



## Einleitung

England im 16. Jahrhundert. Königin Elisabeth I. regiert ohne leibliche Nachkommen. Die Frage der Thronfolge ist umstritten, der Adel wirbt um die Gunst der Königin.

Ihr seid Mitglieder des britischen Hochadels und versucht, für eure Familie Einfluss und Ansehen zu gewinnen. Dazu vergrößert ihr eure Ländereien und errichtet prunkvolle Bauten. Mit politischem Geschick, aber auch durch Bestechung und das Ausnutzen von Skandalen wetteifert ihr um wichtige Adelstitel, die bei Maskenbällen vergeben werden. Wer nach 3 Dekaden die meisten Siegpunkte gesammelt hat, genießt bei der Königin das höchste Ansehen und gewinnt das Spiel.

## Der Spielplan



**Hinweis:** Materialbedingt kann es passieren, dass sich der Spielplan etwas nach oben wölbt. Grund dafür ist meist ein Temperaturunterschied, zum Beispiel wenn der Plan auf einer kühlen Fläche liegt und von oben durch eine warme Lampe oder die Sonne bestrahlt wird. Dreht den Plan dann einfach auf die andere Seite, die identisch bedruckt ist.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan (2-teilig)
- 5 Sichtschirme (je 3-teilig)
- 12 Adelstitel
- 202 Landschaftsplättchen (62x Acker, 44x Brunnen, 48x Hain, 48x Wiese)
- 20 Bestechungsmarker
- 5 Steuermarker (in 5 Spielerfarben)
- 5 Landgewinnungsmarker (in 5 Spielerfarben)
- 82 Geldmünzen (40x 1, 26x 5, 16x 10)
- 35 Skandalkarten
- 10 Übersichtskarten (5x A, 5x B)
- 15 Burgen
- 15 Kapellen
- 12 Paläste
- 4 Follys
- 1 Königin
- 10 Ritter (in 5 Spielerfarben)
- 5 Siegpunktzähler (in 5 Spielerfarben)
- 5 Prestigezähler (in 5 Spielerfarben)
- 1 Dekadenzähler
- 1 Rundenzähler
- 1 Beutel

## Spielvorbereitung (beispielhaft für 4 Spieler)

**1** Setzt den **Spielplan** aus beiden Teilen zusammen und legt ihn in die Mitte.

**2** Stellt je nach Spielerzahl **Burgen, Kapellen, Paläste** und **Follys** auf die braunen Felder des passenden Bereichs:

	Burgbereich	Kapellenbereich	Palastbereich	Follybereich
<b>3 Spieler</b>	3 Burgen	3 Kapellen	2 Paläste	4 Follys
<b>4 Spieler</b>	4 Burgen	4 Kapellen	3 Paläste	4 Follys
<b>5 Spieler</b>	5 Burgen	5 Kapellen	4 Paläste	4 Follys

Besetzt dabei immer die **teuersten** Felder. Die übrigen Burgen, Kapellen und Paläste legt ihr als **Vorrat** neben den Spielplan.

**16** Nehmt euch je 1 der beiden **Übersichtskarten A** und **B** und legt sie vor euch ab.



**15** Mischt alle **Skandalkarten** und legt sie als **Stapel** neben den Spielplan, Rückseiten nach oben. Nehmt euch **je 3 Karten** vom Stapel und schaut sie euch an. Wählt davon **1 Karte** aus, die ihr **hinter euren Sichtschirm** legt. Die übrigen 2 Karten legt ihr **unter den Stapel**, Rückseiten nach oben.



**14** Stellt die **Ritter** eurer Farbe als **Vorrat** neben den Spielplan.



**13** Den **Prestigezähler** eurer Farbe stellt ihr auf Feld 0 der **Prestigeleiste**. Diesen Zähler bewegt ihr nur während eines **Maskenballs**.



**12** Den **Siegpunktzähler** eurer Farbe legt ihr auf Feld 0 der **Siegpunktleiste**. Immer, wenn ihr **Siegpunkte** erhaltet, bewegt ihr diesen Zähler entsprechend weiter.



**11** Nehmt von allen 4 unterschiedlichen **Landschaftsplättchen** (Acker, Hain, Brunnen, Wiese) nach eurer Wahl **je 0-3 Stück** und legt sie **hinter euren Sichtschirm**. Legt alle übrigen Plättchen in den **Beutel** und mischt sie darin. Zieht nun **zufällig** weitere Plättchen aus dem Beutel, bis ihr **insgesamt 12 Plättchen** hinter eurem Sichtschirm habt.

**Achtung!** Falls ihr zum ersten Mal **Noblemen** spielt, nehmt ihr am besten **je 3 Plättchen** von allen 4 Sorten! Da ihr dann bereits 12 Plättchen habt, zieht ihr keine weiteren Plättchen mehr aus dem Beutel.

**5** Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe** und nimmt sich in dieser Farbe den **Sichtschirm**, **Steuermarker** und **Landgewinnungsmarker**. Legt die beiden Marker hinter den Sichtschirm.



**4** Stapelt alle **Bestechungsmarker** auf dem entsprechenden Feld des Spielplans.



**3** Stellt den grünen **Rundenzähler** auf das **Pfeilfeld** der **Rundenleiste**.



Stellt den blauen **Dekadenzähler** auf das **Feld I** der **Dekadenleiste**.

**7** Legt je nach Spielerzahl weitere **Adelstitel** als **Vorrat** neben den Spielplan:

	Duke/ Duchess	Marquess/ Marchioness	Earl/ Countess	Viscount/ Viscountess
3 Spieler	1	1	1	1
4 Spieler	1	1	1	2
5 Spieler	1	1	2	3

**6** Jeder Spieler nimmt **1 Adelstitel Baron/Baroness** und steckt diesen auf seinen Sichtschirm.

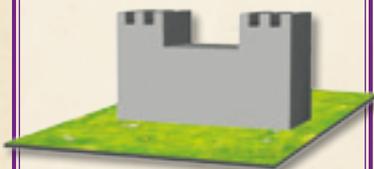
*Hinweis: Alle Adelstitel sind beidseitig bedruckt. So könnt ihr jeweils den zu eurem Sichtschirm passenden Kopf (männlich/weiblich) euren Mitspielern zuwenden.*



Bei weniger als 5 Spielern legt ihr die nicht verwendeten Adelstitel in die Schachtel zurück, sie werden nicht benötigt.



