



Pandemain

Traditional Farmers' Bread



Tief im Inneren des Heiligen Römischen Reiches, von den Bergen der Vogesen bis hin zum Fluss Lech und der italienischen Stadt Chiavenna, erstreckt sich das Herzogtum Schwaben. Wir schreiben das Jahr 1276 und der Einfluss der Inquisition ist über das ganze Land zu spüren. Am Horizont liegt die kleine befestigte Stadt namens Nördlingen, auf dessen Straßen tagsüber vor allem das Getümmel der Händler, nachts aber eine absolute Stille herrscht. Nur sehr wenige Bürger dürfen nachts ihre Arbeit fortsetzen: Diejenigen, die sich mit Leib und Seele der uralten Kunst des Brotbackens verschrieben haben.

Pandemain: Traditionelles Bauernbrot ist ein Brettspiel, bei dem sich die Spieler zu Zeiten des faszinierenden Mittelalters gegen die anderen Bäcker der Region durchsetzen müssen. Produziere und verkaufe Brot in verschiedenen Dörfern, wähle die Ernte mit Bedacht, halte dich an Rezepte, stelle erfahrene Bäckermeister ein, um das meiste Ansehen zu erlangen, und gewinne das Vertrauen des anspruchsvollen Feudalherrn, um exklusive Boni zu erhalten.

Allgemeine Informationen

Pandemain: Traditionelles Bauernbrot ist ein Spiel für 1 bis 4 Spieler und hat eine Spieldauer von 60 bis 120 Minuten. Du musst hart arbeiten, um der bedeutendste Bäcker deines Fachs zu werden. Dein Ansehen wird in Siegpunkten gemessen, welche du durch bestimmte Aktionen während des Spiels erhältst, vor allem durch die Herstellung und den Verkauf von Brot.

Das Spiel wird in 5 Runden gespielt. Jede Runde repräsentiert 1 Tag und wird in 4 Phasen aufgeteilt: Tag, Abend, Nacht und Morgen. Am Ende des fünften Tages hält die Stadt eine Messe für den Heiligen Honoratus, den Schutzpatron der Bäcker, und die Siegpunkte werden gezählt, um den Spieler zu ermitteln, der in der Zeremonie geehrt wird. Er ist der Sieger des Spiels.

Während des Spiels setzen die Spieler Arbeiter ein, um Aktionen auszuführen und die Belohnungen einzusammeln. Die häufigsten Aktionen sind das Kaufen von Zutaten, das Backen von Brot und dessen Verkauf. In einer mittelalterlichen Stadt gibt es jedoch noch viel mehr zu tun! Bäckermeister verbessern den Backprozess und bieten Boni; Tiere und Karren bieten weitere Aktionen; und Spenden an die Kirche erhöhen deine Buße aus Sicht der Inquisition.

Der historische Hintergrund des Spiels basiert auf alten Dokumenten und Geschichtsbüchern und seine Spielmechaniken sind inspiriert von Situationen, die in authentischer Literatur aus der Zeit geschildert wurden.

Diese Regeln wurden in zwei Teile aufgeteilt: Der erste Teil erklärt die **allgemeinen Spielregeln** und beschreibt die **Bereiche**, die die Spieler benutzen können, um **Aktionen auszuführen**. Der zweite Teil beschreibt die Komponenten im Detail, die **alternativen Regeln** und die Änderungen, wenn mit nur **1 bis 3 Spielern** gespielt wird. Wir empfehlen dringend, die Regeln nach dem ersten Spiel erneut zu lesen, nur um sicher zu gehen.

Vielen Dank an die unerschrockenen Seelen, die bereit waren, das Spiel zu testen, noch bevor es veröffentlicht wurde, und deren brillante Ideen geholfen haben, es zu verbessern. Vielen Dank an: alle bei EGD Games und Tierra Media, die das Spiel getestet haben, meinen Kollegen bei Mueva Ficha, die Protos y Playas Group, dem Cinco J Club, der ARUOK Community, der Jugamos Todos Association, an alle Spieletester auf dem Internationalem Spielefestival Córdoba, an die Facebook Gruppen "El Rincón de los juegos de mesa" und "Tabletop Simulator en Español", an die Mitglieder der Ludo Association für all die Hilfe, die sie bisher geleistet haben und an alle anonymen Spieler, die das Spiel getestet haben.

 Wenn du Fragen hast, kontaktiere uns unter folgender Emailadresse: help@amphoragames.com

 Besuche <https://core.amphoragames.com> um auf dem Laufenden zu bleiben und eventuelle Regelupdates zu lesen.

 Magst du Pandemain? Dann Vote für das Spiel auf BoardGameGeek.

 Willst du mit dem richtigen Soundtrack spielen? Gehe auf: <https://amphoragames.com/pandemain/music>

Dieses Spiel wurde dank der folgenden Personen möglich gemacht:

Autor: Javier Fuentes

Automa Modus Autor: Rafael Oliva

Publisher: Amphora Games

Illustrationen: DanielRGB

Grafikdesign: DanielRGB und Javier Fuentes

Regeln: Javier Fuentes

Regeln-Lektoren: Eternal, Jorge Calero, Javier Romero, Buster Lehn

Regeln-Layout: Raúl Fernández @mareavacia

3D-Illustrationen: Raúl Fernández @mareavacia

Deutsche Übersetzung: Jan Fitzner

Danke an alle Unterstützer und Mithelfenden, die ihren Teil zur Erschaffung dieses Projektes beigetragen haben.

Besonderen Dank an: Raúl für das Layout der Regeln und das 3D Design; Daniel für seine Illustrationen; Dave für die Übersetzungen; Rafa Oliva für die guten Ideen, die Einzelspieler Regeln und zuletzt meinen Geschwistern, Eltern, Pablo und meiner Frau Rafi, ohne deren Hilfe und unendliche Geduld dieses Projekt niemals zustande gekommen wäre.

 Möchtest du ein Einführungsvideo ansehen?



Komponenten



1 Spielbrett



4 Dörfer



4 Spielertafeln



18 Familienkarten



1 initiale Bonuskarte



1 Tasche



28 Dorfbewohner



80 Getreidemarker
(Mehl/Brot)



16 Zutatenähler



33 Münzen
(12 x 5 Pfennige
21 x 1 Pfennig)



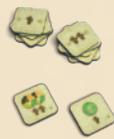
5 Rundenmarker



8 Anleihen



12 kirchliche
Belohnungen



16 Spendenmarker
(8 x Stufe 1, 8 x Stufe 2)



10 Karren



10 Kühe



10 Ochsen



1 Inquisitionsfigur



20 Arbeiter



4 Bußezähler und
8 Reihenfolgenwürfel



4 Siegpunkteähler



4 Spielerhilfen



44 „Automa-
Modus“-Karten



1 Spielanleitung

Expertenmodus:



10 Bäckermeister



16 Ansehensmarker



1 Diener des
Feudalherrn



8 Belohnungen des
Feudalherrn



20 Strafmarken



24 Kontrollmarker

Normaler Modus und Expertenmodus

Pandemain: Traditionelles Bauernbrot ist ein Spiel, das für alle Arten von Spielern interessant sein kann. Wenn du zuvor noch keine Eurospiele gespielt hast, empfehlen wir, dass du mit dem **normalen Modus** beginnst: Er hat eine niedrigere Schwierigkeitsstufe und das macht es für dich einfacher, die Spielmechaniken zu erlernen. Wenn du im **normalen Modus** zu spielst, nimm die **Kirchenbelohnungsmarker 9 und 12** aus dem Spiel.

Sobald du mit dem Spiel vertraut bist, kannst du den **Expertenmodus** probieren und du wirst merken, dass die **Bäckermeister** besonders wichtig werden, die **Inquisition** mehr Probleme machen wird und du auch dem **Diener des Feudalherrn** Brot verkaufen solltest. Wenn du im **normalen Modus** spielst, nimm die kirchlichen Belohnungen **9 und 12** aus dem Spiel.

Die Sonderregeln für den **Expertenmodus** werden in Boxen wie dieser hier dargestellt. Ignoriere diese Regeln, wenn du im **normalen Modus** spielst.

Spielvorbereitung

Das Spielbrett

Das Spielbrett repräsentiert die Gegend von Nördlingen, die Stadt in der die Spieler ihre Aktionen durchführen. Beide Seiten des Spielbretts sind identisch in Bezug auf die Spielmechaniken, also entscheidet euch einfach für die Seite, die ihr schöner findet.

1. Platziert das **Spielbrett** in Reichweite aller Spieler.
2. Platziert die **5 Rundenmarker** per Zufall auf den dafür vorgesehenen Bereich, aber schaut euch dabei nicht die Rückseiten an. Diese Marker repräsentieren die Anzahl der Runden im Spiel.
3. Platziert die **Anleihen** neben das Spielbrett. **Zwei dieser Anleihen** platziert ihr aber auf der Burg Katzenstein.
4. Legt alle **Roggen-, Dinkel-, Hafer- und Weizenmarken** in den Beutel. Dies ist der Getreidevorrat.
5. Platziert zufällige **Getreidemarken** vom **Getreidevorrat** auf den dafür vorhergesehenen Bereichen in der **Mühle**. Diese Marken repräsentieren das Mehl, das die Spieler im Laufe des Spiels erwerben können.
6. Legt die **Kuh-, Ochsen- und Karren** neben das Spielbrett. Teilt die **Opfergaben** in zwei Stapel auf, sortiert nach den Kreuzen auf der Rückseite und legt sie mit der Vorderseite nach unten neben das Spielbrett.
7. Platziert die **Inquisitionsfigur** links von der **Bußeskala**.
8. Platziert Stapel von je 3 zufälligen **kirchlichen Belohnungen** auf die Positionen 5, 10 und 15 auf der **Bußeskala**, also insgesamt 9 Belohnungen. Legt die restlichen **Belohnungen** zurück in die Schachtel.
9. Platziert jeweils einen zufälligen Spendenmarker der Stufe 1 und Stufe 2 auf den dafür vorgesehenen Bereichen in der **Kirche**.

10. Platziert **8 Bäckermeister** auf den dafür vorgesehenen Plätzen in der Bäckergilde und legt die restlichen zurück in die Schachtel. Sie werden während des Spiels nicht gebraucht.
11. Platziert alle **Feudalherren-Belohnungen** verdeckt neben das Spielbrett und dreht 5 zufällige um.
12. Legt die **Strafmarken** neben das Spielbrett.

Getreidemarken

Die Verwendung der **Getreidemarken** hängt davon ab, wo sie platziert sind:

☉ In der **Mühle** und im **Vorrat der Spieler** (a und b) repräsentieren die Marken das **Mehl**, das reine Material, das zum Brotbacken im **Ofen** benötigt wird. Sie werden mit der Getreideseite nach oben gelegt.

