



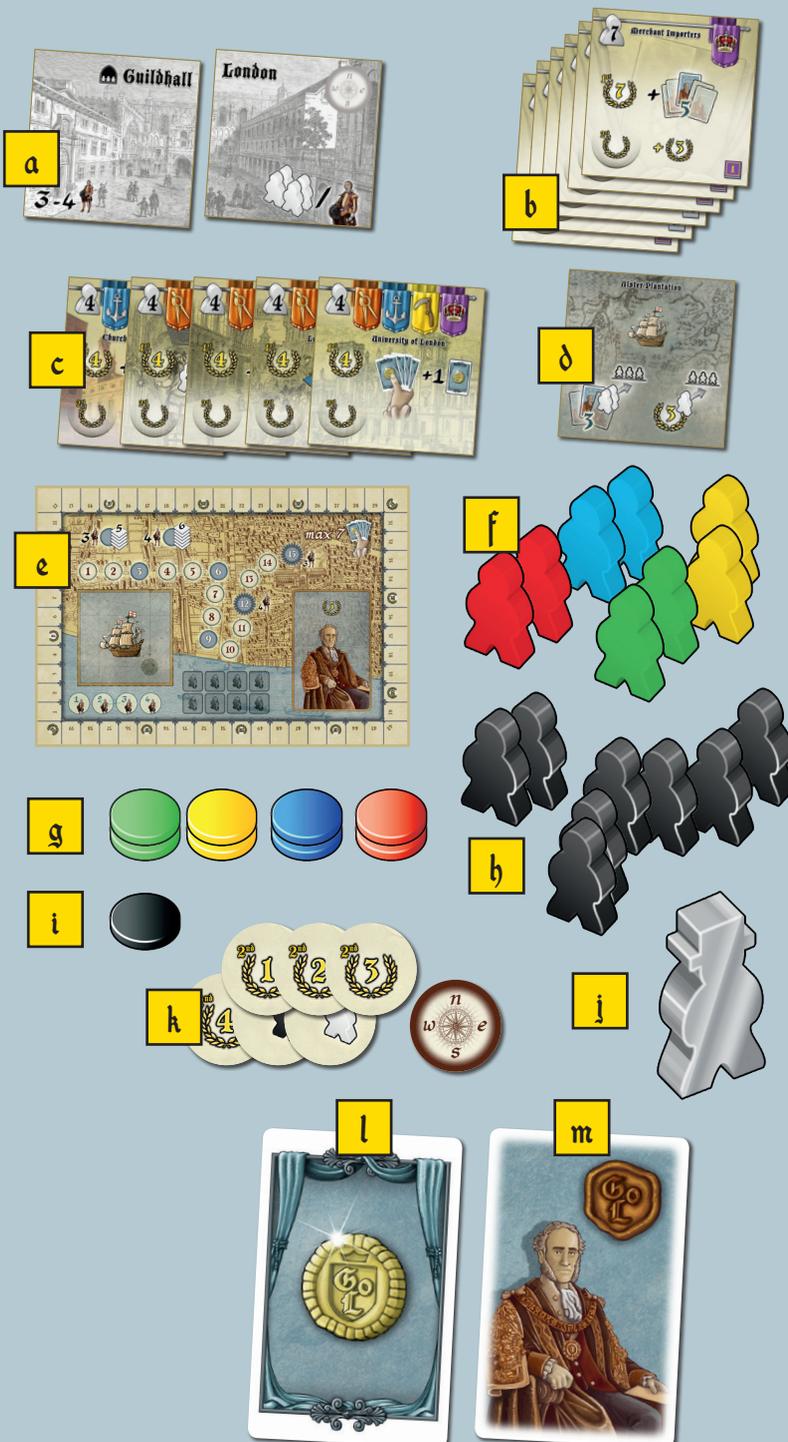
Tony Boydell

Die Zünfte von London

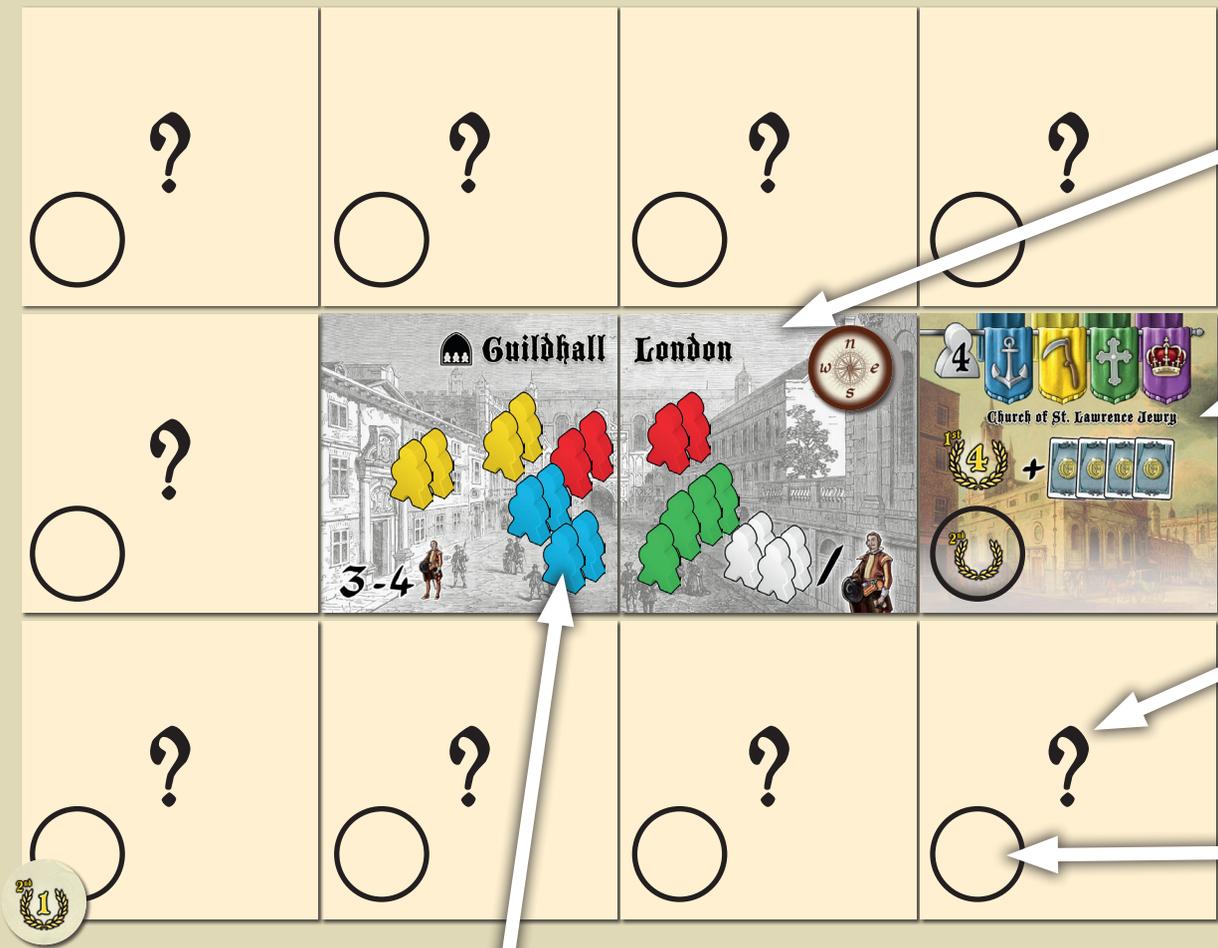
Willkommen zu Die Zünfte von London

London ist die größte, wichtigste und reichste Stadt im England des späten Mittelalters und der frühen Neuzeit. Die Zünfte regierten die Stadt und kontrollierten ihren Handel. Jede hatte ihr eigenes Zunftgebäude und Wappen. Repräsentanten der Zünfte trafen sich in der Zunfthalle, um die großen Themen des Tages zu diskutieren. Die Zünfte spielten eine wichtige Rolle im Leben der Bürger von London, kontrollierten sie doch wie Handel, Manufakturen und Geschäfte in der Stadt abzulaufen hatten. Die Mitglieder der Zünfte waren reiche Männer, welche die einflussreichsten Positionen in der Gesellschaft einnahmen und entsprechend viel Macht besaßen. Der Generalbevollmächtigte aller Zünfte wurde zum Oberbürgermeister von London und die führenden Delegierten der Zünfte seine Ratsherren. Andere Zunfmitglieder gehörten zu den noblen Bürgern von London.

Inhalt



- a** 1 Zunfthalle Bestehend aus 2 Teilen.
 - b** 40 Zunft-Plättchen
 - c** 5 Besondere **Gebäude-Plättchen** (Kirche von St Lawrence Jewry, Gog & Magog, Gesellschaftssaal, Paradeplatz des Oberbürgermeisters, Universität von London)
 - d** 1 Plantage (Ulster-Plantage, Virginia-Plantage)
 - e** 1 **doppelseitige Wertungstafel** (2 Spieler/ 3 – 4 Spieler)
 - f** 64 Zunfmitglieder (je 16 Figuren in grün, rot, blau und gelb)
 - g** 8 Spielermarker (2 Stück je Farbe)
 - h** 8 neutrale Zunfmitglieder (in schwarz)
 - i** 1 Rundenmarker (in schwarz)
 - j** 1 Stadtamtman (in silber)
 - k** 30 Belohnungsmarker und 1 Windrose
 - l** 105 Aktionskarten (mit einer Münze auf der Rückseite)
 - m** 21 Belohnungskarten (mit dem Oberbürgermeister auf der Rückseite)
- 1 Spielanleitung
4 Übersichtsblätter
1 Solo-Spiel-Regel
1 Solo-Spiel-Zunft-Karte

