



Friedemann Friese

Fürstenfeld



Friedemann Eriese

Fürstenfeld

Ein Spiel für 2-5 fürstliche Spieler ab 12 Jahren

Spielmaterial

1. 140 Baukarten (5 Sätze mit je 28 Karten pro Spieler)
2. 5 Übersichtskarten
3. 7 Bedarfskarten für die Brauereien
4. 6 Palastpreiskarten
5. Ablageplan mit:
 - a. 5 Brauereien mit Ablagefeldern für die Bedarfskarten
 - b. 1 Reihenfolgeübersicht (mit 2 getrennten Einkommensskalen)
 - c. Ablagefeld für die Palastpreiskarten
 - d. 5 Ablagefelder für die Rohstoffe und Münzen
6. 75 Rohstoffe (je 25 Hopfen , Gerste  und Quellwasser )
7. 5 Spielpläne »Fürstenfeld« (je einer pro Spieler, mit jeweils 6 Bauplätzen)
8. 60 Münzen (35 graue Einer und 25 gelbe Fünfer)
9. 5 Palastpreismarker (naturfarben)
10. 5 Reihenfolgemarken (in den Spielerfarben grün, rot, blau, lila und orange)
11. dieses Regelheft



Spielthema

Die Spieler besitzen als adlige Großbauern jeweils ein eigenes Fürstenfeld und produzieren darauf Hopfen, Gerste und Quellwasser. Die Rohstoffe verkaufen sie jede Runde an verschiedene Brauereien, die einen unterschiedlichen Bedarf an den 3 Rohstoffsorten haben. Im Verlauf des Spiels werden die Spieler auf diese Weise immer reicher und können ihren Plan verwirklichen, einen eigenen Palast zu bauen. Sie wollen nicht mehr von der Landwirtschaft abhängig sein, sondern als stolze Fürsten von den Steuern ihrer Untertanen leben. Da jeder Spieler auf seinem Fürstenfeld nur begrenzt Platz hat, blockiert jedes Teil des Palasts einen Teil des jeweiligen Fürstenfeldes. So müssen die Spieler rechtzeitig genug Geld verdienen, um den eigenen Palast vor den anderen Konkurrenten fertig stellen zu können. Wem dies gelingt, gewinnt das Spiel auf dem Fürstenfeld.

Vorwort des Autors

Von der Struktur her ist Fürstenfeld ein sehr einfaches Spiel: Sie ernten Rohstoffe, verkaufen diese und bauen anschließend verschiedene Gebäude und Felder. Das Besondere dabei ist der dauernde Zwang, bereits gebaute Gebäude überbauen zu müssen. Gegen Ende des Spiels werden Sie sogar die eigene Landwirtschaft komplett aufgeben, um den eigenen Palast zu errichten. Der Reiz des Spiels besteht darin, dies genau zum richtigen Zeitpunkt zu schaffen. Sie spielen Ihren eigenen Kartenstapel normalerweise etwa anderthalb mal durch und schieben dabei nicht benötigte Karten immer wieder unter den Kartenstapel. Wer dies beim ersten Durchspielen des Stapels bewusst macht und sich die Karten gut merkt, kann das Spiel zu seinen Gunsten beeinflussen. Es gewinnt dann derjenige unter Ihnen, der bis dahin am geschicktesten mit den sich verändernden Preisen der Brauereien gespielt hat.

Ich hoffe, Sie haben viel Freude an dieser Herausforderung.



Friedemann Eriese





Das Grundspiel

Das Grundspiel bietet den Spielern die Möglichkeit, die zentralen Mechanismen von Fürstenfeld kennen zu lernen. Der Aufbau der eigenen Landwirtschaft und der anschließende bewusste Niedergang der Produktion durch den Bau des eigenen Palasts sind eine Herausforderung und bieten viele interessante Partien.

