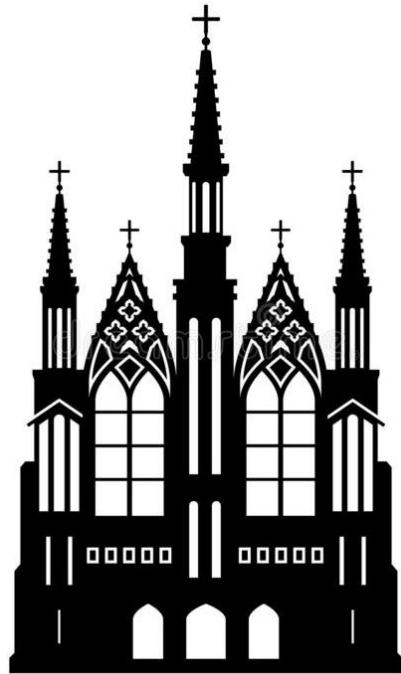


Die Kathedrale des Kapf

Daniel Schelb und Simon Wöhrbach - The Camp 2023

Inhalt

1	Einführung	2
2	Ziel des Spiels	2
3	Spielablauf	2
3.1	Vorbereitung/Gruppenbildung.....	2
3.2	Siedlungsgebiet	2
3.3	Erwerb der Startrohstoffe und Platzwahl:	3
3.4	Bau der Siedlung.....	3
3.4.1	Bau weiterer Gebäude.....	3
3.4.2	Die Ausrichtung der Siedlung	5
3.4.3	Bilden von Kommunen	6
3.4.4	Bau der Kathedrale	6
3.4.5	Die Katastrophen.....	6
3.5	Spielende	7
3.6	Auswertung	7
4	Die Stationen	7
4.1	Feste Stationen.....	8
4.1.1	Registrierungsstelle	8
4.1.2	Bauamt	8
4.1.3	Handwerksgilde (2 x nebeneinander)	8
4.1.4	Abrissunternehmen (bei der Spielleitung)	8
4.1.5	Sozialamt	8
4.1.6	Mine.....	9
4.1.7	Claim.....	9
4.1.8	Jagdhütte	9
4.1.9	Bauernhof.....	9
4.1.10	Kathedrale	9
4.1.11	Markt.....	9
4.2	Mobile Stationen	9
4.2.1	Gaukler	9
4.2.2	Robin Hood	9
4.2.3	Der Fliegende Händler.....	10
4.3	Rohstoff-Tausch.....	10
5	Überblick des Spielgeländes	10
6	Aufbau/Vorbereitung für MA-Team.....	11
7	Materialliste	12



1 Einführung

Früher war alles immer besser und die Welt noch in Ordnung. Da hatte ein Bauer sein Land, der Handwerker eine anständige Arbeit, der Nachbar war wohlgesonnen und die Sonne schien vom Himmel. Heute ist alles nichts. Daher ist es höchste Zeit aufzubrechen in eine neue Welt, denn die nächste Generation soll es einmal besser haben.

Wir stürzen uns frohen Mutes in das Abenteuer. Doch wir sind nicht allein, denn auch andere tapfere Siedler machen sich auf in die neue Welt. Sie sind unsere Konkurrenten. Nur wer eine gute Strategie hat, wird am Ende siegreich sein. Ruhm und Ehre erwarten uns, doch wir sollten nicht zu lange zögern, denn das Ende kommt oftmals überraschend...

2 Ziel des Spiels

Bei diesem Geländespiel errichten die Teams eine Siedlung mit unterschiedlichen Gebäuden. Die Gebäude kosten verschiedene Rohstoffe, bringen Siegpunkte und haben weitere Auswirkungen. Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Bauen möglichst viele Siegpunkte zu sammeln. Das Spiel endet, wenn die **Kathedrale des Kapf** (einmaliges Riesengebäude in der Spielfeldmitte) fertig gestellt wurde.

Achtung: Wird eine Gruppe beim Schummeln erwischt, werden SOFORT 25 Siegpunkte abgezogen!

3 Spielablauf

3.1 Vorbereitung/Gruppenbildung

Die Regeln werden nach dem Mittagessen am Samstag im Plenum erklärt. Anschließend Gruppeneinteilung auf dem Hartplatz. Jede Gruppe erhält ein ausführliches Regelwerk. Außerdem einen zusätzlichen Gebäude- und Kostenplan.