**10** Nehmt euch von den **Landschaftsplättchen** je **1 Wiese** und legt sie offen vor euren Sichtschirm. Nehmt euch zudem je **1 Burg** aus dem **Vorrat** und stellt sie auf eure **Wiese**. Dies sind eure **Anwesen**.



**9** Der Spieler **rechts vom Startspieler** erhält die **Königin** und stellt sie vor seinen Sichtschirm, sichtbar für alle Spieler.



*Die Figur der Königin steht symbolisch für die Gunst der Königin.*

**8**



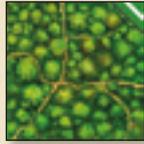
Wer zuletzt in einem Garten war, wird **Startspieler**. Er nimmt sich **Geld** im Gesamtwert von **10 Pfund**. Alle weiteren Spieler erhalten im Uhrzeigersinn je 1 Pfund mehr, also **11, 12, 13 bzw. 14 Pfund**. Legt eure Münzen **hinter** euren Sichtschirm und alle übrigen Münzen als **Vorrat** neben den Spielplan.

# Die Landschaftsplättchen

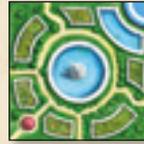
Es gibt 4 unterschiedliche **Landschaftsplättchen** (im weiteren Text nur: **Plättchen**), mit denen ihr im Laufe des Spiels euer **Anwesen** ausbaut:



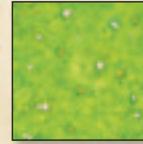
**Acker:**  
Äcker helfen euch,  
an **Geld** zu gelangen.



**Hain:**  
Durch Haine erhaltet  
ihr neue **Plättchen**.

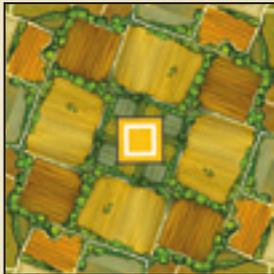


**Brunnen:**  
Brunnen verschaffen  
 euch **Prestige**.

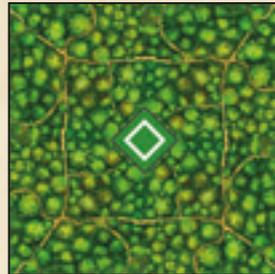


**Wiese:**  
Auf Wiesen dürft ihr  
**Gebäude** errichten.

Ihr könnt in eurem Anwesen je **4 gleiche Plättchen** (außer Wiesen) im Quadrat zu einem **Gebiet** zusammensetzen, sodass in der Mitte ein **Gebietssymbol** entsteht:



4 **Äcker** ergeben einen **Gutshof**:



4 **Haine** ergeben einen **Wald**:



4 **Brunnen** ergeben einen **Garten**:



Jeder Gutshof, Wald bzw. Garten bringt euch einen **Bonus** ein.

Tritt der seltene Fall ein, dass ein Spieler mehr Plättchen aus dem Beutel erhalten würde, als sich noch darin befinden, erhält dieser Spieler alle Plättchen aus dem Beutel, der Rest verfällt.

# Ein Spielzug

Beginnend mit dem **Startspieler** führt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn einen **Spielzug** durch. Es agiert immer nur der Spieler, der am Zug ist.

In deinem Zug führst du immer **genau 1 Aktion** aus. Zusätzlich darfst du **höchstens 1 Skandalkarte** ausspielen, wahlweise vor oder nach deiner Aktion. Und du darfst **beliebig oft 2 Plättchen**, die hinter deinem Sichtschirm liegen, gegen **1 Plättchen** deiner Wahl aus dem Beutel **tauschen**. (Dazu darfst du in den Beutel schauen und suchen, bis du das gewünschte Plättchen findest. Im seltenen Fall, dass kein solches Plättchen mehr im Beutel ist, darfst du natürlich auf den Tausch verzichten.)

## Ende des Spielzugs

Besitzt du am Ende deines Zugs die **Königin**, geschehen 2 Dinge, bevor der nächste Spieler am Zug ist:

- Du erhältst **1 Siegpunkt**.
- Du setzt den grünen **Rundenzähler** in Pfeilrichtung um **1 Feld weiter**.



# Aktionen

Du führst in deinem Zug **genau 1 Aktion** aus. Dabei kannst du aus 7 **Aktionsmöglichkeiten** frei wählen:

- A) Anwesen vergrößern
- B) Gebäude bauen
- C) Königsfamilie bestechen
- D) Steuern eintreiben
- E) Land gewinnen
- F) Der Kirche stiften
- G) Müßiggang

## A Anwesen vergrößern

*Je größer ein Anwesen ist, um so mehr Einfluss, Geld und Ansehen erwirtschaftet man.*

Nimm bis zu **3 Plättchen**, die hinter deinem Sichtschirm liegen, und lege sie an dein **Anwesen** an. Jedes angelegte Plättchen muss waagrecht oder senkrecht an mindestens ein anderes Plättchen angrenzen. Weitere Einschränkungen gibt es nicht.

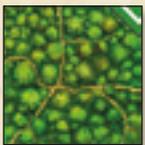
Je nach gelegten Plättchen erhältst du sofortige Vergütungen wie nachfolgend beschrieben. (Eine Übersicht dazu findest du im Mittelteil deines Sichtschirms, linke Spalte.)



