

Die Baumeister von Köln



Spielmaterial

Im Karton ist folgendes Spielmaterial enthalten:

- | | |
|--|--|
| 1 Spielplan | 1 brauner Bausteinwürfel |
| 2 Spielregelhefte (deutsch / englisch) | 1 schwarzer Stadttorwürfel |
| 1 Übersichtskarte „Spielzugablauf“ | 4 zylinderförmige Marker „Hammer“ |
| 1 Informationskarte „Förderverein“ | 8 Spielsteine „Karren“:
2 x rot, 2 x gelb, 2 x grün, 2 x blau |
| 12 quadratische Bauplatzkacheln | 50 würfelförmige Spielsteine „Baustein“:
20 x weiß, 15 x grau, 15 x schwarz |
| 12 Auswahlkarten (helle Rückseite) | |
| 30 Begegnungskarten (dunkle Rückseite) | |

Autoren

Christian Schäfer-Scheidtweiler und Stefan Scheidtweiler

Grafiken

Renate Rohrbacher (Logo, Spielplan- und Kartengrunddesign)

Christian Schäfer-Scheidtweiler (Kirchenzeichnungen)

Kirsten Scholz (Charaktere und Titelbild)

Daniel Wilwers (Spielplandetails, Spielregel und Karton)

Danksagung

Die Autoren bedanken sich bei allen 3D-Karrenbauern, Grafikern, Historikern, Kirchengemeinden, Testspielern und dem Förderverein Romanische Kirchen Köln e.V. für die Unterstützung mit Rat und Tat.



Einleitung

Köln im Hochmittelalter – eine aufstrebende Stadt, die neben ihrer Bedeutung als Handelsplatz auch ein geistliches Zentrum von internationalem Rang war. Die vielen in ihren Kirchen beherbergten Reliquien lockten die Menschen von weit her nach Köln. Die Macht lag in den Händen des Erzbischofs, doch die Bürger der Stadt erlangten immer mehr Rechte und Einfluss, was sich auch in ihren Bauwerken widerspiegelte.

Man errichtete Kirchen im Stil der Romanik, geprägt von massiven Mauern und Rundbögen von beeindruckender Schlichtheit und Eleganz. Neben etlichen kleineren Gotteshäusern entstanden vor allem die zwölf großen romanischen Kirchen, die noch heute mit ihren markanten Türmen neben dem jüngeren gotischen Dom das Stadtbild der modernen Millionenstadt prägen. Die außerordentliche Vielzahl der Klöster, Stifte, Pfarrkirchen und ihrer Reliquien brachten der Stadt den Beinamen „et hillige Kölle“ (das heilige Köln) ein. Versierte Baumeister und ihre Handwerker zogen von Baustelle zu Baustelle und stellten ihr Können unter Beweis.

Hier beginnt das Spiel: Tauche ein in die faszinierende Welt des Mittelalters. Arbeite als tüchtiger Baumeister an den zwölf großen romanischen Kirchen Kölns. Zeige dein Organisationstalent und sei den anderen immer um einige Steine voraus. Schicke deine Karren auf dem besten Weg durch die engen Gassen der quirligen Stadt, um die wertvollen Bausteine schneller zu den Bauplätzen zu schaffen. Es erwarten dich Ruhm und Ehre für die Fertigstellung der schönsten Kirchen ihrer Zeit! Keine leichte Aufgabe, denn hier am Rhein wetteifern die besten ihrer Zunft – **Die Baumeister von Köln!**

ORNAMENT
GAMES

Stefan Scheidtweiler und
Christian Peter Schäfer-Scheidtweiler GbR
Bertha-Sander-Str. 43 • D-50829 Köln
info@ornament-games.com
www.ornament-games.com

© überarbeitete 2. Auflage 2022

MADE IN GERMANY
Hergestellt bei Ludo Fact GmbH



Einige Worte zur historischen Genauigkeit und an die Baumeisterinnen der Gegenwart

„Die Baumeister von Köln“ ist ein Brettspiel mit historischem Thema, jedoch keine geschichtlich exakte Darstellung der Bauverläufe. Der Spielplan mit seinen Straßen und Bauwerken stellt einen Kompromiss zwischen belegten Fakten und einer zur besseren Spielbarkeit vereinfachten Ansicht dar.