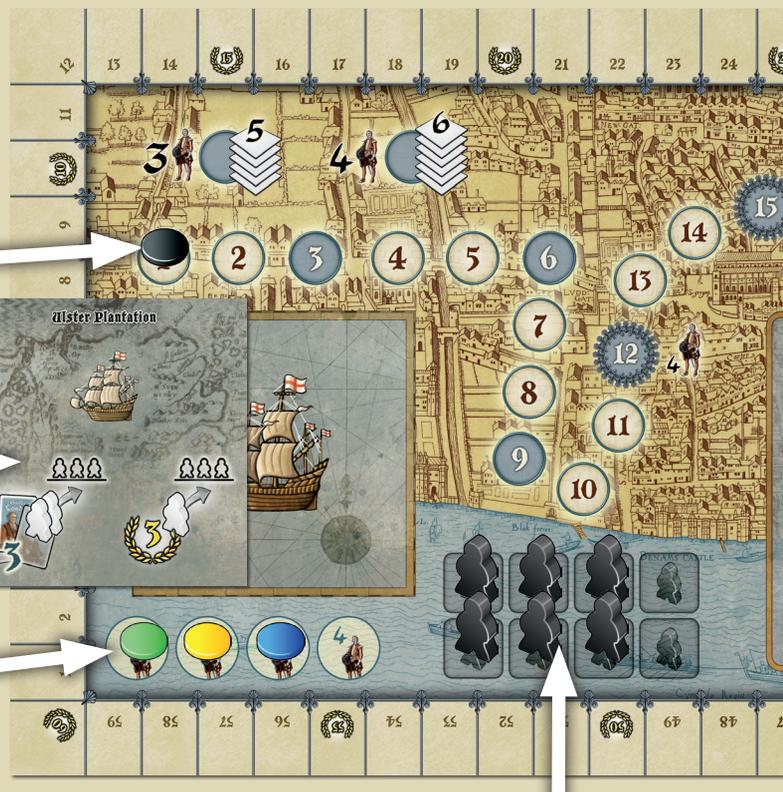


13. Jeder Spieler stellt 4 seiner **Zunftmitglieder** auf die Zunfthalle. Die restlichen Zunftmitglieder bilden den allgemeinen Vorrat.

12. Legt den **Rundenmarker** auf das erste Feld der Rundenanzeige.

11. Wählt eine der beiden Seiten der **Plantage** aus und legt sie auf das Feld mit dem Schiff, sodass die gewählte Seite sichtbar ist.

10. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und legt einen Spielermarker vor sich ab, um seine Farbe für das weitere Spiel anzuzeigen. Die zweiten Spielermarker werden in zufälliger Reihenfolge auf die Startfelder der Siegpunkteleiste gelegt.



9. Stellt für jeden am Spiel teilnehmenden Spieler jeweils 2 **neutrale** Zunftmitglieder auf die dafür vorgesehenen Felder.

1. Legt die **Zunfthalle** (Guildhall London) in die Tischmitte. Setzt die **Windrose** so auf das zugehörige Symbol auf der Zunfthalle, dass Norden nach oben zeigt.

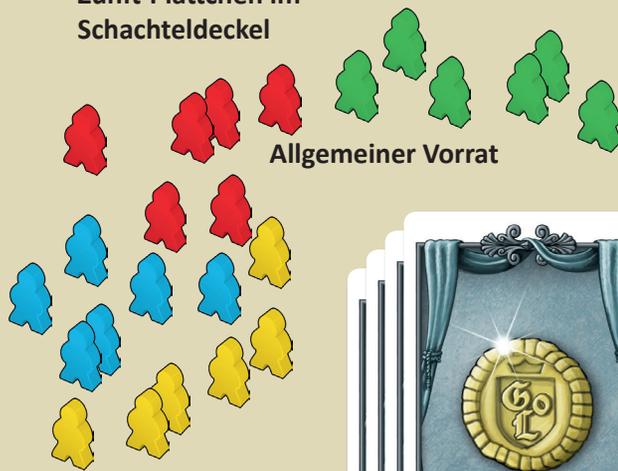
2. Legt die **Kirche von St Lawrence Jewry** (Church of St Lawrence Jewry), mit dem Siegpunktesymbol sichtbar, rechts neben die Zunfthalle.

3. Mischt die restlichen 4 **Gebäude-Plättchen mit den Zunft-Plättchen zusammen** und legt sie alle in den Schachteldeckel. Zieht dann 9 zufällige Plättchen und legt diese, mit dem Siegpunktesymbol nach oben um die Zunfthalle.

4. Mischt verdeckt die **Belohnungsmarker**. Verteilt anschließend jeweils einen zufällig gezogenen Belohnungsmarker offen auf alle ausliegenden Plättchen. Alle übrigen Belohnungsmarker werden verdeckt in den allgemeinen Vorrat gelegt.



Zunft-Plättchen im Schachteldeckel



Allgemeiner Vorrat



Aktionskarten

5. Stellt den **Stadtamtman** auf das Plättchen mit der niedrigsten Zahl (diese befindet sich in der rechten unteren Ecke jedes Plättchens).



6. Legt die **Wertungstafel** mit der Spielerzahl entsprechenden Seite nach oben so neben das Spielfeld, dass noch genug freier Platz vorhanden ist, um das Spielfeld zu erweitern.

7. Mischt die **Aktionskarten** und teilt **verdeckt 6 Karten an jeden Spieler aus**. Legt die restlichen Karten als verdeckten Aktionskartensapel neben das Spielfeld. Lasst daneben genug Platz für einen Ablagestapel. Sollte der Stapel aufgebraucht sein, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Aktionskartensapel zurück.

8. Mischt die Belohnungskarten und teilt verdeckt an jeden Spieler 3 Karten aus. Jeder Spieler sieht sich nun seine Handkarten (bestehend aus 6 Aktionskarten und 3 Belohnungskarten) an und wählt 1 Belohnungskarte aus, die er behalten möchte. Gebt die anderen 2 Belohnungskarten zurück. Mischt nun die zurückgegebenen Belohnungskarten zusammen mit den Übrigen und legt diese als verdeckten Belohnungskartensapel auf das entsprechende Feld auf der Wertungstafel.



je Spieler

Spielüberblick

In *Die Zünfte von London* setzt ihr eure Zunftmitglieder in neu gegründete Zünfte. Sie bilden die Grundlage eurer Macht und können zu Meistern der Zünfte aufsteigen. Zusätzlich habt ihr die Möglichkeit eure Macht auf die Plantagen Ulster oder Virginia in Übersee auszuweiten. Die Kontrolle über die Zünfte gibt euch Siegpunkte und bietet zusätzliche Aktionen, die ihr nutzen könnt, um die weitere Entwicklung der Stadt zu kontrollieren. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende des Spiels wird zum Oberbürgermeister von London und nimmt seinen Platz in der Geschichte dieser sagenhaften Stadt ein.