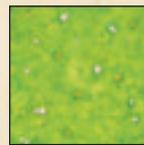
Für jeden in diesem Zug gelegten **Acker** erhältst du **1 Pfund** aus dem Vorrat. Zudem erhältst du weitere **2 Pfund** für jeden in diesem Zug fertiggestellten **Gutshof** . Lege das Geld hinter deinen Sichtschirm.



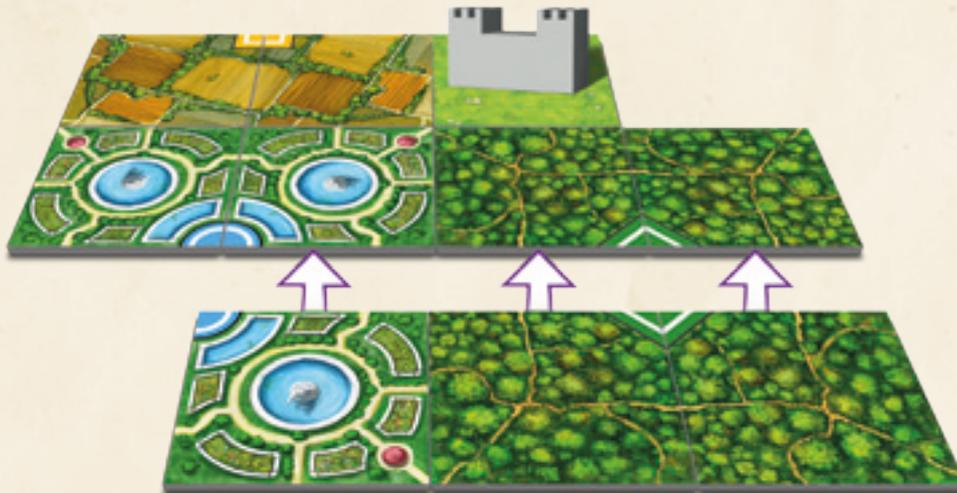
Neu gelegte **Brunnen** erhöhen dein Prestige für spätere Maskenbälle, haben aber **keine** sofortigen Auswirkungen. **Ausnahme:** Hast du in diesem Zug einen **Garten** fertiggestellt, erhältst du die **Königin**.



Für jeden in diesem Zug gelegten **Hain** erhältst du **1 Plättchen** aus dem Beutel, zufällig gezogen. Zudem erhältst du weitere **2 Plättchen** für jeden in diesem Zug fertiggestellten **Wald** . (Du musst zuerst das Anlegen deiner Plättchen beenden, bevor du die neuen Plättchen ziehst und hinter deinen Sichtschirm legst.)



Neu gelegte **Wiesen** ermöglichen dir später den Bau von Gebäuden, haben aber **keine** sofortigen Auswirkungen.



**Beispiel:** Frank hat sein Anwesen in früheren Zügen bereits um 2 Äcker, 2 Haine und 2 Brunnen vergrößert. Nun legt er weitere 2 Haine und 1 Brunnen an. Danach zieht er aus dem Beutel 2 neue Plättchen für die 2 gelegten Haine. Zudem hat Frank einen Wald vollendet, dafür zieht er weitere 2 Plättchen. Insgesamt hat er somit 4 neue Plättchen erhalten.

Für den Brunnen erhält er (vorerst) nichts, aber wenn er in einem späteren Zug einen weiteren Brunnen anlegt und dadurch den Garten vollendet, erhält er die Königin. Geld bekommt Frank nicht, da er in diesem Zug keinen Acker gelegt hat.

# B Gebäude bauen

Was wäre ein Anwesen ohne prunkvolle Gebäude?

Mit dieser Aktion baust du in deinem Anwesen **genau 1 Gebäude**. Du kannst nur ein Gebäude bauen, das sich auf dem **Spielplan** befindet. Es gibt 4 unterschiedliche **Gebäudearten**: **Burg**, **Palast**, **Kapelle** und **Folly**. Für jede Gebäudeart gelten einige Besonderheiten, die weiter unten detailliert erklärt sind.

Jedes Gebäude hat einen **Preis**, den du bezahlen musst, angezeigt durch ein Geldsymbol auf dem Spielplan. Lege den entsprechenden **Geldbetrag** in den **Vorrat**. Verfügst du nicht über genügend Geld, darfst du das entsprechende Gebäude nicht bauen.

Manche **Adelstitel** erlauben dir, einen **niedrigeren Preis** für das Gebäude zu zahlen:

- **Duke/Duchess**: Jedes Gebäude kostet **3 Pfund** weniger.
- **Marquess/Marchioness**: Jedes Gebäude kostet **2 Pfund** weniger.
- **Earl/Countess**: Jedes Gebäude kostet **1 Pfund** weniger.
- **Viscount/Viscountess**: Kein Preisnachlass.
- **Baron/Baroness**: Kein Preisnachlass.

Der Preis eines Gebäudes kann niemals kleiner als 0 werden.



## Burg

Nimm die Burg mit dem **niedrigsten** Preis, bezahle sie und stelle sie auf ein **leeres Wiesenfeld** in deinem Anwesen. Du darfst eine Burg **nicht benachbart** (waagrecht, senkrecht, diagonal) zu einer anderen **Burg** oder einem **Palast** platzieren. Hast du kein passendes leeres Wiesenfeld, darfst du die Burg nicht bauen.

Als Belohnung für den Burgbau darfst du einen deiner **Ritter** aus dem Vorrat auf ein **fertiges und unbesetztes Gebietssymbol** (Gutshof, Wald, Garten) eines **Mitspielers** stellen. Hast du keinen Ritter mehr im Vorrat, darfst du einen deiner Ritter **versetzen**. Für das neu besetzte Symbol erhältst du etwas von diesem Mitspieler. (Eine Übersicht dazu findest du im Mittelteil deines Sichtschirms, rechte Spalte.)

 :  Dein Mitspieler gibt dir **2 Pfund**. Besitzt er weniger, erhältst du entsprechend weniger.

