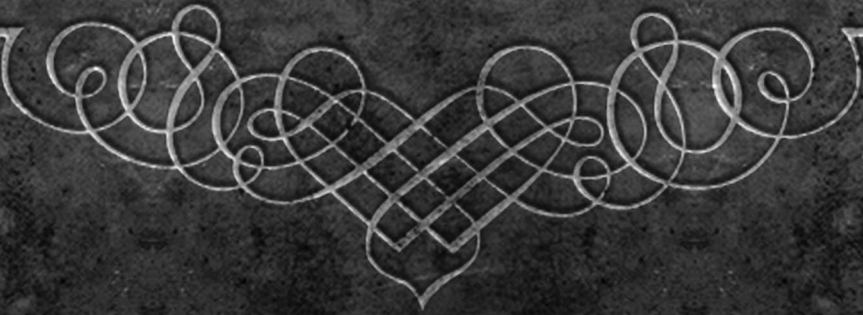


The
Guild 3

DAS KARTENSPIEL



ANLEITUNG



Kurzzusammenfassung

- **SPIELER:** 3-6 (2 Spieler sind jedoch ebenso möglich)
- **DAUER:** 45 – 120 Minuten, je nach Kartenglück
- **ZIEL DES SPIELS:** Wahl zum Bürgermeister der Stadt, oder den Titel „Graf“ zu erlangen
- **UNTERLAGEN:** Stift und Papier zum Notieren von Talern und Erfahrungspunkten

“The Guild” - Das Kartenspiel

Das Kartenspiel wird von 3 bis 6 Spielern gegeneinander gespielt; es ist durchaus möglich, auch zu zweit zu spielen, aber ratsam sind mindestens 3 Spieler. Eine Partie kann – je nach Anzahl der Mitspieler und Glück bzw. Pech beim Ziehen von Karten – 45 bis 120 Minuten und länger dauern. Es geht darum, durch geschicktes Wirtschaften und mit hinterhältigen Intrigen - und etwas Glück - eine mächtige Familiendynastie aufzubauen und schlussendlich zum Bürgermeister der Stadt gewählt zu werden oder – als alternatives Spielziel – als Erster den Titel GRAF zu erlangen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler benötigt Stift und Papier zum Notieren von Erfahrungspunkten und Talern (dazu später mehr). Besonders für Taler eignen sich auch Glassteine, Spielchips oder Münzen.

Die Spielkarten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben in der Tischmitte platziert. Daneben wird Platz für den Ablagestapel sowie für städtische Gebäude (siehe S.8) gelassen.

Jeder Spieler sucht sich eine der 6 Professionen aus und legt die dazugehörige Karte vor sich auf den Tisch. Dann erhält jeder Spieler 12 Taler als Startkapital, den Titel GEMEINER und die Residenz HAUS.

Titel	Erfahrung	Stand	Betriebe	Residenz Stufe	Bürgermeister-Wahl
Gemeiner	0	Gemeiner	2	1	X
Beisasse	15	Gemeiner	4	1	X
Bürger	30	Bürgerlicher	6	2	✓
Patrizier	50	Bürgerlicher	8	2	✓
Freiherr	80	Adeliger	10	3	✓
Graf	120	Adeliger	∞	3	✓

Residenz	Residenz-Stufe	Mögliche Erweiterungen	Baukosten
Haus	1	2	-
Bürgerhaus	2	3	4 Taler
Herrenhaus	3	4	8 Taler

In der Residenz wohnen die Angehörigen Eurer Dynastie. Residenzen können nicht direkt das Ziel von Sabotage-Akten werden.

Als letztes werden noch 8 Handkarten gezogen; wichtig: befindet sich kein Betrieb unter diesen 8 Karten, so dürfen 8 neue Handkarten gezogen werden. Dazu legt der Spieler die Handkarten offen hin, damit seine Mitspieler sie sehen können, und zieht dann neue Karten. Danach werden die 8 Karten untergemischt.

Befindet sich das Rathaus zu Spielbeginn auf einer Hand, muss es zurück in den Stapel gemischt und eine neue Karte gezogen werden.

Spielverlauf

Jeder Spieler ist innerhalb einer Spielrunde einmal am Zug. Dieser läuft immer nach folgendem Muster ab:

Kurz:

1. Wirtschaft (Einkommen +2 einstreichen und Unterhalt bezahlen)
2. Entsperren (wenn möglich)
3. Eine Karte ziehen
4. Aktionen durchführen (maximal 1 Stadtteil oder 1 Person)
5. Ablegen & Nachziehen (maximal 5 Handkarten)

1. Wirtschaft

Der Spieler errechnet anhand seiner Karten, wie viele Taler seine Betriebe und etwaigen weiteren Einkommensquellen erwirtschaftet haben und addiert dazu 2 Taler. Davon wird nun noch der Unterhalt (Bestechung etc.) abgezogen. Hat ein Spieler zu wenig Geld, können Besitztümer verkauft, Gegenspieler um Kredit gebeten, oder bis zum Beginn des nächsten Zuges ausgesetzt werden (siehe S.11).