Spielvorbereitung

1. Jeder Spieler erhält 1 Fürstenfeld, 2 Münzen (zwei graue Münzen im Gesamtwert von 2), sowie einen Reihenfolgemarkier und einen Satz mit 26 Karten in einer der Spielerfarben (rot, blau, grün, lila oder orange). Im Grundspiel werden die Karten »Reiseführer« und »Lumpensammler« nicht benötigt (siehe Übersicht auf der letzten Seite der Spielregel). Jeder Spieler mischt seine 26 Karten und legt sie als verdeckten Nachzugstapel neben sein Fürstenfeld. Anschließend zieht jeder Spieler die 3 obersten Karten und nimmt sie auf die Hand.
2. Der Ablageplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte gelegt. Die Münzen und Rohstoffe kommen nach Sorten getrennt auf die entsprechenden Ablagefelder. Sollte das vorhandene Material einmal nicht ausreichen, verwenden Sie bitte vorübergehend andere Marker als Ersatz.
3. Die 7 Bedarfskarten werden verdeckt gemischt. Anschließend werden so viele Bedarfskarten gezogen, wie Spieler mitspielen und von links nach rechts auf die Bedarfsfelder der Brauereien platziert. (Die bei weniger als fünf Spielern nicht verwendeten Brauereien bleiben geschlossen und spielen nicht mit.) Auf jede der gewählten Brauereien wird jeweils ein Rohstoff Hopfen , Gerste  und Quellwasser  auf die markierten Felder mit der 1 gelegt (die Startpreise der drei Rohstoffsorten).
4. Die Reihenfolgemarkier der Spieler werden genommen und gemischt. Anschließend werden sie als Stapel auf der Reihenfolgeübersicht auf das Feld 0 der linken Einkommenskala gelegt. Startspieler wird der Spieler mit dem obersten Reihenfolgemarkier.
5. Die 6 Palastpreiskarten werden nach Wert sortiert als Stapel auf dem Ablageplan bereit gelegt, so dass die 18 ganz unten und die 8 oben im Stapel liegt. Es werden so viele Palastpreismarker neben diesen Stapel gelegt, wie Spieler mitspielen.



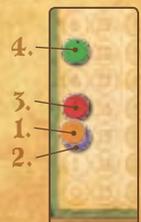
Spielablauf

Fürstenfeld wird über mehrere Spielrunden gespielt. Eine Spielrunde besteht aus den folgenden 6 Phasen:

1. Karten ziehen (die ersten beiden Phasen führen alle Spieler gleichzeitig durch)
2. Rohstoffe ernten
3. Rohstoffe verkaufen
4. Karten bauen (in Spielerreihenfolge führt jeder Spieler alle drei Phasen direkt nacheinander durch)
5. Karten ablegen
6. Marktpreise anpassen (die Spieler aktualisieren gemeinsam die Preise der Märkte)

Spielerreihenfolge

Die Spielerreihenfolge innerhalb einer Spielrunde wird wie folgt bestimmt. Der Spieler mit dem Reihenfolgemarkier auf dem niedrigsten Feld auf der aktuellen Einkommenskala ist der Startspieler, gefolgt vom Spieler mit dem zweitniedrigsten Einkommen, etc. Bei Gleichstand ist der Spieler mit dem obersten Reihenfolgemarkier auf dem gleichen Feld zuerst an der Reihe.





Phase 1. Karten ziehen (alle Spieler ziehen ihre Karten nach)

Jeder Spieler zieht 3 Karten vom eigenen Nachzugstapel und hat nun 4 Karten auf der Hand.

Ausnahme: In der ersten Spielrunde hat jeder Spieler nun 6 Karten auf der Hand.

Hinweis: Hat ein Spieler während des Spiels bereits ein Laboratorium gebaut, kann er in Phase 1 auch mehr als 3 Karten ziehen (Die Laboratorien sind 2 der 26 Karten).

Phase 2. Rohstoffe ernten (alle Spieler ernten ihre angebauten Rohstoffe)

Jeder Spieler erhält alle Rohstoffe seiner auf dem eigenen Fürstenfeld gebauten Produktionsfelder (auch für die drei direkt auf dem Fürstenfeld gedruckten Produktionsfelder). Die Spieler nehmen sich die Rohstoffe aus dem Vorrat und legen sie zur besseren Übersicht auf die Symbole der jeweiligen Produktionsfelder.



Beispiel: Zu Beginn des Spiels erhalten die Spieler je einen Rohstoff Hopfen, Gerste und Quellwasser. Diese Produktionsfelder sind auf dem Fürstenfeld fest aufgedruckt.

