erhalten werden.



- ◆ Erhalte 1 Stein und erhöhe Deine Anzahl an Steinbrüchen um 1 (Würfel nach rechts).
ODER
- ◆ Produziere soviel Steine, wie Du Steinbrüche hast (Zahl links vom Würfel auf Steinbruch-Leiste). Erhalte alle auf der Steinbruch-Leiste aufgedruckten Boni links von Deinem Würfel.

Erhältst Du Stein(e), dann ...

- ◆ Drehe Deinen Stein-Förderkran auf den Wert Deines Steinbestands.
- ◆ Bei bestimmten erreichten Werten (6 / 9) gibt es Boni. In einem solchen Fall entferne Deinen Würfel dort und erhalte den angezeigten Bonus.

Boni auf beiden Leisten (Gold / Stein):



- ◆ Erreichst Du dieses Feld (oberhalb der "6"), wählst Du 1 **PRODUKTIONS**-Plättchen vom Fluss. Lege es auf das am weitesten links liegende Feld der Leiste, die es Dir gebracht hat. Ab jetzt gibt es bei der Produktion immer auch diesen Bonus.



Kosten (ggf.)

- ◆ **SIEGEL:** Erreichst Du das Ende der Goldminen- / Steinbruch-Leiste, erwirbst Du das Anrecht auf 1 von 5 Siegeln (Spielplan).

Jedes Siegel kann nur von 1 einzigem Spieler besetzt werden.

Sofort oder später darfst Du es beanspruchen und zahlst die Kosten, die ggf. unten auf dem Siegel stehen. Dann setzt Du 1 Markierungs-Würfel Deiner Farbe darauf und hast den Nutzen davon am Spielende.

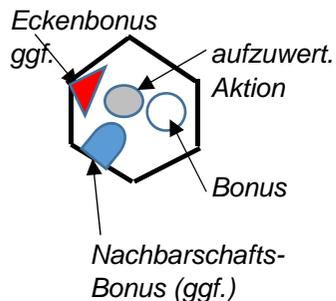
Wenn Du nicht sofort ein Siegel beanspruchst, lege 1 Würfel ans Ende der jeweiligen Leiste (Gold / Stein) als Erinnerung an das noch umsetzbare Anrecht.

Regeln für das Nehmen von Sechseck-Plättchen:

- ◆ Es gibt 3 Reihen zu je 4 Plättchen auf dem Spielplan in dieser Reihenfolge: 4 Aufwertungs-Plättchen, 4 Mauer-Plättchen, 4 Gebäude-Plättchen.
- ◆ Das jeweils am weitesten rechts liegende Plättchen ist ein Spezial-Plättchen. Um es zu nehmen, braucht man den Bonus "S" am Aktionskran-Rad.
- ◆ **REIHE AUFRISCHEN:** 1-mal in Deinem Zug darfst Du 1 Gold / 1 Stein bezahlen, um 2 beliebige Sechsecke aus einer Reihe zu entfernen (also verdeckt unter Stapel legen). Lege neue Plättchen nach. Das kann jederzeit in Deinem Zug passieren, auch vor einer Aktion.
- ◆ Hast Du ein Sechseck-Plättchen genommen, fülle vor Zugende wieder auf.

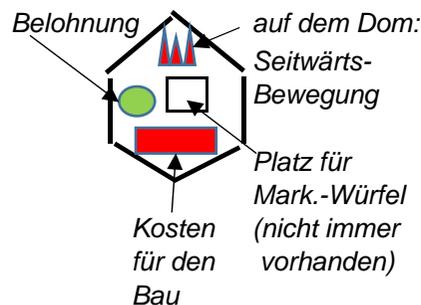


Aktion
"Aufwertung einer Aktion"



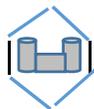
- Wähle 1 Sechseck von der Aufwertungs-Reihe. Lege es in beliebiger Ausrichtung auf Deinem Aktions-Tableau auf das passende Hex-Feld, also zur Aufwertung passende Aktion.
- Rücke 1 (Ära I) bzw. 2 Felder (Ära II) auf der Karls-Universitäts-Leiste vor.
- Eine aufgewertete Aktion kann erneut aufgewertet werden, wobei man dann die bisherige Aufwertung ignoriert.
- Bei Nutzung der aufgewerteten Aktion: Erhalte den in der Mitte des Aufwert.-Plättchens gezeigten Bonus. U.U. erlangst Du im selben Zug erneut diesen Bonus (Haupt-/Zusatzaktion).

