

hope S. Hwang

# Guildhall



# INTRODUCTION

*Progress! That's what these Dark Ages need. Someone with a little get-up-and-go. You've been a serf in this one-pig town long enough, and it's time to shake things up. You've opened a guildhall for like-minded professionals from all over Europe to work together, build their trades, and get some economic stability.*

*Now if only everybody else didn't have the same idea.*

*Well, you'll just have to do it faster than those other guys! Gather professionals into chapters, and use their combined might to reach for victory.*

## OBJECT

Collect complete color sets of professions (all 5 colors of Trader, for instance), which you use to buy victory points (VP). The first player to gain 20 VP on his or her turn wins.

## COMPONENTS

- 120 Profession cards (4 sets of 6 professions, each in 5 colors)
- 30 VP cards
- 52 VP tokens
- This rulebook

## SETUP

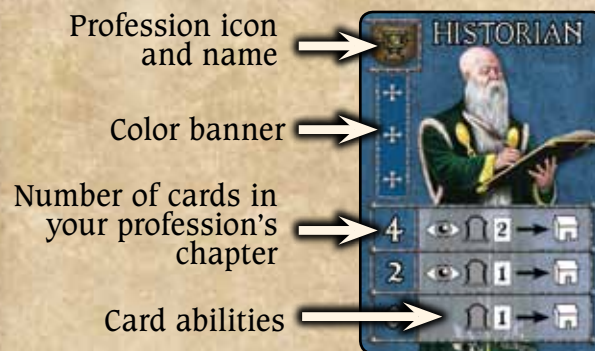
1. Shuffle the 120 profession cards together to create a deck. Set the deck face down where everyone can reach it. Leave some space for a discard pile.
2. Shuffle all of the VP cards, and deal 5 out in a line, face up, in the center of the table. This called the **center row**. Set the rest face down nearby.
3. Place the VP tokens in a pile where everyone can reach them.
4. Deal 9 profession cards to each player. Choose a player to go first. Starting with the first player, discard as many cards as you like to the discard pile (in any order) and draw back up to 9 cards. Then, place 3 cards face up onto the table to your right. No cards can be duplicates here (with the same color and profession). This is your **guildhall**. Group cards of the same profession together. These groups are called **chapters**. All cards in a guildhall must be visible to all players.

5. After the first player, setup proceeds in clockwise order. Each player in turn discards any number of cards, draws up to 9, and places 3 cards. This completes setup.

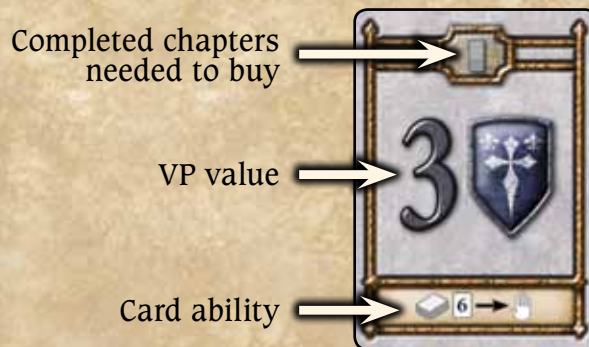
Keep the area to your left open. This is your **action area**, where cards are played and held before you move them to the guildhall.

## Card Anatomy

### Profession Card



### VP Card



# HOW TO PLAY

Each turn you get 2 actions. For each action, you can do one of the following:

- **Play 1 Card** into your action area and resolve it.
- **Discard** any number of cards from your hand and draw up to 6.
- **Buy 1 VP card** from the center row.

## Play 1 Card

Play one profession card into your action area face up, and use its ability.

Each card has abilities based on its profession and the number of cards in that profession's chapter already in your guildhall. If the number of cards in your chapter is below the lowest number listed, you gain no benefit from that professional's ability.

You do not have to use a card's full effect when you play it. You may choose to use its effect at a lower level (as if you had fewer professionals in your chapter), or you may choose not to use the effect at all. However, you may not choose to use only part of a card's effect.