Jede Gruppe erhält einen Betreuer, der bei der Strategieentwicklung mitwirkt und bei der Klärung von Fragen unterstützt. Die Gruppengröße kann 8 bis max. 12 Personen betragen. Max. 20 Gruppen.

Damit kleinere Gruppen dieselben Möglichkeiten haben, wie größere Gruppen, hat jede Gruppe drei **Aktions-Mandate**. Nur mit diesen können Aktionen ausgeführt werden, wie z.B.: Erwerb von Rohstoffen, Bau von Gebäuden, ...

3.2 Siedlungsgebiet

Der obere Sportplatz (Hartplatz) wird auf mehrere Plätze aufgeteilt. Auf jedem Platz steht ein Biertisch (oder wird von der Gruppe dort platziert). Die Kathedrale wird auf einer größeren freien Fläche in der Mitte errichtet.

		Kathedrale			

Zum finalen Besprechen der Strategie und der noch offenen Fragen treffen sich die Gruppen mit ihrem Mitarbeiter vor Beginn des Spiels auf dem Hartplatz. Hierzu ist nochmals eine Zeitspanne von



etwa 10 Minuten veranschlagt. Die hier besprochenen Strategien müssen im Verlauf des Spiels nicht eingehalten, sondern können verändert werden.

3.3 Erwerb der Startrohstoffe und Platzwahl:

Jede Gruppe entscheidet sich für eine Spielstrategie und stellt sich ein dafür passendes Rohstoffpaket aus insgesamt **10 Rohstoffen** zusammen. Dies kann in der **Registrierstelle** abgeholt werden. Die folgenden Rohstoffe dürfen in diesem Paket enthalten sein:

- Lehm (in beliebiger Anzahl)
- Holz (in beliebiger Anzahl)
- Stein (in beliebiger Anzahl)
- Ein hochwertiger Rohstoff (Metall/Gold/Getreide/Fleisch)

Im weiteren Verlauf des Spiels können diese Rohstoffe an verschiedenen Stationen bezogen werden. Zusätzlich gibt es noch die Luxus-Rohstoffe: Brot, Braten und Werkzeug. Diese sind zu Beginn noch nicht verfügbar.

3.4 Bau der Siedlung

Sind die Rohstoffpakete verteilt, werden die Plätze zugewiesen. Anschließend können die Gruppen mit dem Siedlungsbau beginnen. Als erstes muss das **Rathaus** (beim Bauamt) gebaut werden. Ohne Bau des Rathauses ist es nicht möglich andere Gebäude zu bauen. Das Rathaus kann ohne Aktionsmandat gebaut werden. Durch den Bau des Rathauses bekommt die Gruppe **beim Bauamt drei Aktionsmandate**. Diese müssen an allen Stationen vorgelegt werden. Ohne ein Aktionsmandat kann in der neuen Welt keine weitere Aktion (Bauen, Rohstoffe sammeln, ...) ausgeführt werden.

Sobald das Rathaus gebaut ist darf die Gruppe alle anderen Gebäude bauen, mit der Ausnahme, dass **nur ein Spezialgebäude in der Siedlung** stehen darf. Die Rohstoffe dafür können an verschiedenen **Stationen** bezogen werden.

Sollte eine Gruppe wirklich keine Rohstoffe haben um den Bau des Rathauses zu verwirklichen, muss diese Gruppe die fehlenden Rohstoffe beim **Sozialamt** beantragen. Hierfür bedarf es zu Beginn noch kein Aktionsmandat, doch Anträge beim Amt können dauern...

3.4.1 Bau weiterer Gebäude

1. Abgeben der benötigten Rohstoffe beim **Bauamt**. Vom Bauamt bekommt die Gruppe einen Zettel mit der Uhrzeit, zu der das Gebäude beim Bauamt abgeholt werden kann.
2. Das Bauamt gibt das Gebäude zu der auf der Baufreigabe geschriebenen Zeit an die Gruppe heraus.
3. Die Gruppe bringt das Gebäude zum Gruppenmitarbeiter, der dieses dann aufbaut. Achtung: Nur Gebäude die über das Straßennetz mit dem Rathaus verbunden sind zählen zur Wertung. Die entsprechenden **Befugnisse** (Vorteile durch das Gebäude) werden durch den Gruppenmitarbeiter erst herausgegeben/ermöglicht, wenn die Anbindung vorhanden ist. Wichtig ist bei einem Abriss (siehe Abrissunternehmen) eines Gebäudes auch die entsprechende Befugnis/Mehrwert wieder einzuziehen.



