

# F R A N K R E I C H

**Start- und Basismarken**

### Rundenverlauf

**2 Spieler** 3-4 Spieler

1. alle Spieler: ggf. eigene Geistliche zurück Ertragsrad drehen (Startspielerziffer prüfen)

2. ggf. Traube/Stein ins Spiel bringen im Kurzspiel 2 Marken nehmen

3. ggf. Siedlungsphase

4. 2 Aktionen des Zugspielers (in der langen Version danach 1 Aktion des Gegenspielers) reichum jeder 1 Aktion (im Kurzspiel ggf. zusätzliche Ausschüttungen), danach Startspieler mit 2. Aktion

5. (in der langen Version Startspielerwechsel) Startspielerwechsel (im Uhrzeigersinn)

### Siedlungsphase

1. Gebäudestein vor den nächsten Buchstaben schieben

2. Jeder kann max. 1 Siedlung bauen (vorher max. 1 Landschaft kaufen)

3. Siedlungs- und Gebäudekarten des aktuellen Buchstabens verteilen

### Aktionsmöglichkeiten

**Einen Geistlichen einsetzen**

**Holz fällen oder Torf stechen** (ohne einen Geistlichen einzusetzen)

**Ein Gebäude bauen** (Kloster- an Klostergebäude) zusätzlich eventuell Prior in das neu gebaute Gebäude schicken

### Zusatzaktionen

1x pro Spielzug: 1 Landschaft kaufen (vorher oder nachher)

jederzeit: 5

### Eventuell Arbeitsauftrag an einen Mitspieler

Der Mitspieler setzt einen eigenen Geistlichen ein.

Kosten: 1 an diesen Mitspieler, mit dem Bau der Winzerei sogar 2 oder als Gastgeschenk 1, der aufgetrunken wird und in den allgemeinen Vorrat kommt

### Zusatzaktionen

1x pro Spielzug: 1 Landschaft kaufen (vorher oder nachher)

