

Spielaufbau

Die Teile des Spielplans werden auf den Tisch gelegt und wie rechts abgebildet zusammengesetzt.

Die Rohstoffe werden in den Beutel gefüllt.

Jeder Teil des Spielplans zeigt einerseits einen Teil von Köln, repräsentiert aber auch einen bestimmten Wochentag im Spielverlauf: 1 = Montag, 2 = Dienstag, 3 = Mittwoch etc.

Die Warenplättchen werden als allgemeiner Vorrat neben dem Handwerkerviertel bereitgelegt.

Bei jedem Handwerker wird ein Holzstäbchen auf den dafür vorgesehenen Platz gelegt.

Der Würfel wird neben dem Pan bereitgelegt.



VON DIRK HENN

Das letzte Holzstäbchen wird beim Hafen bereitgelegt.

Die Schiffe werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die obersten vier kommen offen auf die Liegeplätze I bis IV.

Hafen

Bank

Die Geldscheine werden sortiert und auf die entsprechenden Felder gelegt.

Die Reliquienkarten werden gemischt. Die 10 obersten Karten werden auf den Reliquienfeldern offen ausgelegt. Der Rest kommt als verdeckter Stapel auf das entsprechende Feld in die Mitte des Spielplans.

Die 4 Kirchenfenster werden auf dem dafür vorgesehenen Feld platziert.

Die Wochenkarten und die Ratslerasse werden jeweils gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.

MADE IN GERMANY

This product is manufactured in Germany using environmental friendly processes.

© Copyright 2009 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

- einen Satz Stimmkarten und einen Satz Familienkarten
- 1 Wappenstein
- 1 Sichtschirm
- je nach Spielerzahl folgende Anzahl Familienmitglieder:

3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
38	30	25	21

Die nicht benötigten Familienmitglieder kommen aus dem Spiel.

Außerdem bekommt jeder Spieler:

- Geld: 5 Pfund, 5 Mark, 5 Grivna und 5 Gulden.
- 4 Rohstoffe, die er verdeckt aus dem Stoffbeutel zieht und hinter seinen Sichtschirm legt.
- 1 Ware, die er auswürfelt. Er erhält bei einer:
 - 1 - einen Sattel
 - 2 - ein Wagenrad
 - 3 - ein Bild
 - 4 - ein Kleidungsstück
 - 5 - Schuhwerk
 - 6 - keine Ware; er würfelt so lange weiter, bis er eine andere Zahl als Ergebnis erzielt und die entsprechende Ware erhält.



Jeder Spieler legt nun sein Geld und seine Waren zu den Rohstoffen hinter seinen Sichtschirm.

Anmerkung: Die Familienmitglieder werden nicht hinter den Sichtschirm gelegt.

