

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Throges Dice

Artwork: Alexandre Roche





EINFÜHRUNG

Entdeckt die mittelalterliche Stadt Troyes. Die Gesellschaft in dieser Zeit ist in drei Ständen organisiert: Adel, Klerus und Bürgertum. Der Adel hat die Aufgabe, das Land zu schützen; der Klerus ist verantwortlich für die Bewahrung des Glaubens und die Wissensvermittlung; die Bürger schließlich sind für die Bereitstellung der für das Leben in der Stadt unentbehrlichen Güter zuständig.

Das Spiel geht über 8 Tage. Macht das Beste aus dieser Zeit und euren Aktionen: Reagiert auf besondere Ereignisse in der Stadt, eröffnet Geschäfte in der Großen Markthalle oder beteiligt euch am Bau der Kathedrale. Ihr könnt außerdem am Bau von 3 wichtigen Nutzgebäuden mitwirken: dem Grafenpalast, dem Rathaus und dem Bischofssitz.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende der Partie gewinnt!

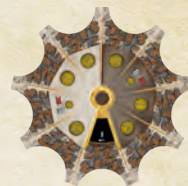


SPIELMATERIAL

1 Wertungsblock



1 Sonnenrad
(zum Zusammenbauen)



9 Stadtplätze



3 transparente und
1 schwarzer Würfel



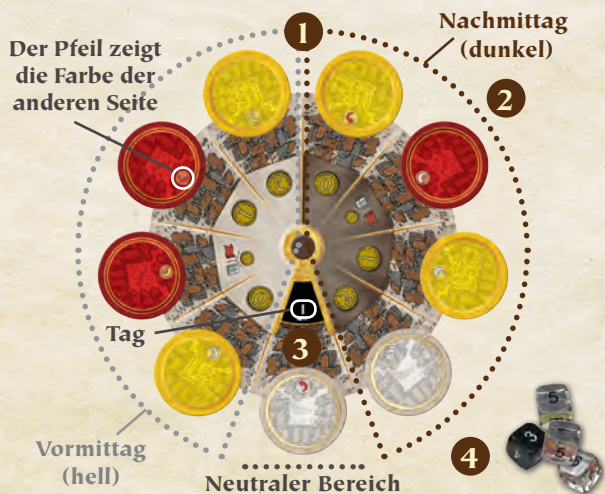
8 Plättchen
für die Erweiterung



Diese Spielanleitung



VORBEREITUNG



- 1 Legt das **Sonnenrad** in die Tischmitte.
- 2 Bestimmt für jeden der **9 Stadtplätze** eine zufällige Seite, indem ihr sie schnippt, und legt sie dann nach dem Zufallsprinzip außen an die 9 Plätze des Sonnenrads an.
- 3 Dreht die **obere Scheibe** des Rads so, dass Tag 1 in dem Fenster zu sehen ist, das gleichzeitig auch den neutralen Bereich markiert.
- 4 Der Spieler, der zuletzt eine Partie Troyes gewonnen hat, wird zum **Stadtausrufer** („Höret, höret!“) und nimmt alle 4 Würfel. Er ist das gesamte Spiel über für die Würfel verantwortlich.
- 5 Jeder Spieler nimmt sich einen **Wertungszettel** und einen Stift (nicht enthalten). Jeder Spieler beschriftet seinen Wertungszettel wie auf Seite 3 beschrieben.

Achtet besonders auf die Hinweise und Regeln in den roten Kästen.

VORBEREITUNG – DEIN WERTUNGSZETTEL

3 Stadtteile

1 Adel

2 Bürger

3 Klerus

Erinnerung Kathedralenpunkte

Name des Spielers

Spalte für die Endwertung

Gesamtpunktezahl

3 Prestigegebäude

- Festung
- Große Markthalle
- Kathedrale

3 Nutzgebäude

- Grafenpalast
- Rathaus
- Bischofsitz

3 Arten von Ressourcen

- Einfluss
- Denare
- Wissen

3 Gefolgsleute-Leisten. Jeder Gefolgsmann, den du erhältst, ist am Ende der Partie 1 Siegpunkt wert.

- Jeder der 3 Stadtteile ist in **6 Spalten** unterteilt, die jeweils ein leeres Würfelfeld oben zeigen. Diese Würfelfelder müsst ihr vor der Partie ausfüllen.

