

Bastille



Ein Spiel von Christoph Bebre für 3 - 4 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL:

• 1 Spielplan

Zeigt 7 Orte in Paris:

- ① Banque de Paris
- ② Notre Dame
- ③ Versailles
- ④ Catacombes
- ⑤ Place Louis
- ⑥ Bastille
- ⑦ Etats Généraux



• 2 Katakomben-Tableaus



• 8 Bonusplättchen



Rückseite:

• 2 End-Bonusplättchen



Rückseite:

• 8 Versailles-Plättchen



Rückseite:

• 24 Waffenplättchen



9x Fackel
(Jokerwaffe)
Vorder- & Rückseite

• 20 Auftragskarten



12x MAX-Karten

8x Reihen-Karten

Rückseite

• 35 Charakterkarten



10x Bauer

10x Soldat

10x Adliger

5x Mönch
(Joker)

Rückseite

• 1 Startspielermarker



• 58 Münzen



22x 1er

20x 2er

16x 5er

• 1 Beutel



• 1 Auftragskartentableau



Wird nur für die Variante
"Geheime Missionen"
benötigt (s. Seite 11)

• 1 Spielregel + 1 Übersichtsblatt

SPIELMATERIAL PRO SPIELER (in den 4 Spielerfarben blau, weiß, rot und schwarz):

• 12 Einflussplättchen



3x 1er:

3x 3er:

4x 2er:

2x 4er:

• 20 Gefolgsleute



• 1 Punktemarker & 1 Bastille-Marker



• 1 50/100 Punkteplättchen



Vorderseite

Rückseite

Spielaufbau - Beispiel für 4 Spieler

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL:

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Die Münzen werden nach Wert sortiert und neben den Spielplan gelegt. Sie bilden die Bank.



Die Versailles-Plättchen werden verdeckt gemischt und als Stapel in Versailles platziert. Das oberste Plättchen wird umgedreht.



Die zwei Katakomben-Tableaus werden auf die Katakomben gelegt, wie in der Abbildung dargestellt. Der Beutel wird unterhalb des Spielplans platziert.



Die Charakterkarten werden nach den Buchstaben A, B und C sortiert und anschließend separat gemischt. Jetzt wird ein Stapel in Buchstabenreihenfolge gebildet, wobei die A-Karten ganz oben liegen.

Der Stapel wird neben den Spielplan gelegt. Für jedes Feld der Auslage am Place Louis wird nun eine Charakterkarte vom Stapel gezogen und dort offen ausgelegt.



Die 9 Fackeln werden offen neben dem Spielplan bereitgelegt. Die übrigen Waffenplättchen werden verdeckt gemischt. Je nach Spieleranzahl wird jetzt eine bestimmte Anzahl an verdeckten Waffenplättchen gezogen und in der Bastille offen ausgelegt.

Spieleranzahl:	3	4
Waffenplättchen:	5	7



Die Auftragskarten werden gemischt und anschließend als verdeckter Stapel im Etats Généraux platziert.



Die Bonusplättchen werden nach ihrer Rückseite sortiert und dann gemischt.

Bonusplättchen:



End-Bonusplättchen:



Anmerkung: An der Anzahl der aufgedeckten Bonusplättchen können die Spieler verfolgen, in welcher Runde sie sich befinden.





Runden- und Wertungsleiste

Bonusplättchen der ersten Runde

Bonusplättchen

Charakterkarten

Zwischenwertung

End-Bonusplättchen

Endwertung

SPIELERMATERIAL:

Ein Startspieler wird zufällig bestimmt, er erhält den Startspielermarker.



Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die passenden Einflussplättchen, 50/100 Punkteplättchen, Gefolgsleute, Bastille-Marker, Punktemarker sowie Münzen im Wert von 8 aus der Bank.

Der Bastille-Marker wird auf das Startfeld der Bastille-Leiste gestellt, wobei der Startspieler vorne steht, die anderen werden nach dem Uhrzeigersinn dahinter sortiert. Der Punktemarker kommt auf das Feld "0" der Zählleiste. Das 50/100 Punkteplättchen wird neben den Spielplan gelegt.

Abhängig von der Spielerzahl legt jeder Spieler von seinen Einflussplättchen folgende Plättchen vor sich ab:

Spieleranzahl:	3	4
Einflussplättchen:	1,1,2	1,1,2

Die übrigen Einflussplättchen bilden den persönlichen Vorrat und werden neben den Spielplan gelegt. Diese kommen erst später im Spiel zum Einsatz. Einflussplättchen werden grundsätzlich über offen gehalten.

Zum Schluss zieht jeder Spieler eine Auftragskarte vom Stapel, die er vor den anderen Spielern verdeckt hält.

Spielermaterial bei 4 Spielern:



Spielidee und Spielziel

Die Revolution scheint unabwendbar, es ist nur noch eine Frage der Zeit!