Was ist auf den Plättchen?

Vorderseite = Siegpunkte-Seite

Name der Zunft
(Aus thematischen Gründen auf Englisch)

Diese Zahl gibt an, **wie viele Figuren** mindestens auf diesem Plättchen stehen müssen, damit es gewertet wird.

Ein oder mehrere **Zunftsymbole**. Die Aktionskarten beziehen sich auf diese Symbole.

Belohnung für den ersten Platz

Belohnung für den zweiten Platz

Die **Rangordnung**. Je kleiner die Zahl, desto älter die Zunft.

Rückseite = Meister-Seite

Ein oder mehrere **Zunftsymbole**.

Das Wappen: Das heraldische Zeichen der Zunft.

Das Zunftmitglied auf der Meister-Seite wird **Meister** genannt. Meister werden als Figur mit einer Robe dargestellt.

Was ist auf den Aktionskarten?

Die Punkte geben an, wie viele Aktionskarten mit genau diesem Effekt im Spiel sind.
Darunter steht die einzigartige Kartennummer.

Kosten: Diese müssen bezahlt werden, um den Effekt der Karte nutzen zu können.

Zunftsymbol

Der Karteneffekt bildlich dargestellt. Die Bedeutung wird auf dem Übersichtsblatt erklärt.

Kartenfarbe: Entspricht dem Symbol
Zirkel sind rot,
Anker sind blau,
Kreuze sind grün,
Sensen sind gelb,
Kronen sind lila.

Allgemeine Symbole

Kreisförmiger Pfeil (jedes Mal)		
Am Ende des Zuges		Allgemeiner Vorrat der Zunftmitglieder
Weißer Figur = Zunftmitglied des Spielers		Zunftmitglied anwerben
Weißer Figur mit Robe = Meister des Spielers		Zunftmitglied bewegen
Fragezeichen = Überprüfe die Bedingung		Wähle 1 Karte aus X Belohnungskarten aus
Zunft Halle		

Spielablauf

Die Zünfte von London wird über mehrere Runden gespielt:

- Bei 2 Spielern – 16 Runden
- Bei 3 Spielern – 15 Runden
- Bei 4 Spielern – 12 Runden

Jede Runde durchläuft folgende Phasen:

1. Eine neue Runde beginnen

Rundenmarker weiterbewegen.

2. Spielerzüge

- Passen oder Aktionskarten ausspielen
- Handkartenlimit überprüfen

3. Plättchen-Wertung

Alle Plättchen überprüfen und gegebenenfalls werten.

4. Gegebenenfalls Wachstumsphase durchführen

- Plantage werten
- Gegebenenfalls neue Plättchen ins Spiel bringen

Nach der letzten Runde werden die Belohnungskarten ausgewertet und Punkte für Nachbarschaften vergeben. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

1. Eine neue Runde beginnen

Zu Beginn jeder neuen Runde bewegt ihr den Rundenmarker um ein Feld auf der Rundenanzeige weiter. Überspringt dies in der ersten Runde.



2. Spielerzüge

In absteigender Reihenfolge der Siegpunkte führt jeder Spieler einen Zug aus. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten beginnt. Sollten zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Siegpunkten haben, ist der Spieler zuerst am Zug, dessen Spielermarker weiter oben ist. Erhält ein Spieler Siegpunkte und landet mit seinem Spielermarker auf einem Feld, wo bereits ein anderer Spieler steht, setzt er seinen Spielermarker oben drauf. Sollte sich die Reihenfolge ändern, wird dadurch kein Spieler ausgelassen und keiner kommt ein zweites Mal in derselben Runde zum Zug. In der ersten Runde ist die Reihenfolge entsprechend der Nummerierung der Startfelder beginnend bei 1.



Blau ist der erste Spieler, gefolgt von Gelb und schließlich Grün.

In seinem Zug darf der Spieler für diese Runde entweder passen oder Aktionskarten ausspielen. Danach überprüft er sein Handkartenlimit.

Passen

Der Spieler entscheidet sich keine Aktionskarten in dieser Runde zu spielen und zieht sofort 4 neue Aktionskarten. Achtung: In der letzten Runde werden keine Aktionskarten nachgezogen.

Oder Aktionskarten ausspielen

Der Spieler kann eine oder mehrere Aktionskarten ausspielen. Dabei hat er drei Möglichkeiten sie zu nutzen: **Ein Zunftmitglied anwerben**, **ein Zunftmitglied bewegen** oder **den Effekt der Karte nutzen**.

Möchte der Spieler keine weitere Karte ausspielen, legt er alle ausgespielten Karten auf den Ablagestapel und zieht anschließend 2 neue Aktionskarten. Achtung: In der letzten Runde werden keine Aktionskarten nachgezogen.

Ein Zunftmitglied anwerben



Der Spieler kann eine beliebige Aktionskarte ausspielen und auf den Ablagestapel legen, um ein Zunftmitglied seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat auf die Zunfthalle zu stellen. Diese Aktion hat keine weiteren Kosten.

