

Aufstieg der Gilden

SPIELREGEL

Seit mehr als dreißig Jahren ist der blutige Krieg der Sieben Königreiche nun schon Geschichte. Das Königreich Anderis erfährt dank seiner zentralen Lage eine Zeit des Wachstums. Schnell verwandelte es sich in einen wichtigen Umschlagplatz für allerlei Handelswaren.

Überall im Königreich wurden neue Straßen erbaut und dort, wo sie aufeinander trafen, wurde schon bald eine neue Stadt gegründet. Sie wuchs so schnell, dass der König beschloss, mit seinem Gefolge dorthin zu ziehen und sich einen neuen Palast zu errichten.

Die Stadt beherbergte bereits kleinere Handwerkergruppen, doch mittlerweile gibt es große, mächtige Gilden, die ständig miteinander konkurrieren, um ein Ziel zu erfüllen: Die Gunst des Königs zu erlangen. Dementsprechend versuchen sie auch, die renommiertesten Persönlichkeiten für sich zu gewinnen, aber auch Talent und Gold sind gern gesehene Tugenden.

Gibt es einen besseren Ort als das Stadtzentrum, um neue Mitglieder zu finden? Nein. Und aus diesem Grund schlagen die Gilden ihre Zelte jede Woche aufs neue dort auf, laden jene zu sich ein, die sie am ehesten für sich gewinnen wollen und umschwärmen sie mit wertvollen Geschenken. Natürlich ist das kein günstiges Unterfangen, denn es kann viele, viele Silbermünzen kosten, bis man das überzeugendste Geschenk gefunden hat.

Gleichzeitig muss jede Gilde ihr Hauptquartier errichten und gibt viel Gold aus, um es mit luxuriösen Räumen auszustatten, welche adäquate Unterkünfte für ihre Mitglieder sein sollen. Und als ob das noch nicht genug wäre, müssen die Gilden auch ein Auge darauf haben, was dem König momentan besonders wichtig ist, um seine Gunst zu erlangen.

Wird es dir gelingen, deine Gilde besonders hervorzuheben und sie zur wichtigsten der ganzen Stadt zu machen?

Wie weit wirst du gehen, um die Gunst des Königs für dich zu gewinnen?

Inhalt

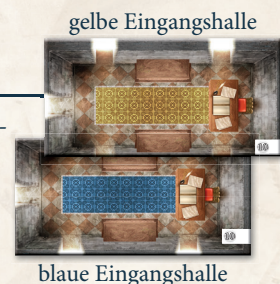
- 1 Stadtzentrum (hexagonförmiges Teil)
- 4 Spielpläne, die den Bauplatz für die Hauptquartiere der Gilden darstellen
- 87 Silbermünzen
- 33 Goldmünzen
- 48 Charakterkarten (mit 7 Fraktionen: Krieger, Magier, Priester, Ruchlose, Adelige, Handwerker und Tiere)
- 18 Zielkarten
- 35 „Kleiner Raum“-Teile
- 18 „Großer Raum“-Teile
- 4 „Eingangshalle“-Teile (in den Farben der Spieler)
- 1 Startspielerfigur
- 1 Rundenmarker
- 1 Spielregel
- 1 Glossar

Ziel des Spiels

Das Ziel ist es, die angesehenste Gilde zu erschaffen, indem man die wichtigsten Persönlichkeiten der Stadt anwirbt, das größte und funktionalste Hauptquartier errichtet und die Erwartungen des Königs, hervorgehend aus den Zielkarten, erfüllt. Das Ansehen wird innerhalb des Spiels durch sogenannte Ansehenspunkte (AP) dargestellt.

Aufbau

1. Jeder Spieler nimmt die Eingangshalle seiner Farbe und legt sie so auf seinen Bauplatz, wie im Beispielaufbau auf Seite 2 gezeigt wird. Die Doppeltür muss sich zur Straße hin öffnen.
2. Die für die Spieleranzahl (siehe Tabelle auf Seite 2) benötigten Zielkarten werden zufällig gezogen und aufgedeckt auf den Tisch gelegt: Das sind die gemeinsamen Ziele für alle Spieler und sie sollten so platziert werden, dass alle einen guten Blick darauf haben. Am Ende des Spiels erhalten die Spieler, welche die Ziele erfüllen, Bonuspunkte (siehe Seite 4).
3. Die Charakterkarten werden gemischt und in einem verdeckten Stapel auf dem Tisch platziert.
4. Die Raunteile werden nach Größe sortiert gemischt und in zwei Stapeln auf dem Tisch platziert.
5. Die Gold- und Silbermünzen werden in zwei Stapeln in Reichweite aller Spieler platziert.
6. Das Stadtzentrum wird in der Mitte des Tisches platziert und der Rundenmarker wird mit der Taube nach oben auf das Feld mit dem Taubensymbol platziert.
7. Der Startspieler wird zufällig gewählt. Er erhält die Startspielerfigur.