Die Spieler verkörpern verschiedene Fraktionen, die eine tragende Rolle in der Revolution spielen möchten. Dafür müssen sie ihren Einfluss an allen wichtigen Orten geltend machen und Verbündete finden, die für ihre Sache eintreten. Friedlich wird die Revolution nicht ablaufen, daher müssen auch genug Waffen beigebracht werden, um im Ernstfall nicht hilflos dazustehen. Wer seinen Einfluss in ganz Paris am besten zu seinem Vorteil nutzt und die richtigen Leute auf seine Seite zieht, wird am Ende als Gewinner hervorgehen.

In Paris gibt es sieben Orte, an denen die Spieler ihren Einfluss in Form von Einflussplättchen geltend machen können:



Jeder Ort bietet dabei Boni wie Münzen, Waffen, Verbündete oder Auftragskarten, die die Spieler benötigen, um am Ende siegreich zu sein.

Jedes Einflussplättchen hat einen Wert zwischen 1 und 4. Je höher der Wert, desto früher ist man an der Reihe und desto mehr Boni erwarten einen an einem Ort.



2. 4. 3. 1.

Es gilt, den Einfluss geschickt zu verteilen und seine Mitspieler immer im Auge zu behalten.

Spielablauf

Bastille wird über **8 Runden** gespielt. Eine Runde beginnt immer beim Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Nach der **4. Runde** folgt eine **Zwischenwertung**, nach der **8. Runde** die **Endwertung**. Wer nach der Endwertung die meisten Punkte erzielt hat, ist der Gewinner. Eine Runde unterteilt sich in 3 Phasen:

- 1. Einflussplättchen platzieren | □ 2. Orte auswerten | ■ 3. Flaggenwertung  und Rundenvorbereitung

Eine Runde im Detail:

■ 1. Einflussplättchen platzieren

Der Spieler am Zug wählt eines seiner vor ihm liegenden Einflussplättchen und platziert es an einem der 7 Orte auf dem Spielplan. Dabei wird das Einflussplättchen immer auf das erste freie Einflussfeld von links gelegt.



Sind an einem Ort bereits alle Einflussfelder mit Plättchen belegt, kann der Spieler an diesem Ort kein Einflussplättchen mehr platzieren. Er muss einen anderen Ort mit noch freien Einflussfeldern wählen.



Ein Spieler darf ein Einflussplättchen an einem Ort platzieren, an dem er in dieser Runde schon ein Plättchen platziert hat, sofern an diesem Ort noch mindestens ein freies Einflussfeld vorhanden ist.



Hat der Spieler ein Einflussplättchen gelegt, platziert der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ein Plättchen. Dies wird so lange fortgeführt, bis jeder Spieler alle seine Einflussplättchen auf dem Spielplan platziert hat. Es darf nicht gepasst werden.

□ 2. Orte auswerten

Haben alle Spieler ihre Einflussplättchen platziert, werden die Orte nacheinander von 1 bis 7 ausgewertet. An jedem Ort erhalten die Spieler für jedes ihrer platzierten Einflussplättchen verschiedene Boni.

An jedem Ort wird zunächst die **Reihenfolge ermittelt**, in der die Spieler die Boni des Ortes erhalten. Der erste Spieler ist derjenige, der das Einflussplättchen mit dem **höchsten Wert** an dem Ort platziert hat. Als letzter ist der Spieler an der Reihe, der das Plättchen mit dem **niedrigsten Wert** gespielt hat. **Herrscht Gleichstand**, hat derjenige Spieler Vorrang, der sein Plättchen weiter links an dem Ort platzieren konnte.

Der Spieler an der Reihe erhält den jeweiligen Bonus und nimmt anschließend sein Einflussplättchen zu sich zurück. An bestimmten Orten bekommt der Spieler, der als erster an der Reihe ist, noch einen extra Bonus. Leere Einflussfelder an einem Ort geben für keinen Spieler einen Bonus.



Beispiel: Ani (schwarz) ist als erste an der Reihe, da sie das Einflussplättchen mit dem höchsten Wert gelegt hat. Jan (blau) und Alex (rot) haben beide eine 1 gelegt. Da Jans Einflussplättchen weiter links liegt, ist er als zweiter an der Reihe und Alex als dritter.

Die Orte:

① Banque de Paris

Hier erhalten die Spieler Münzen, welche sie zum Anwerben neuer Verbündeter benötigen.

Der Spieler multipliziert den Wert seines Einflussplättchens mit 2 und nimmt dem Ergebnis entsprechend Münzen aus der Bank.

Der erste Spieler erhält zusätzlich den Startspielermarker und ist **ab sofort** der neue Startspieler.



Beispiel: Jan (blau) ist als erster an der Reihe und bekommt Münzen im Wert von 8 sowie den Startspielermarker. Ani (schwarz) bekommt Münzen im Wert von 4 und Ulrich (weiß) im Wert von 2.

② Notre Dame

Hier vergrößern die Spieler ihren Einfluss für den weiteren Spielverlauf.

Der Spieler nimmt sein gespieltes Einflussplättchen und tauscht es gegen ein Einflussplättchen aus seinem persönlichen Vorrat, das im Wert um genau eins höher ist. Dieses legt er vor sich ab. Das gespielte Plättchen geht zurück in die Schachtel.

Der erste Spieler erhält zusätzlich einen Punkt, welchen er auf der Zählleiste abträgt.