*Example: You already have two Weavers in your guildhall. You play a third into your action area. This allows you to use the "2" ability on the Weaver: Place two cards from your hand into your guildhall, and take one card from your guildhall and put it into your hand.*

*If you do not have two cards you want to place into your guildhall, you may use the "0" ability and place only one card from your hand, or place no cards at all. However, you cannot place two cards into your guildhall and then choose not to put a card into your hand. You must do all of an ability at a given level or none of it.*

You cannot play a card of a given profession and color if that same card is already in your guildhall.

*Example: If you have a blue Farmer in your guildhall, you cannot play a blue Farmer with the Play 1 Card action.*

You cannot play more than one card of a given profession during a single turn.

*Example: If you played a Dancer for your first action, you cannot play another Dancer for your second action that turn.*

## Discard

Discard any number of cards from your hand, placing them on the discard pile in any order. Then draw cards from the top of the deck until you have six cards in your hand. Although this always results in a hand of six cards, there is no hand limit if you gain cards some other way.

If you need to draw a card from the deck and it is empty, shuffle the discard pile and place it face down to form a new deck. Draw the remaining cards from the new deck.

## Duplicate Dos and Don'ts

Two profession cards of the same color can never be in a single guildhall at the same time. You cannot play or place cards that duplicate a card already in your guildhall, and cannot place a duplicate card in another player's guildhall. If an ability lets you move an entire chapter to your guildhall, but one card in that chapter duplicates a card you already have in your guildhall, you cannot move the chapter.



However, you can swap two identical cards (such as two red Weavers) between your hand and guildhall or between your guildhall and another player's guildhall. You can place a given profession and color in your guildhall if that same card is already in your action area.

If for some reason you find a duplicate card in a guildhall, discard duplicates until only one of the card remains.

## Buy 1 VP Card

Discard completed chapters (see below) in any order from your guildhall to buy one VP card from the center row.

The big number on the VP card is the number of VP it is worth at the end of the game. The number of chapter icons shown on the top of the card is the number of your completed chapters you must discard to buy that VP card.

Place the VP card into your action area face up. Some VP cards have abilities that take place immediately when they are bought. As with abilities on profession cards, you may choose not to use them.

When you buy a VP card, immediately place the top card of the VP card deck into the center row. There are always 5 VP cards available to buy in the center row.

### Completed Chapters

When all five colors of a single profession are in your guildhall, you have completed the chapter. Immediately turn them all face down in a stack. They now exist only as a completed chapter. They no longer affect or are affected by other cards. You may use completed chapters only to buy VP cards.

You can have a maximum of 3 completed chapters in your guildhall at once. If you ever have 4 or more completed chapters, you must discard chapters until you have only 3.

*Example: You have a red, blue, yellow, and green Trader on your guildhall, and a red Trader in your hand. Since you have a red Trader in your guildhall already, you cannot play another one. However, if you play a blue Historian and take a purple Trader from the discard pile and place it into your guildhall, you immediately complete the Trader chapter, and turn them face down. With no Traders in your guildhall, you may play the red Trader on your next action (even if it's on the same turn) to start a new Trader chapter.*

### End of Turn

When all of your actions and card abilities are resolved, move all cards from the action area to your guildhall. If this would move a duplicate card (i.e., same color and profession) into your guildhall, discard the duplicate card instead.

Arrange your cards into chapters by profession.

Score your points. All players must be able to see your total VP. If you have fewer than 20 VP, play passes clockwise. If you have 20 VP or more, the game ends.

## Icons



Your guildhall



Other player's guildhall



Your hand



VP token



Look through or inspect



Draw deck



Card



Chapter



Completed chapter



Discard pile



Action

# END OF GAME

If you have 20 VP or more at the end of your turn, you win the game! You can only win on your turn.

# OTHER RULES

## VP Tokens

These tokens can be gained by card abilities. Each token is equal to 1 VP. The number of tokens is not limited to those provided in this set. If you need more, use some other counter to keep track.