Details der Gebäude-Plättchen:

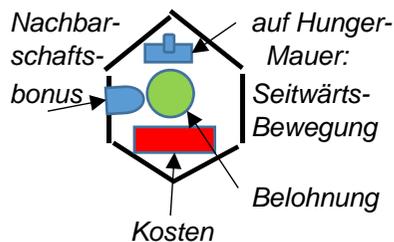


Marktplatz-Boni:

- Bei der Vorbereitung liegen 8 - 10 Marktplätze auf dem Spielplan.
- Jedes gebaute Gebäude liegt immer neben 1 Marktplatz und bringt Boni.
- Hat Dein gebautes Gebäude 1 Feld für 1 Markierungs-Würfel, lege 1 Würfel darauf. Du hast damit 1 Anrecht dort (optional). Fehlt aber das Feld, erhalte sofort 1 SP je am Marktplatz anliegendem Gebäude, inkl. dem gerade platzierten.
- Ist Dein Gebäude das LETZTE an diesem Marktplatz, wählt jeder Spieler mit einem Anrecht dort 1 der 2 gezeigten Belohng.. Wer die meisten Anrechte hat: Erhalte beide Belohnungen. *Patt: Der Beteiligte ist im Vorteil, der mehr Steine+Gold für seine Gebäude gezahlt hat. Ansonsten: jeder profitiert voll*

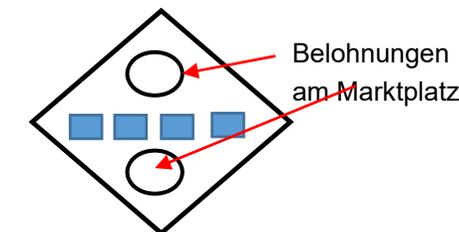


Aktion
"Mauerbau"

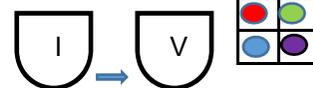


- Wähle 1 Sechseck von der Mauer-Reihe, zahle die Kosten. Lege es in beliebiger Ausrichtung außen an Dein Aktions-Tableau.
- Erhalte die Belohnung vom grünen Fenster.
- Je nach Ausrichtung fallen weitere Boni an:

- Berühren sich 2 Nachbarschafts-Symbole, erhalte beide Boni.
- Treffen sich beim Anlegen 2 rote Eckenboni, erhältst Du 1 Eckenbonus-Marker in rot. Entsprechendes gilt für blaue Ecken.
- Passt das gelegte Plättchen mit seiner Ecke an 2 andere Eckenboni, erhalte 2 Marker.



Aktion
"Bau des Königswegs"



- Ziehe Deine Figur um 1 Feld (I ... V) auf dem Königsweg von rechts nach links voran, d.h., auf das nächste Feld Deiner Farbe. Führe sofort beide Effekte links davon aus. Verzichte ggf. auf den Effekt mit dem Ei.

Karlsbrücke mit Feldern IV und V:

Von IV nach V kostet ein Ei.

Von III nach IV (an der Brücke) kostet ein Ei.

Wähle 1 beliebiges Brücken-Plättchen vom gold. V-Stapel. Lege es als Planke auf die Brücke. Erhalte Boni für abgedeckte Felder und stelle Deine Figur auf das Plättchen, was am Spielende wirkt.

Rückst Du vor, ziehst Du 3 obere Brücken-Pl. vom silbernen IV-Stapel und suchst eins aus. Lege den Rest unter den Stapel zurück. Das gewählte Plättchen legst Du als Planke auf 2 beliebige benachbarte Brückenfelder. Erhalte Boni des Plättchens und abgedeckte Boni ebenfalls.

- NICHT ERLAUBTE BAUPLÄTZE:**
- der graue Königsweg durch die Stadt
 - auf Marktplätzen
 - auf grünen Feldern
 - auf rot / blau gedeckten Häusern am Fluss

Mit 5 Planken ist Brücke fertig. Kommt man dann zu IV / V: Kein Abdeck-Bonus. Bei V: Du erhältst trotzdem ein Plättchen und stellst Deine Figur darauf.



EIER: Angeblich waren Eier ein Bindemittel im Zement beim Bau der Karlsbrücke. Es sollen ganze Wagenladungen verbraucht worden sein.

Tabelle
"Technologien"

Buch-Symbol

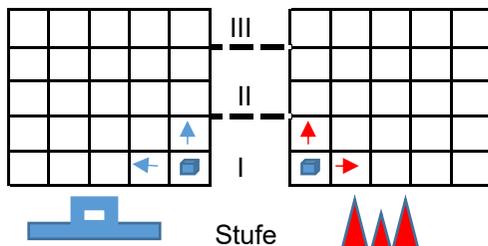
- ◆ Du hast rechts auf Deinem Tableau 2 senkrechte Tabellen. Die linke davon ist für Technologien gedacht. Im Spiel kannst Du 4 Technologien erhalten.
- ◆ Bewegt sich Deine Scheibe auf ein markiertes Feld dort, ziehst Du vom zugehörigen Stapel die 3 oberen Plättchen und wählst eins davon aus. Die übrigen 2 Plättchen gehen verdeckt unter den Stapel.
- ◆ Lege Technologien offen neben Dein Tableau.
- ◆ Jeder spätere Schritt über Tabellen-Obergrenze = 2 SP.