Anmerkung: Liegt im persönlichen Vorrat des Spielers kein Einflussplättchen mehr, das im Wert genau eins höher ist, so muss er das gespielte Plättchen wieder vor sich ablegen.



Beispiel: Ulrich (weiß) ist als erster an der Reihe und tauscht sein gespieltes Einflussplättchen mit dem Wert 2 gegen ein Einflussplättchen aus dem Vorrat mit dem Wert 3. Zusätzlich erhält er noch einen Punkt. Alex (rot) tauscht sein 1er Einflussplättchen gegen ein Plättchen mit dem Wert 2.

③ Versailles

Hier erwarten die Spieler Fackeln (Jokerwaffen) und verschiedene andere Boni.

Der erste Spieler hat die Wahl und nimmt sich einen der zwei auf dem Versailles-Plättchen dargestellten Boni. Der zweite Spieler nimmt den anderen übriggebliebenen Bonus.



Beispiel: Jan (blau) darf als erster aus-suchen und wählt die Fackel. Ani (schwarz) bekommt demnach die Münzen.

DIE BONI DER VERSAILLES-PLÄTTCHEN:



1 oder 2 Fackeln aus dem Vorrat nehmen



2 oder 3 Schritte mit dem Bastille-Marker auf der Bastille-Leiste gehen



Münzen im Wert von 3 oder 4 aus der Bank nehmen



1 oder 2 Gefolgsleute in die Katakomben (Beutel) geben



3 oder 4 Punkte auf der Zählleiste abtragen

④ Catacombes

Die Gefolgsleute werden in die Katakomben (Beutel) geschickt, um bei Zwischen- und Endwertung extra starke Boni zu erzielen. Welcher Gefolgsmann aber einen Bonus erhält, ist dem Zufall überlassen.

Der erste Spieler gibt zwei seiner Gefolgsleute in den Beutel, der zweite Spieler einen Gefolgsmann.



Beispiel: Da Jan (blau) beide Plätze mit seinen Einflussplättchen belegt hat, darf er insgesamt 3 Gefolgsleute in den Beutel geben.

⑤ Place Louis

Am Place Louis finden die Spieler ihre Verbündeten für die drohende Revolution.

Der Spieler wählt eine Charakterkarte aus der Auslage und bezahlt den Münzwert der Karte **minus** des Wertes seines eingesetzten **Einflussplättchens** an die Bank. Er legt die Karte offen vor sich ab; die Auslage wird nicht sofort wieder aufgefüllt.

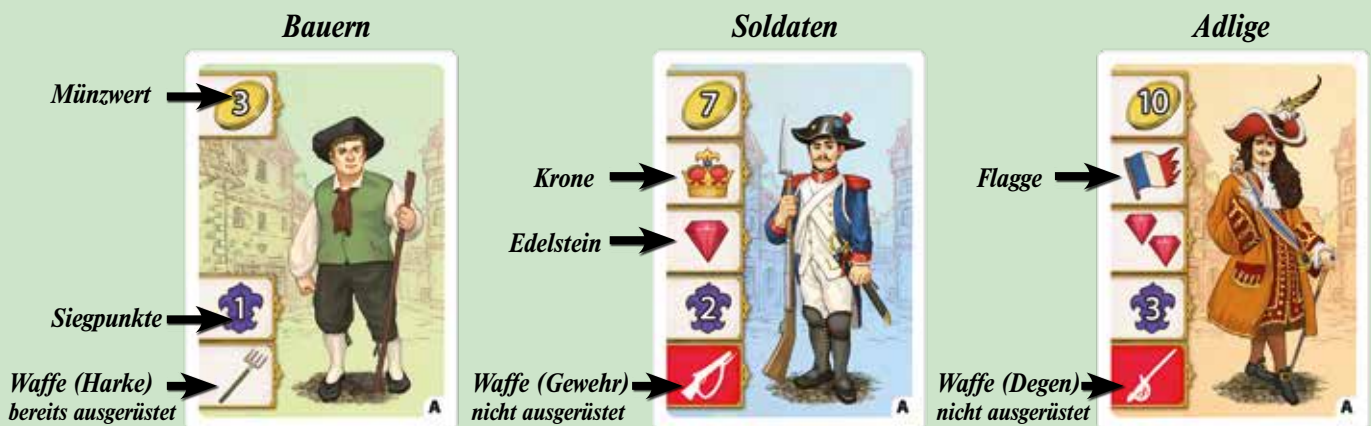
Hat ein Spieler nicht genug Münzen oder möchte keine der zur Wahl stehenden Karten nehmen, kann er auf seine Aktion verzichten.

Anmerkung: Ist der Wert des Einflussplättchens gleich oder höher dem Münzwert einer Charakterkarte, so bekommt der Spieler die Karte **kostenfrei**; erhält allerdings auch keine Münzen.



Beispiel: Alex (rot) ist als erster an der Reihe und wählt den Adligen. Da er ein 4er Einflussplättchen gelegt hat, muss er noch 6 Münzen ($10-4=6$) an die Bank zahlen. Anschließend wählen erst Jan (blau) und dann Ani (schwarz) eine Charakterkarte. Zum Schluss darf Alex (rot) noch die letzte Karte nehmen.