Wenn ihr zum ersten Mal spielt, nummeriert **alle 3 Stadtteile** links beginnend von 1 bis 6:



Ab eurer **zweiten Partie**:

- Der Stadtausrufer wirft einen Würfel, um den Wert des ganz linken Würfelfelds zu bestimmen.
- Dann entscheidet er, ob die folgenden Zahlen in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge aufgeschrieben werden (nach der 6 folgt die 1 und umgekehrt).

Beispiel: 4, 5, 6, 1, 2, 3 (aufsteigend); 4, 3, 2, 1, 6, 5 (absteigend).

Ihr könnt stattdessen auch den **Expertenmodus** spielen, bei dem der Stadtausrufer einfach bestimmt, welche der Zahlen von 1 bis 6 wo eingetragen werden.

- Jeder Wert von 1 bis 6 muss genau ein Mal in jeder Reihe vorkommen.
- Alle 3 Stadtteile verwenden dieselbe Nummernfolge.
- Dieselbe Nummernfolge gilt für alle Wertungszettel.



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über **8 Tage**, die jeweils in 2 Tageszeiten aufgeteilt sind: Vormittag und Nachmittag.

Eine Tageszeit läuft wie folgt ab: Zuerst wirft der Stadtausrufer alle 4 Würfel und verteilt sie auf die Stadtplätze der aktuellen Tageszeit. Dann löst der schwarze Würfel ein Ereignis aus, das abgehandelt wird. Anschließend führen alle Spieler gleichzeitig eine Aktion durch, indem sie einen transparenten Würfel wählen. Am Ende jedes Tages wird dann die Scheibe des Sonnenrads auf den nächsten Tag gedreht.

1 Würfelwurf

Der Stadtausrufer wirft **alle 4 Würfel** und sortiert sie nach ihren Werten. Je nach Tageszeit werden sie dann auf die Bereiche mit hellem Hintergrund (Vormittag) oder dunklem Hintergrund (Nachmittag) verteilt. Der Würfel mit der niedrigsten Zahl wird auf den Stadtplatz mit Kosten 0 gesetzt. Die übrigen 3 Würfel folgen der Reihe nach mit aufsteigenden Werten im Uhrzeigersinn.

Der schwarze Würfel wird immer vor anderen Würfeln mit gleichem Wert platziert. Er wird also behandelt, als wäre er etwas niedriger.

Falls mehrere der transparenten Würfel den gleichen Wert haben, werden sie auf benachbarte Stadtplätze gesetzt.




Beispiel: Zu Beginn des Vormittags wirft der Stadtausrufer alle 4 Würfel. Die niedrigste Zahl ist eine 1, die auf den Stadtplatz mit Kosten 0 gesetzt wird. Als Nächstes wird der schwarze Würfel platziert, weil seine 3 als niedriger gilt als die transparente 3. Schließlich wird die 6 auf den letzten Stadtplatz gesetzt.

Ab jetzt nimmt jeder transparente Würfel die Farbe des Stadtplatzes an, auf dem er liegt. So wird ein transparenter Würfel, der auf einem roten Stadtplatz liegt, fortan als „roter Würfel“ bezeichnet.

2 Das Ereignis abhandeln

Zu Beginn jeder Tageszeit zerstört der schwarze Würfel den Stadtplatz, auf dem er liegt: Entfernt den Stadtplatz aus dem Sonnenrad und legt den schwarzen Würfel an die Stelle, wo der Stadtplatz gerade noch war.

Ab dem **dritten Tag** zerstört der schwarze Würfel nicht nur einen Stadtplatz, sondern greift auch ein Würfeld auf den Wertungszetteln aller Spieler an.

