

**Spielvorbereitung:**

- Pro Spieler weniger als 4: 6 Warenplättchen, 2 Bauern, Schiffer, Handwerker, Händler und 3 Ritter und Mönche aussortieren
- **Spielplan** mit **Technik-, Waren-, Bürgerplättchen** und **Stundenglaskarten** auslegen
- pro Spieler: **1 Beutel, 5 Münzen, 1 Spielertableau, 7 Würfel** auf Anfang der Spielplanleisten, **4 Gefolgsleute** auf den Markt, **1 Händler** nach Orléans, **10 Kontore**
- Spielplan **Segensreiche Werke** mit **Bürgerplättchen** auslegen

**Spielablauf:**

Das Spiel verläuft über **18 Runden**, mit **7 Phasen**:

- **Stundenglas:** Oberste Stundenglaskarte aufdecken
- **Volkszählung:** Spieler der auf der Bauernleiste alleine vorne liegt, erhält 1 Münze (bei 2 Spielern: wer hinten liegt, verliert 1 Münze)
- **Gefolgsleute:** Spieler ziehen gleichzeitig entsprechend Ritterleiste Personenplättchen aus ihrem Beutel und legen diese auf den Markt (max. 8 Personen am Markt)
- **Planung:** Spieler legen gleichzeitig Personenplättchen von Markt in Gebäude
- **Aktionen:** Vom Startspieler reihum, führen die Spieler jeweils 1 Gebäudeaktion aus und werfen die Personenplättchen wieder in den Beutel
  - **Bauernhaus:** Bauerplättchen in Beutel, auf Leiste vorrücken, Ware nehmen
  - **Dorf:** Schiffer / Handwerker / Händler nehmen, auf Leiste vorrücken
    - bei Schiffer: Geld nehmen
    - bei Handwerker: Technikplättchen platzieren (erstes auf Bauern, weitere beliebig, aber nicht auf Mönch und nur 1 pro Gebäude)
    - bei Händler: Gebäudeplättchen nehmen (1 bei erstem, danach egal)
  - **Universität:** Gelehrten nehmen, auf Leiste und Entwicklungsleiste vorrücken
  - **Burg:** Ritter nehmen, auf Leiste vorrücken
  - **Kloster:** Mönch nehmen
  - **Schiff / Wagen:** mit Händler Wasser-/Landweg bereisen, Warenplättchen nehmen
  - **Gildenhause:** Kontor in Stadt des eigenen Händlers bauen (außer Orléans nur alleine)
  - **Scriptorium:** 1 Feld auf Entwicklungsleiste vorrücken
  - **Rathaus:** Personenplättchen zu segensreichen Werken entsenden
- **Ereignis:** Ereignis auf der Stundenglaskarte wird abgehandelt
- **Wechsel:** Startspielerplättchen wird im Uhrzeigersinn weitergegeben

**Spielende:**

Das Spiel endet nach **18 Runden**, Spieler mit den **meisten Punkten** gewinnt:

- Punkte: Münze / Getreide = 1, Käse = 2, Wein = 3, Wolle = 4, Brokat = 5
- Punkte: **(Kontore + Bürgerplättchen) • Entwicklungsstand**