☉ Auf der **Haltbarkeitsanzeige** der **Spielertafeln** (c) werden die Marken mit der Brotseite nach oben gelegt. In diesem Fall repräsentieren sie die fertig **hergestellten Brote** und ihr **Alter**.

☉ In den **Dörfern** (d) werden die Marken mit der Brotseite nach oben gelegt und repräsentieren so die **Brotbestellungen**, die die Spieler erfüllen müssen. Hier verkauft ihr eure hergestellten Waren, die ihr im **Ofen** produziert habt.





6

12

11

6

4

2

10

3

I

5

7

8

9

Die Dörfer

Es gibt vier verschiedene **Dörfer** im Spiel, die Bestellungen aufgeben, welche die Spieler versuchen können zu erfüllen, indem sie das von ihnen produzierte Brot an die Dörfer **verkaufen**.

- Platziert die Dörfer neben das Spielbrett.
- Platziert zufällige **Getreidemarken** mit der Brotseite nach oben auf den leeren Stellen der **Dörfer**. Diese Marken repräsentieren die **derzeitigen** und **zukünftigen Brotbestellungen** der Dörfer.
- Wählt zufällig 4 unterschiedliche **Dorfbewohner**. Sucht dann alle Karten dieser 4 Dorfbewohner-Typen heraus und bildet dann 4 Stapel. Jeder Stapel hat 4 Karten desselben Typs. Platziert je einen Stapel auf jedem Dorf. Jedes Dorf hat also 4 identische Dorfbewohner.



Die Spieler

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält a) 1 **Spielertafel**, b) 4 **Zutatenmarker**, c) 4 **Arbeiter**, d) 1 **Siegpunkte-** und e) 1 **Bußeähler**, sowie f) 2 **Reihenfolgenwürfel** und 6 **Kontrollmarker** in dieser Farbe.
- Legt den fünften Arbeiter von jedem Spieler neben das Spielbrett.



Jeder Spieler platziert die folgenden Komponenten seiner Farbe auf dem **Spielbrett**:

18. Den **Siegpunktezähler** auf **Position 5** der **Siegpunkteskala** am Rand des Spielbretts.
19. Den **Bußezähler** links von der **Bußeskala**.
20. Jeder Spieler nimmt eine zufällige **Familienkarte** und bekommt die darauf abgebildeten Zutaten. Markiert die Anzahl der erhaltenen Zutaten mit den **Zutatenzählern** auf der jeweiligen Spielertafel. (Siehe *Familienkarten*).

Zutatenvorrat: Jeder Spieler markiert seine Zutaten mit Hilfe von **Zählern** auf der **Zutatenskala** (a) der **Spielertafeln**. Die **Zutatenzähler** haben eine "+10" auf ihrer Rückseite, für den Fall, dass ihr mehr als 10 Einheiten einer Zutat in eurem Vorrat habt.

Getreidemarken: Jede **Getreidemarke**, die du während des **Aufbaus** bekommst, bildet deinen **initialen Mehlvorrat** (b) und wird während des Spiels benutzt, um **Brot** herzustellen.

21. Jeder Spieler platziert einen seiner **Reihenfolgenwürfel** auf der rechten Spalte in der Kirche: der **Reihenfolgenplatzierung**. Platziert sie **von oben nach unten**, der Reihenfolge nach, **vom niedrigsten bis hin zum höchsten** Wert, der in der unteren rechten Ecke der Familienkarte angezeigt wird. Lasst den extra **Würfel** in eurem Vorrat.
22. Alle Spieler erhalten einen Bonus entsprechend **ihrer Position auf der Reihenfolgenplatzierung**:
 - Spieler 2: 1 zufälliges Mehl (**Getreidemarke**) vom Vorrat.
 - Spieler 3: 1 zufälliges Mehl (**Getreidemarke**) vom Vorrat und 1 **Pfennig**.
 - Spieler 4: 1 zufälliges Mehl (**Getreidemarke**) vom Vorrat und 2 **Pfennig**.



23. Jeder Spieler platziert einen **Ansehensmarker** auf jeden der 4 mittleren Felder der **Ansehensskala**.
24. Der Spieler, dessen **Würfel** auf der **Reihenfolgenplatzierung** an letzter Position ist, nimmt den **Diener des Feudalherrn** und stellt ihn auf eine beliebige Position auf dem Spielbrett, außer auf den Dörfern (siehe *Standorte*). Achte darauf, dass diese Figur keine Arbeitsbereiche belegt.



Kundenübersicht

Das Spiel wird über 5 Tage (Runden) gespielt und jeder Tag besteht aus 4 Phasen:

1. Tag (Aktionsphase):	Die Spieler platzieren nacheinander einen Arbeiter auf einem Platz auf dem Spielbrett und führen sofort die jeweilige Aktion aus. Diese Phase endet, wenn die Spieler keine Arbeiter mehr haben, die sie platzieren können.
2. Abend:	Die Spieler nehmen die Arbeiter ihrer Farbe wieder zurück. Das Brot altert.
3. Nacht (Aktionsphase):	In umgekehrter Reihenfolge können die Spieler optional einen ihrer Arbeiter platzieren und die entsprechende Aktion durchführen.
4. Morgen:	Das Spiel wird für die nächste Runde vorbereitet.

Jede dieser Phasen wird in den folgenden Kapiteln genauer erklärt:

Spieler-Reihenfolge

Die Reihenfolge während der **Aktionsphasen** (sowohl bei **Tag** als auch bei **Nacht**) wird bestimmt durch die **Reihenfolge der Würfel im Kirchturm**. Am Tag wird von oben nach unten gespielt, also beginnend mit dem Spieler, dessen Würfel an oberster Position im Kirchturm platziert ist. **Bei Nacht** ist die Reihenfolge umgedreht, es beginnt der Spieler, dessen Würfel an unterster Position platziert ist.



Die Spieler können die Reihenfolge beeinflussen, indem sie der **Kirche Opfergaben** machen (siehe *Standorte: Kirche*).



Arbeitsbereiche: Die Arbeitsbereiche sind die kreisförmigen Bereiche, die sich an verschiedenen Stellen auf dem Spielfeld und den Tafeln befinden und bestimmen, wo die Spieler ihre Arbeiter platzieren müssen, um die jeweiligen Aktionen auszuführen. In die großen Bereiche (a) können normalerweise beliebig viele Arbeiter platziert werden, in die kleinen (b) maximal nur jeweils ein Arbeiter.

1. Tag (Aktionsphase)

Der **Reihenfolge** nach (siehe oben), kann jeder Spieler **einen Arbeiter** von seinem Vorrat auf einem entsprechenden **Arbeitsbereich** platzieren und dessen **Aktion ausführen** (siehe *Standorte*). Manche Standorte haben Bedingungen, die eingehalten werden müssen, um die Aktionen ihrer **Arbeitsbereiche** ausführen zu können, zum Beispiel muss ein **Preis** bezahlt werden oder ein **Karren** genutzt werden.

Während ihres Zuges können Spieler auch zusätzliche Aktionen durchführen, welche im Abschnitt "Zusätzliche Aktionen" näher beschrieben werden. Wenn der Zug eines Spielers endet, ist der nächste Spieler an der Reihe und so weiter, bis keiner der Spieler mehr Arbeiter übrig hat. Wenn ein Spieler keine Arbeiter mehr hat, geht der Zug sofort zum nächsten Spieler über.

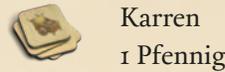
Nach Ablauf der Tag-Phase beginnt die Abend-Phase.

Standorte

Bauernhof

Tagesaktion, kein Limit der Arbeitsbereiche

Platziere einen Arbeiter auf dem Bauernhof, um einen **Karren**, einen **Ochsen** oder eine **Kuh** zu kaufen. Die Preise sind wie folgt:



Beispiel: *Manuel* platziert einen Arbeiter auf dem Bauernhof und bezahlt 8 Pfennig, um einen Ochsen, eine Kuh und einen Karren zu kaufen.

Markt

Tagesaktion, limitiert durch die verfügbaren Arbeitsbereiche

Du kannst folgende Zutaten auf dem Markt kaufen:

Wasser , Salz , Hefe  und Milch .

Um einen Arbeiter auf dem Markt zu platzieren, musst du **2 Pfennig bezahlen und zusätzlich 1 Pfennig für jeden Arbeiter**, der sich auf einem der **Arbeitsbereiche** rechts von deinem Arbeiter auf dem Markt befindet (egal auf welchem Einkaufspfad).

Um an einem der ersten Stände des Marktes einkaufen zu können, benötigst du zusätzliche Transportmittel. Verwende einen Ochsen (drehe den Marker um), um einen Arbeiter zu einem der Marktstände zu schicken, die sich links vom mittleren Zelt befinden, oder benutze einen Ochsen oder Karren, um den Arbeiter zum ganz linken Stand zu schicken.

Sobald du deinen Arbeiter auf einem Arbeitsbereich vom Markt platziert hast, nimmst du die Ressourcen von jedem Stand auf deinem Einkaufspfad und fügst sie zu deinem Zutatenvorrat hinzu. Der Einkaufspfad besteht aus den Ständen, die mit Pfeilen verbunden sind, beginnend mit dem Stand, auf dem dein Arbeiter steht. Du kannst beim Zelt zwischen 2 Abbiegungen entscheiden, welche dich zu unterschiedlichen Ständen bringen und dir damit jeweils unterschiedliche Zutaten bringen.

Angela benutzt einen Karren (dreht den Marker um) und platziert einen seiner Arbeiter auf dem unteren der beiden linken Stände. *Angela* bezahlt insgesamt 4 Pfennig, 2 Pfennig plus 2 Pfennig wegen der beiden anderen Arbeiter rechts von seinem Arbeiter. Sobald sie die Gebühren bezahlt hat, fügt sie alle Zutaten von seinem Einkaufspfad zu seinem Vorrat hinzu: 2 Wasser, 1 Milch, 2 Salz und 1 Hefe.



Manuel platziert einen Arbeiter auf dem Markt, bezahlt 2 Pfennig und erhält sofort 2 Salz, 1 Wasser und 1 Hefe.



 Du kannst niemals mehr als 20 Stück von irgendeiner Zutat in deinem Vorrat besitzen. Du musst überschüssige Zutaten ablegen.

Nimm zusätzlich die Zutaten, die du durch deine **Bäckermeister** erhältst und alle Zutaten, die zur Position deines **Ansehenmarkers** gehören.



Manuel erhält zusätzlich 1 Salz und 1 Hefe.

! Du erhältst jede Art von Bäckermeister-Bonus nur einmalig. Das heißt, wenn du mehrere Bäckermeister mit dem gleichen Bonus hast, erhältst du diesen nur einmal.