Ein Zunftmitglied bewegen



Der Spieler kann eine Aktionskarte ausspielen und auf den Ablagestapel legen, um ein Zunftmitglied oder einen Meister seiner Farbe von der Zunfthalle oder einem Plättchen (außer Plantage) auf ein beliebiges anderes, noch nicht gewertetes Zunft- oder Gebäude-Plättchen zu bewegen, bei dem mindestens ein Zunftsymbol mit dem Zunftsymbol auf der ausgespielten Karte übereinstimmt. Diese Aktion hat keine weiteren Kosten.

Den Effekt einer Karte nutzen

Der Spieler kann eine Aktionskarte ausspielen und vor sich hinlegen, um den Effekt dieser Karte zu nutzen, sofern er die Kosten bezahlen kann.

Sind als Kosten Münzen abgebildet, muss der Spieler so viele andere Karten von seiner Hand abwerfen, wie Münzen angegeben sind. Manche Karten erfordern es, eigene Zunftmitglieder vom Spielfeld zurück in den allgemeinen Vorrat zu legen. Manche Effekte können sogar kostenlos genutzt werden.

Sobald ein Spieler die Kosten einer Karte bezahlt hat, führt er den Effekt der ausgespielten Karte aus. Alle Karten werden auf dem Übersichtsblatt beschrieben.

Die meisten Effekte werden sofort ausgeführt. Manche haben jedoch einen dauerhaften Effekt z.B.: „Wann immer du während dieses Zuges ein Zunftmitglied bewegst...“. Diese Effekte von Aktionskarten enden immer am Ende des Zuges des Spielers.

Am Ende des Zuges legt der Spieler alle vor ihm liegenden Karten ab.



Beispiel: Der Spieler spielt eine Karte mit Sensensymbol aus, um ein Zunftmitglied von der Zunfthalle auf das noch nicht gewertete Plättchen mit Sensensymbol zu bewegen.



Um den Effekt dieser Aktionskarte nutzen zu können, muss der Spieler 2 andere Aktionskarten aus seiner Hand abwerfen.

Handkartenlimit überprüfen

Das Handkartenlimit beträgt 7 Aktionskarten (8, falls der Spieler der Meister der Universität von London ist). Hat ein Spieler jetzt, nachdem er Aktionskarten gezogen hat, mehr Karten auf der Hand als das Handkartenlimit beträgt, muss er solange Aktionskarten abwerfen, bis er das Handkartenlimit erreicht hat. Belohnungskarten sind vom Handkartenlimit ausgenommen.

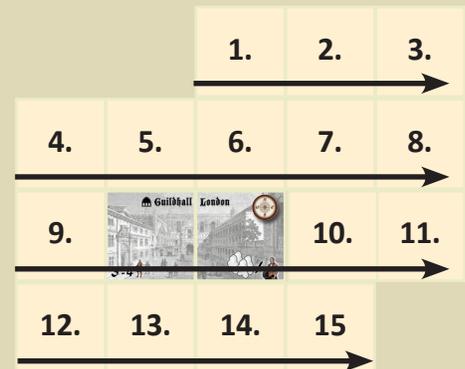
3. Plättchen-Wertung

Nun werden alle ausliegenden Plättchen auf eine mögliche Wertung überprüft. Jedes Plättchen auf dem die Mindestzahl an Figuren steht, wird gewertet.

Die Plättchen werden in einer festen Reihenfolge überprüft, beginnend mit der obersten Reihe ganz links bis zur untersten Reihe ganz rechts. Jede Reihe wird dabei von links nach rechts überprüft, bevor mit der nächsten Reihe auf die gleiche Weise verfahren wird. Es ist wichtig diese Reihenfolge einzuhalten, da das Wertes eines Plättchens die spätere Wertung eines anderen Plättchens beeinflussen kann.

Plättchen auf der Meister-Seite werden übersprungen. Plättchen auf der Vorderseite werden gewertet, wenn sich mindestens so viele Figuren (Zunftmitglieder der Spieler und der Stadtamtman) auf ihm befinden wie der Wert in der linken oberen Ecke des Plättchens angibt. Sollte nach der Wertung eines Plättchens ein anderes Plättchen (das schon überprüft wurde) nun über genügend Figuren verfügen, wird es in dieser Runde trotzdem nicht mehr gewertet.

Für jedes zu wertende Plättchen müssen sofort die Schritte Verhandlung, Abstimmung und Belohnung ausgeführt werden, bevor mit dem nächsten Plättchen fortgefahren werden darf.

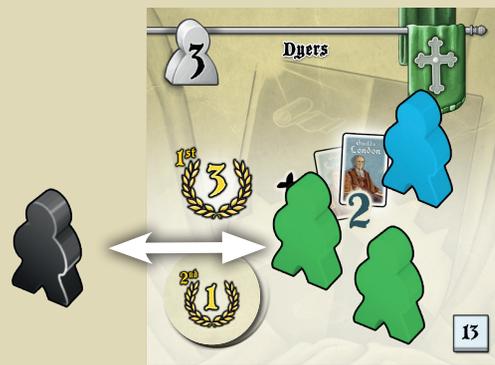


Beispiel: Nachdem das 8. Plättchen gewertet wurde, befinden sich nun genügend Figuren auf dem 5. Plättchen. Das 5. Plättchen wird aber nicht mehr in dieser Runde gewertet, da es bereits überprüft wurde.

