

Guildhall

ZÜNFT & INTRIGEN



SPIELANLEITUNG



Pegasus Spiele

EINLEITUNG

Fortschritt! Das ist es, was dieses finstere Mittelalter nötig hat. Es wird jemand mit ein wenig Unternehmungsgeist gesucht. Du warst lange genug ein Leibeigener in diesem Kaff. Nun wird es Zeit, Leben in die Bude zu bringen. Du hast ein Zunfthaus eröffnet, um mit gleichgesinnten Menschen zusammenzuarbeiten, einen gemeinsamen Handel aufzubauen und eine gewisse wirtschaftliche Stabilität zu erreichen.

Wenn nur nicht alle anderen dieselbe Idee hätten.

Nun gut, dann musst du es einfach schneller als diese anderen Typen schaffen! Versammle Arbeiter in den Zünften der einzelnen Berufsgruppen und nutze deren vereinte Macht, um den Sieg zu erringen.

SPIELZIEL

In **Guildhall – Zünfte & Intrigen** sammelt ihr die verschiedenen Berufsgruppen in getrennten Zünften, die jeweils aus 5 verschiedenfarbigen Arbeitern bestehen, um sie für den Kauf von Prestigekarten zu verwenden. Der erste Spieler, der am Ende seines Zugs 20 Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- 120 Berufskarten (4 Sätze mit 6 Berufsgruppen in 5 Farben)
- 30 Prestigekarten
- 30 Siegpunktekarten
- Diese Spielanleitung

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **ersatzteilservice@pegasus.de**.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

Aufbau der Karten

Berufskarte

Symbol und Name
der Berufsgruppe



Farbiges Banner



Anzahl an Arbeitern
der gleichen Zunft in
deinem Zunftthaus



Kartenaktionen



Siegpunktekarte



Anzahl an
kompletten
Zünften



Anzahl der
Siegpunkte



Kartenaktion



Prestigekarte



SPIELVORBEREITUNG

1. Ihr mischt die **120 Berufskarten** und legt sie als **verdeckten Nachziehstapel** bereit, so dass ihn alle Spieler gut erreichen können. Daneben oder darunter benötigt ihr ein wenig Platz für einen Ablagestapel.
2. Ihr mischt die **Prestigekarten** und legt die **obersten 5 Karten** in einer **zentralen Reihe** offen aus. Legt die restlichen Prestigekarten als verdeckten Nachziehstapel neben diese Reihe.

Hinweis: In Partien mit 2 oder 3 Spielern legt ihr erst zwei Prestigekarten mit Wert 5 und je eine der anderen Prestigekarten zurück in die Schachtel. Sie werden im Spiel nicht verwendet.

3. Ihr legt die **Siegpunktekarten** getrennt nach Werten (1, 2 und 5 Siegpunkte) in einzelnen Stapeln oberhalb der Prestigekarten bereit, so dass alle Spieler sie gut erreichen können.
4. Jeder Spieler erhält **9 Berufskarten** vom verdeckten Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Bestimmt auf beliebige Weise einen Startspieler.
5. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn bereitet ihr eure eigenen **Zunfthäuser** vor. Du darfst beliebig viele deiner Berufskarten auf den Ablagestapel werfen und anschließend neue Berufskarten vom Nachziehstapel ziehen, bis du wieder 9 Karten auf der Hand hast.

Nun wählst du 3 Berufskarten aus einer oder mehreren Zünften und legst sie auf deiner rechten Seite offen aus; dieser Bereich ist dein Zunfthaus. Im Zunfthaus dürfen keine identischen Karten liegen (derselbe Beruf und dieselbe Farbe). Du legst alle Karten der gleichen Berufsgruppe jeweils leicht gefächert als Zunft aus, so dass du maximal 6 verschiedene Zünfte besitzt. Die Karten in deinem Zunfthaus müssen für alle Spieler sichtbar ausliegen.

Der Bereich auf deiner linken Seite ist dein Aktionsbereich, der vorerst leer bleibt. In deinem Zug spielst du hier Berufskarten aus, bevor du sie am Ende deines Zugs in dein Zunfthaus legst.

Nachdem der letzte Spieler an der Reihe war, ist die Spielvorbereitung beendet.



Siegpunktekarten

Nachziehstapel
Berufskarten



offen ausliegende Prestigekarten

Nachziehstapel
Prestigekarten



Handkarten
der Spieler

SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

In jedem Spielzug musst du jeweils 2 Aktionen ausführen und darfst für jede einzelne Aktion aus den folgenden 3 Möglichkeiten wählen:

- **1 Berufskarte** im Aktionsbereich **ausspielen** und die Aktion nutzen.
- Eine beliebige Anzahl an Handkarten **abwerfen** und wieder **auf 6 Berufskarten nachziehen**.
- **1 Prestigekarte** aus der zentralen Reihe **kaufen**.