Kosten der allgemeinen Gebäude (Bauzeit - je 2 Minuten)

Gebäude	Rohstoff	Sieg-punkt e	Max. Anzahl	Sonstiges
Rathaus		1	1	Primär-Gebäude (Ohne Rathaus kann nichts anderes gebaut werden.) Eine Straße ist inklusive. Die Gruppe erhält drei Aktionsmandate.
Straße		-	-	Gebäude ohne Straße sind unwirksam (keine Siegpunkte, keine Auswirkung/Bonus). Zwischen zwei Gebäuden muss eine Straße sein!
Fernstraße		-	1	Ohne Fernstraße kann keine Kommune errichtet werden. Es muss eine Fernstraße in jeder Siedlung vorhanden sein um eine Kommune zu bilden/ihr beizutreten.
Haus		1	-	
Villa		3	-	Ausbau eines Hauses. Das Haus wird entfernt. Mit Braten (siehe Metzgerei zusätzlich 2 SP)
Bank		1	1	Erwirtschaftet Gold. Auf das angelegte Gold bekommt die Gruppe alle drei Minuten 20 % Zinsen. Die Aufsicht hierüber führt der Gruppenmitarbeiter. Es können nur ganze Beträge von der Bank abgehoben werden. Bei einer Komplettabhebung wird der Betrag mathematisch gerundet.
Kirche		4	1	Geistliche Heimat und Lebenssinn für die Bewohner der Siedlung ;) Nur wer eine Kirche hat, darf an der Kathedrale bauen.
Bäckerei		1	1	Produziert Brot (Beim Gruppen-MA holen). Dabei werden je drei Rohstoffe Getreide zu einem Brot verarbeitet. Die Brote können mit anderen Siedlungen getauscht werden (gegen Rohstoffe nach Absprache) oder den eigenen Häusern zugeordnet werden. Ein Haus mit Brot wirft einen Siegpunkt mehr ab. Je Haus nur einmal möglich.
Metzgerei		1	1	Produziert Braten (Beim Gruppen-MA holen). Dabei werden je zwei Rohstoffe Fleisch zu einem Braten verarbeitet. Die Braten können mit anderen Siedlungen getauscht werden (gegen Rohstoffe nach Absprache) oder den eigenen Villen zugeordnet werden. Eine Villa mit Braten wirft zwei Siegpunkte mehr ab. Je Villa nur einmal möglich.
Schmiede		1	1	Produziert Werkzeug (Beim Gruppen-MA holen). Dabei werden je zwei Rohstoffe Metall zu einem Werkzeug verarbeitet. Werkzeug kann mit anderen Siedlungen getauscht werden (gegen Rohstoffe nach Absprache). Ebenso kann <u>ein</u> Werkzeug verwendet werden um an einer <u>beliebigen</u> Station den Ertrag zu verdoppeln (das Werkzeug wird dabei vernichtet).



Kosten der Schutzgebäude (Helfen gegen Katastrophen) – Bauzeit je zwei Minuten

Stadt-graben		1	1	Schutz gegen Katastrophe Hochwasser
Brunnen		1	1	Schutz gegen Katastrophe Hungersnot
Feuer-wehr		1	1	Schutz gegen Katastrophe Feuersbrunst

3.4.2 Die Ausrichtung der Siedlung

Jede Siedlung kann **nur eine** Spezialisierung vornehmen die durch den Bau eines bestimmten **Spezialgebäudes** gewählt wird. Die Ausrichtung kann während dem Spiel wieder geändert werden. Hierzu muss allerdings das alte Spezialgebäude abgerissen werden, was Geld kostet (siehe Abrissunternehmen)