Schritt 1: Verhandlung

In aktueller Zugreihenfolge darf jeder Spieler neutrale Zunftmitglieder aus **seinem eigenen** Vorrat einsetzen. Für jedes eingesetzte neutrale Zunftmitglied darf er ein Zunftmitglied eines Mitspielers von dem Plättchen auf die Zunfthalle versetzen.

Beispiel: Der blaue Spieler tauscht ein grünes Zunftmitglied gegen ein neutrales Zunftmitglied aus seinem eigenen Vorrat aus. Nun gibt es zwischen grün und blau einen Gleichstand an Zunftmitgliedern. Wenn Grün noch an die Reihe kommt und noch neutrale Zunftmitglieder in seinem Vorrat hat, kann er ein blaues Zunftmitglied austauschen, um wieder die Mehrheit zu haben.



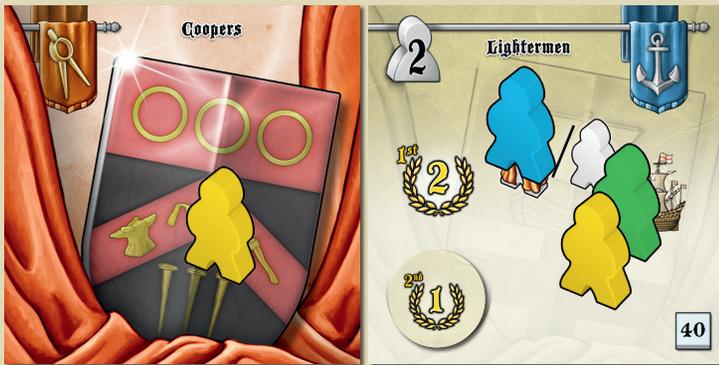
Schritt 2: Abstimmung

Es gewinnt nun der Spieler die Abstimmung, der mehr Zunftmitglieder auf dem Plättchen hat, als jeder andere Spieler. Neutrale Zunftmitglieder und der Stadtamtman nehmen an der Abstimmung nicht teil.

Kommt es zu einem Unentschieden, addiert jeder am Unentschieden beteiligte Spieler, für jedes waagrecht und senkrecht benachbarte Plättchen, auf dem sich ein eigener Meister befindet, zu seinem Ergebnis 1 hinzu.

Befinden sich nach der Verhandlung nur noch neutrale Zunftmitglieder auf einem Plättchen, wird dieses in der aktuellen Runde nicht gewertet und Schritt 3 entfällt.

Legt nun die neutralen Zunftmitglieder vom Plättchen zurück auf ihre Felder auf der Wertungstafel, egal ob das Plättchen gewertet wurde oder nicht.



Beispiel: Die Spieler Blau, Grün und Gelb haben je ein Zunftmitglied auf dem Plättchen. Gelb gewinnt die Abstimmung, da er einen Meister auf einem benachbarten Plättchen hat.

Schritt 3: Belohnungen

Führt die nachfolgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

- Der Gewinner der Abstimmung erhält die Belohnung für den ersten Platz.
Der Gewinner entscheidet sich nun, ob er alle Effekte der Belohnung nutzen möchte oder nur einen Teil. Besteht die Belohnung aus mehreren Effekten, werden diese von links nach rechts ausgeführt.
- Der Spieler, mit der zweithöchsten Anzahl Zunftmitglieder auf dem Plättchen, erhält die Belohnung für den zweiten Platz. Er erhält die Siegpunkte und legt zusätzlich den Belohnungsmarker in seinen Vorrat. Einige der Zünfte bieten weitere Belohnungen für den zweiten Platz. Der Spieler entscheidet nun, ob er diese nutzen möchte oder nicht.

Sollte es bei der Bestimmung des zweiten Platzes zu einem Unentschieden kommen oder gibt es keinen Spieler, der den zweiten Platz belegen könnte, erhält niemand die Belohnung für den zweiten Platz. Der Belohnungsmarker wird verdeckt zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

- Dreht das Plättchen um und stellt ein Zunftmitglied des Gewinners darauf. Dieses Zunftmitglied wird nun als „Meister“ bezeichnet. Es zeigt an, dass der Spieler diese Zunft kontrolliert. Stellt alle übrigen Zunftmitglieder zurück auf die Zunfthalle.
- Befand sich der Stadtamtman auf diesem Plättchen, stellt ihn nun auf das Plättchen mit der niedrigsten Rangordnungsnummer, das noch nicht gewertet wurde.

Schritt 4: Alle Plättchen gewertet?

Falls nach der Wertung alle Plättchen im Spiel die Meister-Seite zeigen, wird der Rundenmarker sofort auf das nächste graue Feld der Rundenanzeige bewegt und es kommt sofort zur Wachstumsphase.