Beispielaufbau bei 4 Spielern



Anzahl der Spieler

Die Anzahl einiger Spielkomponenten ist abhängig von der Spieleranzahl:

Spieleranzahl	Charaktere bei der Auktion	Kleine Räume	Große Räume	Ziele	Wochen*
2	3	2	2	4	8
3	5-6	4	2	5	6
4	6	5	3	5	6

* Das Spiel wird über mehrere Runden hinweg gespielt, diese nennen sich „Wochen“ und werden mit dem Brunnen im Stadtzentrum gezählt. Der Rundenmarker liegt zu Beginn auf dem Feld mit der Taube und wandert im Uhrzeigersinn am Ende jeder Woche ein Feld weiter. Bei 3–4 Spielern besteht das Spiel aus 6 Wochen. Bei 2 Spielern sind es 8 Wochen. Erreicht der Rundenmarker die sechste Woche, das Feld mit der Katze, wird er auf die Katzenseite gedreht. Dies kündigt im Spiel mit 3–4 Spielern die letzte Woche an.

Die Wochen

Jede Runde steht für eine Woche in der Stadt und ist in 5 Phasen unterteilt:

1. Wochenbeginn (Wochenertrag und Aufdecken der Charaktere und Räume)
2. Charakterauktion
3. Geld (Silber zurückholen und Gold tauschen)
4. Bau (Ausbau der Gilden-Hauptquartiere)
5. Wochenende (Silber, Karten und Teile ablegen, Startspielerfigur zuweisen)

Die Phasen im Detail

1. Wochenbeginn

In dieser Phase erhält jeder Spieler seinen **Wochenertrag** in Silber (und manchmal Gold). Dazu zählt der Grundertrag, welcher auf der Eingangshalle vermerkt ist. Hinzu kommt jeglicher zusätzlich durch Räume oder Charaktere verdiente Ertrag.

Manche Gildenmitglieder hängen sehr an ihrer Gilde und sind daher überglücklich, deren Wachstum aus eigener Tasche zu finanzieren.

Dann werden **große Räume**, **kleine Räume** und **Charaktere** aufgedeckt, bis die benötigte Anzahl erreicht ist (siehe Tabelle auf der linken Seite). Die Räume werden aufgedeckt auf dem Tisch platziert, sodass sie jeder sehen kann. Die Charaktere werden aufgedeckt um das Stadtzentrum herum platziert. Dazu gibt es auf Seite 1 des Glossars eine genauere Beschreibung.

Jede Runde im Spiel steht für eine neue „Woche“ und demnach einen neuen Markttag: die ideale Zeit, um neue Mitglieder anzutreffen. Darüber hinaus kommen jede Woche auch Architekten mit neuen Entwürfen in die Stadt.

Anordnung der Charaktere um das Stadtzentrum:

2-Spieler-Spiel



3-Spieler-Spiel



4-Spieler-Spiel



3-Spieler-Spiel (alternativ)

Hinweis: Bei drei Spielern gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten (5 oder 6 Karten). Es muss zu Beginn des Spiels entschieden werden, welche Möglichkeit gewählt wird.

Diese muss bis zum Ende des Spiels beibehalten werden. Für gewöhnlich bleibt in der 5-Karten-Variante mehr Silber übrig und damit mehr Gold zum Bauen.



2. Charakterauktion

In dieser Phase bieten die Spieler abwechselnd Silbermünzen, um Charaktere für ihre Gilde zu rekrutieren. (Ganz recht, das ist eher ein Versuch als eine sichere Sache.)

Beginnend mit dem Startspieler geht es links von ihm weiter, bis alle Charakterkarten am Stadtzentrum ersteigert wurden oder *alle Spieler* hintereinander gepasst haben. Während dieser Phase kann Gold weder genutzt, noch in Silber getauscht werden (außer eine besondere Fähigkeit erlaubt dies).

Ist ein Spieler am Zug, muss er **eine** der folgenden drei Aktionen wählen:

- **Ein Gebot in zwei Bereichen abgeben oder erhöhen**, indem er Silbermünzen auf die Zelte seiner Farbe in zwei Bereichen des Stadtzentrums platziert, die jeweils mindestens eine Charakterkarte enthalten.



Der Spieler *muss* dadurch der Höchstbietende werden. Besitzt er nicht genug Geld, um der Höchstbietende in *zwei* Bereichen zu werden, muss er eine andere Aktion wählen.

Wichtig: Gibt es nur noch zwei oder weniger Bereiche mit Charakteren, kann man sein Gebot auch nur noch auf einem Bereich platzieren, anstatt auf zwei.