1 Berufskarte ausspielen

Du spielst 1 Berufskarte offen in deinem Aktionsbereich aus und nutzt deren Aktion. Du darfst in jedem Spielzug von einer bestimmten Berufsgruppe nur 1 Berufskarte ausspielen!

***Beispiel:** Wenn Michael als erste Aktion 1 Tänzerin ausgespielt hat, darf er im selben Spielzug keine weitere Tänzerin ausspielen.*

Du darfst keine Berufskarte in einer Farbe im Aktionsbereich ausspielen, wenn sich die identische Karte bereits offen in deinem Zunfthaus befindet (derselbe Arbeiter in derselben Farbe). Du darfst in deinem Zunfthaus nur eine Zunft für jede Berufsgruppe bilden.

***Beispiel:** Michael besitzt 1 blauen Bauern in seinem Zunfthaus, so dass er keinen blauen Bauern in seinem Aktionsbereich ausspielen darf.*

Jede Karte besitzt Aktionen entsprechend der Berufsgruppe und der Anzahl an Arbeitern, die du bereits in der entsprechenden Zunft in deinem Zunfthaus liegen hast. Wenn die Anzahl an Berufskarten in der Zunft geringer ist als die kleinste Zahl auf der ausgespielten Karte, darfst du die entsprechende Aktion des ausgespielten Berufs nicht nutzen.

Du musst nicht die höchste erlaubte Stufe der ausgespielten Berufskarte verwenden, sondern darfst auch die Aktion in einer geringeren Stufe nutzen, als ob du weniger Arbeiter in der Zunft in deinem Zunftthaus ausliegen hast. Du darfst auch vollständig auf die Aktion verzichten. Es ist jedoch nicht erlaubt, nur einen Teil der ausgespielten Aktion zu nutzen.

Beispiel: *Michael besitzt bereits 2 Weberinnen in seinem Zunftthaus. Er spielt eine dritte Weberin in seinem Aktionsbereich aus. Somit darf er die „2er“ Aktion der Weberin nutzen: „Tausche 2 Handkarten mit 1 Karte aus deinem Zunftthaus.“*

Wenn Michael keine 2 Karten auf der Hand besitzt, die er gerne in sein Zunftthaus legen möchte, kann er die „0er“ Aktion nutzen und nur 1 Karte ins Zunftthaus legen. Oder er verzichtet ganz auf die Aktion. Er darf aber nicht 2 Karten in das Zunftthaus legen und anschließend keine Karte auf die Hand nehmen. Er muss die Aktion gemäß der gewählten Stufe vollständig oder gar nicht nutzen.

Abwerfen und Berufskarten nachziehen

Du darfst beliebig viele deiner Handkarten auf den Ablagestapel abwerfen (auch Null); du darfst dabei die Reihenfolge der abgeworfenen Karten frei bestimmen. Anschließend ziehst du so viele Karten vom Nachziehstapel der Berufskarten, bis du wieder 6 Karten auf der Hand hast. Am Ende dieser Aktion hast du immer 6 Berufskarten auf der Hand, auch wenn es ansonsten im Spiel kein Handkartenlimit gibt!

Durch bestimmte Kartenaktionen darfst du auch mehr als 6 Karten auf der Hand besitzen.

Wenn du eine oder mehrere Karten vom Nachziehstapel ziehen möchtest und dieser leer ist, mischt du den Ablagestapel mit Berufskarten und legst ihn als neuen verdeckten Nachziehstapel bereit. Anschließend ziehst du die restlichen Karten vom neuen Nachziehstapel.

Hinweis: Im Ablagestapel sollte nur die oberste Berufskarte offen sichtbar sein, die darunterliegenden Karten sind nicht zu sehen. Du darfst den Ablagestapel nur dann durchsuchen, wenn dir eine Kartenaktion das erlaubt. Die Reihenfolge der Berufskarten darf dabei nicht geändert werden.

1 Prestigekarte kaufen

Du darfst 1 oder 2 komplette Zünfte in deinem Zunfthaus auf den Ablagestapel abwerfen, um 1 Prestigekarte zu kaufen (siehe unten: *Komplette Zünfte*). Du darfst die Reihenfolge der abgeworfenen Karten frei bestimmen.

Die Anzahl an Symbolen oben auf der Prestigekarte entspricht der **Anzahl an kompletten Zünften**, die du für den Kauf abwerfen musst. Die große Zahl auf der Prestigekarte entspricht der **Anzahl an Siegpunkten**, die du für diese Karte erhältst.