Spezialisierung	Gebäude	Vorteil / Befugnis	Sieg-punkte
Rittermacht	Turnierplatz	Die Siedlung ist immun gegen Raubüberfälle (siehe Katastrophen) und Robin Hood (siehe mobile Stationen)	2
Bauhai	Hochhaus	Das Hochhaus bringt je Stockwerk mehr Punkte. E(gesamt/2 abgerundet) + E1 + E2+ E3 ... Z.B. 4 Stockwerke = 12 Punkte (2+1+2+3+4)	Abhängig vom Stockwerk
Farmer	Acker	Kann den Rohstoff Getreide anbauen (Alle zwei Minuten wird ein Getreide produziert und vom MA ausgegeben)	2
Forschung	Labor	Bauzeit für Gebäude wird um 50% verkürzt Die Gruppe erhält ein Zertifikat (z.B. Klebeunkte auf den Mandaten)	2
Industrie	Fabrikhalle	Kann den Rohstoff Metall herstellen (Alle zwei Minuten wird ein Metall produziert und vom Gruppen-MA ausgegeben)	2

Kosten der Spezialgebäude – Bauzeit je sechs Minuten

Gebäude	Rohstoff	Aus-richtung	Sieg-punkte	Max. Anzahl	Sonstiges (Überprüfung durch Gruppen-MA)
Turnier-platz		Ritter-macht	1	1	<u>Schließt andere Spezialgebäude aus:</u> Hochhaus, Acker, Labor, Fabrik
Hochhaus		Bauhai	1. Etage (1 SP) + 2. Etage (2 SP) + ... + Anzahl der Etagen	1	<u>Schließt andere Spezialgebäude aus:</u> Turnierplatz, Acker, Labor, Fabrik. Das Hochhaus kann unbegrenzt viele Etagen haben. Für den Bau einer Etage (E) werden die Rohstoffe * Etagenzahl benötigt. (z.B: 4. Etage kostet 4 Eisen und 8 Stein)
Acker		Farmer	1	1	<u>Schließt andere Spezialgebäude aus:</u> Turnierplatz, Hochhaus, Labor, Fabrik
Labor		Forscher	1	1	<u>Schließt andere Spezialgebäude aus:</u> Turnierplatz, Hochhaus, Acker, Fabrik
Fabrik		Industrie	1	1	<u>Schließt andere Spezialgebäude aus:</u> Turnierplatz, Hochhaus, Acker, Labor



3.4.3 Bilden von Kommunen

Sobald alle Gruppen in Phase 3 angelangt sind, können zwei bis drei Gruppen ihre Städte zu einer Kommune zusammenschließen. Der Zusammenschluss ist **endgültig** und kann nicht mehr gelöst werden. Um eine Kommune zu bilden, muss die Bildung bei der **Registrierstelle** bekannt geben, indem jeweils ein Vertreter jeder beteiligten Gruppe dort Bescheid gibt. Kommunen haben entscheidende strategische Vorteile:

1. Jede Siedlung innerhalb der Kommune nutzt die Befugnisse der anderen Siedlung(en).
Beispiel: Schließen sich Siedlung mit Rittermacht und eine Siedlung mit Labor zusammen, sind beide Siedlungen immun gegen Raubüberfälle/Robin Hood und haben 50 % Bauzeitenreduzierung für alle Gebäude.
2. Kommunen haben einen gemeinsamen Rohstoffpool, d.h. alle erwirtschafteten Rohstoffe dürfen (Einverständnis der anderen Gruppen vorausgesetzt) von allen Beteiligten benutzt werden.
3. Am Ende des Spiels (siehe Auswertung) werden die Punkte aller Städte einer Kommune addiert und jede Siedlung erhält den **Mittelwert** der Punkte.

3.4.4 Bau der Kathedrale

Der Bau der Kathedrale erfolgt auf verschiedene Arten:

- Bau durch den Herzog:
Der Herzog stellt alle 60 Sekunden ein Prozent der Kathedrale fertig.
- Bau durch die Siedlungen (nur bei vorhandener Kirche)
Jede Siedlung mit einer Kirche kann zum Bau der Kathedrale Rohstoffe spenden. Je nach Art des gespendeten Rohstoffs schreitet der Ausbau entsprechend voran. Drei Grundrohstoffe (Lehm, Holz, Stein), zwei hochwertige Rohstoffe (Metall/Gold/Getreide/Fleisch), ein Luxus-Rohstoff (Brot, Braten, Werkzeug) entsprechen dem Fortbau um ein Prozent. Für die Beteiligung am Katedralenbau gibt es Siegpunkte.
- Achtung: Es können nur die verfügbaren Bausteine gekauft werden. Sind diese vergeben (Spielende) können die Gruppen nicht mehr kaufen.