Das Symbol  neben der aktuellen Tageszahl auf dem Sonnenrad erinnert an diese Zerstörung. Der Stadtausrufer verkündet nun das Folgende mit lauter Stimme:

- ♦ **den Wert des schwarzen Würfels.** Dieser bestimmt den Wert des angegriffenen Würfeldes.
- ♦ **die Farbe des zerstörten Stadtplatzes.** Diese bestimmt die Farbe des angegriffenen Würfeldes.

Jeder Spieler muss das so angegriffene Würfeld auf seinem Wertungszettel **durchstreichen**. Falls das Würfeld bereits durchgestrichen ist, passiert nichts weiter.

Ausnahme: Hat ein Spieler in der Spalte seines Wertungszettels, in der das angegriffene Würfeld liegt, eine Festung gebaut, ist das Feld geschützt und wird nicht zerstört (siehe Seite 7).

Wenn ein Würfeld zerstört wurde, können in dieser Spalte seines Stadtteils keine Prestige- oder Nutzgebäude mehr gebaut werden. Als Erinnerung werden zusätzlich zum Würfeld auch die noch nicht gebauten zugehörigen Gebäude durchgestrichen.

Bereits gebaute Gebäude werden nicht zerstört.



Beispiel: Es ist Tag 4. Der schwarze Würfel zeigt eine 3 und zerstört einen weißen Stadtplatz. Jeder Spieler muss nun das weiße Würfeld mit der 3 auf seinem Wertungszettel durchstreichen. Jürgen hat die Kathedrale in dieser Spalte seines Stadtteils noch nicht gebaut, daher streicht er sie durch; da er den Bischofssitz aber bereits gebaut hat, wird er nicht durchgestrichen.

Vormittag **1** ▶ **2** ▶ **3** ▶ **4**

Nachmittag **1** ▶ **2** ▶ **3** ▶ **4** ▶ **5**

3 Eine Aktion durchführen

Alle Spieler **wählen nun gleichzeitig je 1 Würfel** von einem der drei übrigen Stadtplätze, bezahlen seine Kosten und führen eine Aktion mit ihm durch (die 3 möglichen Aktionen werden auf den Seiten 6 bis 9 beschrieben). Die gewählten Würfel bleiben dabei, wo sie sind. Es können auch mehrere Spieler denselben Würfel wählen.

Je nachdem, in welchem Bereich des Sonnenrades ein Würfel liegt, hat er unterschiedliche Würfelkosten.

Hinweis: Um eine Ressource auszugeben, streiche einfach eine bereits eingekreiste Ressource dieser Art auf deinem Wertungszettel durch.



Beispiel: Der rote Würfel mit der 1 kostet nichts. Der gelbe Würfel mit der 3 kostet 1 Denar und der rote Würfel mit der 6 kostet 2 Denare. Der schwarze Würfel kann niemals gewählt werden.

- Du beginnst das Spiel mit 3 Ressourcen jeder Art (diese sind auf deinem Wertungszettel bereits eingekreist).
- Solltest du nicht genügend Ressourcen haben, um einen Würfel zu kaufen, und gleichzeitig kein Würfel kostenlos sein, erhältst du 1 Ressource jeder Art, anstatt eine Aktion durchzuführen.

4 Ende einer Tageszeit

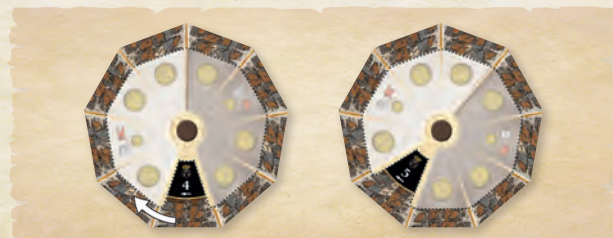
Am Ende jedes Vormittags und jedes Nachmittags muss der Stadtausrufer den Stadtplatz, der durch den schwarzen Würfel zerstört wurde, auf die andere Seite drehen und an die Stelle des Sonnenrads legen, an der er vorher war. Der Stadtplatz wurde wieder aufgebaut und möglicherweise umgestaltet. Nun beginnt die nächste Tageszeit.