*VP Token*

## Public Knowledge

The following items are public knowledge:

- Quantity of cards in hand (but not names)
- Names and colors of all cards in a player's guildhall
- Quantity (but not profession) of completed chapters
- A player's total VP
- The top card of the discard pile

## Discard Pile

Only the top card of the discard pile is public knowledge. You can only look through the discard pile if a card's ability allows it. You cannot rearrange the discard pile when searching it.

## Smaller Games

If you have 2 or 3 players, remove two 5-point VP cards and one of each other VP card. This will help the game move a little more smoothly.



TM



# CREDITS

**Design:** Hope S. Hwang

**Development:** Jeff Quick

**Art Direction:** Todd Rowland

**Game Art:** Mike Perry

**Graphic Design:** Joseph Camacho, Mike Chaney, Kalissa Fitzgerald, John Goodenough

**Writing:** Jeff Quick

**Editing:** Edward Bolme, Jeremy Holcomb

**Layout and Typesetting:** John Goodenough

**Production:** David Lepore

**Wednesday Games Testplay Team:**

Dong-hoon Lee, Gun-hee Kim,  
Won-tae Baik

**Special Thanks:** Mark Wootton and John Zinser for scouting this game and bringing it back for us to make.

## Copyright & Contact

© 2012 Alderac Entertainment Group. Guildhall, Alderac Entertainment Group, and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

© 2012 Copyright Wednesday Games, All Rights Reserved.

Printed in China.  
Warning: Choking hazard!  
Keep away from small children!

**For more information,  
visit our website:**

[www.alderac.com/guildhall](http://www.alderac.com/guildhall) and  
[www.alderac.com/forum](http://www.alderac.com/forum)

**Questions?**

Email [CustomerService@alderac.com](mailto:CustomerService@alderac.com)



# Card Reference

## Profession Cards

### Assassin

Discard cards from one other player's guildhall.

- 0: Discard one card.
- 2: Discard one card each from two different chapters.
- 4: Discard two cards.

### Farmer

Earn VP tokens.

- 1: 1 VP token
- 3: 2 VP tokens

### Historian

Place cards from the discard pile into your guildhall. You cannot place a duplicate of a card that is already in your guildhall.

- 0: Place the top card from the discard pile into your guildhall.
- 2: Look through the discard pile and place 1 card from it into your guildhall.
- 4: Look through the discard pile and place 2 cards from it into your guildhall.

### Trader

Swap cards in your guildhall with cards in one other player's guildhall. Any trade is legal as long as it does not end with duplicate cards in any player's guildhall.

- 0: Swap 1 card.
- 2: Swap 2 cards.
- 4: Swap 1 chapter. (Each chapter must have at least 1 card in it.)

### Dancer

Draw a number of cards equal to the number of dancers in your guildhall. Then take another action.

### Weaver

Exchange cards between your hand and your guildhall.

- 0: Place 1 card from your hand into your guildhall. Do not move any cards back to your hand.
- 2: Exchange 2 cards from your hand with 1 card from your guildhall.
- 4: Exchange any number of cards from your hand with 2 cards from your guildhall.

## VP Cards

### 2-point

- Place 1 chapter from one other player's guildhall into your guildhall.

### 3-point

- Draw 6 cards.
- Swap 1 card from your guildhall with any 2 cards from one other player's guildhall.
- Place any number of cards from your hand into your guildhall.

### 4-point

- Place 1 card from another player's guildhall into your guildhall.
- Take another action.

### 7-point

- Take 2 more actions.

# EINLEITUNG

*Fortschritt! Das ist es, was dieses finstere Mittelalter nötig hat. Jemand mit ein wenig Unternehmungsgeist. Du warst lange genug ein Leibeigener in diesem Kaff. Es wird Zeit, Leben in die Bude zu bringen. Du hast ein Gildenhause eröffnet, um mit gleichgesinnten Fachkräften aus ganz Europa zusammenzuarbeiten, einen gemeinsamen Handel aufzubauen und eine gewisse wirtschaftliche Stabilität zu erreichen.*

*Wenn nur nicht alle anderen dieselbe Idee hätten.*

*Nun gut, dann musst du es einfach schneller als diese anderen Typen schaffen! Versammele Fachkräfte in den einzelnen Berufsgruppen und nutze deren vereinte Macht, um den Sieg zu erringen.*