Tabelle
"Karls-Univer."

Magisterhut

- ◆ Die rechte Tabelle auf Deinem Tableau zeigt für das Spielende an, was Deine Technologie-Leiste wert ist: SP-Wert lt. Uni-Leiste MAL Stufe (1 ... 8) in Technologie.
- ◆ Es gibt hier keine sofortige Belohnung fürs Vorrücken.
- ◆ Jeder spätere Schritt über Tabellen-Obergrenze = 2 SP.

Tabelle
"Hungermauer"
"St. Veits-Dom"



- ◆ Baust Du 1 Mauer-Plättchen mit dem Hungermauer-Symbol (blau), geht Dein Würfel 1 Feld nach LINKS auf den Mauerstufen.
- ◆ Baust Du 1 Gebäude-Plättchen mit dem DOM-Symbol (rot), geht Dein Würfel 1 Feld nach RECHTS auf dem Dom-Raster.
- ◆ AUFWÄRTS geht es durch andere Effekte (z.B.: 2 Silberfenster abgeben). Einige ZIELFELDER haben sofortige Auswirkungen: Erhalte 2 oder 3 SP, 1 Bewegung nach links, rechts, oben.
- ◆ Erreichst Du eine NEUE STUFE (II / III), kostet das Gold und Stein(e).
- ◆ Erreichst Du die OBERSTE STUFE des DOMS, darfst Du 1 der 3 Schlusswertungs-Plättchen nehmen. Lege es OFFEN vor Dir ab.
- ◆ Je nach Position Deines Markers auf den Rastern erzielst Du zum Spielende mehr oder weniger SP (siehe Seite 16 der Spielregel).

Aktion
"Zusatz-Aktion kaufen"

Kein Bonus vom Aktionskran!
Kein Rad drehen!

- ◆ 1-mal pro Zug darfst Du 2 Gold-Fenster ODER 1 Gold-Fenster + 1 Silber-Fenster ausgeben, um 1 Zusatz-Aktion zu erhalten. Das ist 1 der 6 möglichen Aktionen an Deinem Aktions-Tableau.
- ◆ JEDERZEIT während Deines Zuges, sogar vor Auswahl eines Aktions-Plättchens, darfst Du die Zusatz-Aktion machen.



3) Endes eines Zuges:

Führe folgende Handlungen aus ...

- 1) Bis auf 2 Stück musst Du alle Deine Fenster abwerfen.
- 2) Zeigt der Pfeil vom Aktionskran-Rad** auf Längspfeil oben links neben dem Rad, drehe es 2 Felder weiter im Uhrzeigersinn, andernfalls nur um 1 Feld.
- 3) Lege Dein Aktions-Plättchen auf das leere Feld am Anfang des ROTEN Bereichs (ggf. 1 Feld weiter, wenn blockiert).
- 4) Würde ein Plättchen über den BLAUEN Bereich hinaus gedreht werden, entferne es und lege es auf das erste offene Feld des grünen Bereichs. Lege das 5 SP-Bonusplättchen darauf.

Spielende:

Jeder Spieler hatte 16 Züge.

Läuft der Würfel auf das letzte Feld der Plattform, verbleiben für alle Spieler in Summe 11 Züge. Kommt der Würfel auf der Sanduhr an, endet das Spiel sofort. Schlusswertung folgt:

- 1) Nicht ausgewertete Marktplätze
- 2) Punkte für Akademiker
- 3) Hungermauer und St. Veits-Dom
- 4) Mauern
- 5) Schlusswertungs-Fähigkeiten
- 6) Übrig gebliebene Eier

Zu bereits erhaltenen SP kommen nebenstehende.

Details folgen auf Seite 4 der Kurzspielregel.

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielte.

Patt: Der Beteiligte siegt, der später ins Spiel eingestiegen ist

Züge zählen:

am Aktionskran-Rad

- ◆ Der Würfel auf dem Rad fällt irgendwann beim Drehen in ein gestanztes Loch. Damit muss der Plattform-Würfel 1 Feld in Richtung der Sanduhr ziehen.
- ◆ Sobald der Würfel die Linie zwischen Ära I und II passiert, werden die Reihen der Sechseck-Plättchen der Ära I entfernt. Legt Ära II-Plättchen aus. Zu zweit: Der Ära-Wechsel kommt, sobald der weiße Pfeil des Rads das letzte Feld des roten Bereichs erreicht (Sternsymbol).