5 Ende eines Tages

Am Ende jedes Tages (nach dem Nachmittag) muss der Stadtausrufer zusätzlich zu Punkt 4 noch die obere Scheibe des Sonnenrads um 1 Position im Uhrzeigersinn weiterdrehen, so dass die Zahl des nächsten Tages zu sehen ist.

Die Partie endet nach dem 8. Nachmittag (siehe Spielende).





DIE AKTIONEN IM DETAIL

I. RESSOURCEN ERHALTEN

Wenn du mit deinem gewählten Würfel Ressourcen erhalten willst, kreise so viele Ressourcen in deiner Leiste mit derselben Farbe ein, wie der Wert des Würfels angibt (von links nach rechts).



Rote Würfel geben **Einfluss**.

Mit Einfluss kannst du **den Wert deines gewählten Würfels modifizieren**, bevor du eine Aktion mit ihm durchführst. Für jeden ausgegebenen Einflusspunkt darfst du den Wert des Würfels um ± 1 verändern.

Hinweis: Für eine Änderung von einer 1 zu einer 6 (oder umgekehrt) benötigt man 5 Einfluss. Ein Würfel kann nicht über 6 hinaus erhöht oder unter 1 gesenkt werden.






Gelbe Würfel geben **Denare**.

Manche Würfel kosten Denare. Bevor du mit einem Würfel eine Aktion durchführen kannst, musst du seine Würfelkosten bezahlen.



Weißer Würfel geben **Wissen**.

Mit Wissen kannst du **die Farbe deines gewählten Würfels modifizieren**, bevor du eine Aktion mit ihm durchführst. Eine Farbänderung kostet **2 Wissen**.

Wenn du eine Ressource erhältst, die mit einem Gefolgsmann verbunden ist   , erhältst du diesen Gefolgsmann, indem du ihn auf der passenden Leiste einkreist.

Die Gefogsleute-Leisten



Jede Art von Gefolgsmann hat eine eigene Leiste:

Ritter , **Handwerker**  und **Priester** .

Wenn du Gefogsleute erhältst, kreise sie von links nach rechts ein. Jeder Gefolgsmann ist am Ende der Partie 1 Siegpunkt wert.

Hinweis: Solltest du einen Gefolgsmann erhalten, aber es sind schon alle in der passenden Leiste eingekreist, darfst du stattdessen einen Gefolgsmann in einer anderen Leiste einkreisen.



Beispiel: Du wählst den roten Würfel mit der 5 und gibst 1 Denar aus, um seine Würfelkosten zu bezahlen. Dann gibst du 2 Wissen aus, um die Farbe des Würfels für dich von Rot zu Gelb zu verändern. Danach gibst du noch 1 Einfluss aus, um den Wert des Würfels für dich von einer 5 zu einer 6 zu verändern. Schließlich führst du mit deiner modifizierten gelben 6 die Aktion „Ressourcen erhalten“ durch, um 6 Denare und 1 gelben Gefolgsmann zu erhalten.

2. EIN PRESTIGEGEBÄUDE BAUEN

Wenn du mit deinem gewählten Würfel ein Prestigegebäude bauen willst, zeichne die Silhouette um dasjenige Gebäude herum nach, das zu der Farbe und dem Wert des Würfels gehört. Die Zeichnung muss nicht sehr genau sein, solange du sie gut erkennen kannst.



Mit roten Würfeln werden **Festungen** gebaut.



Eine gebaute Festung **schützt alle Würfelfelder in ihrer Spalte vor Angriffen des schwarzen Würfels** (in Schritt **2** „Das Ereignis abhandeln“). Zeichne auf allen Würfelfeldern in dieser Spalte die Turmsilhouetten nach, als Erinnerung an den Schutz durch die Festung.



Mit dem Bau der Festung erhältst du außerdem sofort die in ihrer Silhouette dargestellten Gefolgsleute (und einen möglichen mit ihnen verbundenen Bonus).