3.4.5 Die Katastrophen

Im Laufe des Spiels treten verschiedene Katastrophen (wiederholt) auf:

- Erdbeben
Hier wird **eine Straße, bei sechs oder mehr Gebäuden zwei Straßen** zerstört. Ein Erdbeben wird per Knall angekündigt. Sofern dieser ertönt nimmt der Gruppenleiter die entsprechende Anzahl Straßen von der Siedlung. Die **Kathedrale** wird auch zu zehn Prozent zerstört. Wenn ein **Hochhaus** gebaut wurde, werden bei diesem ebenfalls die oberen zwei Etagen zerstört.
- Hochwasser
Das Hochwasser überschwemmt alle **Häuser** und macht diese Unbewohnbar. Die Gruppen haben die Möglichkeit die Häuser noch zu retten in dem Sie innerhalb von zehn Minuten nach dem Hochwasser beim Bauamt ein Lehm und ein Stroh abgeben. Das Hochwasser wird mit Regen-/Wassergeräuschen angekündigt.
Ein Stadtgraben schützt gegen Hochwasser.



- Inflation
Vernichtet 1/3 des in der **Bank** eingelegten Goldes. Die Inflation wird vom „Zonk Sound“ angekündigt.
- Feuersbrunst/Brandstifter
Wird mit dem Lied Fire von Scooter angekündigt. Hierbei werden alle **Spezialgebäude** zerstört. Beim Hochhaus werden alle eingesetzten Rohstoffe zurückgewonnen bis auf die der ersten Etage (Stein/Stein/Metall). Der Wiederaufbau der Spezialgebäude kann in der halben Zeit vollzogen werden.
Durch das Gebäude Feuerwehr kann ein Schaden verhindert werden.
- Räuber
Bei einem Raubüberfall wird das komplette **Gold** der Gruppen erbeutet, welches zum Tatzeitpunkt innerhalb/bei der Siedlung ist und nicht in der Bank eingelagert wurde. Hiervor schützt eine Rittermacht (Turnierplatz).
- Hungersnot
Alle Getreide- und Fleischrohstoffe die innerhalb/bei der Siedlung sind, werden eingezogen.
Der Brunnen schützt vor der Hungersnot.

3.5 Spielende

Das Spiel ist zu Ende sobald die Kathedrale fertig gebaut ist. Dies geschieht bei einem automatischen Bau von 1% je Minute nach spätestens 100 Minuten. Sobald dies geschieht, wird ein akustisches Signal ausgegeben und alle Ämter/Stationen/... gehen in den verdienten Feierabend. Die Siedler mit einer Kirche können ebenfalls mitbauen, was die Bauzeit der Kathedrale verkürzt und zusätzlich Siegpunkte bringt.

3.6 Auswertung

In die Bewertung der Gruppen fließen mehrere Faktoren ein. Punkte/Punktabzug gibt es für ...

- ... alle Gebäude, die zum Ende des Spiels stehen und mit einer Straße indirekt (über andere Gebäude) an das Rathaus angebunden sind. Punkte entsprechend der Tabelle.
- ... Beteiligung beim Kathedralenbau. 1 Siegpunkt pro Kathedralenstein.
- ... die Anzahl der unterschiedlichen Gebäude (je Art ein Punkt).
- ... Kommunen durch die Mittelwertbildung (Durchschnittlicher Wert) für alle Gruppen.
- ... regelwidriges Verhalten (Abzug).

Alle Aspekte werden mit Siegpunkten bewertet. Am Ende gewinnt die Gruppe (oder die Gruppen, sollte eine Kommune gewinnen), die die meisten Siegpunkte gesammelt hat. (logisch ;-)

4 Die Stationen

Jede Station kann nur mit einem Aktionsmandat (siehe Rathausbau) benutzt werden. Je Mandat erhält die Gruppe grundsätzlich nur eine Rohstoffkarte, bzw. kann nur eine Aktion gleichzeitig ausführen. Abweichungen durch spezielle Gebäude/Rohstoffe/Regeln möglich.