DIE DREI CHARAKTERKARTEN-GRUPPEN:



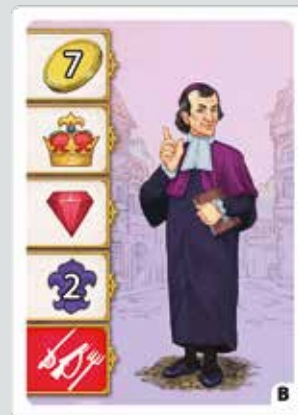
Auf jedem Charakter befinden sich der Münzwert, die Punkte für das Ende des Spiels und die Waffe, mit der er ausgerüstet werden muss. Manche Charaktere haben bereits eine Waffe, andere müssen noch bewaffnet werden. Diese erkennt man an der **weißen Silhouette auf rotem Grund**.

Zusätzlich kann ein Charakter weitere Attribute haben: Kronen, Edelsteine und Flaggen. Diese bringen unterschiedliche Boni, die sich beim Rundenende und/oder bei der Zwischen- und Endwertung auswirken.

Zusätzlich gibt es einen **Joker-Charakter**, den **Mönch**. Dieser kann sich jeder Charaktergruppe anschließen.

Welcher Charaktergruppe er angehört, bestimmt der Spieler am Ende des Spiels vor der Endwertung.

Die Waffe, die ein Mönch trägt, wird durch die Charaktergruppe bestimmt, der er sich anschließt.



Anmerkung: Charaktere, die der gleichen Charaktergruppe angehören, können leicht versetzt nebeneinander gelegt werden, was die Übersicht für den Spieler erleichtert.



6 Bastille

Die Spieler dringen in die Bastille ein und klauen die dringend benötigten Waffen. Je weiter ein Spieler auf der Bastille-Leiste vorrückt, desto mehr Punkte erhält er bei Zwischen- und Endwertung. Ebenfalls besitzt er das Vorrecht beim Auswählen der Waffen.

Der erste Spieler setzt seinen Bastille-Marker auf der Bastille-Leiste entsprechend des Wertes seines Einflussplättchens plus eins weiter nach vorne. Der zweite Spieler geht entsprechend des Wertes seines Einflussplättchens nach vorne.

Landet ein Marker auf einem Feld, das schon von einem anderen Marker besetzt ist, wird er auf demselben Feld dahinter gestellt. Damit ist er in der Reihenfolge hinter dem schon dort stehenden Marker platziert.

Erreicht ein Spieler das letzte Feld auf der Bastille-Leiste, so bleibt er dort stehen. Für jeden Schritt, den er von nun an weitergehen würde, bekommt er eine 1^{er} Münze.



Beispiel: Ulrich (weiß) bewegt als erster seinen Bastille-Marker um 4 Schritte (3+1) auf der Bastille-Leiste. Dann bewegt Jan seinen Marker um ein Feld, und landet auf demselben Feld wie Ulrich. Er stellt seine Figur hinter die von Ulrich.

7 Etats Généraux

Die Auftragskarten geben Ziele vor, die bei Erfüllung am Ende des Spiels Punkte bringen.

Der erste Spieler nimmt sich Münzen im Wert von 2 aus der Bank.

Dann sucht er sich aus dem Stapel der Auftragskarten eine Karte aus, die er verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen Karten legt er verdeckt zurück auf den Spielplan.

Anschließend wählt der zweite Spieler eine Karte aus dem Stapel aus.

Wichtig: Kein Spieler darf eine identische Auftragskarte doppelt nehmen.

Die Ziele der Auftragskarten werden am Ende der Regel erläutert.



Beispiel: Alex (rot) ist als erster an der Reihe, nimmt sich die Münzen und wählt aus dem Stapel der Auftragskarten die MAX Waffenkarte. Dann ist Ani (schwarz) an der Reihe und wählt die MAX Edelsteinkarte.

3. Flaggenwertung und Rundenvorbereitung

Flaggenwertung

Sind alle Orte gewertet, werden nun noch die Boni des aktiven Bonusplättchens verteilt.

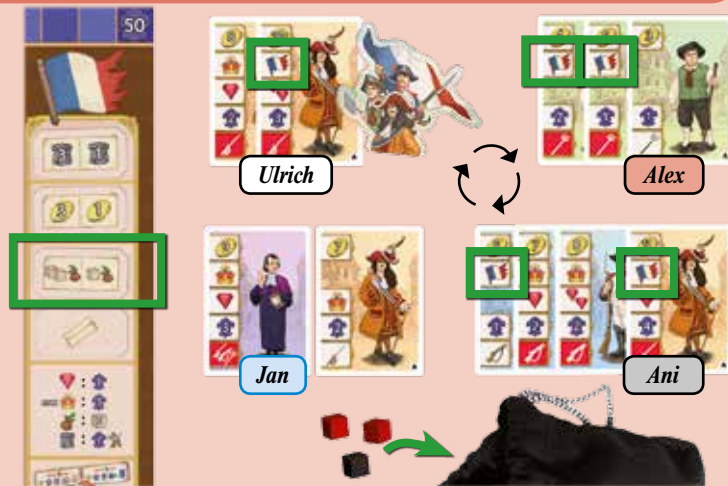
Alle Spieler zählen die Flaggen-Symbole auf ihren Charakterkarten zusammen.