 :  Dein Mitspieler gibt dir **2 Plättchen**. Er darf selbst wählen, **welche** Plättchen er dir gibt. Besitzt er weniger, erhältst du entsprechend weniger.

 :  Dein Mitspieler gibt dir die Königin. Besitzt er sie nicht, gehst du leer aus.



## Palast

Nimm den Palast mit dem **niedrigsten** Preis, bezahle ihn und **ersetze** damit eine **Burg** in deinem Anwesen. Lege die Burg zurück in den **Vorrat**. (Setze sie nicht auf den Spielplan!) Hast du keine Burg, darfst du den Palast nicht bauen.

Als Belohnung für den Palastbau erhältst du die **Königin**.



## Kapelle

Nimm die Kapelle mit dem **niedrigsten** Preis, bezahle sie und stelle sie auf ein **leeres Wiesenfeld** in deinem Anwesen. Du darfst eine Kapelle **nicht benachbart** (waagrecht, senkrecht, diagonal) zu einer anderen **Kapelle** platzieren. Hast du kein passendes leeres Wiesenfeld, darfst du die Kapelle nicht bauen.

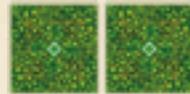
Als Belohnung für den Kapellenbau erhältst du **1 Skandalkarte**: Nimm die obersten 3 Karten vom Stapel und schau sie dir an. Behalte 1 davon und lege die übrigen **2 unter** den Stapel.



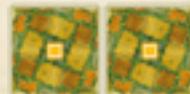
## Folly

*Folly nennt man in der englischen Gartenbaukunst ein kleines Bauwerk zur extravaganten Ausschmückung des Gartens.*

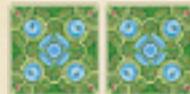
Um ein Folly bauen zu dürfen, musst du bestimmte **Gebiete** in deinem **Anwesen** ausgelegt haben. Welche Gebiete du für welches Folly benötigst, ist auf dem **Spielplan** abgebildet. Es ist unerheblich, ob sich Ritter deiner Mitspieler in den entsprechenden Gebieten befinden.



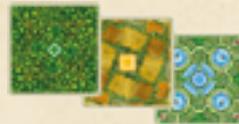
Du benötigst **2 Wälder** in deinem Anwesen.



Du benötigst **2 Gutshöfe** in deinem Anwesen.



Du benötigst **2 Gärten** in deinem Anwesen.



Du benötigst **1 Wald, 1 Gutshof und 1 Garten** in deinem Anwesen.

Jedes Folly kostet **12 Pfund**. Nimm das entsprechende Folly, bezahle es und stelle es auf ein beliebiges **leeres Wiesenfeld** in deinem Anwesen. Hast du kein leeres Wiesenfeld, darfst du das Folly nicht bauen.

Als Belohnung für den Follybau erhältst du **Siegpunkte**. Die Anzahl hängt davon ab, wie viele Follys insgesamt von **allen** Spielern bereits gebaut wurden:

- 12 Siegpunkte** für das **erste** gebaute Folly.
- 10 Siegpunkte** für das **zweite** gebaute Folly.
- 8 Siegpunkte** für das **dritte** gebaute Folly.
- 6 Siegpunkte** für das **vierte** gebaute Folly.

## C Königsfamilie bestechen

Manche Mitglieder der königlichen Familie sind gegen ein Taschengeld gerne zu kleinen Gefälligkeiten bereit.

Nimm **bis zu 5 Bestechungsmarker** vom Spielplan, bezahle sie und lege sie **hinter** deinen Sichtschirm. Jeder Marker kostet **2 Pfund**. Du erhältst für jeden gekauften Marker **1 Siegpunkt**. Du darfst nicht mehr Marker nehmen, als du bezahlen kannst.

## D Steuern eintreiben

Manche Adelsleute wetteifern, wer die kreativste Steuer erfindet ...

Diese Aktion kannst du nicht öfter als **einmal pro Dekade** ausführen. Nimm deinen **Steuermarker** und lege ihn **vor** deinen Sichtschirm. So zeigst du an, dass du diese Aktion in dieser Dekade bereits ausgeführt hast.

Nun erhältst du **Geld** aus dem **Vorrat**. (Eine Übersicht dazu findest du im Mittelteil deines Sichtschirms, zweite Spalte.)

 :  Für jeden **Acker** in deinem Anwesen erhältst du **1 Pfund**.

 :  Für jedes **unbesetzte Gutshofsymbol** in deinem Anwesen erhältst du **2 Pfund**. Steht ein **Ritter** auf einem deiner Gutshöfe, erhältst du für diesen Gutshof **kein** Geld.

 :  Für jeden **deiner** Ritter, der auf einem Gutshofsymbol eines Mitspielers steht, erhältst du **2 Pfund**.

 →  Für jeden **Bestechungsmarker**, den du abgibst, erhältst du **1 Pfund**. Lege die abgelegten Bestechungsmarker auf das entsprechende Feld des **Spielplans**.

Später im Spiel kannst du deine Bestechungsmarker bei den folgenden Ereignissen abgeben:

- Aktion *Steuern eintreiben*
- Aktion *Land gewinnen*
- Bei einem *Maskenball*

Lege alle Bestechungsmarker, die du abgibst, auf das entsprechende Feld des **Spielplans** zurück. Von dort können sie erneut erworben werden.

## E Land gewinnen

Man spricht nicht offen darüber, auf welche Weise man an neue Ländereien gelangt.

Diese Aktion kannst du nicht öfter als **einmal pro Dekade** ausführen. Nimm deinen **Landgewinnungsmarker** und lege ihn **vor** deinen Sichtschirm. So zeigst du an, dass du diese Aktion in dieser Dekade bereits ausgeführt hast.

Nun erhältst du **Plättchen** aus dem **Beutel**, die du zufällig ziehst. (Eine Übersicht dazu findest du im Mittelteil deines Sichtschirms, dritte Spalte.)