Mühle

Tagesaktion

Platziere einen Arbeiter auf der Mühle, um das Mehl von **einer Reihe** zu kaufen. Es können maximal so viele Arbeiter an dieser Position stehen, wie Spieler am Spiel teilnehmen.

Bezahle den Preis in Pfennig, der oberhalb der **Reihe** steht.

Um die **Reihe mit 4 Mehl** zu kaufen, musst du einen zusätzlichen **Ochsen-** oder **Karrenmarker** benutzen. Drehe den Marker um, wenn du die Aktion durchführst.



Manuel platziert einen Arbeiter in der Mühle. Er bezahlt 2 Pfennig und erhält 2x Roggenmehl und 1x Dinkelmehl.

! Du kannst am Ende deiner Runde nie mehr als 10 Mehl in deinem Vorrat behalten. Lege alles übrige Mehl zurück in den Beutel.

Getreidespeicher

Tagesaktion

Platziere einen Arbeiter auf einem freien Arbeitsbereich im Getreidespeicher. Du erhältst während der **Morgen-Phase** 2 bzw. 3 **Mehl** deiner Wahl vom allgemeinen Vorrat.



Der Ofen des Feudalherrn

Tages- und Nachtaktion. Kein Limit der Arbeitsbereiche

„Feudalherren behielten sich manchmal das Recht vor, Öfen in ihrem Land zu benutzen. Zwar gab es durchaus regionale Unterschiede, doch insgesamt veränderten sich diese Gesetze im Mittelalter nach und nach, sodass die Bäcker ihre eigenen Öfen besitzen und benutzen konnten.“

Der einzige Ofen in der Region gehört dem Feudalherrn. Du kannst ihn nutzen, um **Roggen-** , **Dinkel-** , **Hafer-**  und **Weizenbrot**  zu backen.

Um deinen Arbeiter an dieser Position zu platzieren, musst du die **Feudalherrensteuer zahlen**. Zahle **1 Pfennig** für jeden Arbeiter, der schon beim Ofen steht, bis zu einem Maximum von **2 Pfennig**. Für den ersten Arbeiter muss keine Steuer gezahlt werden. Wenn du **kein Geld** mehr hast, kannst du den **Ofen nicht benutzen**.

Um die Backaktion durchzuführen, musst du **Zutaten von deinem Vorrat benutzen**, entsprechend der Anzahl und der Art der Brote, die du produzieren möchtest. Schau auf die Rezepte auf deiner Spielertafel, um herauszufinden, welche Zutaten du für welches Brot benötigst.

Mit der Backaktion kannst du **2 Brote auf einmal herstellen**. Wenn du einen Karren oder Ochsen benutzt (indem du den entsprechenden Marker umdrehst), kannst du diese Limitierung umgehen und so viel Brot backen, wie du kannst und willst.

Folge diese Schritte für jede Brotsorte, die du herstellen willst:

1. Verkünde, welche Brotsorte du backen möchtest.
2. Entferne alle entsprechenden Zutaten aus deinem Vorrat, die du für die Herstellung benötigst. Lege das benutzte Mehl zurück in den **Beutel**. Du kannst die **Qualität** deines Brotes beeinflussen: a) **Hohe Qualität**: folge dem Rezept genau. b) **Geringe Qualität**: Du kannst Mehl, das im Rezept mit einem Sternchen (*) markiert ist, durch beliebiges anderes Mehl ersetzen.
3. **Dein Brot ist fertig!** Lege die entsprechende **Getreidemarke** mit der Brotseite nach oben auf die **Haltbarkeitsskala** des Spielers: Verwende die obere Skala für hochwertiges Brot und die untere Skala für Brot minderwertiger Qualität.

Brotsorten haben unterschiedliche Haltbarkeit: Lege **Roggenbrot** auf Tag 2 und **Dinkel-, Hafer- und Weizenbrot** auf Tag 3 der Haltbarkeitsskala.



Rezepte:



Bevor du einen Bäckermeister einstellst, kannst du nur Roggenbrot  produzieren. Du musst Bäckermeister der Bäckergilde einstellen, um Dinkel- , Hafer-  oder Weizenbrot  produzieren zu können. Achte darauf, dass du den richtigen Bäckermeister einstellst, je nachdem welche Art von Brot du produzieren möchtest (siehe *Bäckergilde*).



Wenn die Sorte eines deiner hergestellten Brote übereinstimmt mit der Sorte, die einer deiner **Bäckermeister** kennt, platziere **1 Kontrollmarker** auf deinem (noch nicht aufgewerteten) Bäckermeister. Diese Marker visualisieren die gesammelte Erfahrung des Bäckermeisters. Du kannst nur einen **Kontrollmarker** pro Brotsorte platzieren.

Platziere nicht mehr als **2 Kontrollmarker** auf einem Bäckermeister. Bäckermeister können in der **Abendphase** aufgewertet werden.



Angela sendet einen Arbeiter zum Ofen und muss 1 Pfennig bezahlen, da bereits ein anderer Arbeiter dort steht. Sie benutzt einen Ochsen, indem sie den Marker umdreht, um so mehr als 2 Brote herstellen zu können. Sie entscheidet sich dafür, je ein Roggen- und ein Dinkelbrot von hochwertiger Qualität herzustellen und ein Weizenbrot von minderwertiger Qualität.



Angela hat einen Bäckermeister, welcher ihr erlaubt Dinkel- und Weizenbrot herzustellen.

Um das Brot zu backen, benutzt Angela folgende Zutaten:

- ⊗ Roggenbrot - Hohe Qualität: 2 Wasser, 1 Salz und 1 Hefe von ihrem Vorrat und zusätzlich 1 Roggen- und 1 Weizenmehl.
- ⊗ Dinkelbrot - Hohe Qualität: 2 Wasser, 2 Salz und 1 Hefe von ihrem Vorrat und zusätzlich 1 Dinkel- und 1 Roggenmehl.
- ⊗ Weizenbrot - Niedrige Qualität: 2 Wasser, 1 Hefe und 2 Milch von ihrem Vorrat und zusätzlich 1 Weizen- und 1 Hafermehl, um ein Weizenmehl zu ersetzen.

Sobald sie die angegebenen Zutaten aus ihrem Vorrat entfernt hat, legt sie die entsprechenden Getreidemarken mit der Brotseite nach oben auf die entsprechende Position auf der Haltbarkeitsanzeige ihrer Spielertafel.

Burg Katzenstein

Tagesaktion, kein Arbeiterlimit

„Im Mittelalter bezahlte niemand Zinsen auf Anleihen. Anders als heute wurde damals das Erheben von Zinsen als Wucher angesehen und die Inquisition bestrafte solche, die dies taten. Es wurde als Sünde angesehen vergleichbar mit Häresie, Bigamie oder Gotteslästerung.“



Du kannst einen Arbeiter an dieser Position platzieren, um eine der folgenden Aktionen durchzuführen:

Arbeite in der Burg: Erhalte **3 Pfennig**, wenn du einen Ochsen verwendest (drehe den Marker um).

Bitte um eine Anleihe: Wenn hier noch **Anleihen** liegen, kannst du eine **Anleihe** von der Burg nehmen und dir **6 Pfennig** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Dann werden dir **2 Siegpunkte abgezogen**. Du kannst nach **keiner Anleihe fragen**, wenn es keine mehr gibt oder wenn du weniger als 2 Siegpunkte besitzt.

Dörfer

Tagesaktion

In den **Dörfern** findest du **Brotbestellungen**, welche durch die **Getreidemarken (Brotseite)** dargestellt werden. Diese wurden auf den Positionen für die **aktuellen** und die **nächsten Bestellungen** platziert.

Die **obere Reihe** zeigt die **aktuellen Brotbestellungen**, welche in der aktuellen Runde erfüllt werden können. Es gibt eine **permanente Bestellung (a)**, die immer gültig ist (ist fest auf dem Spielbrett abgebildet), während die anderen mit **Getreidemarken (Brotseite) (b)** dargestellt werden und abgelegt werden, sobald sie von den Spielern erfüllt wurden. Die **untere Reihe** zeigt die **nächsten Bestellungen (c)**, welche die aktuellen Bestellungen in der Abendphase ersetzen werden.

Du kannst ein **Brot von deiner Spielertafel verkaufen**, wenn es mit einem der Brote der **aktuellen Bestellungen** übereinstimmt (Roggen, Dinkel, Hafer oder Weizen).

Platziere einen Arbeiter im ersten (obersten) Arbeitsbereich eines Dorfes, um die Bestellung zu erfüllen. Um einen Arbeiter in einem Dorf zu platzieren, **musst du folgende Faktoren beachten:**

- Du **musst mindestens eine der aktuellen Bestellungen des Dorfes erfüllen.**
- Du **kannst keine zwei Arbeiter zum selben Dorf senden.**
- Es **können in einer 4-Spieler-Runde nicht mehr als 3 Arbeiter gleichzeitig in einem Dorf platziert werden; entsprechend 2 Arbeiter in einer 3-Spieler-Runde und 1 Arbeiter in einer 2-Spieler-Runde (Spieleranzahl -1).**
- Um eine Lizenz für den Verkauf zu bekommen, **musst du 1 Pfennig an jeden anderen Spieler bezahlen**, der bereits in dem Dorf ist. Du **musst diesen Preis bezahlen**, bevor du deinen Arbeiter im Dorf platzierst und somit bevor du Brot verkaufen kannst.

Nachdem du einen Arbeiter platziert hast, um eine oder mehrere Bestellungen zu erfüllen und du die Voraussetzungen einhältst, kannst du dein **Brot verkaufen** (siehe Abschnitt "*Brot verkaufen*"). Du kannst mehr als eine Bestellung im selben Dorf erfüllen, **aber du kannst nicht dieselbe Bestellung mehrfach erfüllen.**

Brot verkaufen in Augsburg

In **Augsburg** kannst du erst Brot verkaufen, wenn deine **Buße Stufe 5 oder höher** erreicht hat. Erhöhe deine **Buße** um eine Stufe für jedes **Brot**, das du dort verkaufst.



! Denke daran, dass du die Boni der Bäckermeister anwenden kannst!