Der Spieler mit den meisten Flaggen bekommt den großen Bonus (*links auf dem Plättchen*), der Spieler mit den zweitmeisten Flaggen bekommt den kleinen Bonus (*rechts auf dem Plättchen*). Herrscht Gleichstand, hat der Spieler mit dem Startspielermarker den Vorrang. Ist der Startspieler nicht am Gleichstand beteiligt, hat derjenige Spieler Vorrang, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt.

Rundenvorbereitung

Für die nächste Runde wird nun das nächstfolgende Bonusplättchen umgedreht. Dies ist das neue aktive Bonusplättchen. Das oberste Versailles-Plättchen wird zurück in die Schachtel gelegt und das nächste vom Stapel wird umgedreht. Liegen noch Charakterkarten auf dem Place Louis, werden diese ebenfalls in die Schachtel gelegt und 4 neue Karten vom Stapel gezogen und ausgelegt.

Jetzt beginnt eine neue Runde.



Beispiel: Alex (rot) und Ani (schwarz) haben mit zwei Flaggen beide die meisten Flaggen. In diesem Fall bekommt Alex den großen Bonus, da er im Uhrzeigersinn näher am Startspieler Ulrich (weiß) sitzt. Er gibt zwei Gefolgsleute in den Beutel und Ani (schwarz) nur einen.



Zwischen- und Endwertung

Nach der vierten Runde findet eine Zwischenwertung und nach der achten Runde die Endwertung statt.

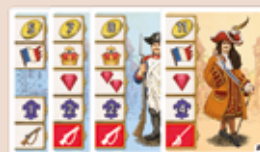
Zwischenwertung:

Die Wertung wird in folgender Reihenfolge durchgeführt:



Edelsteine:

Jeder Spieler setzt seinen Punktemarker um die Anzahl Edelsteine auf seinen Charakterkarten nach vorne.



4

Beispiel: Der Spieler hat insgesamt 4 Edelsteine auf seinen Charakterkarten und erhält somit 4 Punkte.



MAX Kronen:

Der oder die Spieler mit den meisten Kronen auf ihren Charakterkarten setzen ihren Punktemarker um 3 Felder nach vorne.



3

Beispiel: Zwei Spieler teilen sich den Platz für die meisten Kronen und bekommen somit jeweils 3 Punkte.





Katakomben:

1: Ein Spieler zieht nacheinander 5 Gefolgsleute aus dem Beutel. Bei jedem gezogenen Gefolgsmann muss dessen Besitzer sofort entscheiden, welchen Bonus er von den Katakomben-Tableaus nutzen möchte. Erst dann wird ein weiterer Gefolgsmann gezogen. Der Gefolgsmann wird auf dem gewählten Bonus platziert, dieser Bonus darf dann von keinem anderen Spieler mehr gewählt werden.



Beispiel: Als erstes darf Jan (blau) sich einen Bonus aussuchen. Er wählt die Charakterkarte und blockiert somit diesen Bonus. Als nächstes wählt Alex (rot) als Bonus die Fackel.

2: Sind 5 Boni verteilt oder alle im Beutel befindlichen Gefolgsleute herausgezogen, passiert mit den Gefolgsleuten folgendes:

-  Die Gefolgsleute gehen zurück in den **Vorrat** des Spielers.
-  Die Gefolgsleute werden zurück in den **Beutel** gegeben.


Dann werden die beiden Katakomben-Tableaus zurück in die Schachtel gelegt.
Für die Endwertung stehen den Spielern jetzt die auf dem Spielplan aufgedruckten Boni zur Verfügung.




Beispiel: Die drei Gefolgsleute auf dem linken Tableau kommen zurück in den Vorrat, während die zwei Gefolgsleute auf dem rechten Tableau zurück in den Beutel gelegt werden.





DIE BONI DER KATAKOMBEN:


 Münzen im Wert von 3 oder 6 aus der Bank nehmen

 2, 3 oder 4 Punkte auf der Zählleiste abtragen

 1, 2 oder 3 Schritte mit dem Bastille-Marker auf der Bastille-Leiste gehen

 1 Fackel aus dem Vorrat nehmen

 Ein Einflussplättchen gegen ein um genau einen Wert höheres Einflussplättchen austauschen

 Die oberste Karte vom Charakternachziehstapel ziehen und kostenfrei vor sich legen

 Den Auftragskartenstapel nehmen und eine Karte auswählen

Bastille:

Ein Spieler erhält so viele Punkte, wie der Punktwert zeigt, an dem der Spieler mit seinem Marker als letztes vorbeigezogen ist.

Anschließend werden die Waffenplättchen verteilt.

Der Spieler, der am weitesten vorn auf der Bastille-Leiste steht beginnt, gefolgt vom zweitplatzierten Spieler, bis hin zum Spieler der am weitesten hinten steht.