4.1 Feste Stationen

4.1.1 Registrierungsstelle

Dies ist die erste Station, die die Gruppe nach der Übersiedlung anlaufen müssen. Hier können auch Regel- und Verständnisfragen eingebracht werden. Nachdem alle Gruppen platziert sind, können Kommunen gebildet werden (wird von der Registrierungsstelle angesagt).

4.1.2 Bauamt

Hier können Gebäude gekauft und nach entsprechender Bauzeit abgeholt werden. Zuerst muss das Rathaus gebaut werden. Ist das Rathaus gebaut, erhält die Gruppe hier ihre drei Aktionsmandate.

Bauzeiten der Gebäude:

- Das Rathaus kann sofort mitgenommen werden.
- Die allgemeinen Gebäude, Straßen und Schutzgebäude brauchen zwei Minuten.
- Die Spezialisierungsgebäude können nach sechs Minuten Bauzeit abgeholt werden.

4.1.3 Handwerksgilde (2 x nebeneinander)

An dieser Station können die Grundrohstoffe Holz, Lehm, Stein erworben werden. An der Station ist folgende Tabelle ausgelegt:

	Holz	Stein	Lehm
1			
2			
3			
4			
5			
6			

In dieser Tabelle kann die Gruppe auf zwei beliebig vertikal oder horizontal nebeneinander liegende Felder setzen. Die eins und die sechs gelten als nebeneinander liegend, wie auch Holz und Lehm. Die Setzreihenfolge wird durch das Ankommen der Gruppen an der Station bestimmt. Maximal drei Gruppen können gleichzeitig setzen.

Die Stationsmitarbeiter würfelt alle 30 Sekunden und gibt ggf. die gewonnenen Rohstoffe an die entsprechende Gruppe.

Eine Gruppe, die etwas bekommen hat, darf sich entweder erneut (hinten) anstellen oder z.B. zur Siedlung zurückkehren. Nun dürfen die Gruppen die nicht gewonnen haben entscheiden ob Sie ihre gesetzten Spielsteine versetzen, liegenlassen oder entfernen und weiterziehen. Danach dürfen eventuell weitere Gruppen aus der Schlange setzen. Anschließend gegebenenfalls die, die zuvor etwas gewonnen haben, falls genug Platz.

4.1.4 Abrissunternehmen (bei der Spielleitung)

Diese Einrichtung kann nur mit Gold bezahlt werden. Je nach Gebäude ist dies unterschiedlich teuer. Straße ein Gold, normales Gebäude zwei Gold, Spezialgebäude drei Gold.

Wichtig für den Stationsleiter: Die Gruppe bekommt eine Abrisserlaubnis, die dem Gruppenmitarbeiter zu geben ist.

4.1.5 Sozialamt

Stellt in unregelmäßigen Abständen für bedürftige Gruppen Rohstoffe zur Verfügung. Dazu muss beim Sozialamt ein „Antrag“ gestellt werden. Bei festgestellter Bedürftigkeit kann dann



„Kathedralen-Bürgergeld“ bezogen werden, dessen Höhe das Sozialamt festlegt. Das Sozialamt kann nach Absprache mit der Spielleitung einer Gruppe neue Aktionsmandate erteilen.

Beginnt eine Gruppe den Rathausbau unzureichenden Rohstoffen, kann sie auch ohne Mandat eine Baueraubnis für das Rathaus bekommen. Hierfür ist ein Antrag auszufüllen, dessen Bearbeitung aber dauern kann...

4.1.6 Mine

In der Mine müssen die Spieler in einem begrenzten Gebiet im Wald Metall suchen (entweder Rohstoffkarten direkt oder das Metall wird durch einen Löffel oder ähnliches dargestellt. Nach Abgabe des Metalls bekommen die Spieler vom Mitarbeiter eine Rohstoffkarte des Typs Metall.) Es dürfen alle Gruppenmitglieder suchen, allerdings bekommt man auch wenn mehrere Teilnehmer etwas finden nur eine Rohstoffkarte.