	<p>Der Spieler bewegt 1 seiner Zunftmitglieder oder Meister von einem beliebigen Zunft- oder Gebäude-Plättchen oder der Zunfthalle auf ein beliebiges anderes, noch nicht gewertetes Zunft- oder Gebäude-Plättchen. Er kann ein Zunftmitglied von dem gerade gewerteten Plättchen bewegen, wenn er dies möchte.</p>
	<p>Der Spieler zieht die angegebene Anzahl Karten vom Belohnungskartenstapel oder alle, falls nicht genug Karten im Stapel sind. Er wählt 1 davon aus, die er behält und legt die anderen Karten in beliebiger Reihenfolge unter den Belohnungskartenstapel. Sollte es keine Belohnungskarten mehr geben, erhält der Spieler stattdessen 5 Siegpunkte.</p>
	<p>Der Spieler nimmt die angegebene Anzahl seiner Zunftmitglieder aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie auf die Zunfthalle. Befinden sich nicht mehr genug Zunftmitglieder im Vorrat, nimmt er alle, die noch übrig sind.</p>
	<p>Der Spieler nimmt 1 seiner Zunftmitglieder oder Meister von einem beliebigen Zunft- oder Gebäude-Plättchen oder der Zunfthalle und stellt es auf die Plantage. Er kann ein Zunftmitglied von dem gerade gewerteten Plättchen verwenden, wenn er dies möchte.</p>
	<p>Der Spieler zieht die angegebene Anzahl Karten vom Aktionskartenstapel und nimmt sie auf seine Hand. Es ist möglich und zulässig, dass der Spieler anschließend mehr Karten auf der Hand hat, als das Handkartenlimit beträgt. Überzählige Karten müssen nicht abgeworfen werden, da das Handkartenlimit nur am Ende des Zuges des Spielers überprüft wird.</p>

4. Wachstumsphase

Liegt der Rundenanzeiger auf einem grauen Feld, gibt es eine Wachstumsphase. Ansonsten beginnt mit der nächsten Runde.

In der Wachstumsphase wird die Plantage gewertet. Gegebenenfalls werden neue Plättchen ins Spiel gebracht.

Die Plantage werten

Schritt 1: Verhandlung

In aktueller Zugreihenfolge darf jeder Spieler neutrale Zunftmitglieder aus seinem eigenen Vorrat einsetzen. Für jedes eingesetzte neutrale Zunftmitglied darf er ein Zunftmitglied eines Mitspielers von der Plantage auf die Zunfthalle versetzen. Stellt danach die neutralen Zunftmitglieder von der Plantage zurück auf ihre Felder auf der Wertungstafel.

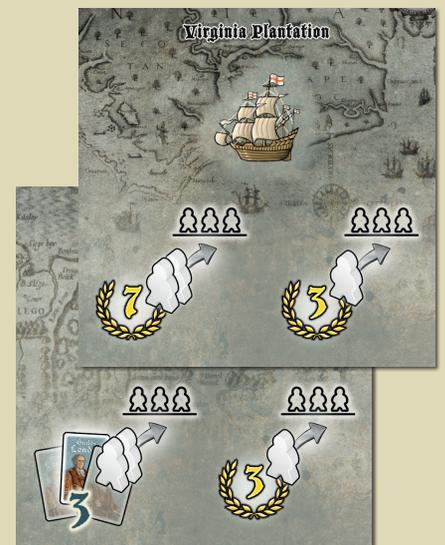
Schritt 2: Abstimmung und Belohnung

Es gewinnt der Spieler die Abstimmung, der mehr Zunftmitglieder auf dem Plättchen hat, als jeder andere Spieler.

Nach der Abstimmung erhält der Spieler mit den meisten Zunftmitgliedern auf der Plantage die auf der linken Seite stehende Belohnung. Der Spieler mit der zweitmeisten Zunftmitgliedern erhält die Belohnung auf der rechten Seite. Die anderen Spieler erhalten nichts. Hat nur ein Spieler Zunftmitglieder auf der Plantage, erhält er nur die Belohnung auf der linken Seite.

Kommt es bei der Bestimmung des ersten Platzes zu einem Unentschieden, erhalten alle am Unentschieden beteiligten Spieler die Belohnung auf der rechten Seite. Alle anderen Spieler erhalten nichts. Bei einem Unentschieden um den zweiten Platz, erhalten die Spieler nichts.

Spieler, die eine Belohnung erhalten, müssen die neben der Belohnung angegebene Anzahl Zunftmitglieder von der Plantage zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Hat ein Spieler nicht genug Zunftmitglieder, legt er alle zurück. Alle weiteren Zunftmitglieder verbleiben auf der Plantage.



Der Spieler mit den meisten Zunftmitgliedern auf der Ulster-Plantage erhält 3 Belohnungskarten. Er wählt 1 davon aus, die er behalten möchte und legt dann die anderen beiden in beliebiger Reihenfolge unter den Belohnungskartenstapel.

Prüfen, ob das Spielende eintritt

Das Spiel endet, wenn der Rundenmarker das Ende seiner Rundenanzeige erreicht hat.

Falls das Spielende eintritt, führt sofort die Schlusswertung durch. Andernfalls bringt ihr neue Plättchen ins Spiel, bewegt den Stadtamtman und beginnt eine neue Runde.



Wertungstafel bei Partien mit 3 oder 4 Spielern

Neue Plättchen ins Spiel bringen

Zieht 6 Plättchen (bei 3 Spielern nur 5 Plättchen) aus dem Schachteldeckel und legt sie mit der Vorderseite nach oben an die ausliegenden Plättchen an.

- Legt, ausgehend von dem Teil der Zunfthalle mit der Windrose, das erste neue Plättchen in der vorgeschriebenen Himmelsrichtung ans Ende der Auslage.
 - Runde 3: Nach Norden
 - Runde 6: Nach Osten
 - Runde 9: Nach Süden
 - Runde 12 (nur in einer Partie mit 3 Spielern): Nach Westen
- Legt die weiteren Plättchen im Uhrzeigersinn an die Ränder der sich bereits im Spiel befindlichen Plättchen, ohne dabei Lücken zu lassen.
- Legt zufällig gezogene Belohnungsmarker für den zweiten Platz auf jedes neue Plättchen.