SCHLUSSWERTUNG:

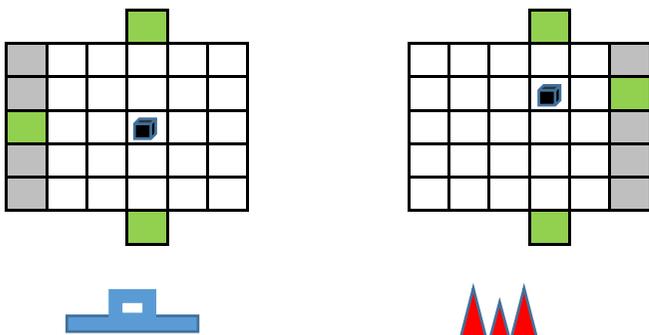
1) Nicht ausgewertete Marktplätze:

- ◆ Jeder Spieler mit Anrecht (Würfel auf Gebäude) an einem nicht umschlossenen Marktplatz erhält die UNTERE Belohnung dieses Marktplatzes.

2) Punkte für Akademiker:

- ◆ Jeder Spieler MULTIPLIZIERT seine erreichte Stufe (0 ... 8) auf seiner Technologie-Leiste MIT dem ERREICHTEM SP-Wert (0 ... 3) auf seiner Leiste der Karls-Universität.

3) Hungermauer und St. Veits-Dom:



- ◆ Neben der Reihe mit Deinem Würfel steht links (auf Hungermauer) und rechts (beim Dom) Dein erreichter SP-Wert.
- ◆ Jede Spalte zeigt ganz oben und unten einen SP-Wert für jeden blauen bzw. roten Eckbonus-Marker in Deinem Besitz.

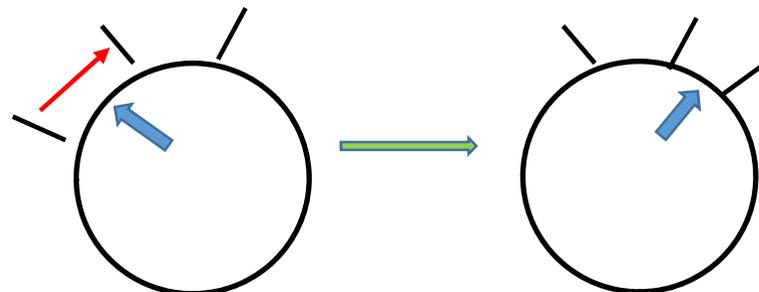
4) Mauern:

- ◆ Für 3 / 4 / 6+ gebaute Mauern um Dein Aktions-Tableau herum gibt es 4 / 10 / 18 SP.

5) Schlusswertungs-Fähigkeiten: Durch erhaltene V-Brücken-Plättchen / Siegel gibt es Fähigkeiten: "Bei Spielende ..."

6) Übrige Eier: Für 1 / 2 / 3 / 4+ Eier gibt es 1 / 3 / 6 / 10 SP.

**Steht der Pfeil des Rades vor dem Drehen des Rads in dieser Position, dann drehe es um 2 Positionen im Uhrzeigersinn weiter.



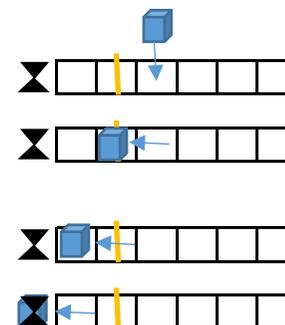
WÜRFEL zur Nutzung im Spiel:

Anfangs hat man 2 freie Markierungs-Würfel, die bis auf 5 anwachsen können durch Freischaltung der Boni-Würfel auf den Förderkränen.

Wie bewegt sich der Plattform-Würfel?

z.B. 2er Partie:

- Aktionskran-Rad startet mit Pfeil auf 9 Uhr-Position.
- Nach dem 10. Zug steht der Pfeil bei 8 Uhr und der Würfel ist zum 1. Mal eingerastet.
- Nach dem 16. Zug steht der Pfeil bei 3 Uhr und die Ära II beginnt. Alle Ära I - Plättchen abräumen! Nach dem 21. Zug steht der Pfeil bei 8 Uhr und der Würfel ist zum 2. Mal eingerastet.
- Nach dem 32. Zug steht der Pfeil bei 8 Uhr und der Würfel ist zum 3. Mal eingerastet.



Der Plattform-Würfel zieht auf die Sanduhr und das Spiel ist vorbei.

! Das Loch für den Würfel liegt unsauber gestanz zwischen der 7 / 8 Uhr-Position. Denkt daran, das Rad bis zum Anschlag in die 8 Uhr-Position zu drehen. Nach 11 Zügen muss der Pfeil immer wieder auf seiner Startposition ankommen (zu zweit also bei 9 Uhr).