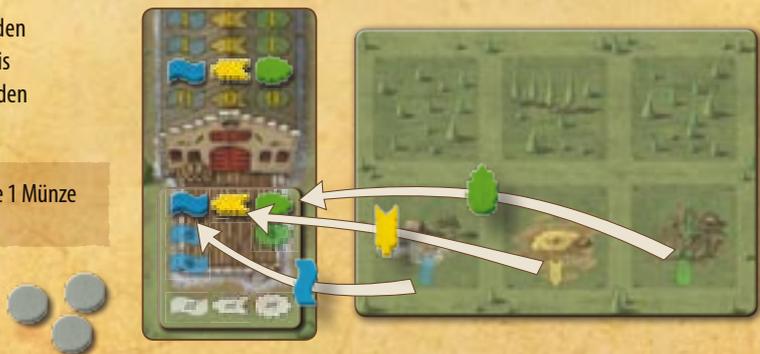
Phase 3. Rohstoffe verkaufen (in Spielerreihenfolge verkaufen die Spieler ihre Rohstoffe und bekommen zusätzliches Geld für bereits gebaute Banken)

Der Spieler verkauft alle Rohstoffe, die er verkaufen möchte, an **eine** Brauerei und bekommt dafür je Sorte den aktuellen Preis für **jeden** Rohstoff in Münzen ausgezahlt. Hat der Spieler während des Spiels bereits eine Bank gebaut, erhält er jetzt zusätzliches Einkommen (die Banken sind 2 der 26 Karten).

Brauereien: Der Bedarf jeder Brauerei an den drei verschiedenen Rohstoffen wird durch die unter der Preisskala platzierten Bedarfskarten angezeigt. Die Spieler können den Brauereien in jeder Spielrunde beliebig viele Rohstoffe verkaufen, auch wenn der eigentliche Bedarf bereits gedeckt ist. Wenn über Bedarf geliefert wurde, sinkt der Preis pro Rohstoff aber sofort, wie im Folgenden erklärt wird. Werden von allen Spielern gemeinsam weniger Rohstoffe an die Brauerei verkauft, als Bedarf dafür vorhanden ist, wird der Preis in Phase 6 der Runde steigen.

Der Spieler legt seine verkauften Rohstoffe auf die farblich passenden Bedarfsfelder der gewählten Brauerei. Diese Rohstoffe bleiben dort bis zur Phase 6 liegen. Der Spieler erhält für jeden verkauften Rohstoff den aktuellen Preis in Münzen ausgezahlt.

Beispiel: In der ersten Spielrunde erhält der Spieler 3 Münzen, je 1 Münze für den Verkauf seiner drei Rohstoffe.



Sobald alle Bedarfsfelder einer Rohstoffsorte in der Brauerei belegt sind, werden die überzähligen Rohstoffe vorübergehend unterhalb der Bedarfsfelder abgelegt. Nachdem der Spieler für alle verkauften Rohstoffe den aktuellen Preis erhalten hat, schiebt er für jeden überzähligen Rohstoff den Preismarker der entsprechenden Sorte **sofort** ein Feld nach unten und legt diese Rohstoffe zurück in den Vorrat. Der Preis pro Rohstoff ist für den folgenden Spieler also eventuell niedriger, minimal beträgt er 0 Münzen.

Beispiel: Der Spieler verkauft 4 Rohstoffe Quellwasser an die Brauerei und erhält dafür 4 Münzen. Zwei Rohstoffe legt er auf die beiden leeren Bedarfsfelder, die beiden überzähligen kommen direkt zurück in den Vorrat. Der Spieler schiebt den Preismarker für Quellwasser sofort zwei Felder nach unten.

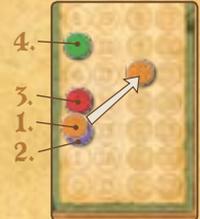




Wenn der Preismarker für eine Rohstoffsorte auf dem Feld »0« liegt, nimmt die Brauerei keine Rohstoffe dieser Sorte mehr an, unabhängig davon, ob auf der Bedarfskarte noch leere Felder vorhanden sind. Dies gilt solange, bis sich der Preis in Phase 6 wieder erholt und mindestens 1 Münze pro Rohstoff beträgt.