 :  Für jeden **Hain** in deinem Anwesen erhältst du **1 Plättchen**.

 :  Für jedes **unbesetzte Waldsymbol** in deinem Anwesen erhältst du **2 Plättchen**. Steht ein **Ritter** auf einem deiner Wälder, erhältst du für diesen Wald **kein** Plättchen.

 :  Für jeden **deiner** Ritter, der auf einem Waldsymbol eines Mitspielers steht, erhältst du **2 Plättchen**.

 →  Für jeden **Bestechungsmarker**, den du abgibst, erhältst du **1 Plättchen**. Lege die abgelegten Bestechungsmarker auf das entsprechende Feld des **Spielplans**.

**Beispiel:** Frank möchte Steuern eintreiben (Abbildung siehe unten). Er hat 7 Ackerplättchen und erhält dafür 7 Pfund. Das Gutshofsymbol bringt ihm weitere 2 Pfund ein. Zudem steht einer seiner Ritter auf dem Gutshof eines Mitspielers (nicht abgebildet), wofür er nochmals 2 Pfund erhält. Er setzt keine Bestechungsmarker ein. Insgesamt erhält Frank somit  $7+2+2=11$  Pfund.

**Beispiel:** Nun will Frank Land gewinnen (Abbildung siehe unten). Er hat 7 Haine und erhält dafür 7 Plättchen aus dem Beutel. Sein Waldsymbol ist durch einen fremden Ritter besetzt, hierfür erhält er keine Plättchen. Keiner seiner Ritter steht auf einem Waldsymbol. Frank gibt noch 3 Bestechungsmarker ab für weitere 3 Plättchen. Insgesamt erhält er somit  $7+3=10$  Plättchen.



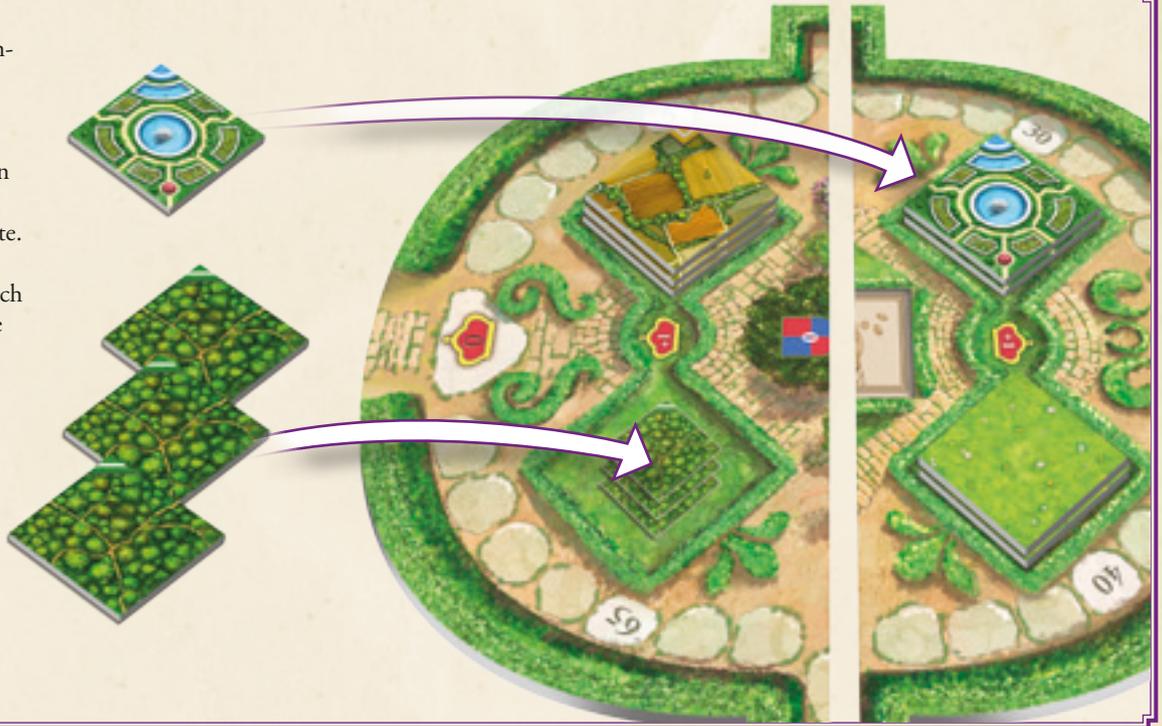
## F Der Kirche stiften

Die Kirche zeigt sich meist erkenntlich, wenn man ihr Ländereien schenkt.

Nimm **beliebig viele Plättchen**, die hinter deinem Sichtschirm liegen, und lege sie auf die entsprechenden Felder für Kirchenstiftung auf dem Spielplan. Allerdings nimmt die Kirche **pro Dekade** von allen 4 Plättchenarten nur **je höchstens 3 Plättchen** entgegen. Für jedes Plättchen, das du der Kirche schenkst, erhältst du **1 Siegpunkt**.

**Beispiel:** Auf den Spielplanfeldern für Kirchenstiftung liegen bereits 3 Äcker, 2 Brunnen und 2 Wiesen. Frank stiftet der Kirche nun 3 Haine und 1 Brunnen. Dafür erhält er 4 Siegpunkte.

Gerne hätte Frank auch noch 2 Äcker gestiftet, aber diese nimmt die Kirche nicht mehr entgegen. Lediglich 1 Wiese nimmt die Kirche in dieser Dekade noch an, doch Frank hat keine Wiese, die er stiften möchte.



## G Müßiggang

Müßiggang war früher ein Privileg des Adels und ermöglichte die Beschäftigung mit Kunst und Kultur. So hatte auch Nichtstun noch einen Sinn.

Mache einfach **nichts**. Du erhältst dafür **1 Siegpunkt**.