jederzeit: 5

**Wasser**

**Küste**

**Ebene**

**Hang**


**Berg**

**trockengelegtes Moor**

**abgeholzter Wald**

Gebäudenname	Besonderheit	Gebäudenname	Besonderheit	Gebäudenname	Besonderheit
<b>Windmühle</b> 1 Getreide - 7x → 1 Mehl, 1 Stroh	10 6 3 2	<b>Klosterwerkstatt</b> 1 Lehm, 1 Energie - 3x → 1 Keramik & 1 Stein, 1 Energie - 1x → 1 Ornament	7 2 3	<b>Burg</b> Aktion <i>Stiedlung</i> bauen	15 7 6 5
<b>Bäckerei</b> 1 Mehl, 1/2 Energie → 1 Brot & danach 1 Brot - 2x → 4 Münzen	4 5 2 1	<b>Klosterbibliothek</b> 1 Münze - 3x → 1 Buch & danach 1 Buch - 1x → 1 Fleisch, 1 Wein	7 7 2 1	<b>Schloss</b> 1 Wein - 1x → Nutze ein beliebiges besetztes Gebäude	25 8 25
<b>Hafenpromenade</b> Erhalte 1 Holz, 1 Wein, 1 Münze, 1 Keramik	1 7 1 1	<b>Schlachthof</b> 1 Vieh, 1 Stroh → 1 Fleisch	8 3 2 2	<b>Reederei</b> 3 Energie - 1x → Fleisch / Brot / Wein (Joker nutzen)	8 4 3 3
<b>Marktplatz</b> 4 unterschiedliche Marken - 1x → 1 Brot, 7 Münzen	5 8 2	<b>Weinstock</b> Trauben	3 6 1	<b>Pfleg Hof</b> 1 Keramik - 1x → 12 Münzen	6 5 2 2
<b>Klosterhof</b> 3 unterschiedl. Marken - 1x → 6 gleiche Basismarken	4 4 2	<b>Klosterkapitel</b> Erhalte 1 Lehm, 1 Holz, 1 Torf, 1 Vieh, 1 Getreide, 1 Münze	2 5 3 1	<b>Kalefaktorium</b> 1 Münze - 1x → Aktion <i>Holz fällen</i> & Aktion <i>Torf stechen</i>	7 5 1 1
<b>Steinhandlung</b> 2 Nahrung, 1 Energie - 5x → 1 Stein	6 1 1	<b>Kehlhof</b> 1 Münze - 1x → 1 Buch, 1 Brot, 2 Trauben, 2 Mehl	4 6 1 1	<b>Steinbruch</b> Stein	7 -4 5
<b>Torfkohlerei</b> Erhalte 1 Torfkohle, 1 Münze, zusätzlich 1 Torf → 1 Torfkohle	4 -2 1	<b>Klosterkirche</b> 1 Brot, 1 Wein - 2x → 1 Reliquie	12 9 5 3	<b>Weinstock</b> Trauben	3 6 1
<b>Brennstoffhandlung</b> 3 / 6 / 9 Energie - 1x → 5 / 8 / 10 Münzen	5 2 1 1	<b>Steinbruch</b> Stein	7 -4 5	<b>Sakristei</b> 1 Buch, 1 Keramik, 1 Ornament, 1 Reliquie - 1x → 1 Wunder	10 7 3 2
<b>Klostergarten</b> Erhalte 1 Traube & Nutze ein unbesetztes Nachbargebäude	5 0 3	<b>Werft</b> 2 Holz - 1x → 1 Ornament, 5 Münzen	15 -2 4 1	<b>Buchdruckerei</b> Entferne 1 Waldkarte, ohne Holz zu nehmen - 4x → 1 Buch	5 5 1 2
<b>Priorei</b> Nutze ein mit Prior besetztes Gebäude	4 3 1 1	<b>Winzerei</b> 1 Traube → 1 Wein & danach 1 Wein - 1x → 7 Münzen	4 5 2 2	<b>Dormitorium</b> Erhalte 1 Keramik, zusätzlich 1 Stroh, 1 Holz → 1 Buch	3 4 3
<b>Baustoffhandlung</b> 2 Münzen - 1x → 2 Holz, 2 Lehm, 1 Stein, 1 Stroh	6 1 2	<b>Gasthaus</b> 1 Nahrung - 7x → 1 Münze & 1 Wein - 1x → 6 Münzen	4 6 2 2	<b>Fälscherwerkstatt</b> 5 Münzen - 1x → 1 Reliquie & danach 10 Münzen → 1 Reliquie	4 2 2 1
<b>Bautischlerei</b> Entferne 1 Waldkarte, ohne Holz zu nehmen - 1x → Aktion <i>Gebäude bauen</i>	7 0 2 1	<b>Badehaus</b> 1 Münze - 1x → 1 Buch, 1 Keramik & Erhalte sofort alle Geistlichen zurück	2 6 1 1	<b>Brüderhaus</b> 5 Münzen - 1x → 2 Punkte pro eigenes Klostergebäude, 1 Punkt im <i>Solospiel</i> bzw. 1/2 Punkte im <i>langen Zweipersensspiel</i>	3 3 1 1
<b>Getreidespeicher</b> 1 Münze - 1x → 6 Getreide	3 4 1 1	<b>Wunderkammer</b> 13 unterschiedliche Marken - 1x → 1 Wunder	0 6 1 1	<b>Walfahrtort</b> Buch / Keramik / Ornament - 2x → Keramik / Ornament / Reliquie	7 6 6
				<b>Hospiz</b> Nutze ein beliebiges noch nicht gebautes Gebäude	7 5 3 1
				<b>Gutshof</b> 6 Energie / 10 Nahrung - 2x → 1 Buch, 1 Ornament	5 6 2 2

**FRANKREICH**

→ bedeutet, dass die Aktion beliebig oft durchgeführt werden kann  
 - 2x → bedeutet, dass die Aktion bis zu 2 Mal genutzt werden kann  
 bedeutet Ertragsrad-Aktion