# SPIELZIEL

Die Spieler sammeln Gruppen mit vollständigen Farbsätzen an Fachkräften (z.B. alle 5 Farben der Händler), um sie für den Kauf von Siegpunkten zu verwenden. Der erste Spieler, der in seinem Zug 20 Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

# SPIELMATERIAL

- 120 Berufskarten (4 Sätze mit 6 Berufsgruppen in 5 Farben)
- 30 Siegpunktekarten
- 52 Siegpunktemarker
- Diese Spielanleitung

# SPIELVORBEREITUNG

1. Die 120 Berufskarten werden gut gemischt und als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt, so dass alle Spieler ihn gut erreichen können. Daneben wird ein wenig Platz für einen Ablagestapel benötigt.
2. Die Siegpunktekarten werden ebenfalls gut gemischt und die obersten 5 Karten in einer zentralen Reihe offen ausgelegt. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachzugstapel neben diese Reihe.
3. Die Siegpunktemarker werden als Haufen bereitgelegt, so dass alle Spieler sie gut erreichen können.
4. Jeder Spieler erhält 9 Berufskarten vom verdeckten Nachzugstapel und nimmt sie auf die Hand. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Der Startspieler darf beliebig viele seiner Berufskarten auf den Ablagestapel werfen und anschließend neue Berufskarten vom Nachzugstapel ziehen, bis er wieder 9 Karten auf der Hand hat. Nun wählt er 3 Berufskarten und legt sie auf seiner rechten Seite offen aus. Diese 3 Karten dürfen nicht identisch sein (gleiche Berufsgruppe und Farbe). Hier befindet sich sein Gildenhause. Alle Karten der gleichen Berufsgruppe werden leicht gefächert zusammen ausgelegt, sie bilden jeweils eine Gruppe. Die Karten im Gildenhause müssen für alle Spieler sichtbar ausliegen.

5. Nach dem Startspieler folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Auch sie werfen beliebig viele Karten ab, ziehen wieder auf 9 Karten nach und legen anschließend 3 Karten in ihr Gildenhause. Nachdem der letzte Spieler an der Reihe war, ist die Spielvorbereitung beendet.

Die linke Seite vor jedem Spieler ist der Aktionsbereich, der vorerst leer bleibt. Hier werden im Spiel Karten ausgespielt und bleiben dort liegen, bevor sie in das Gildenhause kommen.

## Aufbau der Karten

### Berufskarte



### Siegpunktekarten



# SPIELABLAUF

In jedem Spielzug führt der Spieler jeweils 2 Aktionen aus. Für jede einzelne Aktion kann er aus den folgenden Möglichkeiten wählen:

- 1 Karte in den Aktionsbereich ausspielen und die Fähigkeit nutzen.
- Eine beliebige Anzahl an Handkarten abwerfen und wieder auf 6 Karten nachziehen.
- 1 Siegpunktekarte aus der zentralen Reihe kaufen.

## Eine Karte Ausspielen

Der Spieler spielt 1 Berufskarte offen in seinem Aktionsbereich aus und nutzt deren Aktion.

Jede Karte besitzt Aktionen entsprechend der Berufsgruppe und der Anzahl an Fachkräften, die der Spieler bereits in der entsprechenden Gruppe im Gildenhause liegen hat. Wenn die Anzahl an Karten in der Gruppe geringer ist als die kleinste Zahl auf der Karte, darf der Spieler die entsprechende Aktion des ausgespielten Berufs nicht nutzen.

Der Spieler muss nicht die gesamten Auswirkungen der ausgespielten Karte nutzen. Er darf sich entscheiden, die Aktion in einer geringeren angegebenen Stufe zu nutzen (als ob er weniger Fachkräfte in der Gruppe in seinem Gildenhause ausliegen hat). Er darf auch vollständig auf die Aktion verzichten. Es ist jedoch nicht erlaubt, nur einen Teil der gewählten Aktion zu nutzen.