Abschließend nimmt der Spieler seinen Reihenfolgemarkers von der aktuellen Einkommensskala herunter (in der ersten Spielrunde ist dies die linke Skala) und legt ihn auf der anderen Einkommensskala auf das Feld entsprechend der gerade erhaltenen Münzen (in der ersten Spielrunde ist dies die rechte Skala). Der Spieler addiert dafür die erhaltenen Münzen von den verkauften Rohstoffen und den gebauten Banken. Hat ein anderer Spieler in der laufenden Spielrunde bereits das gleiche Einkommen erhalten, legt der Spieler seinen Reihenfolgemarkers auf den anderen Marker (er ist dadurch in der kommenden Runde eher an der Reihe).



Hinweis: Ein Spieler kann freiwillig auf den Verkauf einiger Rohstoffe verzichten und diese am Ende der Spielrunde verfallen lassen, um durch das geringere Einkommen z.B. eine bessere Position in der Spielerreihenfolge zu erhalten.

Phase 4. Karten bauen (in Spielerreihenfolge bauen die Spieler ihre neuen Karten)

Nun kann der Spieler bis zu 2 Karten aus seiner Hand auf seinem Fürstenfeld bauen.

Jedes Fürstenfeld besteht aus 6 Bauplätzen. Anfangs besitzt jeder Spieler bereits drei Produktionsfelder (je eines für Hopfen , Gerste  und Quellwasser , die direkt auf dem Fürstenfeld gedruckt sind.

Der Preis einer Karte steht in der linken oberen Ecke. Wenn der Spieler eine Karte bauen möchte, zahlt er die entsprechende Anzahl an Münzen und legt sie in den Vorrat zurück. Alle Karten können vom Spieler frei auf jeden der 6 Bauplätze gelegt und ggf. andere Karten (oder sogar die fest aufgedruckten Produktionsfelder) dabei überbaut werden. Nur die sichtbaren Karten auf jedem der 6 Bauplätze sind aktiv und können gegebenenfalls sofort nach dem Bau noch in derselben Spielrunde genutzt werden. Überbaute Karten sind aus dem Spiel. Die Bedeutung der einzelnen Karten können Sie auf der letzten Seite im Anhang »Die Karten« nachlesen.

Preis

Aktion

Bild

Name



Die für den Sieg wichtigen Palastkarten dürfen genau wie die anderen Karten auf jeden der 6 Bauplätze gebaut werden. Einmal gebaut, dürfen sie aber nicht mehr überbaut werden und blockieren somit die gewählten Bauplätze bis zum Ende des Spiels.

Der Preis für die Palastkarten liegt zu Spielbeginn gemäß der obersten Palastpreiskarte bei 8 Münzen. Der Preis steigt jedes Mal um 2 Münzen, wenn insgesamt eine Anzahl an Palastkarten gebaut wurde, die der Anzahl an Spielern entspricht. Für einen besseren Überblick legt man für jede gebaute Palastkarte eines beliebigen Spielers einen der bereitliegenden Palastpreismarker auf die oberste Palastpreiskarte. Wenn entsprechend der Spielerzahl der letzte Marker auf die Palastpreiskarte gelegt wird, kommt diese Karte aus dem Spiel und die Marker werden wieder neben dem Nachzugstapel bereitgelegt. Der Bau der nächsten Palastkarte kostet nun sofort 2 zusätzliche Münzen.



Beispiel: Wird bei 3 Spielern der dritte Palastmarker auf die aktuelle Palastpreiskarte gelegt, legt man diese Karte zurück in die Schachtel und die Marker wieder neben den Stapel der Palastpreiskarten, so dass der Preis für die Palastkarten sofort um 2 Münzen steigt.

Phase 5. Karten ablegen (alle Spieler müssen Karten ablegen)

Der Spieler muss alle Handkarten **bis auf eine** verdeckt unter seinen Nachzugstapel legen. Er kann die Reihenfolge der abgelegten Karten dabei selber frei wählen. Falls ein Spieler nun noch Rohstoffe auf seinen Produktionsfeldern liegen hat, verfallen diese und kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Hinweis: Hat ein Spieler während des Spiels bereits ein Rathaus auf seinem Fürstenfeld gebaut, kann er in Phase 5 auch mehr als 1 Karte behalten (Die Rathäuser sind 2 der 26 Karten).