Alle, bis auf den letzten Spieler, wählen zwei Plättchen und nehmen diese zu sich. Der letzte Spieler nimmt das übriggebliebene Plättchen.

Die Waffen müssen erst am Ende des Spiels auf die Charaktere verteilt werden.

Zum Schluss werden neue Waffenplättchen gezogen und in der Bastille offen bereitgelegt.

Spieleranzahl:	3	4
Waffenplättchen:	5	7



Beispiel:
Ulrich (weiß) und Jan (blau) bekommen jeweils 5 Punkte.
Alex (rot) und Ani (schwarz) nur 2 Punkte.

- 
- 
- 
- 

Beispiel:
Ulrich (weiß) ist am weitesten vorn auf der Bastilleleiste und darf somit als erster zwei Waffenplättchen wählen.
Ani (schwarz) muss, als am weitesten hinten liegende, die Waffe nehmen, die übrig bleibt.

Endwertung:



Zuerst müssen die Spieler in umgekehrter Spielerreihenfolge (der Spieler rechts vom Startspieler beginnt, dann gegen den Uhrzeigersinn) ihre Mönche (Joker) jeweils einer Charaktergruppe zuordnen. Ein Mönch kann auch einer Charaktergruppe zugeordnet werden, von der der Spieler keine Karte besitzt.



Beispiel: Der Spieler entscheidet sich, einen Mönch der Charaktergruppe der Adligen zuzuordnen und den anderen den Soldaten.

Jetzt folgt die Endwertung:

Die ersten 4 Wertungen sind identisch mit denen, die auch schon in der Zwischenwertung abgehandelt worden sind. Im Folgenden wird auf die Änderungen eingegangen:



Edelsteine: Keine Änderung



MAX Kronen: Hier bekommen die Spieler mit den meisten Kronen 5 anstatt 3 Punkte.



Katakomben: Alle 5 platzierten Gefolgsleute kommen zurück in den Vorrat der Spieler.



Bastille: Es werden keine neuen Waffenplättchen mehr ausgelegt.

Anmerkung: Erreicht ein Spieler mit seinem Punktemarker das Ende der Zählleiste, so nimmt er sich das 50/100 Plättchen in seiner Farbe und dreht es auf die entsprechende Seite. Anschließend zählt er bei Feld 1 weiter. Am Spielende zählt er die Punkte auf dem Plättchen zu seinen aktuellen Punkten hinzu.



Anschließend werden in den folgenden Kategorien Punkte verteilt:



Charaktere:

Jeder Spieler addiert die Punkte auf seinen Charakterkarten zusammen und setzt seinen Punktemarker entsprechend des Ergebnisses weiter nach vorn.



Auftragskarten:

Jeder Spieler deckt seine Auftragskarten auf und erhält für alle erfüllten Aufträge Punkte (siehe Auftragskarten auf der letzten Seite).



Gefolgsleute:

Der Beutel mit den Gefolgsleuten wird auf dem Tisch ausgeleert. Für jeden Gefolgsmann setzt der Besitzer seinen Punktemarker um ein Feld weiter nach vorn.



Münzen:

Für Münzen im Wert von 3 erhalten die Spieler jeweils einen Punkt.





Waffen:

Die Spieler müssen jetzt endgültig ihre Waffenplättchen auf die jeweiligen Charakterkarten verteilen.

Dabei müssen immer die passenden Waffenplättchen zu den jeweiligen Charakteren sortiert werden.

Einer Charaktergruppe zugeordnete Joker-Karten (Mönch) können dabei nur die Waffe der jeweiligen Gruppe tragen.

Fackeln sind Joker und können auf jede Charakterkarte gelegt werden.

Je nachdem, wie viele Charaktere jetzt unbewaffnet sind, erhält der Spieler Minuspunkte nach folgender Tabelle:

Unbewaffnete Charaktere:		1	2	3	4	5+
Minuspunkte:		-2	-5	-9	-14	-20

Die Punkte tragen die Spieler mit ihrem Punktemarker ab.



Beispiel:

Nach dem Zuordnen aller Waffenplättchen bleibt ein Soldat unbewaffnet.

Die übriggebliebene Waffe (Harke) kann dem Soldat nicht zugeordnet werden, da dieser nur Gewehre tragen kann. Somit muss der Spieler zwei Punkte von seinem Ergebnis abziehen.

Spielende

Wer nach der **Endwertung** die meisten Punkte besitzt, konnte sich am Besten auf die Revolution vorbereiten und ist Gewinner des Spiels. Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der noch die meisten Münzen übrig hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Variante: Geheime Mission

Änderungen im Spielaufbau:

Das **Auftragskartentableau** wird auf dem Spielplan wie dargestellt platziert.

Die **Auftragskarten** werden verdeckt gemischt und anschließend in zwei gleich große Stapel aufgeteilt. Diese werden auf jeweils ein Feld des Auftragskartentableaus gelegt.

Die Spieler erhalten **keine** verdeckte Auftragskarte zu Beginn des Spieles.