2. Entsperren

In dieser Phase werden etwaige gesperrte Karten (um 90° im Uhrzeigersinn gedreht) wieder entsperrt (wieder zurückgedreht).

Manche Karten sind für mehr als eine Runde gesperrt. Bei diesen wird der Zähler (z.B. Marker oder ein Würfel) herunter gezählt.



3. Eine Karte ziehen

Nun zieht der Spieler eine neue Karte vom Kartenstapel.

4. Aktionen durchführen

In der Aktions-Phase können beliebig viele Karten gespielt werden, pro Zug jedoch nur ein Stadtteil ODER eine Person. Viele Karten haben bestimmte Voraussetzungen und die meisten kosten Taler.

5. Ablegen & Nachziehen

Am Ende des Zuges darf eine Karte abgelegt werden - dies ist aber kein Muss! Danach werden Karten nachgezogen, bis das Maximum von 5 Handkarten (mit bestimmten Karten kann das Maximum hochgesetzt werden) erreicht ist. Wenn der Spieler am Ende seines Zuges jedoch zu viele Karten auf der Hand hat, muss er die überzähligen Karten ablegen und darf keine neuen Karten nachziehen.

Spielende

Durch Stadtteile und Personen, aber auch durch andere Karten, sammelt jeder Spieler **STIMMEN FÜR DIE WAHL ZUM BÜRGERMEISTER**. Sobald sich das Rathaus im Spiel befindet, (also gebaut wurde!) kann jeder Spieler ab dem Titel "Bürger" in der eigenen Aktions-Phase auf das Ausspielen von Karten verzichten und stattdessen die Bürgermeisterwahl beantragen. Wenn er in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist, zählt er alle seine Stimmen zusammen, zieht eine Karte und addiert deren halben Kartenwert (abgerundet).

Beispiel: Der Kartenwert beträgt 5, also zählt der Spieler eine 2 zu seinen Stimmen hinzu.

Das Gleiche machen nun alle anderen Spieler, die mindestens den Titel **BÜRGER** führen. Die Bürgermeisterwahl - und damit das Spiel - hat derjenige mit der höchsten Zahl gewonnen. Bei gleicher Punktzahl kommt es zu einem Stechen, wobei die entsprechenden Spieler je eine weitere Karte ziehen und den Kartenwert zu ihrer Punktzahl addieren.

Der zweite Weg zum Sieg ist das Erreichen des Titels **GRAF**, indem der Spieler 120 Erfahrungspunkte durch das Ausspielen von Karten erzielt (siehe S.10).

Es gibt also zwei Arten, das Spiel zu gewinnen - und damit auch mindestens zwei Strategien.

Kartentypen

Professionen

Dabei handelt es sich um einen Beruf bzw. eine Berufsklasse. Zu jeder Profession gehören bestimmte Betriebe, die aber grundsätzlich von allen gebaut und geführt werden dürfen.

Erweiterungen (& Residenzen)

In der Residenz können eine bestimmte Anzahl an Erweiterungen angebaut werden. Zu Spielbeginn besitzt jeder Spieler das Haus. Wenn der Titel es zulässt und die Baukosten bezahlt werden können, kann das Haus zum Bürgerhaus und das Bürgerhaus zum Herrenhaus umgebaut werden, wobei etwaige Gebäude-Erweiterungen erhalten bleiben. Es ist nicht möglich, mehr als eine Residenz zu besitzen – wer also das Bürgerhaus baut, der verliert automatisch das Haus und wer danach das Herrenhaus baut, der verliert das Bürgerhaus.

Stadtteile & Personen

Diese beiden Kartentypen gewähren dem Spieler Stimmen bei der Wahl zum Bürgermeister. Manche kosten je Runde Unterhalt (z.B. als Bestechungsgeld) und/oder ermöglichen das Ausspielen bestimmter Karten.

Betriebe

Betriebe erwirtschaften jede Runde Taler, wenn sie nicht aus irgendeinem Grund gesperrt sind. Ein gerade errichteter Betrieb erwirtschaftet erst zum Anfang des nächsten eigenen Zuges die ersten Taler.

Zusatzgebäude

Zusatzgebäude dienen zur Verstärkung der eigenen Betriebe. Wie bei den Betrieben, entfalten Zusatzgebäude erst zu Anfang des darauffolgenden eigenen Zuges ihre Wirkung.

Städtische Gebäude

Sobald ein städtisches Gebäude (das Rathaus) - egal, bei welcher Gelegenheit - gezogen wird, wird dieses gesperrt (um 90° gedreht) neben den Kartenstapel in der Tischmitte platziert und der Spieler zieht eine neue Karte. In der eigenen Aktions-Phase steht es ab nun jedem Spieler frei, das städtische Gebäude alleine oder gemeinsam mit anderen Spielern zu bauen. Der Kartenwert wird in Erfahrungspunkte umgewandelt und bei Bedarf auf alle Bauherren verteilt.