*Beispiel: John besitzt bereits 2 Weber in seinem Gildenhause. Er spielt einen dritten Weber in seinem Aktionsbereich aus. Somit darf er die „2er“ Aktion der Weber nutzen: „Tausche 2 Handkarten mit 1 Karte aus deinem Gildenhause aus.“*

Wenn der Spieler keine 2 Karten auf der Hand besitzt, die er gerne in sein Gildenhause platzieren möchte, kann er die „Oer“ Aktion nutzen und z.B. bei den Webern nur 1 Karte im Gildenhause platzieren. Oder er verzichtet ganz auf die Aktion. Er darf aber nicht 2 Karten in das Gildenhause platzieren und anschließend keine Karte auf die Hand zu nehmen. Er muss die Aktion gemäß der gewählten Stufe vollständig oder gar nicht nutzen.

Der Spieler darf keine Berufskarte in einer Farbe ausspielen, wenn sich die identische Karte bereits in seinem Gildenhause befindet (also dieselbe Fachkraft in derselben Farbe).

*Beispiel: John besitzt 1 blauen Bauern in seinem Gildenhause, so dass er keinen blauen Bauern in seinem Aktionsbereich ausspielen darf.*

Der Spieler darf nur 1 Karte pro Runde von einer bestimmten Berufsgruppe ausspielen.

*Beispiel: Wenn John als erste Aktion 1 Tänzer ausgespielt hat, darf er in derselben Runde als zweite Aktion keinen weiteren Tänzer ausspielen.*

Jede Kartenaktion zeigt Symbole, mit denen die Aktion einfach verständlich sind. In der Seitenleiste werden die Symbole kurz vorgestellt. Weitere Details stehen im Kartenglossar auf der Rückseite der Anleitung.

## Abwerfen

Der Spieler kann beliebig viele seiner Handkarten abwerfen, die Reihenfolge der abgeworfenen Karten spielt dabei keine Rolle. Anschließend zieht er so viele Karten vom Nachzugstapel der Berufskarten, bis er wieder 6 Karten auf der Hand hat. Am Ende dieser Aktion hat der Spieler immer 6 Karten auf der Hand, auch wenn es im Spiel kein Handkartenlimit gibt und der Spieler durch bestimmte Kartenfähigkeiten auch mehr Karten auf der Hand besitzen darf.

Wenn der Spieler eine oder mehrere Karten vom Nachzugstapel ziehen möchte und dieser leer ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und erneut als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt. Anschließend zieht der Spieler die restlichen Karten vom neuen Nachzugstapel.

## Gebote und Verbote für Identische Karten

Zwei Berufskarten mit derselben Farbe können niemals zur gleichen Zeit in einem Gildenhause ausliegen. Ein Spieler darf niemals eine Karte in seinem Aktionsbereich ausspielen oder in seinem Gildenhause platzieren, die identisch mit einer bereits im Gildenhause liegenden Karte ist, noch kann er solche eine Karte im Gildenhause eines anderen Spielers platzieren. Wenn ein Spieler durch eine Aktion eine gesamte Gruppe in das eigene Gildenhause versetzen darf, und nur eine Karte dieser Gruppe mit einer bereits im Gildenhause liegenden Karte übereinstimmt, darf der Spieler diese Gruppe nicht versetzen.

Der Spieler darf jedoch zwei identische Karten (z.B. zwei orange Weber) zwischen der eigenen Hand und einem Gildenhause oder zwischen dem eigenen und einem gegnerischen Gildenhause austauschen. Der Spieler darf außerdem einen roten Kaufmann in den eigenen Aktionsbereich ausspielen, um einen gegnerischen roten Händler in das eigene Gildenhause zu versetzen. Der Spieler darf aber eine Berufskarte in sein Gildenhause platzieren, wenn die identische Karte bereits in seinem Aktionsbereich liegt.

Wenn aus irgendeinem Grund mehrere identische Berufskarten in einem Gildenhause liegen, werden die doppelten Karten solange abgeworfen, bis nur noch eine dieser Karten im Gildenhause liegt.