## Ablauf einer Dekade

Das Spiel läuft über **3 Dekaden**, angezeigt durch den blauen **Dekadenzähler**. Innerhalb einer Dekade dreht der grüne **Rundenzähler** genau eine Runde auf der **Rundenleiste**.

Immer wenn ein Spieler seinen **Spielzug beendet** und im **Besitz der Königin** ist, erhält er **1 Siegpunkt** und setzt den grünen **Rundenzähler** um **1 Feld weiter**. Der Begriff **Runde** bedeutet also **nicht unbedingt**, dass jeder Spieler einmal am Zug ist, bevor der Rundenzähler bewegt wird. Vielmehr bewegt sich der Rundenzähler sehr schnell weiter, wenn die Königin oft ihren Besitzer wechselt.

Das Erreichen einiger Felder hat besondere Auswirkungen:



Erreicht der Rundenzähler ein solches Feld, findet sofort ein **Maskenball** statt.



Solange sich der Rundenzähler auf diesem Feld befindet, kann **niemand** den Besitz der **Königin** übernehmen. Aktionen, die normalerweise zum Besitz der Königin führen (zum Beispiel Palastbau), sind weiterhin erlaubt, aber die Königin bleibt bei ihrem derzeitigen Besitzer.



Erreicht der Rundenzähler dieses Feld, findet eine **Gebäudewertung** statt. Nach der Gebäudewertung endet die aktuelle **Dekade**.

# Maskenball



Zweimal pro Dekade veranstaltet die Königin einen Maskenball. Dort werden die beehrten Adelstitel vergeben.

Erreicht der **Rundenzähler** ein Feld mit einer Maske, findet sofort ein **Maskenball** statt. Dabei geschehen die folgenden Dinge in dieser Reihenfolge:

- 1) Adelstitel zurückgeben
- 2) Prestige berechnen
- 3) Adelstitel neu verteilen
- 4) Siegpunkte vergeben
- 5) Prestigezähler zurückstellen
- 6) Rundenzähler bewegen

## 1 Adelstitel zurückgeben

Legt alle eure derzeitigen **Adelstitel** in den **Vorrat** zurück. Am besten sortiert ihr die Titel nach ihrer Rangfolge (siehe Seite 10).

## 2 Prestige berechnen

Nun berechnet ihr einzeln und **nacheinander** euren **Prestigewert**. Es beginnt der Spieler, der im Besitz der **Königin** ist, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. (Eine Übersicht dazu findet ihr im linken Teil eurer Sichtschirme.)

-  :  Für jeden **Brunnen** in deinem Anwesen erhältst du **1 Prestige**.
-  :  Für jedes **unbesetzte Gartensymbol** in deinem Anwesen erhältst du **2 Prestige**. Steht ein **Ritter** auf einem deiner Gärten, erhältst du für diesen Garten **kein** Prestige.
-  :  Für jeden **deiner** Ritter, der auf einem Gartensymbol eines Mitspielers steht, erhältst du **2 Prestige**.
-  :  Für jeden **Palast** in deinem Anwesen erhältst du **2 Prestige**.

 →  Für jeden **Bestechungsmarker**, den du abgibst, erhältst du **1 Prestige**. Lege alle abgegebenen Bestechungsmarker auf das entsprechende Feld des **Spielplans**.

 →  Für jede **Skandalkarte Erpressung**, die du abgibst, erhältst du **3 Prestige**.

 →  Für jede andere **Skandalkarte**, die du abgibst, erhältst du **1 Prestige**. Lege alle abgegebenen Karten unter den **Stapel**.

Ermittle so deinen **gesamten Prestigewert** und stelle dann deinen **Prestigezähler** auf der **Prestigeleiste** auf das entsprechende Feld, sofern es noch unbesetzt ist. Ist das Feld schon durch einen Mitspieler **besetzt**, stelle deinen Zähler auf das nächste **niedrigere** freie Feld! Dann berechnet der nächste Spieler seinen Prestigewert usw., bis alle Prestigezähler platziert wurden.

**Beispiel:** Frank hat 5 Brunnenplättchen und erhält dafür 5 Prestige. Das Gartensymbol bringt ihm weitere 2 Prestige ein. Für seinen Palast erhält er ebenfalls 2 Prestige. Insgesamt hätte Frank somit  $5+2+2=9$  Prestige.

Auf dem Feld für 9 Prestige steht bereits der Prestigezähler von Britta. Frank müsste seinen Zähler deshalb auf die Zahl 8 stellen. Damit ist er nicht zufrieden. Da auch das Feld für 10 Prestige schon durch Karsten besetzt ist, gibt Frank 1 Bestechungsmarker und 1 Skandalkarte ab. Das bringt ihm weitere 2 Prestige ein, so dass er auf insgesamt 11 Prestige kommt und seinen Zähler auf das Feld 11 stellt.



### 3 Adelstitel neu verteilen

Nun nehmt ihr euch jeder **nacheinander** einen **Adelstitel**. Es beginnt der Spieler mit dem **höchsten Prestigewert**, gefolgt vom Spieler mit dem **zweithöchsten** Wert usw. Einen Adelstitel, für den ihr **zu wenig** Prestige habt (siehe Tabelle rechts), dürft ihr **nicht** nehmen.

Steckt eure neuen Adelstitel auf eure **Sichtschirme**. Ihr behaltet sie bis zum Beginn des nächsten Maskenballs. Einige Titel geben euch einen **Preisnachlass** für die Aktion *Gebäude bauen*.

<b>Duke/Duchess:</b>	Mind. <b>14 Prestige</b> erforderlich
<b>Marquess/Marchioness:</b>	Mind. <b>10 Prestige</b> erforderlich.
<b>Earl/Countess:</b>	Mind. <b>6 Prestige</b> erforderlich.
<b>Viscount/Viscountess:</b>	Mind. <b>2 Prestige</b> erforderlich.
<b>Baron/Baroness:</b>	<b>Kein Prestige</b> erforderlich.