Die so platzierten Silbermünzen repräsentieren, was die Gilde bereit ist, in Geschenken zu bezahlen (Wein, Kleidung, Nahrung usw.), um ein potentiell Mitglied in diesem Teil des Stadtzentrums für sich zu gewinnen. Zeigt die Karte jedoch ein Tier, so handelt es sich um ein Angebot an den Verkäufer, um das Tier kaufen und mitnehmen zu können.

- **Passen** ohne irgendwas zu tun: Das bedeutet *nicht*, dass der Spieler auch später in der Runde keine Aktionen mehr durchführen darf – das beinhaltet auch das Bieten – wenn er wieder an der Reihe ist. Wenn *alle* Spieler hintereinander passen, ist die Auktionsphase jedoch beendet.
- **Eine Karte nehmen**, insofern der Spieler gerade das *höchste* Gebot in dem Bereich hat, aus dem er die Karte nehmen möchte. Liegt dort mehr als eine Karte, hat er die freie Wahl zwischen ihnen. Nachdem er die Karte genommen hat, legt er *alle* Silbermünzen von seinem Zelt aus diesem Bereich ab. Das Silber aller anderen Spieler bleibt auf den jeweiligen Zelten.

Der beste Moment, um jemanden zum Mitglied deiner Gilde zu machen, ist, wenn du ihm gerade wertvolle Geschenke unter die Nase hältst. Also am besten, bevor jemand anderes mehr bietet ...

Wichtig: Nachdem ein Gebot gemacht wurde und dies nicht mehr von einem anderen Spieler erhöht wird, *muss* der Spieler diesen Charakter am Ende der Auktionsphase nehmen. Ist die Phase vorbei, weil alle Spieler gepasst haben, gehen die Charaktere mit mindestens einem Gebot an den Höchstbietenden in diesem Bereich. Besondere Fähigkeiten können erst ab Phase 3 dieser Woche eingesetzt werden, außer die Karte sagt etwas anderes (z.B. „Falls sich dieser Charakter deiner Gilde anschließt ...“).

Siehe Beispiel A – Charakterauktion im Glossar.

3. Geld

In dieser Phase erhalten alle Spieler ihre Silbermünzen, die sich noch auf den Zelten im Stadtzentrum befinden (welche nicht ausgegeben wurden, weil der Spieler die Auktion für diesen Bereich verloren hat), zurück.

Dann dürfen die Spieler Silber in Gold tauschen. Für jede Goldmünze müssen sie fünf Silbermünzen eintauschen.

Wichtig: Es ist notwendig Silber in Gold zu tauschen, um das Hauptquartier der Gilde mit neuen Räumen auszubauen, da alle Raumteile Gold kosten. Außerdem ist es der einzige Weg, Geld von einer Woche in die nächste mitzunehmen, weil nicht ausgegebenes Silber am Ende der Woche abgelegt werden muss. Trotzdem ist dies ein Ein-Weg-Tausch: Man kann Gold nicht zurück in Silber tauschen, außer man benutzt eine besondere Fähigkeit wie z.B. die des Verwandlers.

Gold ist eine wertvollere Währung und wird genutzt, um für teure Arbeiten zu bezahlen, so wie z.B. die Hauptquartiere der Gilde auszubauen.

4. Bau

Beginnend mit dem Startspieler und links fortlaufend darf jeder Spieler **einen** Raum kaufen und zahlt dafür den Preis, der in Form von Gold auf dem Teil vermerkt ist. Hat ein Spieler ausreichend Gold, kann er, falls er möchte, zusätzliche Käufe tätigen, sobald er wieder an der Reihe ist. Pro Aktion ist jedoch immer nur ein Kauf möglich. Wenn alle Spieler passen oder alle verfügbaren Räume gekauft wurden, endet die Bauphase.

Gekaufte Räume müssen *sofort* in einer zulässigen Position auf einem verfügbaren Feld auf dem Bauplatz des Spielers platziert werden.



Räume können gedreht werden, bevor man sie platziert, aber alle *Verbindungen* müssen beachtet werden (z.B. Wand an Wand, Tür an Tür) **und mindestens** eine Seite muss einen anderen Raum berühren. Türen können auch mit der äußeren Wand verbunden

werden (dann sind es Fenster). Es ist möglich, sie so zu platzieren, dass es keine Verbindung zu den anderen Räumen durch die Türen von der Eingangshalle aus gibt. Solange ein Raum jedoch nicht von der Eingangshalle aus zu erreichen ist, wird dieser als inaktiv behandelt (er trägt keine Fähigkeiten oder AP bei und zählt nicht als angebauter Bereich).

Niemand mag es, sich die Füße schmutzig zu machen, um durch Dreck und Regen das Wohnzimmer zu erreichen. Und die Mitglieder deiner Gilde sind da keine Ausnahme.