Brot verkaufen

Immer wenn du in einem **Dorf** Brot verkaufen möchtest, gehe wie folgt vor:

1. Schau dir die Position des **Brot**es auf der **Haltbarkeitsskala** an. Addiere die angegebenen **Siegpunkte** zu deinen Punkten auf der Siegpunkteskala.
2. Wenn du **Weizenbrot verkaufst**, addiere je nach Runde weitere **Siegpunkte** hinzu: +3 in der ersten Runde, +3 in der zweiten Runde, +2 in der dritten Runde, +1 in der vierten Runde und +1 in der fünften Runde.
3. Nimm dir die entsprechende Bezahlung gemäß der **Brotpreistabelle**.
4. **Entferne** das **Brot**, das du verkaufst, aus deinem Vorrat und lege es zurück zum allgemeinen Vorrat.
5. Du bekommst so viele **Siegpunkte**, wie neben der **Bestellung**, die du gerade erfüllt hast, angegeben ist.
6. Wenn du eine **nicht-permanente Bestellung** erfüllst, legst du auch deren **Marke** zurück in den Vorrat. Die Bestellungen werden erst später am **Morgen** aufgefüllt.
7. Nimm eine **Dorfbewohnerkarte** von diesem Dorf, wenn du noch keine Karte desselben Typs in deinem Vorrat hast. Diese Dorfbewohnerkarten geben dir **Boni** in bestimmten Standorten (siehe *Anhang*) und **Siegpunkte** am Ende des Spiels, für jede unterschiedliche Karte, die du hast.



8. Nutze die Boni, die dir dein **Bäckermeister** ermöglicht.
9. **Setze deinen Ansehensmarker höher oder herunter** auf der Skala, je nachdem welche Qualität dein verkauftes Brot hat: Erhöhe dein Ansehen, wenn du Brot von hochwertiger Qualität verkauft hast, oder verringere dein Ansehen, wenn du Brot minderwertiger Qualität verkauft hast. Wenn dein Marker am höchsten Punkt der Skala angekommen ist, erhältst du weitere Siegpunkte (siehe *Ansehen*).



Ansehen

Die **Ansehensskala** oben links auf dem Spielfeld zeigt die **durchschnittliche Qualität des Brotes** an, welches du während des Spiels verkauft hast. Dein Ansehen steigt und sinkt also mit der Qualität deines Brotes.

Für jede Brotsorte gibt es eine Spalte in der Skala. Am Ende des Spiels erhalten oder verlieren alle Spieler Siegpunkte entsprechend der jeweiligen Angabe (blau und rot) auf den Feldern der **Ansehensskala**. Sie können aber auch zusätzliche Zutaten auf dem Markt bieten. Nutze deine **Kontrollmarker** auf dem Markt, um erkenntlich zu machen, dass du zusätzliche Zutaten erhältst.

Sobald irgendeiner deiner Ansehensmarker die oberste Position auf der Skala erreicht hat, erhältst du Siegpunkte, jedes Mal wenn du Brot dieser Sorte von hochwertiger Qualität verkaufst:

- ☉ **Roggenbrot:** +1 Siegpunkt
- ☉ **Dinkelbrot:** +1 Siegpunkt
- ☉ **Haferbrot:** +2 Siegpunkte
- ☉ **Weizenbrot:** +2 Siegpunkte

Kirche

Tages- und Nachtaktion, kein Limit der Arbeitsbereiche

Platziere einen Arbeiter in der Kirche, um eine **Spende zu tätigen**, deine **Buße zu erhöhen** und die **Zugreihenfolge in der nächsten Runde zu beeinflussen**. Wenn du deine Buße erhöhst, erhältst du **kirchliche Belohnungen** und **Siegpunkte** und du kannst Strafen aufheben, die dir von der **Inquisition** auferlegt wurden.

Optional kannst du ab einer Buße von 5 **minderwertiges Brot** segnen lassen und es somit in **hochwertiges Brot** umwandeln.

Spenden

Überprüfe die von der Kirche gewünschten **Spenden** (siehe *Anhang*) und wähle eine oder mehrere aus, die du erfüllen kannst.

Um eine Spende zu tätigen, musst du folgende Schritte durchführen:

1. Entferne die entsprechenden Zutaten / Ressourcen (siehe *Anhang*) aus deinem Vorrat.
2. Erhöhe deine **Buße**, indem du deinen Marker auf der Bußeskala nach rechts bewegst und zwar um so viele Felder, wie **Kreuze** bei der entsprechenden **Spende** abgebildet sind. Wenn du das rechte Ende der Skala erreichst (maximale Stufe), **konvertierst du jeden neu verdienten Buße-Punkt zu einem Siegpunkt**.
3. Entferne den erfüllten **Spendenmarker** vom Spiel.
4. Ziehe zufällige neue **Spendenmarker** der entsprechenden Stufe, um die leer gewordenen Felder in der Kirche wieder aufzufüllen. Wenn es keine **Spendenmarker** mehr im Vorrat gibt, werden die Marker der bereits erfüllten **Spenden** umgedreht und ein neuer Vorrat gebildet.
5. Wenn du die Stufe 3, 6, 9 oder 12 auf der **Bußeskala** erreichst, erhältst du **2 Siegpunkte**.
6. Sobald du Stufe 5, 10 oder 15 erreichst, nimmst du dir eine **kirchliche Belohnung** deiner Wahl von dem entsprechenden **Stapel**. Du kannst wählen, ob du den angezeigten Bonus nimmst und den Marker ablegst (siehe *Anhang*).

Es gibt eine Spende, die du **immer tätigen** kannst: Spende **2 Pfennige** um deine **Buße um 1 zu erhöhen**.

 **Neuer Arbeiter:** Spieler starten mit 4 Arbeitern, die sie nutzen können, um ihre Aktionen durchzuführen. Wenn ein Spieler Stufe 8 auf der Bußeskala erreicht (oder überschreitet), bekommt er sofort einen fünften Arbeiter, welchen er ab sofort ganz normal einsetzen kann.

 **Du kannst mehr als eine Spende in einer Runde tätigen, aber du kannst nicht die gleiche Spende zweimal erfüllen.**

Bestimme die Spielerreihenfolge der nächsten Runde

Wenn du der erste Spieler (oder auch zweiter Spieler bei einer 4-Spieler-Runde) bist, der die Kirche in dieser Runde besucht, legst du eine **Strafmarke** von deinem Vorrat ab, falls du noch eine hast. Jede **Strafmarke**, die am Ende des Spiels noch in deinem Vorrat liegt, kostet dich **Siegpunkte**.



Das erste Mal in jeder Runde, wenn du während der **Tagesphase** die Kirche besuchst, legst du den **Würfel deiner Farbe** in das **oberste freie Feld auf der linken Seite**. Dies wird deine Position in der nächsten Runde sein.



Minderwertiges Brot segnen lassen

Die Kirche kann **minderwertiges Brot in hochwertiges Brot verwandeln**, indem sie es segnet (*Wir haben uns die Freiheit genommen, zu glauben, dass so etwas im Mittelalter vorgekommen ist*).

Sobald du Stufe 5 auf der Bußeskala erreicht hast, kannst du für jede Spende, die du erfüllst, **ein Brot in deinem Vorrat segnen lassen**.

Jede **Segnung** eines Brotes kostet dich aber **1 Siegpunkt**. Sobald du den Siegpunkt abgezogen hast, ist dein Brot gesegnet und du wechselst die Position des Brotes von der unteren Skala zur oberen Skala für hochwertiges Brot, belässt es aber in der gleichen Spalte, da die Haltbarkeit sich nicht ändert.

 **Vergiss nicht, dass du so viel Brot segnen lassen kannst, wie du Spenden in derselben Aktionsphase erfüllst hast.**



Fluss

Tages- und Nachtaktion, kein Limit der Arbeitsbereiche

Platziere einen Arbeiter neben den Fluss um **2 Einheiten Wasser zu sammeln und deinem Vorrat hinzuzufügen**. Du kannst einen Karren benutzen (und den Marker umdrehen), um **4 statt 2 Einheiten Wasser zu bekommen**.



Handelshaus

Tages- und Nachtaktion, kein Limit der Arbeitsbereiche

Platziere einen Arbeiter im Handelshaus, um **einen Tausch** zwischen den folgenden Ressourcen Sets durchführen zu können:

-  1 Pfennig
-  1 Mehl (beliebiger Sorte)
-  1 Zutat deiner Wahl: Michl, Salz oder Hefe
-  1 Siegpunkt

Um den Handel durchzuführen, lege die entsprechenden eingetauschten Ressourcen von deinem Vorrat ab (oder ziehe sie ab, indem du den Marker auf der Zutatenskala verschiebst) und füge die entsprechenden neuen Ressourcen zu deinem Vorrat hinzu.



Beeilen

Du kannst zum **Handelshaus** gehen **UND** danach eine zweite Aktion durchführen. In diesem Fall musst du aber den doppelten Preis für den Handel bezahlen, also **2 beliebige** der oben aufgelisteten Ressourcen Sets gegen eines tauschen. Die zweite Aktion darf allerdings kein erneuter Handel sein.

 **Denk dran, dass du nie mehr als 10 Einheiten Mehl am Ende deines Zuges haben darfst.**

Bäcker-Gilde

Tagesaktion, kein Limit der Arbeitsbereiche

„Handwerker und Händler schlossen sich zu Gilden zusammen, die ihre eigenen Regeln aufstellten, um ihre Tätigkeiten in der Stadt zu kontrollieren, um die Anzahl der aktiven Werkstätten regulieren und um das Lehrlingsausbildungssystem des Berufs und das wirtschaftliche Wohlergehen der Mitglieder zu regeln.“

In der **Bäcker-Gilde** kannst du eine der folgenden Aktionen durchführen: Stelle einen Bäckermeister ein oder werte einen Bäckermeister auf.

Stelle einen Bäckermeister ein

Suche dir einen **Bäckermeister** von der **Bäcker-Gilde** aus, den du einstellen möchtest. Bezahle dann den Betrag an **Pfennigen**, der auf oberen linken Ecke der Karte des entsprechenden **Bäckermeisters** steht. Platziere die Karte dann auf deiner Spielertafel. Während ein Bäckermeister in deinem Dienst steht, kannst du die am unteren Rand angegebenen Brotsorten backen und du erhältst die angegebenen Boni. Das graue Brotsymbol am unteren Rand repräsentiert eine Brotsorte, die du erst backen kannst, wenn der **Bäckermeister** aufgewertet wurde (siehe *Anhang*).



Es gibt kein Limit, wie viele Bäckermeister du insgesamt eingestellt haben darfst.

 **In der Morgen-Phase** musst du deine **Bäckermeister** bezahlen, damit sie weiterhin für dich arbeiten (siehe *Morgen-Phase*)

Bäckermeister aufwerten

Zahle **1 Pfennig**, um einen deiner **Bäckermeister** aufzuwerten. Sobald du bezahlt hast, drehe die Karte des Bäckermeisters um. Von nun an kannst du seine neuen Fähigkeiten nutzen (siehe *Anhang*).



Beispiel: Der Bäckermeister erlaubt es dir, Dinkelbrot herzustellen und er bringt dir einen zusätzlichen Siegpunkt für jedes Dinkelbrot, das du verkaufst.