Maßnahmen & Sofortmaßnahmen

Maßnahmen können nur in der eigenen Aktions-Phase, Sofortmaßnahmen hingegen jederzeit - also auch während ein anderer Spieler am Zug ist - ausgespielt werden.

Bei manchen Maßnahmen findet sich folgender Text: „Befindet sich ein aktiver (Name des Betriebes) im Spiel, gehen die Kosten an dessen Besitzer“. Das bedeutet, dass der Besitzer des besagten Betriebes die zu zahlenden Kosten als Bezahlung erhält. Wer selbst der Eigentümer des besagten Betriebes ist, muss natürlich kein Geld ausgeben.

Artefakte

Manche Artefakte können wie Maßnahmen oder Sofortmaßnahmen eingesetzt werden, andere haben eine dauerhafte Wirkung. Grundsätzlich muss jedes Artefakt gekauft worden sein und vor dem Spieler auf dem Tisch ausliegen, bevor es eingesetzt werden kann. Dabei belegt es immer einen freien Inventarplatz. Ein neues Artefakt kann nur dann ausgelegt werden, wenn ein freier Inventarplatz vorhanden ist.

Weitere Spielregeln

Erfahrungspunkte (und Titel)

Durch das Ausspielen von Karten erhält jeder Spieler Erfahrungspunkte (auf allen Karten oben links). Wenn eine bestimmte Anzahl Erfahrungspunkte erreicht oder überschritten ist, steigt der Titel (siehe S.7). Der Titel gibt den sozialen Stand an und wie viele Betriebe und welche Residenz-Stufe man besitzen darf.



Gunst, Sabotageschutz, Einbruchschutz und Inventarplätze

Gunst wird benötigt, um Stadtteile und Personen zu beeindrucken. Sabotage- und Einbruchschutz wird Sabotageakten bzw. Einbrüchen entgegen gesetzt. Das Inventar gibt die maximale Anzahl erlaubter (ausgelegter) Artefakte an.

Zufallszahl

Jede Karte weist oben links einen Kartenwert auf. Wann immer von "Zufallszahl ziehen" die Rede ist, zieht der Spieler eine Karte, liest den Kartenwert ab und legt sie danach ab.

Bei Proben gegen einen bestimmten Wert muss man mindestens einen Punkt mehr erreichen. Beispiel: „Ziehe eine Zufallszahl gegen 3“ bedeutet, dass die Zufallszahl mindestens eine 4 ergeben muss.

Besitztümer verkaufen & Handel unter den Spielern

Jederzeit kann der Spieler seine nicht gesperrten Besitztümer auf den Ablagestapel legen und erhält dafür die Hälfte der ursprünglichen Kosten (abgerundet) zurück.

Eine weitere Möglichkeit, schnell an Geld zu kommen ist, eine nicht gesperrte Karte (Artefakt, Erweiterung oder Gebäude) welche vor ihm auf dem Tisch liegen muss, an einen Mitspieler für maximal das Doppelte der ursprünglichen Kosten zu verkaufen.

Zuletzt steht es jedem Spieler frei, seine Mitspieler um Taler zu bitten. Das kann in Form eines privaten Kredites, als eine Art Schutzgeld oder aber als Gegenleistung für einen Gefallen sein.

In den Schuldturm mit ihm!

Wer zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel nicht genügend Taler aufbringen kann, um Kosten zu bezahlen, der wandert in den Schuldturm. Das bedeutet, dass er bis zum Beginn seines nächsten Zuges aussetzen muss – er nimmt so lange nicht am Spielgeschehen teil!

In der Wirtschafts-Phase seines nächsten Zuges muss er nun zunächst seine Schulden bedienen. Gelingt es ihm dabei, alle Schulden zu tilgen, so darf er weiterspielen. Wenn nicht, setzt er erneut aus.

Durchmischen

Sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gut durchgemischt und wieder verwendet.

Credits

Spielidee & Design: Heinrich Meyer

Grafik: GolemLabs

Layout & Producing: Ernst "The Doctor" Satzinger

Peter "Humpti" Hambsch

Lektor: Stephanie "Lecteress" Harman

Philipp "The Aunt" Brock

Unser besonderer Dank gilt: Deiner Mudda

Website: theguildgame.com

Facebook: www.facebook.com/theguildgame



nordic[®] games

The Guild 3 - Card Game © 2016 by Nordic Games Licensing AB, Sweden. Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Heinrich Meyer. Nordic Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of by Nordic Games Licensing AB, Sweden. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Made in Germany.

The
Guild 3

theguildgame.com
www.facebook.com/theguildgame