Neue Plättchen werden in Runde 3 im Norden beginnend angelegt.

Variante: Warum nicht den Norden auch mal in eine andere Richtung zeigen lassen?



Den Stadtamtman bewegen

Bewegt den Stadtamtman auf das noch nicht gewertete Plättchen mit der niedrigsten Rangordnungsnummer.

Schlusswertung

Entfernt alle Zunftmitglieder und Belohnungsmarker von nicht gewerteten Plättchen.

Belohnungskarten: In Zugreihenfolge decken die Spieler alle ihre Belohnungskarten auf und erhalten dafür die Siegpunkte.

Wichtig: Ihr dürft Zünfte, die ihr kontrolliert, für mehrere Belohnungskarten verwenden.

Meisterpunkte: Jeder Spieler erhält 1 Siegpunkt für jedes Paar seiner Meister, die waagrecht oder senkrecht benachbart sind.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Sollte es ein Unentschieden geben, gewinnt der am Unentschieden beteiligte Spieler, der die meisten Belohnungskarten hat. Gibt es weiterhin ein Unentschieden, spielt eine Revanche.

Impressum

Spieldesign: Anthony Boydell

Spielentwicklung: Jon Challis, Jimmy Chung, Alan Paull, Richard Clyne, Iain Shirley, Carl & Elizabeth, Paul Allwood, Hanno Girke, Klemens Franz

Spielertester: Si von Into the Gamescape, Ben & Becky Bateson, Sebastian Bleasdale, Karen Boydell, David Brain, Richard Breese, Nicolas Guibert, James Lee-Hynes, Ray Fong, W. Eric Martin, Charlie Paull, Peter Piggott, Steve Walker, Steve Wright, Rob Fisher, Phil Pettifer, Claire Baker, Ian Vincent, Paul Grogan, Surya (der pure Eurosnoot und stolz darauf ist) & Myriam (!), Richard 'Rahdo' Ham, Neil Yates, David Studley, David Minken, Doug Garrett, Garry Rice, Jimmy Hensel and Chris Dickinson. Entschuldigung, wieder mal, an DAAAN.

Übersetzer: Peer Lagerpusch

Lektorat: Andrea Bree-Nagy

Illustrator: Klemens Franz

Grafik: atelier198

@ 2016 Surprised Stare Games,



Frosted Games
Sieglindestr. 7
12159 Berlin

www.frostedgames.de

[fb.com/frostedgames](https://www.facebook.com/frostedgames)

[@frostedgames](https://twitter.com/frostedgames)

[@frostedgames](https://www.instagram.com/frostedgames)



Partie mit 2 Spielern

Bei einer Partie mit 2 Spielern müssen die folgenden Änderungen vorgenommen werden:

Während des Spielaufbaus:

- Verwendet die kleine Zunfthalle (Rückseite).
- Legt jeweils eins der vier Gebäude-Plättchen an jede Seite der Zunfthalle an; Gog & Magog wird nicht verwendet.
- Zieht 20 zufällige Zunft-Plättchen und legt diese zu einem 5x5 großen Feld aus (siehe Bild).
- Verwendet die Seite der Wertungstafel für 2 Spieler.

Während des Spiels:

- Überspringt in der Wachstumsphase den Punkt Neue Plättchen ins Spiel bringen.
- Die Plättchen-Wertung findet nur alle 2 Runden statt; diese Runden sind auf der Rundenanzeige mit einem Lorbeerblattrand versehen.
- Sind beim Prüfen, ob das Spielende eintritt, alle ausliegenden Plättchen gewertet, ist das Spiel vorzeitig beendet.



Übersicht

Spielablauf

1. Eine neue Runde beginnen

Bewegt den Rundenmarker weiter.

2. Spielerzüge

In absteigender Reihenfolge der Siegpunkte:
Passen oder Aktionskarten ausspielen

Aktionen: ein Zunftmitglied anwerben | ein Zunftmitglied bewegen | einen Effekt nutzen

Karten ziehen.

Handkartenlimit überprüfen.

3. Plättchen-Wertung

Prüft alle Plättchen und wertet sie gegebenenfalls.

4. Wachstumsphase (bei Rundenmarker auf einem grauen Feld)

Wertet die Plantage.

Prüft ob das Spiel beendet ist.

Neue Plättchen ins Spiel bringen (nur 3 und 4 Spieler).

Stadtamtman versetzen.

Schlusswertung

Erhält Punkte für die Belohnungskarten.

Erhält Punkte für benachbarten Meister.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

2 Spieler – 16 Runden

3 Spieler – 15 Runden

4 Spieler – 12 Runden

Die wahren Zünfte von London



Während der Gestaltung und Entwicklung von *Die Zünfte von London* habe ich die Namen und die Wappen von 40 der wichtigsten wahren Zünfte verwendet. Als der finale Produktionsprozess begann, habe ich jede der Zünfte kontaktiert, um sicherzustellen, dass es für sie ok ist, dass ich sie im Spiel verwende. Nur drei haben „Ja“ gesagt und so musste ich mir 37 neue Zunftramen und Wappen ausdenken! Ich möchte an dieser Stelle den Zünften Worshipful Company of Paviors, The Worshipful Society of Apothecaries und The Honourable Company of Master Marines herzlich für ihre Erlaubnis danken – die Schilde, die ihr seht, sind die der Zünfte und ich bin verdammt stolz darauf sie in *Die Zünfte von London* zu haben.

Tony Boydell, Sommer 2015