Kombinationsbonus



Manche Prestige- und Nutzgebäude bilden Paare mit einem Kombinationsbonus, der in einem Feld zwischen ihnen dargestellt ist. Du erhältst diesen Bonus in Form von Ressourcen oder Gefolgsleuten, sobald du die beiden miteinander verbundenen Gebäude gebaut hast.



Beispiel: Du wählst den kostenlosen roten Würfel mit der 1 für den Bau einer Festung in Spalte 1. Du erhältst den roten Gefolgsmann, der in der Festung zu sehen ist, und einen weiteren roten Gefolgsmann als Bonus, da nun die 2 verbundenen Festungen gebaut sind.



Mit gelben Würfeln werden **Große Markthallen** gebaut.

Für den Bau einer Großen Markthalle **erhältst du abhängig von der Spalte sofort eine der folgenden Belohnungen (von links nach rechts):**



Du erhältst 3 Einfluss für jeden roten Würfel auf Stadtplätzen.



Du erhältst 2 rote Gefolgsleute für jeden roten Würfel auf Stadtplätzen.



Du erhältst 3 Denare für jeden gelben Würfel auf Stadtplätzen.



Du erhältst 2 gelbe Gefolgsleute für jeden gelben Würfel auf Stadtplätzen.



Du erhältst 3 Wissen für jeden weißen Würfel auf Stadtplätzen.



Du erhältst 2 weiße Gefolgsleute für jeden weißen Würfel auf Stadtplätzen.

Hinweis: Falls du die Farbe des Würfels geändert hast, mit dem du eine Große Markthalle gebaut hast (durch die Ausgabe von 2 Wissen), so gilt diese Farbänderung nicht für die Belohnungen.



Beispiel: Du gibst 1 Denar aus, um den gelben Würfel mit der 5 für den Bau der Großen Markthalle in Spalte 5 zu verwenden; du erhältst 6 Wissen, da gerade 2 weiße Würfel auf Stadtplätzen liegen.



DIE AKTIONEN IM DETAIL (FORTSETZUNG)



Mit weißen Würfeln werden **Kathedralen** gebaut.

Je nachdem, in welcher Spalte du eine Kathedrale baust, erhältst du die Gunst einer besonderen Persönlichkeit, die mit der Kathedrale assoziiert ist. Je mehr Kathedralen du bereits hast, desto größer fällt die Gunst der Persönlichkeit aus. Jede Persönlichkeit wird dir **bei Spielende für einen bestimmten Gebäudetyp Siegpunkte gewähren**. Trage sofort nach dem Bau eine Zahl in den Kreis der Persönlichkeit ein (in der Endwertungsspalte ganz rechts auf deinem Wertungszettel):

- Eine 1 für deine erste und zweite Kathedrale.
- Eine 2 für deine dritte und vierte Kathedrale.
- Eine 3 für deine fünfte und sechste Kathedrale.

Die eingetragene Zahl gibt an, wie viele Siegpunkte du bei Spielende für jedes Gebäude des entsprechenden Typs erhältst.

Die Persönlichkeiten gewähren am Ende wie folgt Punkte (von links nach rechts):



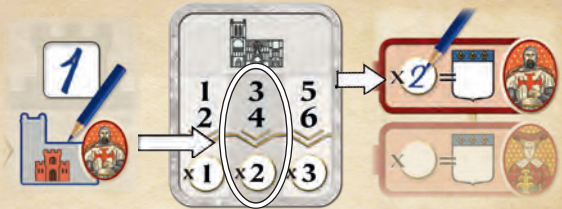
Hugues de Payns: Du erhältst 1, 2 oder 3 SP für jede gezeichnete Festung auf deinem Wertungszettel.



Isabeau de Bavière: Du erhältst 1, 2 oder 3 SP für jeden gezeichneten Grafenpalast auf deinem Wertungszettel.



Thibaut II: Du erhältst 1, 2 oder 3 SP für jede gezeichnete Große Markthalle auf deinem Wertungszettel.



