

Kartenerklärung



Personen mit Blitz – beim Auslegen



Bettler: Jeder deiner Mitspieler muss dir 2 Handlanger aus seiner Auslage geben. Jeder Mitspieler wählt selbst, welche Handlanger er dir gibt. Hat ein Mitspieler weniger als 2 Handlanger, so gibt er dir nur so viele wie möglich.



Dieb: Jeder deiner Mitspieler muss dir 3 Gulden aus seiner Auslage geben. Hat ein Mitspieler weniger als 3 Gulden, so gibt er dir nur so viele wie möglich.



Geldverleiher: Du darfst jedem Mitspieler höchstens 1 Gulden geben. Du darfst dir selbst keinen Gulden geben, um einen Punkt zu nehmen. Wenn du genügend Gulden für jeden Mitspieler hast, musst du auch jedem 1 Gulden geben. Hast du nicht genügend Gulden für alle Mitspieler, wählst du aus, welchen deiner Mitspieler du einen Gulden gibst.



Kerkermeister: Wenn du den Kerkermeister auslegst, zählst du alle Personen in deiner Auslage (ihn selbst eingeschlossen). Du darfst nun ebenso viele Bedrohungsmarker aus deiner Auslage zurücklegen. Du darfst wählen, welche Bedrohungsmarker du zurücklegst und bist nicht an die Farben der Personen gebunden. Hast du weniger Bedrohungsmarker als Personen in deiner Auslage, so legst du alle Bedrohungsmarker zurück. Dann nimmst du dir für jeden zurückgelegten Bedrohungsmarker 1 Punkt.



Unruhestifter: Jeder deiner Mitspieler (du selbst nicht) muss eines seiner gebauten Kanalplättchen in den Vorrat zurücklegen. Die Mitspieler wählen selbst, welches Kanalplättchen sie entfernen. Es dürfen jedoch keine Lücken im Kanal entstehen. Entfernt ein Mitspieler ein Kanalplättchen von einem 5er-Feld, so gibt er das Statuenplättchen nicht zurück. Er nimmt sich jedoch auch **kein neues Statuenplättchen**, wenn er das Kanalplättchen erneut baut. Hat ein Mitspieler kein Kanalplättchen gebaut, so muss er auch keines entfernen.



Personen mit Handlanger – während des Zuges



Akrobat: Der Vorteil dieser Karte liegt darin, dass du keine Karte in der passenden Farbe brauchst, um ein Kanalplättchen zu bauen und auch keine Aktion dafür benötigst. Diese Karte kann mit dem Brunnenbauer (siehe Seite 2) kombiniert werden, um ihren Vorteil zu verstärken.

Barde: siehe Akrobat.



Bote: Wenn du den Boten aktivierst, spielst du sofort eine weitere Karte aus deiner Hand und führst eine zusätzliche Aktion im gleichen Zug aus. Hast du mehrere Personen mit diesem Vorteil (z.B. den Boten und den Herold) und aktivierst in einer Runde mehrere davon, kann es vorkommen, dass du keine Karte mehr auf der Hand hast. Hast du keine Karte mehr auf der Hand, kannst du auch keine Aktion mehr ausführen, selbst wenn du in dieser Runde nochmal zum Zug kommst. Du darfst allerdings weiterhin Personen in deiner Auslage aktivieren, wenn du am Zug bist.

Gaukler: siehe Akrobat.

Herold: siehe Bote.



Köhler: Du musst zuerst einen Handlanger bezahlen, um den Köhler zu aktivieren. Danach darfst du beliebig viele der Handlanger aus deiner Auslage in den Vorrat zurücklegen und dir dafür genau so viele Handlanger in beliebigen Farben nehmen. Für den Handlanger, den du zum Aktivieren des Köhlers bezahlt hast, darfst du dir keinen Ersatz nehmen.

Kutscher: siehe Bote.



Ladenmeister: Wenn du den Ladenmeister aktivierst, nimmst du dir 2 Punkte für jeden deiner beiden Kanalabschnitte, von denen du alle 5 Kanalfelder bebaut hast.

Maurer: siehe Köhler.

Müller: siehe Köhler.



Sattler: Wenn du den Sattler aktivierst, zählst du zuerst, wie viele unterschiedliche Personengruppen (z.B. Adel, Handwerk, Wissen) du in deiner Auslage hast. Hast du mehrere Personen der selben Gruppe (z.B. 2 Handwerker), zählen diese nur einmal. Für jede Personengruppe, die in deiner Auslage mindestens einmal vertreten ist, nimmst du dir 1 Gulden aus dem Vorrat.

Schreiber: siehe Bote.

Schuhmacher: siehe Köhler.

Spielmann: siehe Akrobat.

Stallbursche: siehe Bote.

Tänzerin: siehe Akrobat.

Winzer: siehe Köhler.