Wenn du deinen Bäckermeister aufwertest, kannst du zusätzlich Weizenbrot backen.

Zusätzliche Aktionen

Während deines Zuges kannst du **zusätzlich** zu deinen normalen **Aktionen**, die du mit deinen **Arbeitern** durchführst, weitere Zusatzaktionen durchführen. Diese Zusatzaktionen benötigen keine Arbeiter und sie wirken unmittelbar.

Kühe melken: Du kannst eine beliebige Anzahl, deiner noch verfügbaren **Kühe melken**. Um eine Kuh zu melken, drehe den Marker dieser Kuh um. Du erhältst 2 Einheiten Milch pro gemolkener Kuh. Die umgedrehten Kühe können in dieser Runde nicht mehr benutzt werden und werden erst wieder in der **Morgen-Phase** aufgedeckt.

Brot verkaufen an den Diener des Feudalherrn

Am Ende deiner Züge während des **Tages** kannst du **ein Brot aus deinem Vorrat** an den Diener des **Feudalherrn** verkaufen, vorausgesetzt du hast einen Arbeiter am gleichen Standort platziert, an dem der Diener steht.

Folgt den Anweisungen zum Brot verkaufen und ignoriert dabei Schritt 5, 6 und 7 (siehe *Brot verkaufen*).

Sobald du das Brot verkaufst hast, kannst du sofort eine der noch aufgedeckten **Feudalherren-Belohnungen** auswählen (siehe *Anhang*). Drehe den Marker dieser Belohnung um. Wenn alle Belohnungen umgedreht wurden, decke 5 zufällige Belohnungen wieder auf. Als letztes platzierst du noch die Figur des Dieners auf einem anderen Standort auf dem Spielbrett (siehe *Standorte*). Denke daran, dass der Diener keinen Arbeitsbereich belegt.

2. Abend

Deine Arbeiter kehren nach einem langen und harten Arbeitstag heim und ruhen sich aus.

1. **Mit Ausnahme der Arbeiter im Getreidespeicher sammelst du alle Arbeiter wieder ein und platzierst sie in deinem Vorrat.**
2. Das Brot wird älter: **bewege alle Brote ein Feld nach rechts auf der Haltbarkeitsskala** deiner Spielertafel. Wenn ein Brot das letzte Feld der Skala erreicht, ist es so alt geworden, dass es nur noch als Futter für die Tiere dienen kann. **Entferne das Brot von der Skala und erhalte dafür 3 Pfennige.**



3. Entferne den Diener des Feudalherrn vom Spielbrett.

Nachdem die Abend-Phase beendet wurde, beginnt die nächtliche Aktionsphase.

3. Nacht (Aktionsphase)

„Im Mittelalter war es laut Gesetz verboten, nachts zu arbeiten. Allerdings wurden Bäcker von diesem Gesetz ausgenommen.“

In **umgekehrter Reihenfolge**, also in der im Kirchturm durch die **Spielermarker** angegebene Reihenfolge von unten nach oben, können die Spieler einen optionalen Zug durchführen, in dem sie einen Arbeiter an einem der folgenden Standorte platzieren kann:

Fluss
Kirche

Handelshaus
Ofen des Feudalherrn

Der Arbeiter wird in der nächsten Runde wieder verfügbar sein. Um diese zusätzliche Aktion durchzuführen musst du **1 Pfennig bezahlen**, zusätzlich zu den Kosten, die **die gewünschte Aktion kostet**.

Sobald diese optionalen Züge ausgeführt wurden, beginnt die *Morgen-Phase*.

4. Morgen (Endphase)

Diese Phase findet **nach der Nacht statt** und markiert das Ende dieser Runde. Um es den Spielern zu erleichtern, diese Phase simultan durchzuführen, sind die unten aufgelisteten Schritte auf einer **Hilfskarte** abgebildet.

1. Erhöht die **Bußstufe der Inquisition**: Dreht den entsprechenden **Rundenmarker** um (von links nach rechts), der die aktuelle Runde anzeigt, so dass die Rückseite nach oben liegt. Bewegt dann den **Inquisitionsmarker** auf der **Bußeskala** um so viele Felder vorwärts, wie Kreuze auf dem Token vorhanden sind. Jeder Spieler, dessen Marker noch vor dem Inquisitionsmarker auf der Bußeskala befindet, erhält **1 Siegpunkt**.

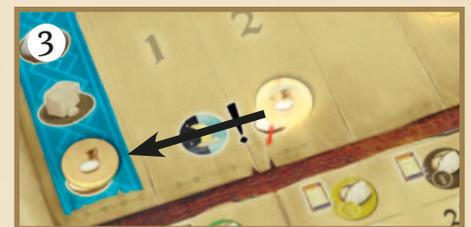


Gib jedem Spieler, der hinter der **Inquisition zurückgefallen** ist, **1 Bußmarker**.

Wenn ihr euch in der **fünften Runde** befindet, **endet das Spiel** und die Spieler müssen die Schritte durchführen, die im Abschnitt *Spielende* beschrieben sind. Ansonsten wird das Spiel mit den folgenden Schritten fortgesetzt:



2. Die Spieler sammeln **ihre Arbeiter** ein. Spieler, die einen Arbeiter im **Getreidespeicher** haben, erhalten **2 Einheiten Mehl ihrer Wahl**, oder **3 Einheiten**, wenn sie einen noch nicht benutzten Ochsen in ihrem Vorrat haben. Beachtet aber das Limit von 10 Einheiten Mehl in eurem Vorrat und legt überschüssiges Mehl ab.



3. Verschiebt alle **Milchmarker** auf 0 (**Die Milch wird sauer**).

4. Reaktiviert alle **Ochsen, Kühe** und **Karren**, die ihr in der letzten Runde benutzt habt, indem ihr sie wieder aufdeckt.

5. Platziert gegebenenfalls **Anleihen** in der Burg Katzenstein, so dass dort **wieder 2 sind**.

6. Legt alles übrige **Mehl** aus der **Mühle** zurück in den Vorrat und füllt dann die leeren Felder wieder mit zufälligen Getreidemarken aus dem Vorrat auf.



7. Entfernt alle **aktuellen Bestellungen** der Dörfer und legt die Brote zurück in den allgemeinen Vorrat.

8. Verschiebt die untere Reihe Brote (**nächste Bestellungen**) nach oben auf die freien Plätze der **aktuellen Bestellungen**.

9. Füllt dann die freien Plätze der nächsten Bestellungen mit zufälligen **Getreidemarken** (Brotseite) aus dem Vorrat auf.

10. **Ordnet die Würfel auf der Reihenfolgenplatzierung**, um die Zugreihenfolge der nächsten Runde vorzubereiten:

a) **Füllt die leeren Plätze auf der linken Seite des Kirchturms** mit den farbigen Würfeln der Spieler, die diese noch in ihrem Vorrat haben und behaltet dabei die gleiche Reihenfolge aus der aktuellen Runde ein (rechte Seite des Kirchturms).

b) **Nehmt eure Würfel von der rechten Seite** des Kirchturms und platziert sie in eurem jeweiligen Vorrat. Verschiebt dann die Würfel von der linken auf die rechte Seite.



11. Wenn **Bäckermeister** genug Erfahrung, d.h. 2 **Kontrollmarker**, gesammelt haben, können sie aufgewertet werden. Für jeden **Bäckermeister**, der aufgewertet wird, dreht die Karte auf die Expertenseite um und lege die Marker zurück in Vorrat des jeweiligen Spielers.

12. Die Spieler können wählen, ob sie ihre Bäckermeister bezahlen möchten, indem sie die Anzahl Pfennige, die auf der Karte des jeweiligen Bäckermeisters abgebildet ist, in den Vorrat zurücklegen. Jeder Bäckermeister, der nicht bezahlt wird, hört auf für den jeweiligen Spieler zu arbeiten. Platziert diese Bäckermeister auf freie Plätze in der **Bäckergilde**, so dass sie später erneut eingestellt werden können. **Ein aufgewerteter Bäckermeister bleibt auch dann aufgewertet, wenn er in die Bäckergilde zurückkehrt.**

13. Der Spieler, dessen Würfel in der Reihenfolgenplatzierung an unterster Stelle ist, platziert den Diener des **Feudalherrn** auf einer beliebigen Position des Spielfeldes, außer auf den Dörfern (siehe *Standorte*). Vergesst nicht, dass die Figur keinen Arbeitsbereich belegt.

Die Morgenphase endet und die **aktuelle Runde ist zu ende**. Eine neue Runde startet mit der nächsten **Tagesphase**.

Spielende

Diese letzte Spielphase findet statt, nachdem die Morgenphase der fünften Runde beendet wurde. Es werden die Siegpunkte gezählt, um festzustellen, wer der Gewinner ist. An dieser Stelle müssen alle Spieler ihre Anleihen bezahlen, die sie während des Spiel an sich genommen haben, indem sie **6 Pfennige** für jede Anleihe in ihrem Besitz bezahlen müssen. Danach werden die Siegpunkte gezählt:

1. Jeder Spieler beginnt mit der entsprechenden Punkteanzahl, die auf der **Siegpunkteskala** an der Position des jeweiligen Siegpunktezählers angegeben ist.

2. Zu dieser Zahl zählt ihr jeweils die Punkte für die **unterschiedlichen** Dorfbewohner, entsprechend der folgenden Tabelle:

1 Dorfbewohner → 1 Siegpunkt 
2 Dorfbewohner → 3 Siegpunkte 

3 Dorfbewohner → 6 Siegpunkte 
4 Dorfbewohner → 10 Siegpunkte 

3. Fügt jeweils 3 Siegpunkte für jedes **Brot** in eurem Vorrat hinzu.

4. Zieht jeweils 3 Siegpunkte ab für jede **Anleihe** in eurem Vorrat.

5. Fügt jeweils die Siegpunkte von euren **Ansehensmarkern** hinzu oder zieht sie ggf. ab.

6. Zieht jeweils 3 Siegpunkte für jede **Strafmarke** in eurem Vorrat ab.

Es gewinnt der Bäcker mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die höhere Stufe auf der Bußeskala erreicht hat. Wenn es immer noch ein Gleichstand gibt, gewinnt der Spieler mit mehr Geld in seinem Vorrat. Bei dem unwahrscheinlichen Fall, dass immer noch kein Gewinner festgestellt werden konnte, gibt es einen geteilten Sieg. Der oder die Gewinner werden geehrt während der Messe für St. Honoratus.

Vergiss nicht ein Foto von dir zu machen und es auf den sozialen Netzwerken zu teilen mit dem Hashtag #pandemain, damit jeder weiß, welcher Bäcker jedes Spiel gewinnt, und wir dir zu deinen Backfähigkeiten gratulieren können.