Um den Wiedererkennungswert der Kirchen im heutigen Stadtbild zu erhöhen, geben die Bilder auf den Auswahlkarten sowie die Grundrisse den aktuellen Stand mit zahlreichen baulichen Veränderungen der folgenden Epochen wieder.



In Kooperation mit:
Förderverein Romanische
Kirchen Köln e.V.

Die zwölf großen romanischen Kirchen wurden hauptsächlich vom 10. bis 13. Jahrhundert errichtet und

in nachfolgenden Jahrhunderten vielfach erweitert und umgebaut. Die Lieferung des Baumaterials fand nicht über Land, sondern überwiegend über den Rhein statt. Die Einordnung einer Kirche in eine höhere oder

niedrigere Punkte-kategorie in diesem Spiel hat keinen Bezug zur damaligen oder heutigen Wirklichkeit. Der Kölner Dom, wie er sich heute dem Betrachter darstellt, ist ein Bauwerk aus einer späteren Epoche, der Gotik. Bei seiner Errichtung wurde der imposante Vorgängerbau aus dem 9. Jahrhundert abgerissen. Diese Übergangsphase ist auf dem Spielplan angedeutet.

Das Mittelalter war eine von Männern dominierte Welt.

Auch standen Frauen die allermeisten Berufe nicht offen. Dies hat sich zum Glück geändert!

Auch wenn in dieser Spielregel nur die historisch korrekte Form des männlichen Baumeisters verwendet wird, mögen sich die Baumeisterinnen der Gegenwart genauso angesprochen fühlen und eingeladen wissen, ihre Kunst und ihr Geschick im Wettstreit des Spiels einzubringen.



Ziel des Spiels

Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rolle eines mittelalterlichen Baumeisters. Sie wetteifern darum, der größte Baumeister von Köln zu werden. Dazu bringen sie mit ihren beiden Karren möglichst effizient Bausteine von den Stadttoren zu den Kirchenbaustellen. Dort laden sie sie ab und sorgen so für den Baufortschritt. Eine Kirche ist fertiggestellt, wenn Bausteine im benötigten Gesamtwert eingetroffen sind. Dann wird der gesamte Ruhm für die Fertigstellung dem Baumeister zuteil, der die meisten Punkte dazu beigetragen hat. Er erhält nicht nur die Punkte, die er selbst angeliefert hat, sondern den Gesamtwert des Gebäudes gutgeschrieben.

Spielvorbereitungen

Vor Spielbeginn wird der **Spielplan** in der Mitte des Tisches ausgebreitet und die **beiden Würfel** bereitgehalten. Die Karten „Förderverein“ und „Spielzugablauf“ werden aus dem Kartendeck entfernt. Die **30 Begegnungskarten** (mit den dunklen Rückseiten) werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt. Die **12 quadratischen Bauplatzkacheln** werden alle mit der beschrifteten Seite nach oben auf die Grundrisse neben den jeweiligen Kirchen gelegt.



Die **50 Bausteine** werden auf einem Vorratsstapel gesammelt. Von diesem Vorrat werden 5 weiße Spielsteine genommen. Je 1 davon wird auf den Lagerplatz an jedem der 5 Stadttore (I - V) gelegt.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Baumeister als erster (mindestens) eine bestimmte Anzahl von Punkten errungen hat und dadurch siegt. Dazu muss er Bauplatzkacheln und Begegnungskarten in folgendem Gesamtwert sammeln und vor sich auslegen:

2 Baumeister: **35P** 3 Baumeister: **25P** 4 Baumeister: **20P**

Ehrensache, dass der Sieger seinen Konkurrenten, die zu diesem Zeitpunkt einen Spielzug weniger gemacht haben als er selbst, noch die Möglichkeit gibt, diesen Spielzug nachzuholen. Falls er dabei an Punkten übertroffen wird, muss er den Sieg sogar abgeben. Sollte dann Punktegleichstand herrschen, endet das Spiel unentschieden.

Jeder Baumeister wählt eine Farbe aus und nimmt 2 farbgleiche **Karren-spielsteine**. Bei einem Spiel mit 2 Baumeistern stellt der erste seine beiden Karren auf die beiden Punkte des Spielplans, die mit gekennzeichnet sind, der andere nutzt die beiden Startpunkte mit . Bei 3 bzw. 4 Baumeistern kommen entsprechend die mit bzw. markierten Punkte hinzu. Diese Startfelder gewähren allen Chancengleichheit. Karren in den überflüssigen Farben werden zurück in die Schachtel gelegt.