Beispiel: Du verwendest einen weißen Würfel mit einer 1, um eine Kathedrale zu bauen. Da dies deine dritte Kathedrale ist, trägst du bei Hugues de Payns eine 2 ein. Bei Spielende wird er dir für jede gezeichnete Festung auf deinem Wertungszettel 2 SP gewähren.



Jeanne de Champagne: Du erhältst 1, 2 oder 3 SP für jedes gezeichnete Rathaus auf deinem Wertungszettel.



Urbain IV: Du erhältst 1, 2 oder 3 SP für jede gezeichnete Kathedrale auf deinem Wertungszettel.



Marie de Champagne: Du erhältst 1, 2 oder 3 SP für jeden gezeichneten Bischofssitz auf deinem Wertungszettel.

3. EIN NUTZGEBÄUDE BAUEN

Wenn du mit deinem gewählten Würfel ein Nutzgebäude bauen willst, zeichne die Silhouette um dasjenige Gebäude herum nach, das zu der Farbe und dem Wert des Würfels gehört. Dann erhältst du 2 Gefolgsleute derselben Farbe wie das Gebäude (und einen möglichen verbundenen Bonus, siehe Seite 7).



Mit roten Würfeln werden **Grafenpaläste** gebaut.



Mit gelben Würfeln werden **Rathäuser** gebaut.




Mit weißen Würfeln werden **Bischofssitze** gebaut.



Beispiel: Du gibst 1 Denar aus, um den gelben Würfel mit der 5 für den Bau des Rathauses in Spalte 5 zu verwenden: Du erhältst 2 gelbe Gefolgsleute.

Gefolgsleute-Leisten: Verbundener Bonus



 Der 15. und der 20. Gefolgsmann in jeder der 3 Leisten ist mit einem Bonus verbunden.



Sobald du den 15. Gefolgsmann in einer der Leisten einkreist, darfst du sofort eines der beiden dargestellten Prestigegebäude bauen (Festung, Große Markthalle oder Kathedrale). Zeichne die Silhouette des gewählten Gebäudes, als hättest du einen beliebigen passenden Würfel. (Es gelten die Regeln wie bei der Aktion „Ein Prestigegebäude bauen“.)

Sobald du den 20. Gefolgsmann in einer der Leisten einkreist, erhältst du sofort die 2 dargestellten Gefolgsleute.

Gefolgsleute-Leisten: Spalten-Bonus

Du erhältst einen Spalten-Bonus, sobald du alle 3 Gefolgsleute in der 3., 6. oder 11. Spalte eingekreist hast.

 Du erhältst sofort 1 Ressource jeder Art.


 Du darfst sofort 1 Nutzgebäude deiner Wahl bauen. Zeichne die Silhouette des gewählten Gebäudes, als hättest du einen beliebigen passenden Würfel. (Es gelten die Regeln wie bei der Aktion „Ein Nutzgebäude bauen“.)


Falls du ein Prestige- oder ein Nutzgebäude als Folge eines Ereignisses durchstreichen musstest, kannst du es nicht länger bauen und auch keinen verbundenen Bonus erhalten, der mit ihm assoziiert ist.



SPIELENDE

Die Partie endet nach dem Nachmittag des 8. Tages.

Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte zusammen:

- Beim Bau jeder **Kathedrale** hast du die Gunst einer Persönlichkeit erhalten, die dir nun Siegpunkte für einen bestimmten Gebäudetyp gewährt. Die eingetragene Zahl im Kreis neben der Persönlichkeit gibt an, wie viele SP du für jedes Gebäude dieses Typs erhältst (1, 2 oder 3 SP). Trage die erhaltenen SP in die zugehörigen Wappen ganz rechts ein.

Beispiel: Thibaut II gewährt dir 1 SP für jede gezeichnete Große Markthalle auf deinem Wertungszettel, insgesamt 4 SP. Jeanne de Champagne gewährt dir 2 SP für jedes gezeichnete Rathaus auf deinem Wertungszettel, insgesamt 8 SP. Urbain IV gewährt dir 1 SP für jede gezeichnete Kathedrale auf deinem Wertungszettel, insgesamt 4 SP. Marie de Champagne gewährt dir 2 SP für jeden Bischofssitz auf deinem Wertungszettel, insgesamt 4 SP.