2 oder 3 Spieler

Um bei einem Spiel mit weniger Spielern das gleiche Spielgefühl zu bekommen, sind ein paar Anpassungen in den Regeln nötig. Beachte folgende Änderungen:

Anpassungen für 2 Spieler

1. Platziere nur 2 kirchliche Belohnungen auf die Stufen 5, 10 und 15 der Bußeskala.
2. Das Arbeiterlimit für den Getreidespeicher und für Dörfer ist 1.
3. Das Arbeiterlimit für die Mühle ist 3.
4. Es gibt maximal 1 Anleihe in der Burg Katzenstein.
5. Du kannst keine Strafmarke ablegen, wenn du auf der zweiten Position in der Kirche bist.

Anpassungen für 3 Spieler

1. Platziere nur 3 kirchliche Belohnungen auf die Stufen 5, 10 und 15 der Bußeskala.
2. Das Arbeiterlimit für den Getreidespeicher ist 1.
3. Das Arbeiterlimit für Dörfer ist 2.
4. Das Arbeiterlimit für die Mühle ist 3.
5. Du kannst keine Strafmarke ablegen, wenn du auf der zweiten Position in der Kirche bist.

Manche der Regeln sind auf dem Spielbrett aufgedruckt, so dass die Spieler daran erinnert werden.

Alternative Regeln

Lokaler Handel

Dieser Spielmodus erhöht die Interaktionen zwischen den Spielern, indem er ein Spieler-zu-Spieler-Austauschsystem hinzufügt:

Während der Aktionsphase am Tag können die Spieler untereinander Handel treiben, um Zutaten (Wasser, Salz, Hefe, Milch, Mehl jeder Art), Tiere (Kühe, Ochsen) und Karren zu erhalten. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er die anderen Spieler um Ressourcen bitten, im Austausch gegen Geld oder einen Arbeiter. Dabei muss er die Reihenfolge der Runde befolgen.

Wenn ihr einen Arbeiter austauscht, kann der Spieler, der ihn erhält, ihn in seinem Zug als seinen eigenen Arbeiter benutzen. Der Arbeiter zählt in allen Aspekten als die Farbe des Spielers, der ihn benutzt (z.B. müssen die Platzbegrenzungen für Arbeiter eingehalten werden und Arbeiter können nicht in ein Dorf gesetzt werden, wenn es dort bereits einen Arbeiter derselben Farbe gibt). Diese Arbeiter müssen in der Dämmerungsphase an ihre jeweiligen Besitzer zurückgegeben werden.

Keine Neuigkeiten aus Ulm

In diesem Spielmodus werden die Felder für die zukünftigen Brotbestellungen nicht benutzt.



Automa-Modus

„In der Bäcker Gilde Herzogtum Schwaben herrscht Chaos! Die Bäcker handeln blindwütig mit ihren Zutaten, kneten wie wild ihren Teig, backen ihr Brot und sabotieren sogar ihre Bäckerkollegen ohne Rücksicht, um das beste der Region herzustellen. Wirst du in der Lage sein, dich durchzusetzen und einer der besten Bäcker in Nördlingen zu werden?“

Du kannst *Pandemain: Traditionelles Bauernbrot* mit einem speziellen Kartendeck im Automa-Modus spielen. Das **Automa-Kartendeck** beinhaltet **Aktionskarten**, welche die Aktionen von echten Spielern ersetzen. Du kannst die Karten nutzen, um bis zu 3 virtuelle Spieler in einem Spiel zu kontrollieren. Diese virtuellen Spieler heißen **Sim-Bäcker**. Jeder Charakter hat eine eigene Persönlichkeit und eigene Spezialregeln.



Es gibt mehrere Spielmodi, die du mit dem **Automa-Kartendeck** spielen kannst: **Einzelspielermodus**, in welchem du *Pandemain* ganz alleine spielen kannst; **Szenariomodus**, in welchem du bestimmte Startbedingungen hast; und den **gemischte Modus**, welcher dir erlaubt, **Sim-Bäcker**, **Szenarien** und **echte Spieler** zu mischen.

Die 3 **Sim-Bäcker** werden durch die **Charakterkarten** aus dem **Automa-Kartendeck** dargestellt:

 **Rudolf**, der frommste Bäcker in ganz Nördlingen. Rudolf ist ein sehr konkurrenzfähiger Mensch und versucht immer, Spieler zu sabotieren, um das Beste aus seinen eigenen Aktionen herauszuholen. Er ist allerdings kein schlechter Mensch. Rudolf verpasst nie die Gelegenheit, seine hervorragende Beziehung zum Klerus zu nutzen. Wo immer er hingeht, wirst du ihn Gebete und Psalmen singen hören.

 **Hans**, Rudolfs Cousin. Hans ist eindeutig nicht so fromm wie sein Cousin Rudolf – er schuldet vielen Menschen viel Geld und bittet immer um Kredite. Wenn du seinen Weg kreuzt, wird er dich höchstwahrscheinlich davon überzeugen, ihm mindestens ein paar Münzen zu übergeben.

 **Helga**, die aufstrebende Adlige. Helga träumt davon, eines Tages Mitglied des Adels zu werden. Dieser Wunsch hat sie zu einer hochmütigen Person gemacht, die sich weigert, mit Menschen zu interagieren, von denen sie glaubt, dass sie einen minderwertigen Rang oder Ruf haben.

Die besonderen Eigenschaften jedes Bäckers werden weiter unten beschrieben.



Einzelspielermodus

Der **Einzelspielermodus** funktioniert ähnlich wie eine 2-Spieler-Runde, mit dem Unterschied, dass der menschliche Spieler gegen einen **Sim-Bäcker** spielt, der vom **Automa-Kartendeck** gesteuert wird. Die Orte in denen der **Sim-Bäcker** seine **Arbeiter** während des Spiels platziert, werden durch 5 **Aktionskarten** vom **Automa-Kartendeck** bestimmt. Eine Karte pro Runde.

Aufbau

Wähle einen der drei verfügbaren Charaktere für den **Sim-Bäcker**, gegen den du spielen möchtest. Wir empfehlen **Rudolf** zu wählen, wenn du noch nicht so viel Erfahrung mit dem Spiel hast. Nimm die entsprechende **Charakterkarte** aus dem **Automata-Kartendeck** und entferne die anderen **Charakterkarten** aus dem Spiel. Abhängig vom gewählten **Sim-Bäcker** ziehst du **eine zufällige Karte** von jedem der fünf entsprechenden Stapel, aufgeteilt nach ihren Nummern, wie unten in der Tabelle dargestellt. Platziere sie verdeckt als Stapel auf dem Tisch. Dieser Stapel muss 5 Karten beinhalten, die entsprechend der Runden 1 bis 5 sortiert sind.

	1.	2.	3.	4.	5.
Rudolf	1-6	7-13	7-13	14-18	14-18
Hans	19-22	23-25	26-27	28-31	28-31
Helga	32-34	35-37	35-37	38-40	38-40



Beispiel: Pablo möchte gegen Hans spielen und muss folgende Karten verwenden: Runde 1: eine Karte zwischen 19 und 22. Runde 2: eine Karte zwischen 23 und 25. Runde 3: eine Karte zwischen 26 und 27. Runde 4: eine Karte zwischen 28 und 31. Runde 5: eine Karte zwischen 28 und 31.

Nachdem der **Aktions-Kartenstapel** für den **Sim-Bäcker** erstellt wurde, ist der Aufbau identisch zu einer 2-Spieler-Runde, abgesehen von 3 Aspekten:

1. Du wählst eine Farbe für den Sim-Bäcker aber Sim-Bäcker brauchen keine Spielertafel.
2. Der Sim-Bäcker hat keinen Zutatenähler und erhält auch keine **Familienkarte**.
3. Platziere ihren **Spielermarker** im **Kirchturm** wie in ihren Verhaltensregeln angegeben (siehe: *Verhalten der Sim-Bäcker*).

Spielweise

Zu Beginn jeder **Runde** drehst du die erste Karte des **Aktions-Kartenstapels** um und verdeckst diese mit der **Charakterkarte** des Sim-Bäckers, so dass du sie nicht mehr lesen kannst.

Du spielst die **Tages-** und **Nachtphase** ganz normal, aber jedes Mal, wenn der **Sim-Bäcker** an der Reihe ist, ziehst du die Charakterkarte etwas runter, so dass die jeweils nächste Aktion auf der **Aktionskarte** zu sehen ist. Platziere einen Arbeiter des Sim-Bäckers an der Position, die in der Aktion angegeben ist oder an die Position des Dieners, wenn die Aktion dies anzeigt. Bewege die Zähler für **Siegepunkte**, **Ansehen** und **Buße** für den **Sim-Bäcker** entsprechend seiner Aktionsregeln (siehe: *Verhalten der Sim-Bäcker*).



Spiele die **Abend-** und **Morgenphase** mit den folgenden Regeln für den **Sim-Bäcker**:

- ☉ Seine **Arbeiter** kommen wieder in seinen Vorrat, wie es für alle Spieler der Fall ist.
- ☉ Ignoriere alle Regeln, die **Zutaten, Brote, Karren, Kühe** oder **Ochsen** betreffen.
- ☉ Er kann **Strafmarken** erhalten und er kann diese auch nach den normalen Regeln wieder loswerden.
- ☉ In jeder **Morgenphase** wird die aktuelle **Aktionskarte** abgelegt.
- ☉ Sobald du mit mindestens einem **Sim-Bäcker** spielst, platzierst du in der **Morgenphase** nur eine **Anleihe** in der **Burg Katzenstein**.

Das Spielende ist identisch zum normalen Spiel. Der Spieler mit den meisten **Siegpunkten** gewinnt.