Die **12 Auswahlkarten** (mit den hellen Rückseiten) werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Auswahl für die erste Baustellen-Gruppe: Von diesem Vorrat werden 4 Karten gezogen. Auf die Bauplatzkacheln der darauf abgebildeten Kirchen wird **je 1 Hammer (zylinderförmiger Marker)** gestellt. Anschließend werden diese 4 Auswahlkarten entfernt.



Spielablauf

Die Bauplatzkacheln geben mittels der 2 oder 3 quadratischen

Bauplatzkacheln, Bausteine und Punkte

Symbole an, welche Bausteine hierhin geliefert werden dürfen. Es gibt Bausteine im Wert von 1, 2 oder 3 Punkten. Die schwarzen Bausteine sind an manchen Baustellen nicht zugelassen.



5p

Weiterhin zeigen die Bauplatzkacheln den Punktwert an, der zur Fertigstellung der Kirche benötigt wird.

Einteilung der Baustellen in 3 Gruppen

Die Baumeister dürfen zu Beginn nicht an jeder beliebigen Kirche bauen. Alle 12 Kirchen werden in 3 Gruppen mit je 4 Baustellen eingeteilt. Diese 3 Gruppen werden nacheinander für alle zum Bauen freigegeben. Dazu werden jeweils 4 Kirchenbaustellen durch das Ziehen von 4 Auswahlkarten bestimmt und mit den 4 Hämmern gekennzeichnet, die auf die zugehörigen Bauplatzkacheln gestellt werden. Bausteine dürfen nur zu Baustellen geliefert werden, die auf diese Weise markiert sind oder auf denen infolgedessen bereits Bausteine liegen. Die 4 gezogenen Auswahlkarten werden anschließend entfernt. Die Kennzeichnung der Baustellen der ersten Gruppe ist bereits Teil der Spielvorbereitungen (siehe Seite 2).

Bauen

Der Bau einer Kirche wird begonnen, wenn ein Baumeister von einem seiner Karren die erste Bausteinlieferung an einer Baustelle ablädt, die mit einem Hammer gekennzeichnet ist. Der Hammer wird von der Bauplatzkachel genommen und auf dem dafür vorgesehenen Feld in der rechten oberen Ecke des Spielplans abgestellt. Der



anliefernde Baumeister dreht die Bauplatzkachel auf die bunte Seite um. Er lädt die Lieferung von seinem Karren auf den Bereich in seiner Farbe darauf ab. So stapelt künftig jeder Baumeister die von ihm angelieferten

Bausteine in seinem Bereich auf der Bauplatzkachel. Dadurch ist ersichtlich, wieviel jeder zum Bau beigetragen hat.

Nächste Gruppe zum Bau freigegeben

Wenn alle 4 Hämmer von den Bauplatzkacheln entfernt und auf das Feld in der rechten oberen Ecke des Spielplans abgestellt wurden, werden die 4 Kirchen für die nächste Gruppe bestimmt. **(Wichtig:** Dies bedeutet nicht, dass die 4 Kirchen

aus der vorigen Gruppe fertiggestellt sein müssen, sondern nur, dass an all diesen der Bau begonnen wurde!). Der Baumeister, der am Zug ist, gibt sofort die nächsten 4 Baustellen frei, indem er 4 weitere aus den verbleibenden Auswahlkarten zieht, die 4 Hämmer auf die dementsprechenden Bauplatzkacheln stellt und die gezogenen Auswahlkarten entfernt (siehe „Einteilung der Baustellen in 3 Gruppen“). Er kann an diesen neuen Baustellen noch in diesem Spielzug beginnen zu bauen.

Noch nicht fertiggestellte Kirchen

An allen noch nicht fertiggestellten Kirchen darf weiter gebaut werden. So kommen immer mehr Baumöglichkeiten hinzu.

Punkte durch Fertigstellung einer Kirche erringen

Eine Kirche ist fertiggestellt, wenn die angezeigte Punktzahl exakt erreicht wird (4 - 8 Punkte). Hierzu werden die Punkte der von allen Baumeistern angelieferten Bausteine addiert. Der letzte Baustein muss also so gewählt sein, dass er die angezeigte Punktzahl genau trifft und nicht überschreitet.