**Frank**                      **Karsten**                      **Britta**                      **Paul**

**Beispiel:** Frank hat 11 Prestige, Karsten 10, Britta 9 und Paul 1. Im Spiel zu viert stehen folgende Titel zur Verfügung: 1 x Duke, 1 x Marquess, 1 x Earl, 2 x Viscount, 4 x Baron. Frank wählt zuerst. Für den Duke hat er nicht genügend Prestige, aber den Marquess darf er nehmen. Karsten hätte zwar ebenfalls die erforderliche Prestigezahl für den Marquess, aber der ist nun vergeben. Also nimmt Karsten den Earl. Britta erhält den nächsten Titel, den Viscount. Jetzt ist noch 1 Viscount übrig, aber Paul hat zu wenig Prestige dafür, weshalb er sich einen Baron nimmt.

### 4 Siegpunkte vergeben

Jetzt erhaltet ihr **Siegpunkte** für eure neuen Adelstitel:

<b>Duke/Duchess:</b>	<b>7 Siegpunkte</b>
<b>Marquess/Marchioness:</b>	<b>5 Siegpunkte</b>
<b>Earl/Countess:</b>	<b>3 Siegpunkte</b>
<b>Viscount/Viscountess:</b>	<b>1 Siegpunkt</b>
<b>Baron/Baroness:</b>	<b>keine Siegpunkte</b>

### 5 Prestigezähler zurückstellen

Stellt eure **Prestigezähler** zurück auf das **Feld 0** der Prestigeleiste.

### 6 Rundenzähler bewegen

Setzt den grünen **Rundenzähler** 1 Feld weiter. Dem Uhrzeigersinn entsprechend ist der Spieler **links vom Besitzer der Königin** nun am Zug.



# Gebäudewertung

Erreicht der **Rundenzähler** das letzte Feld der Dekade, findet sofort eine **Gebäudewertung** statt. Nun erhält jeder Spieler **Siegpunkte** für Gebäude in seinem Anwesen. (Eine Übersicht dazu findet ihr im rechten Teil eurer Sichtschirme.)



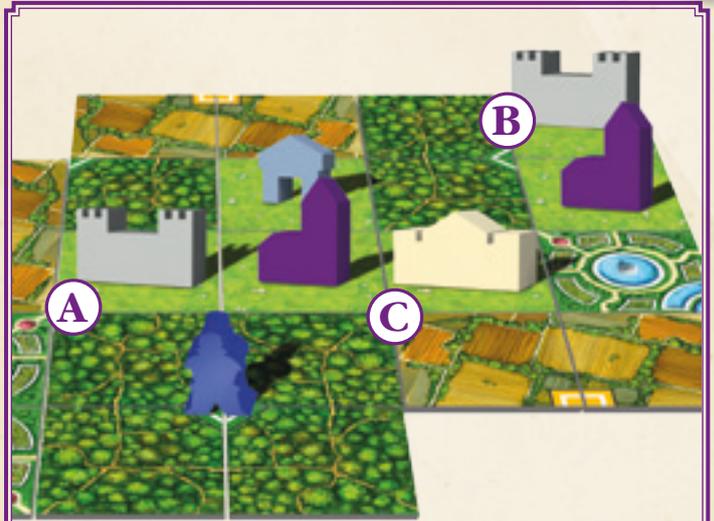
Für jede **Burg** in deinem Anwesen, die komplett **von Land umschlossen** ist (waagrecht, senkrecht, diagonal), erhältst du **3 Siegpunkte** plus **1 Siegpunkt** für jede **Kapelle**, die zu dieser Burg **benachbart** ist (waagrecht, senkrecht, diagonal).



Für jeden **Palast** in deinem Anwesen, der komplett **von Land umschlossen** ist (waagrecht, senkrecht, diagonal), erhältst du **5 Siegpunkte** plus **2 Siegpunkte** für jede **Kapelle**, die zu diesem Palast **benachbart** ist (waagrecht, senkrecht, diagonal).

**Follys** bringen bei der Gebäudewertung **keine** Punkte ein.

Nach der Gebäudewertung endet die aktuelle **Dekade**. Es folgen Vorbereitungen für die neue Dekade. Nach der dritten Dekade endet das Spiel.



**Beispiel:** Die Burg (A) ist komplett von Land umschlossen, zudem ist 1 Kapelle benachbart. Für diese Burg erhält Frank  $3+1=4$  Siegpunkte. Die Burg (B) ist nicht von Land umschlossen, deshalb gibt es für diese Burg keine Siegpunkte. Auch die benachbarte Kapelle ändert daran nichts. Der Palast (C) ist von Land umschlossen und hat 2 Kapellen benachbart. Dafür erhält Frank weitere  $5+2+2=9$  Siegpunkte. Das Folly bringt keine Punkte. Insgesamt kann Frank seinen Siegpunktzähler um 13 Punkte vorwärts setzen.

# Neue Dekade vorbereiten

Vor der **zweiten** und **dritten** Dekade finden einige **Vorbereitungen** statt:

- Füllt den Spielplan mit **Burgen**, **Kapellen** und **Palästen** aus dem Vorrat auf, wie zu Spielbeginn je nach Spielerzahl:

	Burgbereich	Kapellenbereich	Palastbereich
3 Spieler	3 Burgen	3 Kapellen	2 Paläste
4 Spieler	4 Burgen	4 Kapellen	3 Paläste
5 Spieler	5 Burgen	5 Kapellen	4 Paläste

**Hinweis:** Es kann passieren, dass zu Beginn der dritten Dekade nicht genügend Burgen im Vorrat sind. Nehmt dann alle Burgen aus dem Vorrat und stellt sie auf die teuersten Felder, die übrigen Felder bleiben frei.

- Entfernt alle an die Kirche gestifteten **Plättchen** vom Spielplan und mischt sie in den **Beutel**.