 **Einen Sim-Bäcker zu schlagen ist extrem schwierig. Gebe nicht auf! Vielleicht brauchst du ein paar Spiele, um einen Gewinn zu erzielen.**

Verhalten der Sim-Bäcker

Sonderregeln für Sim-Bäcker, gelten für alle drei Charaktere:

- ☉ Ignoriere alle **Zutaten, Brot** oder **Geld** Voraussetzungen. Sim-Bäcker haben all dies unendlich.
- ☉ Ignoriere alle Voraussetzungen für **Karren, Ochsen** und **Kühe** während der Aktionsphasen. Sie haben immer einen aktivierten Ochsen, einen aktivierten Karren und eine aktivierte Kuh. Die Zähler der Sim-Bäcker für Siegpunkte, Buße und Ansehen sind zu Beginn des Spiels auf den gleichen Positionen, wie der, der echten Spieler.
- ☉ Wenn ein Sim-Bäcker den **Ofen des Feudalherrn** besucht, ist seine Aktion darauf limitiert, die Steuer zu erhöhen.
- ☉ Wenn ein Sim-Bäcker die **Mühle** besucht, wird die Reihe mit dem meisten **Mehl** in den Beutel zurückgelegt.
- ☉ Wenn ein Sim-Bäcker die **Burg Katzenstein** besucht, wird eine **Anleihe** entfernt.
- ☉ Wenn ein Sim-Bäcker die **Bäckergilde** besucht, entferne einen zufälligen **Bäckermeister** aus der Gilde.
- ☉ Wenn ein Sim-Bäcker den **Markt** besucht, erhält er keine Zutaten, aber er besetzt einen freien Platz. Die Arbeiter von Sim-Bäcker werden auf dem Markt immer auf den ersten freien Platz von links (von oben nach unten) platziert, allerdings von dort beginnend, wo ein menschlicher Spieler seinen Arbeiter positionieren könnte. Mit anderen Worten heißt das, wenn kein menschlicher Spieler einen **Ochsen** hat, aber mindestens einer einen **Karren** hat, wird der Arbeiter des Sim-Bäckers auf die zweite Position von links gestellt.
- ☉ Wenn ein Sim-Bäcker die **Kirche** besucht, platziere seinen Spielermarker entsprechend auf den ersten freien Platz im Kirchturm und entferne dann ggf. eine Strafmarke des Sim-Bäckers. Dann wird auf der **Bußeskala** der Zähler des Sim-Bäckers so viele Felder vor bewegt, wie Kreuze auf der Spende der zweiten Stufe abgebildet sind. Entferne den Spendenmarker und ersetze ihn durch einen neuen **Spendenmarker** der Stufe 2 aus dem Vorrat. Dann erhält der Sim-Bäcker einen weiteren Punkt auf der **Bußeskala**, als ob er eine Spende von 2 Pfennigen gemacht hätte. Wenn sein Zähler auf der Bußeskala die Position 5, 10 oder 15 erreicht oder überschreitet, entferne jeweils die oberste Kirchen-Belohnung vom Stapel. Der Sim-Bäcker erhält außerdem jedes mal **2 Siegpunkte**, wenn der Zähler auf der Bußeskala die Position 3, 6, 9, 12 oder 15 erreicht oder überschreitet, und er erhält seinen **fünften Arbeiter**, wenn der Zähler die Position 8 erreicht oder überschreitet.
- ☉ Wenn ein Sim-Bäcker ein **Dorf** besucht, verkauft er **1 Brot** und zwar das Brot, das ihm zu dem **Zeitpunkt** am meisten Punkte bringt. Er erhält die entsprechende Anzahl Siegpunkte, als ob er das Brot in der gleichen Runde erst gebacken hätte. Außerdem wird der Ansehensmarker verschoben, als ob er Brot von **hochwertiger Qualität** verkauft hätte und er erhält einen **Dorfbewohner** aus dem Dorf.
- ☉ Wenn ein Sim-Bäcker das **Handelshaus**, den **Fluss**, den **Bauernhof** oder den **Getreidespeicher** besuchen möchte, **passiert nichts**.
- ☉ Jeder **Dorfbewohner** den der Sim-Bäcker erhält, bringt ihm bei Spielende Punkte, aber ansonsten werden die Effekte des Dorfbewohners für das Spiel ignoriert.
- ☉ Sim-Bäcker können Arbeiter in **Augsburg** positionieren, ohne erst **Stufe 5** auf der **Bußeskala** erreicht zu haben.
- ☉ Wenn ein Sim-Bäcker einen **Ort** besucht, an dem der Diener des **Feudalherrn** steht, wird die entsprechende Aktion ausgeführt und dann eine zufällige Getreidemarke aus dem Beutel gezogen. Diese Marke gibt die Sorte des Brotes wieder, die der Sim-Bäcker jetzt verkauft und er erhält die entsprechende Belohnung dafür. Sim-Bäcker erhalten keine **Belohnungen vom Feudalherrn**.
- ☉ Wenn die **Aktionskarte** des Sim-Bäckers anzeigt, dass eine Aktion ausgeführt werden soll, aber der Sim-Bäcker keinen Arbeiter mehr übrig hat, wird die Aktion **ignoriert** und nicht durchgeführt.
- ☉ **Sim-Bäcker interagieren nicht miteinander**. In anderen Worten heißt das, Rudolf kann einen Ort besuchen, an dem Hans bereits Arbeiter hat, ohne ihn mit Geld oder Siegpunkten zu bezahlen.

Sonderregeln für **Rudolf**:

- ☉ Rudolf beginnt in der ersten Runde immer den ersten Zug.
- ☉ Wohin er auch geht, singt Rudolf Psalmen und kommentiert Passagen aus der Bibel. Er lässt sich nur von anderen Bäckern begleiten, wenn sie diesem Beispiel folgen. Spieltechnisch bedeutet dies, dass du Orte, an denen sich ein oder mehr Arbeiter von Rudolf bereites befinden, nur besuchen kannst, wenn **deine Buße nicht mehr als 1 Punkt unter der von Rudolf liegt**. Ignoriere diese Voraussetzung aber beim **Ofen**, beim **Markt**, bei der **Mühle** und bei der **Kirche**.
- ☉ Wenn er einen Arbeiter übrig hat, nachdem alle Aktionen der **Aktionskarte** durchgeführt wurden, sendet er diesen Arbeiter, um eine Spende an die **Kirche** zu machen, was seine Buße um einen Punkt erhöht.
- ☉ Immer wenn Rudolf den Diener des **Feudalherrn** bewegt, platziert er ihn auf der **Mühle**.



Sonderregeln für **Hans**:

- ☉ Hans ist in der ersten Runde immer als zweites an der Reihe.
- ☉ Hans ist stark verschuldet und überredet ständig Leute dazu ihm Geld zu leihen. Spieltechnisch bedeutet das, dass du jedes Mal, wenn du einen Arbeiter an einem Ort platziert, an dem Hans bereits einen oder mehr Arbeiter hat, musst du ihm **1 Pfennig** bezahlen oder er bekommt automatisch **einen Siegpunkt**. Ignoriere diese Regeln beim **Ofen**, beim **Markt**, bei der **Mühle** und bei der **Kirche**.
- ☉ Wenn Hans einen Arbeiter übrig hat, nachdem alle Aktionen der Aktionskarte durchgeführt wurden, sendet er diesen Arbeiter, um eine Spende an die **Kirche** zu machen, was seine Buße um einen Punkt erhöht.
- ☉ Immer wenn Rudolf den Diener des **Feudalherrn** bewegt, platziert er ihn auf dem **Markt**.



Sonderregeln für **Helga**:

- ☉ Helga ist in der ersten Runde immer als letztes an der Reihe.
- ☉ Helga hält sich für eine Adlige und wird nicht mit dir reden, wenn sie dich für unwürdig hält. Spieltechnisch bedeutet das, dass du Orte, an denen Helga bereits einen oder mehr Arbeiter hat, nur besuchen kannst, wenn du **nicht mehr als 3 Siegpunkte weniger als sie hast**. Ignoriere diese Voraussetzung beim **Ofen**, beim **Markt**, bei der **Mühle** und bei der **Kirche**.
- ☉ Wenn Helga einen Ort besucht, an dem der Diener des **Feudalherrn** steht, erhält sie sofort 2 Siegpunkte zusätzlich zu den Punkten, die sie für das Verkaufen von Brot an den Diener bekommt.
- ☉ Wenn Helga einen Arbeiter übrig hat, nachdem alle Aktionen der **Aktionskarte** durchgeführt wurden, sendet sie diesen Arbeiter an den Ort, an dem der Diener des **Feudalherrn** gerade steht und verkauft ihm Brot, wie oben beschrieben.
- ☉ Immer wenn Helga dem Diener des **Feudalherrn** Brot verkauft, platziert sie ihn auf die **Burg Katzenstein**.



Szenarien

Szenarien verändern das Spiel auf **besondere Weise**. Es kann andere Ziele geben und es gibt Sonderregeln die verschiedene Situationen simulieren. Szenarien haben eine höhere Schwierigkeitsstufe als der normale Einzelspielermodus und sind daher eine besondere Herausforderung.

Szenario 1: „Hungersnot in Ulm“

Ein breites Lächeln breitete sich auf Rudolfs Gesicht aus, als er mit seinem Esel die Brücke überquerte. Es wird wohl noch ein paar Tage dauern, bis die anderen Bäcker aus Nördlingen herausfinden, dass eine Rattenplage alle Getreidevorräte in Ulm gefressen hat und dass die Menschen dort viele Pfennige für Brot aus anderen Städten bezahlen werden. Er plante, diese privilegierten Informationen voll auszunutzen...

Der **Sim-Bäcker** in diesem Szenario ist **Rudolf** und sein **Aktionskartenstapel** besteht aus folgenden Karten:

1. Karte im Deck: **Karte 3**
2. Karte im Deck: **Karte 9**
3. Karte im Deck: **Eine zufällige Karte von Karte 7, 10 und 13.**
4. Karte im Deck: **Eine zufällige Karte von Karte 16 und 17.**
5. Karte im Deck: **Karte 18**



Sonderregeln

☉ Jedes in **Ulm** verkaufte Brot bringt dem Verkäufer **2 zusätzlichen Pfennige** und **2 zusätzliche Siegpunkte**.

Änderungen beim Zusammenzählen der Siegpunkte

Bei einem Gleichstand bei den Siegpunkten, gewinnt der Spieler, der als letztes Brot in **Ulm** verkauft hat - die hungrigen Stadtbewohner sind sehr dankbar.

Szenario 2: „Priesterleben“

In Nördlingen wird gemunkelt, dass sie im Bistum Augsburg nach einem neuen Lieferanten für sakramentales Brot suchen. Ein solcher prestigeträchtige Vertrag wäre ein großer Schub für ein kleines Unternehmen. Viele Bäcker versuchen, die Gunst der Kirche zu gewinnen, ohne es zu offensichtlich zu machen - man möchte der Konkurrenz ja keine Ideen geben.

Der **Sim-Bäcker** in diesem Szenario ist **Rudolf** und sein **Aktionskartenstapel** besteht aus folgenden Karten:

1. Karte im Deck: **Karte 5**
2. Karte im Deck: **Karte 8**
3. Karte im Deck: **Karte 13**
4. Karte im Deck: **Eine zufällige Karte von Karte 16 und 17.**
5. Karte im Deck: **Karte 15**



Sonderregeln

- ☉ Statt wie üblich die **Stufe 5** der **Bußeskala** zu erreichen, musst du nun **Stufe 7** erreichen, um Brot in **Augsburg** verkaufen zu können.
- ☉ Immer wenn Rudolf Brot an den Diener des **Feudalherrn** verkauft, platziert er diesen danach im **Handelshaus**.