- Für je 2 gleichartige Ressourcen, die du eingekreist, aber nicht durchgestrichen hast, erhältst du 1 SP.

Beispiel: Du erhältst 1 SP für deine 2 nicht ausgegebenen Einflusspunkte, 1 SP für deine 2 nicht ausgegebenen Denare und 2 SP für deine 5 nicht ausgegebenen Wissenspunkte.

- Für jeden eingekreisten Gefolgsmann in den 3 Gefolgsleute-Leisten erhältst du 1 SP.

Beispiel: Du erhältst 30 SP für deine Gefolgsleute in den 3 Leisten. Deine Gesamtpunkte betragen 54 SP.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands teilen sich die Spieler den Sieg!

The image shows a game board for a player named Valentin. The board is divided into several sections:

- Top Section (Red):** A grid of buildings. The first row has buildings with numbers 3, 4, and 5 in circles. To the right, there are three boxes with numbers 0, 0, and 1, representing points for different categories.
- Middle Section (Yellow):** A grid of buildings. The first row has buildings with numbers 1, 2, 3, 4, and 5 in circles. To the right, there are three boxes with numbers 4, 8, and 1, representing points for different categories.
- Bottom Section (Blue):** A grid of buildings. The first row has buildings with numbers 3, 4, 5, and 6 in circles. To the right, there are three boxes with numbers 4, 4, and 2, representing points for different categories.
- Bottom Row:** Three rows of 'Follower' (Gefolgsleute) and a large box showing the total score of 54.

Punkte für Gefolgsleute

Gesamtpunkte

Punkte für
Persönlichkeiten
und Ressourcen



ERWEITERUNG „BANKETTE & ÜBERFÄLLE“

Diese Erweiterung sorgt für mehr Abwechslung in euren Partien durch positive Effekte (Bankette) und negative Effekte (Überfälle).

Diese Erweiterung umfasst 8 doppelseitige Plättchen.

Vorbereitung

Mischt die 8 Plättchen dieser Erweiterung, zieht 3 zufällige und legt die übrigen zurück in die Schachtel. Legt die 3 gezogenen Plättchen mit der hellen Bankett-Seite nach oben neben die 3 Stadtplätze, deren Vorder- und Rückseiten dieselben Farben haben.

Spielablauf

Jedes Bankett/Überfall-Plättchen im Spiel hat einen Effekt, der eintritt, sobald ein Spieler den Würfel auf dem Stadtplatz neben dem Plättchen wählt (außer der Effekt des Plättchens besagt etwas anderes, siehe unten).

Zu Beginn der Partie ist der Effekt eines Plättchens immer positiv (Bankett-Seite).

Wenn aber der schwarze Würfel einen Stadtplatz zerstört, neben dem ein Plättchen mit Bankett-Seite liegt, wird es auf seine dunkle Überfall-Seite gedreht, sobald auch der Stadtplatz umgedreht wird. Ab jetzt und bis zum Ende der Partie bleibt das Plättchen auf seiner Überfall-Seite und hat einen negativen Effekt.

Bankett

Überfall



Bankett-Seite: Für jeden ausgegebenen Einfluss darfst du den Wert dieses Würfels um ± 2 modifizieren (statt ± 1).

Überfall-Seite: Du kannst den Wert dieses Würfels nicht mit Einfluss modifizieren.



Bankett

Überfall



Bankett-Seite: Das Verändern der Farbe dieses Würfels kostet nur 1 Wissen (statt 2).

Überfall-Seite: Du kannst die Farbe dieses Würfels nicht mit Wissen verändern.



Bankett-Seite: Dieser Würfel ist kostenlos.

Überfall-Seite: Dieser Würfel kostet dich 1 Denar mehr als auf dem Sonnenrad angeben.



Bankett-Seite: Wenn du mit diesem Würfel eine Festung baust, erhältst du 1 weiteren roten Gefolgsmann und zusätzlich entweder 1 gelben oder 1 weißen Gefolgsmann.