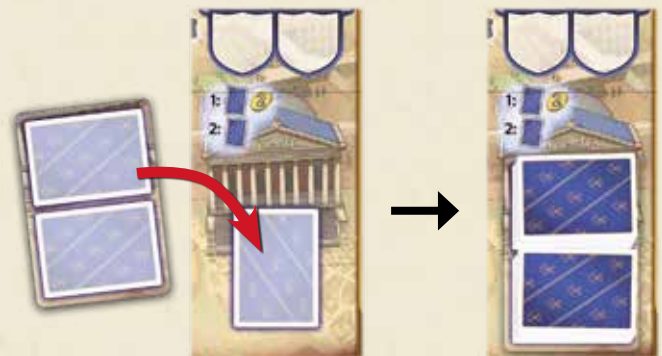
Änderungen beim Spielablauf:

Beim Auswerten der Orte gibt es eine neue Regel für den **Etats Généraux**:

Der erste Spieler nimmt sich 2 Münzen und sucht sich **einen der zwei Auftragskarten-Stapel** aus. Aus diesem sucht er sich eine Karte aus. Der **zweite Spieler muss den anderen Stapel** nehmen und sich aus diesem eine Karte aussuchen.

Anschließend legen beide ihren Stapel wieder an die gleiche Position auf dem Auftragskartentableau zurück.

Wählt ein Spieler bei der Zwischen- oder Endwertung den Auftragskartenbonus, so darf er sich einen Stapel aussuchen und dort eine Karte wählen.



Beispiel:

Ani (schwarz) wählt als erstes den unteren Stapel, somit muss Jan (blau) den oberen Stapel nehmen. Haben beide eine Karte gewählt, werden die Karten wieder an ihre Position zurückgelegt.

Die Auftragskarten

Jede Auftragskarte gibt ein Ziel vor, das vom Spieler am Ende des Spiels erreicht werden muss, um die Punkte zu erhalten. Kein Spieler darf zweimal die gleiche Auftragskarte besitzen. Auftragskarten lassen sich in zwei Kategorien aufteilen: MAX-Karten und Reihen-Karten. **Anmerkung:** Ein Charakter muss nicht bewaffnet sein, um zur Erfüllung einer Auftragskarte beizutragen. Ebenfalls kann eine Karte zur Erfüllung mehrerer Auftragskarten genutzt werden. **Wichtig:** Es wird nur am Ende des Spiels überprüft, ob ein Ziel erfüllt worden ist.

MAX-Karten: Bei den MAX-Karten vergleichen sich alle Spieler miteinander. Hat der Besitzer der Karte das meiste oder zweimeiste der abgebildeten Sache, erhält er Punkte. Ein Spieler, der die Karte nicht besitzt, kann keine Punkte bekommen. Da alle MAX-Karten zweimal vorhanden sind, können bis zu zwei Spieler Punkte bekommen. Herrscht Gleichstand für einen Platz, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler, die eine Karte besitzen, die vollen Punkte. Bei den nachfolgenden Karten erhält ein Spieler Punkte, wenn er **am meisten oder zweitmeisten an...**

Charaktergruppen:



...Karten der entsprechenden Charaktergruppe besitzt. Hier zählen Joker-Karten, die der entsprechenden Charaktergruppe zugeordnet wurden, mit.



Beispiel: Ulrich (weiß) und Jan (blau) haben beide die meisten Adligen. Jan (blau) hat hier beide Mönche zu den Adligen sortiert. Da sie beide die MAX-Adlige-Karte besitzen, erhalten sie beide 6 Punkte.

Kronen:



...Kronen auf seinen Charakterkarten besitzt.



Beispiel: Jan (blau) hat die meisten Kronen auf seinen Karten und erhält 6 Punkte. Alex (rot) und Ani (schwarz) teilen sich den zweiten Platz mit je zwei Kronen. Da aber nur Ani die MAX-Kronen-Karte besitzt, erhält sie die 2 Punkte für den zweiten Platz.

Reihen-Karten:

Um das Ziel der Auftragskarte zu erfüllen und die Punkte zu bekommen, muss der Spieler die Charakterkarten der geforderten Charaktergruppe(n) mit den entsprechenden Münzwerten besitzen. Mönche (Joker), die der entsprechenden Charaktergruppe zugeordnet sind, zählen hierbei mit.

Eine Charakter-Reihe:



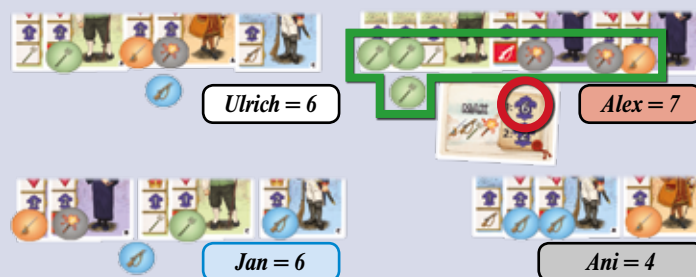
Der Spieler muss alle drei geforderten Charakterkarten mit dem entsprechendem Münzwert besitzen.