4.1.7 Claim

Sandsieben. Aus einer Wanne mit Sand muss in einer bestimmten Zeit ein Cent Stücke gefunden werden. Je fünf Cent bekommt die Gruppe ein Gold. Den ersten Rohstoff bekommt man allerdings erst bei vollen zehn Cent.

4.1.8 Jagdhütte

Dosenwerfen. Je nachdem wie die Gruppe die Dosen abräumt bekommt sie zwischen null und zwei Fleisch.

4.1.9 Bauernhof

Hier können die Gruppen Getreide anbauen. Der Kauf des Samens kostet entsprechend der (wechselnden) Jahreszeit unterschiedliche Rohstoffe

Frühling: Gold - Sommer: Fleisch - Herbst: Metall - Winter: Holz

Nach einer Wartezeit von zwei Minuten bekommt die Gruppen dann dafür (im Tausch!) zwei Getreide.

4.1.10 Kathedrale

Jede Siedlung kann zum Bau der Kathedrale Rohstoffe spenden. Dadurch schreitet der Ausbau entsprechend voran (schnelleres Spielende). Drei Grundrohstoffe, zwei Spezialrohstoffe oder ein Luxus-Rohstoff entsprechen dem Fortbau um ein Prozent. Für die Beteiligung am Kathedralenbau gibt es jeweils einen Siegpunkt.

4.1.11 Markt

Gleichwertige Rohstoffe können hier im Verhältnis 3 zu 1 getauscht werden.

Es empfiehlt sich daher oft der Tausch mit den anderen Siedlern, denn hier können alle Rohstoffe in beliebiger Anzahl verhandelt und getauscht werden.

4.2 Mobile Stationen

4.2.1 Gaukler

Mal Taschenspieler, mal Zauberer, mal Hütchenspieler, mal Trickser, ...

Der Gaukler ist ein besonderer Akteur der manchmal gute Laune hat und die Gruppe einfach an Rohstoffe kommen lässt, zu anderen Zeiten mogelt er und nimmt sie aus.

4.2.2 Robin Hood

Er nimmt von den Reichen und gibt den Armen. Bei den Gruppen die von der Anzahl der Gebäude zu den führenden Gruppen gehören nimmt er z.B. ein bis zwei Rohstoffe (geht nur in der Siedlung der Gruppe). Ebenfalls kann er die Aktivitäten einer Gruppe an einer Station aufschieben (begrenzt auf



die Dauer seiner Anwesenheit). Er kann alternativ auch die Funktion/Auswirkung eines Gebäudes während seiner Gegenwart blockieren.

Den Armen gibt er ein bis zwei Rohstoffe. Er kann nur die Rohstoffe abgeben, die er davor von einer anderen Gruppe genommen hat. An einer Station kann er den Erfolg/Erwerb einer Gruppe verdoppeln.

Durch das Geben und Nehmen kann er lenkend auf das Spiel einwirken, sollte aber beachten dass er nicht nur immer dieselben Gruppen heimsucht.

Die Rittermacht schützt (allerdings nur die Siedlungen) vor Robin Hood. Da er diese Siedlung dann meidet kann er dort aber auch nichts Gutes tun.

4.2.3 Der Fliegende Händler

Beim Fliegenden Händler kann um Rohstoffe gefeilscht werden. Die Anzahl der Karten die er hat, bestimmt dabei den Preis. Aber alles ist Verhandlungssache ;)

Er bekommt zu Beginn einen Rohstoffpool von je 15 der Grundrohstoffe und je fünf der Spezialrohstoffe. Beim Fliegenden Händler ist ein Spezialrohstoff zwei Grundrohstoffe wert. Dies ist beim Tausch zu beachten. Das bedeutet, wenn Grund- gegen Spezialrohstoff getauscht wird, wird die Anzahl der Karten des entsprechenden Grundrohstoffes des Händlers verdoppelt und dann mit diesem Ergebnis das nachfolgend beschriebene Verhältnis bestimmt.

Das Tauschverhältnis eines Rohstoffes gegen einen Rohstoff den der Fliegende Händler in gleicher Anzahl +/- zwei auf der Hand hat ist das Verhältnis 1:1. Ansonsten gilt beim Tausch: Wenn der Rohstoff, den die Gruppe anbietet, beim Fliegenden Händler weniger auf der Hand hat als der Rohstoff den die Gruppe möchte ist das Tauschverhältnis 1:2 (teurer). Beim Fall andersrum ist das Verhältnis 2:1 (billiger). Dementsprechend möglich sind Verhältnisse zwischen 1:5 und 5:1.