Änderungen beim Zusammenzählen der Siegpunkte

1. **Strafmarken** ziehen dir am Ende 4 statt 3 Siegespunkte ab.
2. Teile die **Siegpunkte** durch 3 und runde dabei ab.
3. Jeder Spieler erhält so viele **Siegpunkte** wie die Stufe, die sie auf der **Bußeskala** erreicht haben.
4. Das Ergebnis ist der finale **Endstand** an **Siegpunkten**.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der als letztes Brot in **Augsburg** verkauft hat - das Gedächtnis des Bischofs ist nicht mehr das Beste.

Szenario 3: „Seid begrüßt Herr Baron!“

Freiherr Tannhäuser hat kürzlich große Landstriche am Stadtrand von Nördlingen geerbt und ist der neue Herr der Burg. Man sagt, er hat einen exquisiten Geschmack. Helga hat dies durch den Priester erfahren und beschließt, die Erste zu sein, die ihm ihren Respekt zollt zusammen mit ein oder zwei weiteren Gästen. Wer weiß, vielleicht hat der Baron einen heiratswürdigen Neffen? Der Sim-Bäcker in diesem Szenario ist.

Helga und ihr **Aktionskartenstapel** besteht aus folgenden Karten:

1.Karte im Deck: Karte 34
2.Karte im Deck: Eine zufällige Karte von Karte 35 und 37 .
3.Karte im Deck: Karte 36
4.Karte im Deck: Karte 38
5.Karte im Deck: Eine zufällige Karte von Karte 39 und 40 .



Sonderregeln

- ☉ Freiherr Tannhäuser ist der Feudalherr in diesem Szenario. Jedes Mal, wenn Brot an den Diener des Barons verkauft wird, bekommt der Verkäufer **einen zusätzlichen Siegpunkt** oder **2 Siegpunkte**, wenn es sich um **Weizenbrot** handelt.
- ☉ Der Diener kann nur den **Bauernhof**, den **Getreidespeicher** und die **Burg Katzenstein** besuchen.
- ☉ Während der **Nachtphase** kann der **Ofen** nicht benutzt werden.

Änderungen beim Zusammenzählen der Siegpunkte

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der ein höheres Ansehen für das Backen von Weizenbrot hat - Er ist der Liebling vom Baron.

Gemischter Modus

Wenn ihr beim Backen etwas abenteuerlustig sein möchtet, könnt ihr bei euren 2- oder 3-Spieler-Runden einen **Sim-Bäcker** hinzufügen. Die zu befolgenden Regeln sind die gleichen wie im **Solo-Modus**. Du kannst sogar die verschiedenen **Szenarien** mit 2 oder mehr Spielern mit oder ohne **Sim-Baker** spielen.

Wenn ihr sehr mutig seid, könnt ihr auch einen zweiten (oder sogar einen dritten) **Sim-Bäcker** hinzufügen und dabei die folgenden Punkte beachten:

- ☉ Erstelle einen zweiten (oder dritten) **Aktionskartenstapel**, anhand der zuvor beschriebenen Regeln.
- ☉ In der ersten Runde hältst du die Reihenfolge ein, wie für die einzelnen **Sim-Bäcker** beschrieben.
- ☉ Halte die Voraussetzungen und Limitierungen für menschliche Spieler ein, die Standorte besuchen wollen, die bereits von **Sim-Bäckern** belegt sind.

Du kannst *Pandemain* in beliebiger Kombination aus menschlichen Spielern und **Sim-Bäckern** spielen. **Szenarien** sollten aber nur mit einem **Sim-Bäcker** gespielt werden. Behalte im Kopf, dass die Schwierigkeitsstufe erheblich ansteigt, wenn du gegen mehr als nur einen **Sim-Bäcker** antrittst.

Wenn du nachts wirklich nicht schlafen kannst, empfehlen wir dir, einige unserer Brettspiel-Therapien auszuprobieren: Setze dich und genieße ein Spiel zwischen **Hans**, **Rudolf** und **Helga**, ohne dass menschliche Spieler involviert sind.



Anhang

Skalen und Zähler

Die Skalen auf dem Spielbrett dienen zum Zählen von Runden, Siegpunkten, Ansehen, Buße und den Zutaten, sowie die Anzahl der Brote und ihre Haltbarkeit. Die Zähler oder Marker markieren die Position des jeweiligen Wertes.

Familienkarten

 Erhalte die angegebene Menge Wasser	 Erhalte die angegebene Menge Salz
 Erhalte die angegebene Menge Hefe	 Erhalte die angegebene Menge Milch
 Erhalte die angegebene Menge Roggenmehl	 Erhalte die angegebene Menge Dinkelmehl
 Erhalte die angegebene Menge Hafermehl	 Erhalte die angegebene Menge Weizenmehl
 Erhalte den angegebenen Betrag	 Erhalte einen Karren aus dem Vorrat
 Erhöhe deine Bußstufe um 1	



Bäckermeister

Bäckermeister erlauben es dir, bestimmte Brotsorten herzustellen (Dinkel, Hafer und Weizen), aber sie geben dir auch bestimmte Boni. Die Art des Brotes und die Boni stehen im unteren Bereich auf der Karte.



1. Dinkel. +1 Salz, wenn du den Markt besuchst. *Aufgewertet:* Dinkel + Hafer. +1 Salz und +1 Hefe, wenn du den Markt besuchst.

2. Dinkel. +1 Hefe, wenn du den Markt benutzt. *Aufgewertet:* Dinkel + Hafer. +1 Salz und 1 Hefe, wenn du den Markt besuchst.

3. Dinkel. +1 Pfennig, wenn du Dinkelbrot verkaufst. *Aufgewertet:* Dinkel + Weizen. +2 Pfennig, wenn du Dinkelbrot verkaufst.



4. Hafer. +1 Pfennig, wenn du Dinkelbrot verkaufst. *Aufgewertet:* Hafer + Weizen. +2 Pfennig, wenn du Haferbrot verkaufst.

5. Hafer. +1 Siegpunkt, wenn du Haferbrot verkaufst. *Aufgewertet:* Hafer + Weizen. +1 Siegpunkt, wenn du Haferbrot verkaufst.

6. Hafer. +1 Siegpunkt, wenn du Haferbrot verkaufst. *Aufgewertet:* Hafer + Dinkel. +1 Siegpunkt, wenn du Haferbrot verkaufst.



7. Dinkel. +1 Siegpunkt, wenn du Dinkelbrot verkaufst. *Aufgewertet:* Dinkel + Weizen. +1 Siegpunkt, wenn du Dinkelbrot verkaufst.

8. Dinkel. +1 Siegpunkt, wenn du Dinkelbrot verkaufst. *Aufgewertet:* Dinkel + Hafer. +1 Siegpunkt, wenn du Dinkelbrot verkaufst.

9. Hafer. Du brauchst 1 Milch weniger, wenn du Weizenbrot herstellen willst. *Aufgewertet:* Hafer + Weizen. Du brauchst 1 Milch weniger, wenn du Weizenbrot herstellen willst.



10. Dinkel. +1 Wasser, wenn du den Markt benutzt. *Aufgewertet:* Dinkel + Hafer. +1 Wasser und +1 Salz, wenn du den Markt benutzt.

Belohnungen des Feudalherrn



1. Erhalte 2 Salz und 2 Hefe.



2. Erhalte 2 Punkte auf der Bußeskala.



3. Erhalte 3 Siegpunkte.



4. Nimm dir 2 Mehl deiner Wahl vom Vorrat.



5. Erhalte 1 Karren.



6. Erhalte 1 Kuh.



7. Erhalte 1 Ochsen.



8. Lege 1 Strafmarke ab.

Spenden



1. 3 Pfennig erhöhen deine Buße um 2.



2. 1 Roggenmehl erhöht deine Buße um 1.



3. 1 Hafermehl erhöht deine Buße um 1.



4. 1 Dinkelmehl erhöht deine Buße um 1.



5. 1 Weizenmehl erhöht deine Buße um 2.



6. 2 beliebige Mehle erhöhen deine Buße um 2.



7. 1 Kuh erhöht deine Buße um 2.



8. 1 Ochse erhöht deine Buße um 2.



9. 1 Karren erhöht deine Buße um 2.



10. 1 Salz und 1 Hefe erhöht deine Buße um 1.



11. 2 Salz erhöht deine Buße um 1.



12. 2 Hefe erhöht deine Buße um 1.



13. 1 beliebiges Mehl erhöht deine Buße um 1.



14. 1 Milch erhöht deine Buße um 1.



15. 2 Milch erhöht deine Buße um 2.

Kirchliche Belohnungen



1. Reaktiviere einen Ochsen, eine Kuh oder einen Karren, den du in dieser Runde bereits benutzt hast.



2. Erhalte sofort 3 Siegpunkte.



3. Erhalte 2 Mehle deiner Wahl vom allgemeinen Vorrat.



4. Erhalte 1 Mehl deiner Wahl vom allgemeinen Vorrat.



5. Erhalte 2 Salz, 1 Wasser und 1 Hefe.



6. Erhalte 1 Karren.



7. Erhalte 1 Ochsen.



8. Erhalte 1 Kuh.



9. Erhalte 1 Bäckermeister deiner Wahl von der Bäcker Gilde.



10. Werte kostenlos 1 deiner eingestellten Bäckermeister auf.



11. Erhalte die Belohnungen 1 aufgedeckten Feudalherren-Belohnung und drehe den Marker um.



12. Lege 1 Strafmarke ab.

Dorfbewohner

Die Dorfbewohner verbessern die Aktionen deiner Arbeiter, wenn sie bestimmte Standorte besuchen:



1. Erhalte 1 Siegpunkt, jedes Mal wenn du die Kirche besuchst.



2. Erhöhe deine Buße um 1, jedes Mal wenn du Burg Katzenstein besuchst.



3. Erhalte 1 Pfennig, jedes Mal wenn du Burg Katzenstein besuchst.



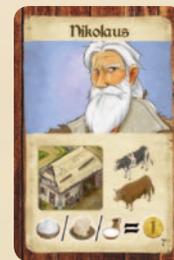
4. Erhalte 1 Mehl deiner Wahl, jedes Mal wenn du die Mühle besuchst.



5. Du kannst bis zu 2 Tauschaktionen im Handelshaus durchführen. Dies geht nur, wenn dein Arbeiter sich nicht beeilt (siehe Seite 18).



6. Erhalte zusätzlich 1 Wasser, Salz oder Hefe, jedes Mal wenn du den Markt besuchst.



7. Du kannst Kühe und Ochsen mit Salz, Hefe und Milch kaufen. Jede Zutat ist dazu 1 Pfennig wert.