Waffen:



...Waffen besitzt. Hier zählen alle Waffenplättchen, Fackeln sowie aufgedruckten Waffen auf Karten mit.



Beispiel: Alex (rot) hat vier Waffenplättchen, zwei Fackeln sowie einen bereits durch die Karte bewaffneten Bauern. Damit hat er die meisten Waffen und bekommt 6 Punkte.

Edelsteine:



...Edelsteinen auf seinen Charakterkarten besitzt.



Beispiel: Ulrich (weiß) und Alex (rot) haben die meisten Edelsteine. Da Ulrich die MAX-Edelstein-Karte besitzt, erhält er 6 Punkte. Ani (schwarz) hat die zweite MAX-Edelstein-Karte und hat hinter Ulrich und Alex die zweitmeisten Edelsteine. Sie erhält noch 2 Punkte.

2 von jeder Charaktergruppe:



Der Spieler muss mindestens zwei Charakterkarten von jeder Charaktergruppe besitzen. Der Münzwert spielt hierbei keine Rolle.



Bastille



Zwischen- und Endwertung Übersicht



Jeder Edelstein ist einen Punkt wert

Der oder die Spieler mit den meisten Kronen erhalten 3 Punkte

5 Gefolgsleute erhalten Boni von den Katakomben-Tableaus

Die Spieler erhalten Punkte von der Bastille-Leiste sowie Waffenplättchen

Nach der Zwischenwertung werden die Katakomben-Tableaus zurück in die Box gelegt und neue Waffenplättchen in der Bastille ausgelegt

Mönche müssen den Charaktergruppen zugeordnet werden

Jeder Edelstein ist einen Punkt wert

Der oder die Spieler mit den meisten Kronen erhalten 5 Punkte

5 Gefolgsleute erhalten Boni aus den Katakomben auf dem Spielplan

Die Spieler erhalten Punkte von der Bastille-Leiste sowie Waffenplättchen

Jede Charakterkarte gibt die aufgedruckten Punkte

Die Spieler erhalten die Punkte von ihren Auftragskarten. Bei Gleichstand gibt es die vollen Punkte für Spieler mit der entsprechenden Karte

Jeder Gefolgsmann im Beutel ist einen Punkt wert

Je einen Punkt für Münzen im Wert von 3

Minuspunkte für jede unbewaffnete Charakterkarte

Interim and final scoring overview



Each gem is worth 1 VP

The player(s) with the most crowns get(s) 3 VP

5 henchmen cubes get bonuses from the catacomb boards

Players get VP from the Bastille track as well as weapon tiles

After interim scoring, remove the two catacomb boards back to the box and replenish the weapon tiles in the Bastille

Sort monks into one character group

Each gem is worth 1 VP

The player(s) with the most crowns get(s) 5 VP

5 henchmen cubes get bonuses from the catacombs on the game board

Players get VP from the Bastille track as well as weapon tiles

Each character card awards the depicted VPs

Players get VPs based on their fulfilled mission cards. If there is a tie, all tied players with the corresponding card get the full VPs

Each henchmen cube still in the bag is worth 1 VP

1 VP for coins of total value of 3

Negative VPs for each character card that has no corresponding weapon tile on it

Récapitulatif des décomptes intermédiaire et final



Chaque pierre précieuse rapporte 1 PV

Le (ou les) joueur(s) qui possède(nt) le plus de couronnes gagne 3 PVs

5 cubes Hommes de main sont piochés et leurs propriétaires obtiennent des bonus parmi ceux des plateaux Catacombes

Les joueurs gagnent des points de victoire en fonction de leur avancée sur la piste de la Bastille ainsi que des tuiles Arme

Une fois le décompte intermédiaire terminé, retirez les deux plateaux Catacombes dans la boîte de jeu et placez de nouvelles tuiles Arme sur la Bastille

Les moines doivent être assignés à un groupe de personnages

Chaque pierre précieuse rapporte 1 PV

Le (ou les) joueur(s) qui possède(nt) le plus de couronnes gagne 5 PVs

5 cubes Hommes de main sont piochés et leurs propriétaire obtiennent des bonus parmi ceux du plateau Catacombes

Les joueurs gagnent des points de victoire en fonction de leur avancée sur la piste de la Bastille ainsi que des tuiles Arme

Chaque carte Personnage rapporte le nombre de points de victoire indiqué sur la carte

Les joueurs obtiennent les points de victoire indiqués sur les cartes Mission qu'ils ont remplies. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité qui possèdent la carte concernée gagnent les points de victoire.

Chaque cube Homme de main toujours présent dans le sac rapporte 1 PV à son propriétaire

Les joueurs gagnent 1 PV pour chaque tranche de 3 pièces qu'ils possèdent

Les joueurs perdent des points de victoire pour tous leurs personnages qui ne sont pas armés

Bauern | Peasants | Paysans

A



B



C



Soldaten | Soldiers | Soldats



Adlige | Noblemen | Nobles



Mönch (Joker) | Monk (wildcard)
Moine (Joker)



MAX-Karten | MAX-cards | Cartes majorité



Reihen-Karten | Series-cards
Cartes séries