Phase 6. Marktpreise anpassen (Die Spieler aktualisieren gemeinsam die Preise in den Brauereien)

Nachdem alle Spieler mit den Phasen 3 bis 5 an die Reihe gekommen sind, passen sie gemeinsam die Marktpreise der einzelnen Rohstoffe in den Brauereien an. In jeder Brauerei steigen die Preise für jedes leere Bedarfsfeld (zur Erinnerung sind auf den leeren Bedarfsfeldern  Zeichen). Dazu werden die jeweiligen Preismarker für jedes leere Bedarfsfeld um ein Feld nach oben geschoben (bis zu einem maximalen Preis von 3 Münzen pro Rohstoff). Anschließend werden die Rohstoffe von den Bedarfsfeldern entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

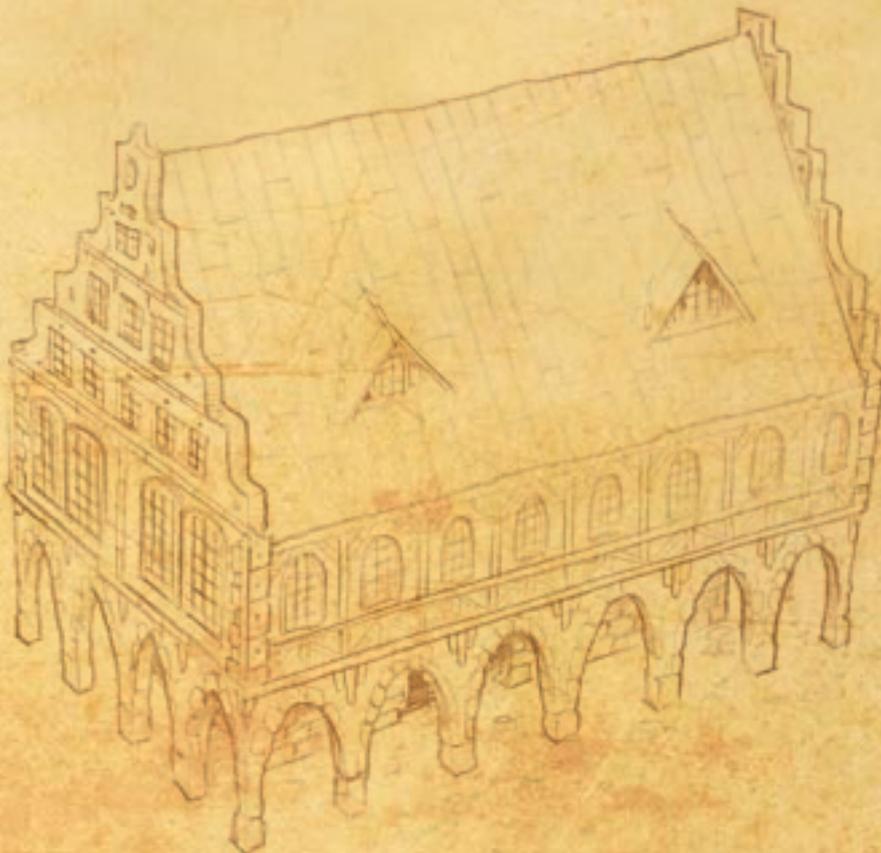
Beispiel: Auf den Bedarfsfeldern der Brauerei liegen 1 Gerste  und 2 Quellwasser , es wurde in dieser Runde kein Hopfen  an die Brauerei geliefert. Somit steigen die Preise von Hopfen und Gerste wie folgt: Es ist ein Bedarfsfeld für Hopfen leer: +1 Feld auf der Preisskala. Es sind 2 Bedarfsfelder für Gerste leer: +2 Felder auf der Preisskala. Der Bedarf an Quellwasser ist gedeckt, somit bleibt der Preismarker liegen.