Der Baumeister, der **die meisten Punkte** zum Bau der Kirche beigetragen hat, bekommt **alle Punkte für diese Kirche** gutgeschrieben. **Nur bei Gleichstand** gewinnt der Baumeister, der **den letzten Baustein** abgeladen hat.

Sonderfall: Mehrere Baumeister haben bislang gleich viele Punkte zum Bau einer Kirche beigetragen. Ein weiterer Baumeister erreicht durch seine Anlieferung mit weniger Punkten die geforderte Gesamtpunktzahl. In diesem Fall gewinnt der Baumeister, der (a) die meisten Punkte beigetragen hat UND (b) von diesen den letzten Baustein verbaut hatte.

Der erfolgreiche Baumeister nimmt sofort die Bauplatzkachel vom Spielplan und legt sie mit dem Kirchennamen nach oben vor sich auf den Tisch. Alle anderen Baumeister gehen leer aus. Hier kann nun nicht mehr gebaut werden. Alle hier verwendeten Bausteine werden wieder zum Vorrat gelegt.

Zusatzpunkte mit Abt oder Äbtissin

Wenn der erfolgreiche Baumeister die passende Begegnungskarte „Abt/Äbtissin“ hat, kann er diese sofort oder später zu der gewonnenen Bauplatzkachel legen und so 2 Zusatzpunkte gewinnen.

Punktstand



Durch die Addition aller Punkte, die auf dem Tisch liegen, ist der aktuelle Punktstand ablesbar. Punkte können durch die Fertigstellung von Kirchen, durch das Ausspielen von „Abt/Äbtissin“-Karten und durch den Gebrauch von „Erzbischof“-Karten (siehe Seite 6) errungen werden (siehe „Ende des Spiels“, Seite 2).

Spielzüge

Alle Baumeister machen ihre Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn. Die Person, die als letzte mit einem Hammer gearbeitet hat, beginnt.

Jeder Spielzug besteht aus:

1. **Würfeln:** Lieferung von Bausteinen oder Ziehen einer Begegnungskarte
2. **Aktionen durchführen**

Das Ausspielen von Begegnungskarten kann zu jeder Zeit während des eigenen Spielzugs erfolgen.



Auf dieser Karte ist der Ablauf eines Spielzugs in Kurzform dargestellt.



1. Würfeln

Bausteinwürfel



Der Baumeister wirft zeitgleich beide Würfel. Der braune Bausteinwürfel zeigt an, welcher Baustein nach Köln geliefert wird (□ = 1 Punkt | □ = 2 Punkte | ■ = 3 Punkte). Wird aber ein **X** gewürfelt, so wird kein Baustein geliefert.

Stadttorwürfel



Der schwarze Stadttorwürfel bestimmt, an welchem Stadttor (I - II - III - IV - V) der Baustein mit dem soeben ermittelten Wert angeliefert wird. Dementsprechend wird ein solcher Spielstein vom Vorrat genommen und auf dem Lagerplatz vor diesem Stadttor platziert.

Bausteine an den Stadttoren platzieren

Wenn dort alle 3 Felder bereits belegt sind, verfällt die Neulieferung ersatzlos.

Begegnungskarte

Wurde das Kartensymbol  gewürfelt, wird kein neuer Baustein nach Köln geliefert. Das Ergebnis des Bausteinwürfels ist dann bedeutungslos.

Max. 3 Karten aufbewahren

Mangel an Bausteinen

Der würfelnde Baumeister zieht direkt eine Begegnungskarte, die nur er sich anschließend anschaut. Er kann sie sofort ausspielen oder verdeckt vor sich auf den Tisch legen (siehe „Begegnungskarten“, Seite 6). Er darf aber höchstens 3 Begegnungskarten aufbewahren. Bereits ausgespielte und daher aufgedeckte Karten zählen nicht dazu. Wenn er eine vierte zieht, schaut er sich diese zunächst an und muss entscheiden, welche von diesen 4 er abwirft. Erst dann darf er die verbliebenen 3 Karten ausspielen.

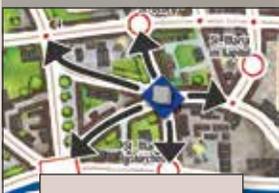
Wenn kein einziger Baustein mehr auf den Lagerplätzen liegt und das Würfelergebnis weder einen neuen Baustein noch eine Begegnungskarte erbracht hat, würfelt der Baumeister so lange, bis die Würfel ihm einen Baustein oder eine Begegnungskarte zuweisen.