- Legt eure **Steuermarker** und **Landgewinnungsmarker** wieder hinter eure Sichtschirme (sofern sie dort nicht bereits liegen).

- Jeder Spieler erhält **1 Skandalkarte**. Nehmt dazu wie üblich je 3 Skandalkarten vom Stapel, wählt 1 davon für euch aus und legt die übrigen 2 **unter** den Stapel. (Es beginnt der Spieler mit der Königin, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.)

- Setzt den blauen **Dekadenzähler** 1 Feld weiter.

- Setzt den grünen **Rundenzähler** 1 Feld weiter auf das Startfeld mit dem Pfeil.

- Der Spieler **links vom Besitzer der Königin** beginnt die neue Dekade mit seinem Spielzug, danach geht es weiter wie gewohnt.

# Spielende

Nach der **Gebäudewertung** der **dritten Dekade** endet das Spiel. Jeder Spieler erhält **3 Siegpunkte** für jede Skandalkarte **Liaison**, die er zu diesem Zeitpunkt besitzt. Wer die **meisten Siegpunkte** hat, gewinnt das Spiel. Bei **Gleichstand** gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten der Spieler mit dem **meisten Geld** in seinem Besitz. Besteht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

# Die Skandalkarten

Immer, wenn du 1 Skandalkarte erhältst, darfst du die obersten 3 Karten des Stapels anschauen, davon 1 auswählen und die übrigen 2 unter den Stapel legen. Je 1 Skandalkarte bekommst du zu Beginn jeder Dekade sowie beim Bau einer Kapelle.

Während deines Spielzugs darfst du höchstens 1 Skandalkarte ausspielen, wahlweise vor oder nach deiner Aktion. Ausgespielte Karten legst du immer unter den Stapel.

Bei einem Maskenball kannst du beliebig viele Skandalkarten abgeben, um dafür je 1 Prestige zu erhalten. Auf diese Weise abgegebene Karten kannst du nicht anderweitig nutzen. Abgegebene Karten legst du immer unter den Stapel.



## Erbschaft (3x)

Du erhältst gratis **1 Burg**. Nimm die Burg mit dem **niedrigsten** Preis vom Spielplan und stelle sie auf ein **leeres Wiesenfeld** in deinem Anwesen, wie üblich nicht benachbart zu einer anderen Burg oder einem Palast. Einen **Ritter** darfst du **nicht** einsetzen. Hast du kein passendes leeres Wiesenfeld, darfst du diese Karte nicht ausspielen.



## Intrige (3x)

Wenn du 1 **Skandalkarte** ziehst und die obersten 3 Karten anschaust, darfst du diese Karte abgeben, sofern du sie vorher schon besessen hast. Du erhältst dann **alle 3 Karten**, die du dir anschaust, und legst keine davon unter den Stapel. Du darfst zuerst die 3 Karten anschauen, bevor du entscheidest, ob du die Intrige einsetzt.



## Erpressung (4x)

Bei einem Maskenball erhältst du **3 Prestige**. Du darfst beliebig viele dieser Karten beim selben Maskenball einsetzen.



## Liaison (4x)

Du erhältst **am Spielende 3 Siegpunkte**, falls du die Karte dann noch besitzt. Du darfst beliebig viele dieser Karten am Spielende besitzen.



## Geheime Vermählung (4x)

Du erhältst gratis **2 Bestechungsmarker** vom Spielplan und (sofort) **2 Siegpunkte**. Befinden sich weniger als 2 Bestechungsmarker auf dem Spielplan, erhältst du entsprechend weniger, aber trotzdem 2 Siegpunkte.



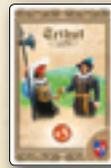
## Mitgift (4x)

Du erhältst **4 Plättchen** aus dem Beutel, zufällig gezogen.



## Genialer Schachzug (4x)

Du erhältst eine Zusatzaktion **Anwesen vergrößern**. Es ist erlaubt, diese Karte im selben Zug zu spielen, in dem deine normale Aktion ebenfalls **Anwesen vergrößern** ist, und somit diese Aktion zweimal im selben Zug durchzuführen.



## Tribut (4x)

Du erhältst **5 Pfund** aus dem Vorrat.



## Gunst des Vikars (3x)

Lege **bis zu 4 Plättchen**, die sich hinter deinem Sichtschirm befinden, in den **Beutel**. Für **jedes** abgegebene Plättchen erhältst du (sofort) **1 Siegpunkt**.



## Whitehall (2x)

Du erhältst die **Königin**.

# Regeln, die man leicht vergisst

- Ihr müsst Burgen und Paläste mit Land umschließen (auch diagonal), damit sie euch Siegpunkte einbringen.
- Ihr dürft jederzeit während eures Spielzugs 2 eurer Plättchen gegen 1 Plättchen eurer Wahl aus dem Beutel tauschen.
- Burgen und Paläste dürfen nicht benachbart zu anderen Burgen und Palästen gebaut werden.
- Kapellen dürfen nicht benachbart zu anderen Kapellen gebaut werden.

# Impressum

**Autor:** Dwight Sullivan

**Illustration:** Claus Stephan & Oliver Schlemmer

**Grafikdesign:** Claus Stephan, Oliver Schlemmer, Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Thygra Spiele-Agentur

Copyright © 2012 Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.

Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de

Der Autor dankt Mark Galvez, Justine Love und Andrew Juell für ihre außerordentliche Hilfe bei der Entwicklung sowie Seth Jaffee für die große Hilfe beim Feinschliff. Ein weiterer Dank geht an die Testspieler Clark Barthel, Greg Daigle, Bill Cox, Michele Cox, Bill Kull, Tim Moore, Cameron Silver, Scott Slomiany, Anna Sullivan, Graham West sowie die Mitglieder des Spieleentwicklungs-Seminars. Und nicht zuletzt an den Hippodice Spieleclub, bei dessen Autorenwettbewerb *Noblemen* 2009 den 1. Platz belegte.



Pegasus Spiele