Nun beginnt eine neue Spielrunde. Neuer Startspieler ist der Spieler mit dem niedrigsten Einkommensmarker auf der neuen Einkommensskala (der Spieler mit dem geringsten Einkommen in der gerade beendeten Spielrunde - nach Ende der ersten Spielrunde ist dies die rechte Einkommensskala).

Spielende

Nachdem ein Spieler alle 6 Palastteile gebaut hat, endet das Spiel nach dieser Spielrunde, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Beendet nur ein Spieler seinen Palast, gewinnt er das Spiel. Bei mehreren fertigen Palästen gewinnt derjenige Erbauer mit dem meisten Restgeld.





Das Expertenspiel

Die Spieler werden vor die große Herausforderung gestellt, ihren Palast nun in der korrekten Anordnung bauen zu müssen. Um ihnen dabei eine größere Kontrolle über ihr Schicksal zu geben, können sie zu Spielbeginn einen wesentlichen Teil ihres Kartenstapels ordnen, um somit das Fürstenfeld mit mehr Planung zu gestalten.

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Ergänzungen.

Spielvorbereitung

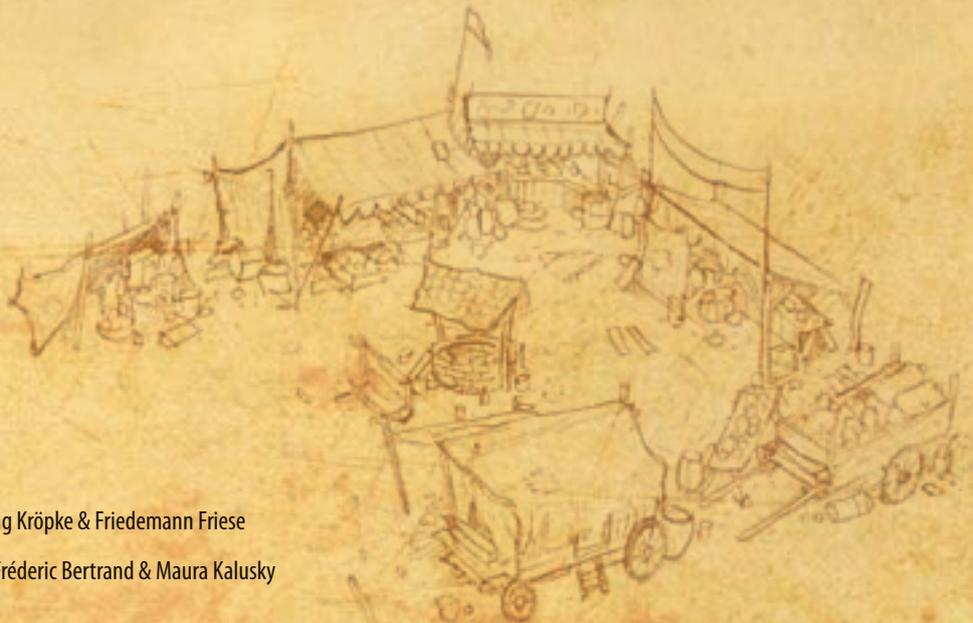
Jeder Spieler erhält 2 weitere Karten, den »Reiseführer« und den »Lumpensammler«, die er mit seinen restlichen 26 Karten zu einem Nachzugstapel zusammen mischt.

Jeder Spieler zieht zu Spielbeginn 10 Karten vom eigenen Stapel und behält nur 1 Karte auf der Hand. Die restlichen 9 Karten legt er in der gewünschten Reihenfolge unter den Nachzugstapel, so dass er schon die Reihenfolge eines Drittels seiner eigenen Karten kennt.

Spielablauf

Die Palastkarten haben nun einen festen Platz auf dem Fürstenfeld, auf dem die Spieler sie bauen müssen. Dies erfordert natürlich mehr Planung und die Spieler müssen sich noch genauer merken, wann im eigenen Stapel die entsprechenden Teile kommen.

Die Palastkarten besitzen römische Ziffern (I - VI). Auf den drei Bauplätzen der oberen Reihe des Fürstenfelds liegen von links nach rechts die Palastkarten I, II, III, auf den drei Bauplätzen der unteren Reihe liegen von links nach rechts die Palastkarten IV, V, VI.