2. Aktionen durchführen

Jeder Baumeister kann in seinem Spielzug 4 Aktionen durchführen, die er beliebig auf seine 2 Karren verteilen kann. Es stehen 5 verschiedene Aktionen zur Auswahl. Alle Aktionen außer „Karren ziehen“ beenden den Spielzug für den jeweiligen Karren: Nach dem Bauen, dem Auf- oder Abladen und nach dem Besuch beim Erzbischof müssen die verbleibenden Aktionen mit dem anderen Karren durchgeführt werden oder verfallen.

Karren ziehen

1 eigenen Karren um 1 Punkt bzw. 1 Feld auf dem Spielplan weiterziehen (siehe „Karren über die Straßen ziehen“, Seite 5)



Mehrfach möglich!

Bauen

An einer Baustelle 1 Baustein auf den Bereich in der eigenen Farbe abliefern



Aufladen

An einem Stadttor 1 der dort lagernden Bausteine aufladen, indem er in den leeren Karren gelegt wird (Jeder Karren kann nur 1 Baustein tragen. Das Aufladen jeglicher Steine von Bauplatzkacheln ist verboten.)



Abladen

An einem Stadttor 1 bereits geladenen und nicht mehr benötigten Baustein abladen, sofern dort ein Lagerplatz dafür frei ist



Besuch beim Erzbischof

Einen Besuch beim Erzbischof im Dom machen, sofern man zuvor durch eine Begegnungskarte dazu eingeladen worden ist



Diese Aktionen beenden den Spielzug für den jeweiligen Karren!



Wichtig: Die Ankunft eines Karrens an einem Stadttor, einer Baustelle oder am Dom beinhaltet nicht das Auf- oder Abladen oder den Besuch beim Erzbischof. Dafür sind jeweils separate Aktionen erforderlich!



Karren über die Straßen ziehen

Die Karren ziehen über die Straßen von einem roten Punkt bzw. Feld zum nächsten, was den Baumeister jeweils 1 Aktion kostet. Wenn er sich dafür entscheidet, alle seine 4 Aktionen für das Ziehen von 1 Karren aufzuwenden, kann dieser in einem Spielzug eine Distanz von 4 Punkten bzw. Feldern zurücklegen. Ob er dabei beladen oder leer ist, spielt keine Rolle.



Auf den kleinen roten Punkten kann jeweils nur 1 Karren stehen. Dieser blockiert dann dort die Durchfahrt für alle anderen Karren, auch für den zweiten Karren derselben Farbe. Karren können hier nicht übersprungen oder umfahren werden.



Die 12 großen Kreise ohne Symbol in ihrer Mitte sind die Baustellenfelder, denen jeweils eine Grundrisszeichnung zugeordnet ist. Auf den Baustellenfeldern ist Platz für beliebig viele Karren, sowohl zum Anhalten als auch zum gegenseitigen Passieren.



Der Kreis mit dem Bischofsstab in der Mitte ist das Domfeld. Auch hier ist Platz für beliebig viele Karren. Am Dom können die Baumeister nicht bauen, aber sie können hier mit der entsprechenden Begegnungskarte den Erzbischof besuchen (siehe „Begegnungskarten“, Seite 6).