Du legst die gekaufte Prestigekarte offen neben dein Zunfthaus. Die meisten Prestigekarten besitzen Aktionen, die du beim Kauf sofort einmalig nutzen darfst. Wie bei den Aktionen der Berufskarten kannst du auf die Durchführung der Aktion verzichten.

Nachdem du eine Prestigekarte gekauft hast, wird sofort eine neue Prestigekarte vom Nachziehstapel gezogen und offen in die Reihe gelegt, so dass wieder 5 Prestigekarten offen ausliegen.

Komplette Zünfte

Wenn du in deinem Zunfthaus in einer Zunft alle 5 Farben gesammelt hast, besitzt du eine komplette Zunft. Du legst diese 5 Karten **sofort** als verdeckten Stapel in dein Zunfthaus. Dieser Stapel gilt nur noch als komplette Zunft; die Berufsgruppe ist nicht mehr sichtbar, so dass die einzelnen Karten dieses Stapels nicht mehr von anderen Karten betroffen werden und auch keine anderen Karten mehr beeinflussen können.

Du darfst eine komplette Zunft nur noch zum Kauf von Prestigekarten einsetzen.

Wenn du mit deiner ersten Aktion eine komplette Zunft erhältst, darfst du mit deiner nächsten Aktion eine Berufskarte der betroffenen Berufsgruppe ausspielen, um eine neue Zunft zu gründen.

***Beispiel:** Michael besitzt einen roten, blauen, gelben und grünen Händler in seinem Zunfthaus und einen roten Händler auf der Hand. Michael darf den roten Händler auf der Hand nicht ausspielen. Er spielt stattdessen als erstes einen blauen Historiker, um einen lilafarbenen Händler aus dem Ablagestapel in sein Zunfthaus zu legen. Er besitzt nun eine komplette Zunft an Händlern und legt diese sofort als verdeckten Stapel in sein Zunfthaus. Nun befinden sich keine Händler mehr in seinem Zunfthaus und er darf als nächste Aktion den roten Händler ausspielen (sogar noch im gleichen Spielzug), um eine neue Zunft mit Händlern zu beginnen.*

Du darfst maximal 3 komplette Zünfte auf einmal in deinem Zunfthaus liegen haben. Wenn du einmal 4 oder mehr komplette Zünfte besitzen solltest, musst du **sofort welche** abwerfen, bis du wieder maximal 3 komplette Zünfte besitzt.

Ende des Spielzugs

Nachdem du deine Aktionen durchgeführt und alle Kartenaktionen genutzt hast, legst du alle Berufskarten aus dem Aktionsbereich in dein Zunfthaus. Wenn dadurch eine identische Berufskarte ins Zunfthaus kommen würde (derselbe Beruf und dieselbe Farbe), wird die doppelte Karte einfach auf den Ablagestapel abgeworfen.

Du legst die Berufskarten in deinem Zunfthaus getrennt als Zünfte mit gleichen Berufen aus.

Abschließend zählst du deine Siegpunkte. Alle Spieler müssen jederzeit sehen können, wie viele Siegpunkte du besitzt, sowohl durch Prestigekarten als auch durch Siegpunkt Karten. Wenn du **weniger als 20 Siegpunkte** besitzt, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Gebote und Verbote für identische Karten

Zwei identische Berufskarten (derselbe Beruf und dieselbe Farbe) dürfen niemals zur gleichen Zeit in deinem Zunfthaus ausliegen.

Du darfst niemals eine Karte in deinem Aktionsbereich ausspielen oder in dein Zunfthaus legen, die identisch mit einer bereits im Zunfthaus liegenden Karte ist, noch kannst du solch eine Karte in das Zunfthaus eines anderen Spielers legen.

Wenn du durch eine Aktion eine gesamte Zunft in das eigene Zunfthaus versetzen darfst, und nur eine Karte dieser Zunft mit einer bereits im Zunfthaus liegenden Karte übereinstimmt, darfst du diese Gruppe nicht versetzen.



Aktionsbereich



Zunfthaus

Du darfst jedoch zwei identische Karten (z.B. zwei gelbe Weberinnen) zwischen deiner Kartenhand und einem Zunfthaus oder zwischen deinem und einem gegnerischen Zunfthaus austauschen.

Außerdem darfst du auch durch eine Aktion eine Berufskarte in dein Zunfthaus legen, wenn die identische Karte gerade in deinem Aktionsbereich liegt.