Autor: Friedemann Frieze

Regelbearbeitung: Henning Kröpke & Friedemann Frieze

Illustration & Grafik: Frédéric Bertrand & Maura Kalusky



2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 • 28205 Bremen

fon: 0421-24 14902 • fax: 0421-24 14903

kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de

© 2010 2F-Spiele, Made in Germany Warnung: Das Spiel beinhaltet verschluckbare Kleinteile und ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.





Die Karten

Jeder Spieler besitzt den gleichen Satz an Karten. Die Effekte aller Karten werden summiert (baut man z.B. beide Rathäuser, darf man 3 zusätzliche Karten auf der Hand behalten). Die Karten sind alle in bestimmten Phasen aktiv. Somit dürfen gewisse Karten bereits in der Spielrunde benutzt werden, in der sie gebaut wurden oder aber noch ein letztes Mal in der Spielrunde, in der sie überbaut werden.

Grundspiel



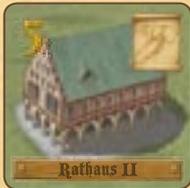
Produktionsfelder:

Der Spieler erhält in Phase 2 für alle Produktionsfelder die entsprechende Zahl an Rohstoffen und legt sie auf die Symbole der Produktionsfelder. Dies gilt auch für die auf dem Fürstenfeld gedruckten Produktionsfelder.



Bank I und II:

In Phase 3 bekommt der Spieler 3 oder 5 Münzen von diesen Karten, ohne Rohstoffe in einer der Brauereien verkaufen zu müssen. Die Münzen zählen natürlich zum Einkommen hinzu.



Rathaus I und II:

In Phase 5 darf der Spieler 1 oder 2 Karten mehr auf der Hand behalten. Ohne eine solche Karte ist das Limit 1 Karte.



Laboratorium I und II:

In Phase 1 darf der Spieler 1 oder 2 Karten mehr ziehen. Ohne eine solche Karte ist das Limit 3 Karten.



Palastteile:

Durch den Bau der Palastkarten gewinnt der Spieler das Spiel. Der Preis richtet sich nach der aktuellen Palastpreiskarte. Für jede gebaute Palastkarte wird ein Palastpreismarker auf die Palastpreiskarte gelegt. Wenn auf der Palastpreiskarte so viele Marker liegen, wie Spieler mitspielen, wird diese aus dem Spiel genommen und die Marker wieder neben dem Nachzugstapel bereit gelegt, d.h. der Preis für eine Palastkarte steigt um 2 Münzen.



Kontor:

Der Spieler bekommt beim Verkauf in Phase 3 für **jeden** Rohstoff **einer** seiner Rohstoffsorten jeweils 1 Münze mehr.



Lagerhaus:

Der Spieler darf bis zu 3 Rohstoffe lagern und in einer der folgenden Spielrunden verkaufen. Der Spieler darf das Lagerhaus in jeder Runde mit beliebigen (neuen) Rohstoffen bestücken.



Markt:

Der Spieler darf in Phase 3 bis zu 3 Rohstoffe einer Sorte in genau eine andere tauschen und sie anschließend verwenden.



Magistrat:

Wenn der Spieler in Phase 3 sein Einkommen erhält und seinen Reihenfolgemarken entsprechend auf der anderen Einkommenskala platziert, markiert er 3 Münzen weniger, als er bekommen hat. Der Spieler kommt dadurch in der nächsten Runde möglicherweise in der Reihenfolge eher dran.



Baukran:

Der Spieler muss in Phase 4 für alle weiteren Karten 2 Münzen weniger ausgeben. Er bekommt den Rabatt sofort im Anschluss an den Bau des Baukrans, also auch schon für den Bau einer zweiten Karte in der gleichen Spielrunde und auch dann, wenn er den Baukran überbaut.

Expertenspiel



Lumpensammler:

Der Spieler darf in Phase 5 bis zu 2 seiner Handkarten aus dem Spiel entfernen und muss sie somit nicht wieder unter seinen Nachzugstapel schieben.



Reiseführer:

Der Spieler bekommt in Phase 3 für jede bereits gebaute Palastkarte 2 Münzen.