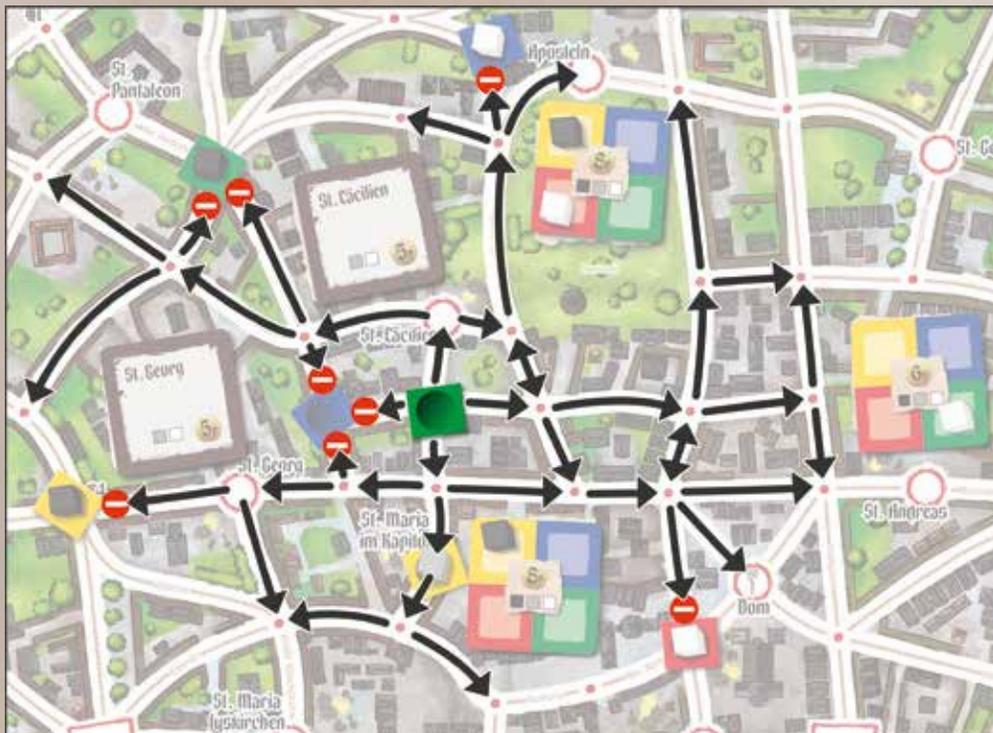
Die 5 großen Rechtecke am Stadtrand sind die Stadttorfelder, die ebenfalls ausreichend Platz für mehrere Karren bieten. Ihnen ist jeweils 1 Lagerplatz für 3 Bausteine zugeordnet. Sie tragen die römischen Nummern I - V, die auch auf dem Stadttorwürfel abgebildet sind.

Nicht mehr benötigte Ladung

Das Abladen von einem bereits geladenen und nicht mehr benötigten Baustein ist nur auf dem freien Lagerplatz eines Stadttores möglich. Baumeister, die die Ladung eines Karrens gegen einen anderen Baustein austauschen wollen, müssen beachten, dass sowohl das Abladen als auch das Aufladen nicht nur jeweils 1 Aktion kosten, sondern auch jeweils den Spielzug für den betreffenden Karren beenden.

Verfall von Aktionen

Aktionen müssen verfallen, falls beide Karren keine Aktionen mehr ausführen dürfen. Auch der freiwillige Verzicht auf Aktionen ist erlaubt.



Der grüne Karren in der Bildmitte hat diese Zugmöglichkeiten (wenn alle 4 Aktionen dafür genutzt werden).

Was haben die Baumeister von Köln im Mittelalter tatsächlich geschafft?

Informationen über die zwölf großen romanischen Kirchen Kölns



www.romanische-kirchen-koeln.de/rkk/kirchen

Auf der Rückseite des Spielplans steht Wissenswertes zur Baugeschichte der zwölf großen Kirchen.

Begegnungskarten

Würfelt ein Baumeister das Kartensymbol , muss er die oberste Begegnungskarte vom Stapel ziehen. Er schaut sich die Karte an und darf sie anschließend entweder sofort ausspielen, verdeckt abwerfen oder für einen späteren Einsatz aufheben und dafür verdeckt vor sich auf den Tisch legen. Er darf aber höchstens 3 Begegnungskarten aufbewahren. Bereits ausgespielte und daher aufgedeckte Karten zählen nicht dazu. Wenn er eine vierte zieht, schaut er sich diese zunächst an und muss entscheiden, welche von diesen 4 er abwirft. Erst dann darf er die verbliebenen 3 Karten ausspielen.

Das Ausspielen der Begegnungskarten kann zu jeder Zeit während des eigenen Spielzugs stattfinden (Ausnahme: siehe „Wächter“). In einem Spielzug können bis zu 3 Begegnungskarten ausgespielt werden. Wenn nichts anderes angegeben ist, werden Begegnungskarten nach dem Ausspielen verdeckt abgelegt. Nicht mehr gewünschte Begegnungskarten können ebenfalls zu jeder Zeit während des eigenen Spielzugs verdeckt abgeworfen werden. Ist der Begegnungskartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.



**Äbtissin von St. Cäcilien,
Abt von Groß St. Martin,
Äbtissin von St. Maria im Kapitol,
Abt von St. Pantaleon**

Wenn ein Baumeister die betreffende Kirche fertigstellt und zusätzlich diese Karte aus seinem Besitz ausspielt, erhält er 2 weitere Punkte. Die Karte wird offen zu der passenden Bauplatzkachel gelegt.