Überfall-Seite: Dieser Würfel kostet dich 1 Einfluss mehr als auf dem Sonnenrad angeben.



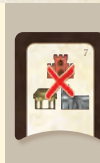
Bankett-Seite: Wenn du mit diesem Würfel eine Kathedrale baust, erhältst du 1 Ressource jeder Art.

Überfall-Seite: Dieser Würfel kostet dich 1 Wissen mehr als auf dem Sonnenrad angeben.



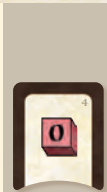
Bankett-Seite: Wenn du mit diesem Würfel eine Große Markthalle baust, berechne deine Belohnung so, als gäbe es einen weiteren Würfel der geforderten Farbe.

Überfall-Seite: Du kannst mit diesem Würfel kein Prestigegebäude bauen.



Bankett-Seite: Wenn du mit diesem Würfel ein Nutzgebäude baust, erhältst du 1 zusätzlichen Gefolgsmann in der Farbe des Gebäudes.

Überfall-Seite: Dieser Würfel hat einen Wert von 0. Du darfst wie üblich Einfluss ausgeben, um seinen Wert zu steigern.



Bankett-Seite: Dieser Stadtplatz ist gegen Angriffe geschützt. Der schwarze Würfel wird auf diesem Stadtplatz wie ein transparenter behandelt und nimmt die Farbe des Stadtplatzes an. Am Ende der Tageszeit, in welcher der schwarze Würfel hier platziert wurde, wird dieses Plättchen auf die Überfall-Seite gedreht.

Überfall-Seite: Ein transparenter Würfel auf diesem Stadtplatz wird behandelt, als wäre er ein schwarzer. Der Stadtplatz wird zerstört und beginnend mit dem 3. Tag wird zusätzlich ein Würfelfeld auf allen Wertungszetteln angegriffen.



ERRUNGENSCHAFTEN

Am Ende des Spiels wird geprüft, ob ein Spieler eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt hat. Ist dies der Fall, schreibt die Initialen in das Feld neben den jeweiligen Errungenschaften. Als Besitzer des Spiels kannst du versuchen, alle diese Errungenschaften selbst zu erfüllen oder mit der Hilfe aller Spieler, mit denen du Troyes Dice spielst!

SPIELE 3 PARTIEN TROYES DICE:

- IM SOLO-MODUS
- ALS MEHRSPIELER-PARTIE
- MIT DER ERWEITERUNG

BEENDE DAS SPIEL MIT MINDESTENS:

45 SP 55 SP 65 SP

- GEWINNE EINE MEHRSPIELER-PARTIE MIT MEHR ALS 60 SP.
- BEENDE EINE PARTIE, IN DER DU 18 SP DURCH EINE EINZIGE PERSÖNLICHKEIT ERHÄLTST.
- BEENDE EINE PARTIE MIT MINDESTENS 40 GEFOLGSLEUTEN.

BEENDE EINE PARTIE, IN DER DU ALLE PRESTIGEGEBÄUDE IN EINER REIHE GEZEICHNET HAST.



BEENDE EINE PARTIE, IN DER DU ALLE NUTZGEBÄUDE IN EINER REIHE GEZEICHNET HAST.



BEENDE EINE PARTIE, IN DER DU ALLE RESSOURCEN IN EINER LEISTE EINGEKREIST HAST.



BEENDE EINE PARTIE, IN DER DU ALLE GEFOLGSLEUTE IN EINER LEISTE EINGEKREIST HAST.



-
-
- Autoren: Sébastien Dujardin, Xavier Georges und Alain Orban
 - Illustrationen und Grafiken: alexandre-roche.com und Good Heidi
 - Spielanleitung und Entwicklung: Pearl Games
 - Redaktion der deutschen Anleitung: Simon Blome, Susanne Kraft, Christian Kox
-
-

Danksagung

Die Autoren bedanken sich bei allen, die geholfen haben, dieses Projekt zu verwirklichen.