Wenn aus irgendeinem Grund mehrere identische Berufskarten in deinem Zunfthaus liegen, musst du die doppelten Karten solange auf den Ablagestapel abwerfen, bis nur noch eine dieser Karten in deinem Zunfthaus liegt.

***Beispiel:** Michael besitzt bereits 4 Historiker in seinem Zunfthaus, nur der grüne Historiker fehlt noch. Als zweite Aktion spielt er einen grünen Historiker in seinem Aktionsbereich aus.*

Michael durchsucht den Ablagestapel nach 2 Karten: Als erstes wählt er einen gelben Bauern und als zweites einen grünen Historiker. Er legt beide Karten in sein Zunfthaus. Dank des gewählten grünen Historikers besitzt er nun eine komplette Zunft mit Historikern und legt diese sofort als verdeckten Stapel in sein Zunfthaus.

Michael beendet seinen Spielzug, indem er den grünen Historiker in sein Zunfthaus legt und eine neue Zunft mit Historikern beginnt.

SPIELENDENDE

Wenn du **20 oder mehr Siegpunkte** am Ende deines Spielzugs besitzt, gewinnst du das Spiel. Es zählen alle Prestigekarten und Siegpunktekarten.

Symbole



Dein Zunftthaus



Das Zunftthaus
eines anderen
Spielers



Deine
Handkarten



Siegpunkt



Durchsuchen
oder Anschauen



Nachziehstapel



Berufskarte



Zunft



Komplette
Zunft



Ablagestapel



Aktion

GLOSSAR

Siegpunktekarten

Diese Siegpunktekarten erhaltet ihr durch Kartenaktionen des Bauern. Die Siegpunktekarten gibt es mit 1, 2 oder 5 Siegpunkten; die Karten mit 5 Siegpunkten könnt ihr für eine bessere Übersicht eintauschen. Die Anzahl an Siegpunktekarten ist unbegrenzt und nicht auf die in der Schachtel vorhandenen Karten beschränkt. Sollten die Siegpunktekarten nicht ausreichen, müsst ihr zusätzlich andere Gegenstände verwenden.



Offen sichtbare Informationen

Die folgenden Dinge müssen für alle Spieler jederzeit sichtbar sein:

- Anzahl an Handkarten
(aber keine Details wie Berufe oder Farben)
- Namen und Farben aller Karten in den Zunfthäusern
- Anzahl der kompletten Zünfte (aber keine Details)
- Die Gesamtzahl an erhaltenen Siegpunkten
- Die oberste Berufskarte des Ablagestapels

KARTENGLOSSAR

Bauer

Du erhältst Siegpunktekarten.

1: 1 Siegpunkt

3: 2 Siegpunkte



Händler

Du tauschst beliebige Berufskarten aus deinem Zunfthaus mit beliebigen Berufskarten aus dem Zunfthaus eines anderen Spielers. Jeder Tausch ist erlaubt, wenn dadurch keine identischen Karten in einem der beiden Zunfthäuser zu liegen kommen.

0: Tausche 1 Karte.

2: Tausche 2 Karten.

4: Tausche 1 Zunft.
(Eine Berufsgruppe mit 0 Karten im Zunfthaus gilt nicht als Zunft.)





Historiker

Du legst Karten aus dem Ablagestapel in dein Zunfthaus. Du darfst keine identische Karte legen, die bereits in deinem Zunfthaus liegt.

- 0: Lege die oberste Karte des Ablagestapels in dein Zunfthaus.
- 2: Durchsuche den Ablagestapel und lege 1 Karte daraus in dein Zunfthaus.
- 4: Durchsuche den Ablagestapel und lege 2 Karten daraus in dein Zunfthaus.



Meuchler

Du wirfst Karten aus dem Zunfthaus eines anderen Spielers ab.

- 0: Wirf 1 Karte ab.
- 2: Wirf je 1 Karte von 2 verschiedenen Zünften ab.
- 4: Wirf 2 Karten ab.



Tänzerin

Du ziehst eine Anzahl an Berufskarten entsprechend der Anzahl an Tänzerinnen in deinem Zunfthaus. Du führst 1 weitere Aktion aus.



Weberin

Du tauschst deine Handkarten mit Berufskarten aus deinem Zunfthaus.

0: Lege 1 Handkarte in dein Zunfthaus.

Du nimmst keine Karte aus dem Zunfthaus zurück auf deine Hand.

2: Tausche 2 Handkarten mit 1 Karte aus deinem Zunfthaus.

4: Tausche beliebig viele Handkarten (auch Null) mit 2 Karten aus deinem Zunfthaus.





PRESTIGE KARTEN

2 Siegpunkte

- Lege 1 Zunft aus dem Zunftthaus eines anderen Spielers in dein Zunftthaus.