4.3 Rohstoff-Tausch

Die Gruppen können untereinander zu jeder Zeit alle Rohstoffe beliebig tauschen. Dabei bestimmen sie Art und Anzahl selbst. Auf dem Markt können gleichwertige Rohstoffe im Verhältnis 3:1 getauscht werden.

5 Überblick des Spielgeländes



6 Aufbau/Vorbereitung für MA-Team

Der Sportplatz wird vor Beginn in Anzahl der Spielgruppen + 1 Plätze aufgeteilt. Auf jeden Platz kommt ein Biertisch (Bank wer möchte). Der freie Platz in der Mitte dient dem Aufbau der Kathedrale. Die Kathedrale wird in der Mitte des Platzes errichtet.

Stationen, die in dieser Phase vorkommen (inkl. der benötigten Mitarbeiter):

6.1.1.1 Feste Stationen

Registrierungsstelle (und Spielleitung) – 3

Macht Platzvergabe, Regelfragen,

Katastrophen (herum gehen und kontrollieren, Rohstoffrückgabe/Rettungsaktion)

Bauamt – 4, evtl. 3 + 2 (Spezialgebäude)

2 mal Handwerksgilde – 2 * 2

Abrissunternehmen – (bei der Spielleitung integriert)

Sozialamt - 1

Mine - 2

Claim - 2

Jagdhütte – 2

Bauernhof – 1

Markt - 1

6.1.1.2 Mobile Stationen

4.2.1 Gaukler - 1

4.2.2 Robin Hood - 1

4.2.3 Der Fliegende Händler - 1

6.1.1.3 Anzahl der Mitarbeiter

- Je Gruppe ein Mitarbeiter
- Ein Gaukler
- Ein Fliegender Händler
- Ein Robin Hood
- Stationen siehe oben
- Ein MA der die Rohstoffkarten (der Stationen) überprüft und ggf. nachbesorgt/tauscht.



7 Materialliste

Material für Rahmen

- Je Startplatz einen Tisch für den Siedlungsbau
- Je feste Station Bank und ggf. Tisch

Material für Gruppen und Stationen

- Komplette Anleitungen
- Gebäude und Kostenübersicht
- Je 300 Rohstoffe: Holz, Lehm, Stein (Simon)
- Je 150 hochwertige Rohstoffe: Metall, Gold, Getreide, Fleisch (Simon)
- Je 100 Luxus-Rohstoffe: Braten, Brot, Werkzeug
- Für die Kathedrale
 - 120 Kartons (alle Kirchentagshocker – EJW Keller)
 - Kärtchen (Nachweise für Kathedralenbau)
- Handwerksgilde (je 2x)
 - Raster auf das gesetzt wird (Simon)
 - Figuren zum setzen (Simon)
 - Uhr (eigenes Handy)
 - Würfel (Simon))
 - Rohstoffe
- Bauamt
 - Baugenehmigungen (Simon)
 - Schaschlik-Spieße als Straßen (Simon)
 - Als Gebäude die gebaut werden können (Simon)
 - Holzbausteine als Gebäude
 - Tesakrepp zum beschriften
 - 2 Eddings
 - Je Gruppe drei Aktionsmandate (Simon)
 - Klebepunkte für halbe Bauzeit (auf Mandate kleben)
 - ggf. Liste für Spezialgebäude
- Abrissunternehmen
 - Abrissurkunden (Simon)
- Sozialamt
 - Anträge (Simon)
 - Rohstoffe
- Station Mine
 - Große Unterlegscheiben (Simon)
 - Rohstoff: Metall
- Station Claim
 - Münzen oder Deko Edelsteine (Simon)
 - Sand und Wanne (vor Ort)
 - Rohstoff: Gold
- Station Jagdhütte
 - Dosen und Tennisbälle für die Jagdstation (Dosenwerfen) (Oberjettingen→ Thomas)
 - Rohstoff: Fleisch
- Station Bauernhof
 - Anzeige für Jahreszeit
 - Rohstoff: Getreide