Siehe Beispiel B – Bau im Glossar.

5. Wochenende

In dieser Phase dürfen die Spieler, beginnend mit dem Startspieler, 1 Silbermünze auf ein nicht verkauftes Raumteil legen, damit es nicht abgelegt wird. Dieses Geld ist ausgegeben und wird abgelegt, bevor die Räume für die kommende Woche erneuert werden.

Um einen Architekten daran zu hindern, einen Entwurf an jemand anderen aus der Stadt zu verkaufen, kann man ihm ein kleines Extra geben, sodass er in der nächsten Woche noch verfügbar ist. Ohne irgendwelche Verbindlichkeiten.

Alle Raumteile ohne Münzen sowie alle noch übrigen Charaktere am Stadtzentrum werden nun abgelegt. Die Startspielerfigur geht an den Spieler mit den meisten übrigen Silbermünzen. Gibt es einen Gleichstand, wird das Gold verglichen. Gibt es dort auch einen Gleichstand, geht die Startspielerfigur an den Spieler, der links vom aktuellen Startspieler sitzt.

Dann legen alle Spieler ihr übriges Silber, zusammen mit jeglichem Silber auf den Raumteilen, ab. Das Gold behalten sie.

Im Haushalt der Gilde ist Silber eine Währung für kleinere Ausgaben, während Gold die wichtige Währung ist und auf der Bank oder in einem Tresor aufbewahrt wird ... die menschliche Natur verlangt es, dass kleinere Beträge für tolle Dinge ausgegeben werden (Luxusgegenstände, neue Zelte, Essen etc.), während Gold für größere Ausgaben zur Seite gelegt wird.

Spielende

Das Spiel endet am Ende der letzten Woche (siehe Tabelle auf Seite 2) oder am Ende der aktuellen Woche, falls ein Spieler **alle** Felder seines Bauplatzes gefüllt hat.

Punkte zählen

Die Ansehenspunkte (AP) werden wie folgt gezählt:

Gesamte AP = AP durch Charaktere + AP durch Räume + AP erfüllter Ziele

Die Ansehenspunkte von Charakteren und Räumen werden abgerundet (z. B. 3,5 AP = 3 AP).

Es wird anhand der ausliegenden Zielkarten überprüft, welcher Spieler ein Ziel erfüllt hat. Wenn mehrere Spieler das gleiche Ziel erfüllt haben (es also einen Gleichstand gibt), erhalten sie *alle* die jeweiligen AP.

Der Spieler mit den meisten AP hat die angesehenste Gilde im Königreich Anderis und ist Sieger der Partie!

Gleichstand

Gibt es einen Gleichstand bezüglich der Gesamt-AP, gewinnt der Spieler mit dem niedrigsten Wochenenertrag (nur im Falle eines Gleichstands zählt ein Ertrag von 1 Gold als 3 Silber). Gibt es auch beim Wochenenertrag einen Gleichstand, so gewinnt der Spieler mit dem größten Gildenhauptquartier. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit der höchsten Charakteranzahl in der Gilde. Und falls es dann noch einen Gleichstand gibt, wird der Sieg geteilt.

CREDITS

Italienische Ausgabe

Autor: Christian Giove

Illustrationen: Federico Musetti

Grafikdesign: Mario Barbati

Englische Übersetzung: Wabbit Translations

Englische Bearbeitung: William Niebling

Produktionsmanagement: Giuliana Santamaria

Der Autor dankt: Das herzlichste Dankeschön an alle meine Freunde und Spieletester für deren Hilfe und Unterstützung. Besonders danken möchte ich Diego De Vita, Gilly Bau, Lucia Pelli, Lorenzo Silva, Andrea Dado (zusammen mit Vik und Red), Francesca Balestri, Elisabetta Racca, Paolo Cecchetto, Andrea Chiarvesio, Walter Obert, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Valeria Bottiglieri, Giuliana Santamaria und vielen weiteren, die mich bei meiner Arbeit unterstützt haben.

Ein Dank auch an die folgenden Spieletester: Ilaria Barra, Vincenzo Casanova, Diana Ciani, Lino Cioce, Gaetano Cutri, Salvatore Russo.

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Sven Biberstein

Übersetzung: Jasmin Ickes

Grafische Bearbeitung & Layout: Sven Biberstein

Grafische Bearbeitung Logo: Annika Brüning

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Janine Fehmer, Felix Knoepke und Philipp Seitz

Für Fragen zu diesem Spiel schreibt uns an:
deutschland@asmodee.com

Guilds™ is a game developed and owned by Giochi Uniti srl, published in Italy by Giochi Uniti srl.

© 2016, Giochi Uniti srl. All rights reserved. Unauthorized reproduction or translation, even partial, is strictly prohibited.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



Asmodee
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com

www.asmodee.com