3 Siegpunkte

- Tausche 1 Karte aus deinem Zunftthaus mit 2 Karten aus dem Zunftthaus eines anderen Spielers.
- Lege eine beliebige Anzahl deiner Handkarten (auch Null) in dein Zunftthaus.

4 Siegpunkte

- Ziehe 5 Karten.
- Lege 1 Karte aus dem Zunftthaus eines anderen Spielers in dein Zunftthaus.
- Führe 1 zusätzliche Aktion aus.

7 Siegpunkte

- Führe 2 zusätzliche Aktionen aus.



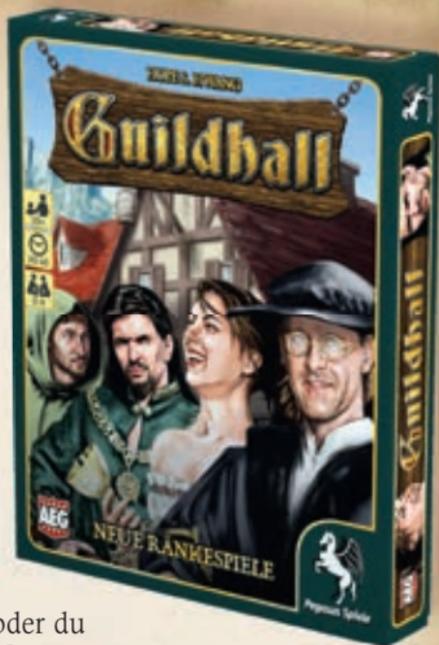
GUILDHALL - NEUE RÄNKESPIELE

Suchst du nach weiteren Berufsgruppen? Wir können dir helfen: Die zweite Ausgabe von **Guildhall** – **Neue Ränkespiele** ist ebenfalls erhältlich!

Sechs neue Berufsgruppen vergrößern deine Auswahl an Zünften.

Wenn du beide Ausgaben besitzt, kannst du zu Spielbeginn immer neue Kombinationen der Berufsgruppen zusammenstellen. Entweder mischst du je 1 Karte von jeder Berufsgruppe und ziehst 6 zufällige Berufsgruppen oder du entscheidest dich für 6 bestimmte Berufsgruppen.

Für ein Megaspiele kannst du auch alle 12 Berufsgruppen zusammensetzen, auch wenn das die Spieldauer deutlich verlängern wird!



Unabhängig von deiner Entscheidung verwendest du aber **IMMER** nur 1 Satz an Prestigekarten. Bitte mische die Prestigekarten verschiedener Guildhall-Ausgaben niemals zusammen.

Wir wünschen dir viel Spaß mit Guildhall!

IMPRESSUM

Autor: Hope S. Hwang

Entwicklung: Jeff Quick

Ausstattung: Todd Rowland

Covergestaltung & Grafik: Mike Perry

Graphische Gestaltung: Joseph Camacho,

Mike Chaney, Kalissa Fitzgerald,

John Goodenough

Lektorat: Jeff Quick

Korrekturen: Edward Bolme,

Jeremy Holcomb

Layout und Satz: John Goodenough

Produktion: David Lepore

Wednesday Games Testspieler:

Dong-hoon Lee, Gun-hee Kim, Won-tae Baik

Deutsche Ausgabe

Übersetzung und Realisation:

Henning Kröpke

Satz und Layout: Ralf Berszuck

Schachteldesign: Hans-Georg Schneider

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,

unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2014 Pegasus Spiele.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung

der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen

ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Zusammenfassung des Spiels

SPIELABLAUF

In jedem Spielzug führt der Spieler jeweils 2 Aktionen aus. Für jede einzelne Aktion kann er aus den folgenden Möglichkeiten wählen:

- **1 Karte** in den Aktionsbereich **ausspielen** und die Fähigkeit nutzen.
- Eine beliebige Anzahl an Handkarten **abwerfen** und wieder auf 6 Karten nachziehen.
- **1 Prestigekarte** aus der zentralen Reihe **kaufen**.

SPIELZIEL

Die Spieler sammeln komplette Zünfte (alle 5 Farben einer Berufsgruppe), um sie für den Kauf von Prestigepunkten zu verwenden. Der erste Spieler, der am Ende seines Spielzugs 20 Siegpunkte mit Prestigekarten und Siegpunktekarten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Dein Zunfthaus



Das Zunfthaus eines anderen Spielers



Deine Handkarten



Siegpunkt



Durchsuchen oder Anschauen



Nachziehstapel



Berufskarte



Zunft



Komplette Zunft



Ablagestapel



Aktion