Personen mit Unendlichkeits- schleife – während des Zuges



Astronom: Du darfst Blitzaktionen von Personen, die du im **weiteren** Spielverlauf auslegst, doppelt ausführen.



Brunnenbauer: Du kannst den Brunnenbauer alleine nutzen oder auch mit Akrobat, Barde, Gaukler, Spielmann oder Tänzerin (siehe Seite 1) kombinieren. **Beispiel für die Kombination**

mit dem Akrobaten: Du aktivierst den Akrobaten, indem du einen roten Handlanger in den Vorrat zurücklegst. Dadurch darfst du 1 Kanalplättchen bauen, ohne eine Karte auszuspielen, jedoch zum doppelten des auf dem Kanalfeld angegebenen Preises. Durch den Brunnenbauer musst du jedoch keine Gulden bezahlen.



Earl: Wenn in Phase 2 weder eine 1 noch eine 2 gewürfelt wurde, ist normalerweise kein Aufstieg möglich. In diesem Fall darfst du für 4 Gulden um 1 Stufe aufsteigen. Ist ein regulärer Aufstieg möglich, kannst du den Earl nicht aktivieren. Der Earl kann **nur in Phase 2** aktiviert werden.



Erfinder: Du darfst dich auch entscheiden, auf den Vorteil zu verzichten und (wie üblich) nur auf 5 Karten nachzuziehen.



Feuerspucker: Dies ist eine der wenigen Karten, bei denen die Farbe einer Person wichtig ist. Du darfst nur einen Bedrohungsmarker in der Farbe der ausgelegten Person (nicht der Farbe des Feuerspuckers) zurücklegen. Hast du keinen Bedrohungsmarker in dieser Farbe, so hat der Feuerspucker keinen Effekt.



Notar: Du musst für den Aufstieg in Phase 2 immer 2 Gulden weniger bezahlen als den erwürfelten Preis in dieser Runde. Ist in der Runde kein Aufstieg möglich (weil weder eine 1 noch eine 2 gewürfelt wurde), darfst du trotz Notar nicht aufsteigen.



Prediger: Immer wenn du auf der Aufstiegsleiste um eine Stufe aufsteigst, darfst du 1 beliebigen Bedrohungsmarker aus deiner Auslage zurücklegen und dir 1 Punkt dafür nehmen. Es ist dabei egal, ob du in Phase 2 aufsteigst oder durch die Aktivierung einer Person, wie z.B. des Kunststickers. Hast du keine Bedrohungsmarker in deiner Auslage, so kannst du auch keinen zurücklegen und darfst dir auch keinen Punkt nehmen.



Richter: Normalerweise muss ein Spieler die alleinige Mehrheit in einem Bereich haben, damit er seinen Marker auf die farbige Seite drehen darf. Der Richter erlaubt dir, deinen Marker auch umzudrehen, wenn du mit einem anderen Spieler gemeinsam „an erster Stelle“ stehst. Du musst zuvor jedoch mindestens einmal aufgestiegen sein oder 1 Kanalplättchen gebaut haben, um deinen Marker für den jeweiligen Bereich auf die farbige Seite drehen zu dürfen.



Stuckateur: Immer wenn du ein Haus baust, darfst du einen Bedrohungsmarker in der Farbe des gebauten Hauses zurücklegen. Hast du keinen Bedrohungsmarker in dieser Farbe, darfst du keinen zurücklegen und dir auch keinen Punkt nehmen. Der Stuckateur kann mit dem Architekten kombiniert werden.



Türmer: Immer wenn du ein Kanalplättchen baust, darfst du einen Bedrohungsmarker in der Farbe des überbauten Kanalfeldes zurücklegen. Hast du keinen Bedrohungsmarker in dieser Farbe, darfst du keinen zurücklegen und dir auch keinen Punkt nehmen. Der Türmer kann mit Personen kombiniert werden, die dem Spieler erlauben, ein Kanalplättchen zu bauen (z.B. Akrobat oder Torwächter).



Personen mit Lorbeerkranz – bei Spielende



Geograph: Du nimmst dir bei Spielende für jedes bebaute 3er-Kanalfeld und für jedes deiner Statuenplättchen 2 Punkte mehr.



Graveur: Du zählst zuerst, wie viele unterschiedliche Personengruppen (z.B. Adel, Handwerk, Wissen) du in deiner Auslage hast. Hast du mehrere Personen derselben Gruppe (z.B. 2 Handwerker), zählen diese nur einmal. Für jede Personengruppe, die in deiner Auslage mindestens einmal vertreten ist, nimmst du dir 2 Punkte.



Mundschenk: Wenn du in deiner Auslage mindestens 1 Haus in jeder der 5 Farben (blau, braun, gelb, rot und violett) hast, nimmst du dir bei der Schlusswertung 5 Punkte.

Bei Bedarf werden wir die Kartenerklärungen erweitern und online bereit stellen auf:
www.hans-im-glueck.de