

## Städte & Ritter

### Ereigniswürfel

SCHIFF - Barbaren vorrücken

ROT + STADTOR - Stadtausbau in gleicher Farbe und Augenzahl auf Karte: Fortschrittkarte der Farbe

### Bauten

STADTMAUER - erhöht jeweils Anzahl sicherer Rohstoffe bei Räuber um 2

RITTER - Ersteinsatz immer einfach und passiv (gleiche Regeln wie für Siedlung, außer Abstandsregel)

- aktivieren  $\Omega$  1 Getreide
- aufwerten 1 Erz + 1 Wolle

Pro Zug nur eine Aufwertung, aber sowohl passiv als auch aktiv.

*Mächtige R* erst mit entsprechendem Stadtausbau.

Aufwertung und Aktivierung auch in gleichem Zug wie Bau.

**Stadtausbau** s. Bauarten, erster Spieler mit vierter Stufe einer Kategorie erhält dort **METROPOLE**, zählt 2 Siegpunkte.

Pro Kategorie insgesamt nur eine Metropole.

Verlust nur, wenn anderer fünfte Stufe derselben Kategorie eher erreicht.

Wer nur eine Stadt und diese als Metropole hat, darf andere Ausbauten nur bis zur dritten Stufe vornehmen. Weiter erst nach weiterer Stadt.

**Fortschrittskarten:** maximal vier - *exklusive* Siegpunktkarten, diese müssen sofort aufgedeckt werden. Dürfen sofort gespielt werden, beliebig viele nach würfeln, außer Alchimist auch vorher.

Gespielte Karten unter entsprechende Stapel.

**$\Omega$  Aktive Ritter** - innerhalb gleicher Straße

- versetzen
- schwächeren fremden Ritter von dessen Platz vertreiben, auch dieser muß in seiner gleichen Straße bleiben, falls nicht möglich, vom Spielplan nehmen.  
Status des Vertriebenen bleibt unverändert.
- Räuber von einem der drei benachbarten Felder vertreiben.
- gegen Barbaren kämpfen.

Aktive Ritter werden nach Aktion wieder passiv, sofortige Aktivierung möglich, aber pro Zug nur eine Aktion je Ritter

### STÄRKE

**Barbaren** =  $\sum$  Städte    **Ritter** =  $\sum$  Eisenhandschuhe ( $\Omega$ )

Barbaren > Ritter

**Barbaren siegen**

Spieler mit Stadt und wenigsten

Handschuhen muß (müssen) eine Stadt in Siedlung umwandeln.

Metropole sicher. Stadtmauer geht verloren, Ausbauten bleiben aber auf jeden Fall.

Ritter    Barbaren

**Ritter siegen.**

Ein Spieler mit meisten Handschuhen

erhält Siegpunktkarte.

Mehrere Spieler mit meisten Handschuhen erhalten (nur!) beliebige Fortschrittkarte.

Barbaren nach „Kampf“ zurück auf Ausgangsfeld.

**Händler** kommt durch Karte ins Spiel bzw. wird versetzt, auf Feld neben eigener Siedlung oder Stadt. Tausch dieses Rohstoffes 2:1. Zählt 1 Siegpunkt.

*Handelswaren sind in allen Belangen wie Rohstoffe zu behandeln.*