Bürgermeister (4x) Der Bürgermeister gewährt einem Baumeister das Privileg, einmalig gleich im Anschluss an seinen Spielzug einen vollständigen zweiten Spielzug zu machen. Dabei werden auch die Würfel erneut geworfen.



Dieb (2x) Ein Baumeister kann mit dieser Karte bei einem Konkurrenten seiner Wahl 1 von dessen noch nicht ausgespielten Karten ziehen und danach einsehen. Er kann sie behalten, abwerfen oder sofort ausspielen. Wenn das Opfer einen Wächter besitzt, kann damit der Diebstahl abgewehrt werden.



Erzbischof (4x) Der Kölner Erzbischof gewährt einem Baumeister, der im Besitz dieser Karte ist und einen seiner Karren auf das Domfeld zieht, eine Audienz und schenkt ihm 2 Zusatzpunkte. Ein Besuch beim Erzbischof verbraucht 1 separate Aktion und beendet den Spielzug für den betreffenden Karren. Diese Karte wird dann offen zu den eigenen Punkten auf den Tisch gelegt.



Giftmischerin (2x) Die Giftmischerin verübt einen Anschlag auf einen anderen Baumeister. Wird die Karte offen vor den Konkurrenten gelegt, wird er so geschwächt, dass er beim nächsten Spielzug nur 2 statt der üblichen 4 Aktionen durchführen kann. Wenn das Opfer einen Wächter besitzt, kann damit der Anschlag abgewehrt werden.



Händler (4x) Der Wert von 1 Baustein, der auf einem der 5 Lagerplätze an den Stadttoren liegt, wird mithilfe des Händlers um 1 Punkt nach oben oder unten geändert und der Baustein entsprechend gegen einen anderen aus dem Vorrat ausgetauscht. So kann ein Baumeister eine Bausteinlieferung, die er selbst verwenden möchte, für seine Zwecke anpassen. Ebenso kann er eine Lieferung sabotieren, die ein Konkurrent offenbar an einem Stadttor abholen will. Die Position der Karren ist dabei nicht von Bedeutung.



Notar (2x) Ein Baumeister kann sich mithilfe des Notars das alleinige Baurecht an einer Baustelle sichern. Dafür muss er aber bisher dort die meisten Punkte (auch punktgleich mit einem Konkurrenten) beigetragen haben. Dazu legt er diese Karte offen zusammen mit der Auswahlkarte der entsprechenden Kirche vor sich aus. Er kann nun in aller Ruhe ohne Konkurrenz die Kirche fertigstellen. Alle dort bereits befindlichen Bausteine bleiben erhalten. Die Verwendung der zweiten Notarkarte an der gleichen Baustelle durch einen anderen Baumeister sowie die Abwehr mit einem Wächter sind nicht gestattet.



Saboteur (2x) Der Saboteur greift einen anderen Baumeister an, so dass dieser 1 Runde komplett aussetzen muss. Wenn ein Baumeister diese Karte einsetzt, legt er sie vor sein Opfer offen auf den Tisch, bis der nächste Spielzug des Betroffenen hätte stattfinden sollen. Wenn das Opfer einen Wächter besitzt, kann damit die Sabotage abgewehrt werden.



Urkundenfälscherin (2x) Ein Baumeister ändert mithilfe der Urkundenfälscherin die Besitzverhältnisse an einer Baustelle, an der sowohl er selbst als auch mindestens 1 Konkurrent bereits tätig sein müssen. Die Position der Karren ist dabei nicht von Bedeutung. Er tauscht mit dieser Karte auf der Bauplatzkachel 1 Baustein, den er selbst dort abgeliefert hat, gegen 1 dort lagernden Spielstein des Konkurrenten aus. Dies ist auch möglich, wenn er gerade erst im gleichen Spielzug seinen ersten Baustein dort platziert hat. Die Abwehr mit einem Wächter ist nicht gestattet.



Wächter (4x) Ein Baumeister kann mit dem Wächter einmalig einen Dieb, eine Giftmischerin oder einen Saboteur abwehren. Beide Karten werden danach abgelegt. Diese Karte wird nie während des eigenen Spielzugs ausgespielt.