## Ein Siegpunktekarte kaufen

Der Spieler kann komplette Gruppen in seinem Gildenhause in beliebiger Reihenfolge abwerfen, um 1 Siegpunktekarte zu kaufen (siehe unten: „komplette Gruppen“).

Die große Zahl auf den Siegpunktekarten entspricht der Anzahl an Siegpunkten, die der Spieler erhält.

Die Anzahl an Symbolen für komplette Gruppen in der oberen linken Ecke entspricht der Anzahl an kompletten Gruppen, die der Spieler für den Kauf der Siegpunktekarte ausgeben muss.

Der Spieler legt die gekaufte Siegpunktekarte offen in seinen Aktionsbereich. Einige Siegpunktekarten besitzen Aktionen, die der Spieler sofort einmalig nutzen kann, wenn er sie kauft. Wie bei den Aktionen der Berufskarten kann der Spieler auf die Anwendung der Aktion verzichten.

Nachdem der Spieler eine Siegpunktekarte gekauft hat, wird sofort eine neue Siegpunktekarte vom Nachzugstapel gezogen und offen in die Reihe gelegt, so dass wieder 5 Siegpunktekarten offen ausliegen.

## Vollständige Gruppen

Wenn alle 5 Farben einer bestimmten Berufsgruppe in einem Gildenhause liegen, besitzt der entsprechende Spieler eine komplette Gruppe. Der Spieler legt diese Gruppe sofort als verdeckten Stapel in sein Gildenhause. Dieser Stapel gilt nur noch als komplette Gruppe, die einzelnen Berufskarten dieses Stapels können nicht mehr von anderen Karten betroffen werden und beeinflussen auch keine anderen Karten mehr. Ein Spieler kann eine komplette Gruppe nur noch zum Kauf von Siegpunktekarten einsetzen.

Ein Spieler darf maximal 3 komplette Gruppen auf einmal in seinem Gildenhause liegen haben. Wenn er einmal 4 oder mehr komplette Gruppen besitzen sollte, muss er sofort welche abwerfen, bis er wieder maximal 3 komplette Gruppen besitzt.

*Beispiel: John besitzt einen roten, blauen, gelben und grünen Kaufmann in seinem Gildenhause und einen roten Kaufmann auf der Hand. Da der rote Kaufmann bereits im Gildenhause liegt, kann John den Kaufmann auf der Hand nicht ausspielen. Wenn er aber seinen blauen Geschichtsschreiber ausspielt, und einen lilafarbenen Kaufmann aus dem Ablagestapel in sein Gildenhause platziert, besitzt er eine komplette Gruppe an Kaufmännern und legt diese sofort als einen verdeckten Stapel in sein Gildenhause. Nun liegen keine Kaufmänner mehr in seinem Gildenhause und er kann als nächste Aktion den roten Kaufmann ausspielen (sogar noch in der gleichen Runde), um eine neue Gruppe mit Kaufmännern zu beginnen.*

## Ende des Spielzugs

Nachdem der Spieler seine Aktionen durchgeführt und alle Kartenaktionen genutzt hat, platziert er alle Berufskarten aus dem Aktionsbereich in sein Gildenhause. Wenn dadurch eine doppelte Karte ins Gildenhause kommen würde (identische Berufsgruppe und identische Farbe), wird die doppelte Karte einfach abgeworfen.

Die Karten werden im Gildenhause getrennt als Gruppen mit gleichen Berufen ausgelegt.

Der Spieler zählt nun seine Siegpunkte. Alle Spieler müssen jederzeit sehen können, wie viele Siegpunkte die einzelnen Spieler besitzen. Wenn der Spieler weniger als 20 Siegpunkte besitzt, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Besitzt der Spieler 20 oder mehr Siegpunkte, endet das Spiel.

## Icons



Das eigene Gildenhause



Das Gildenhause eines anderen Spielers



Die eigenen Handkarten



Siegpunktmarker



Durchsuchen oder Anschauen



Nachzugstapel



Berufskarte



Gruppe



XXX



Ablagestapel



Aktion

# SPIELENDENDE

Der Spieler mit 20 oder mehr Siegpunkten am Ende seines Spielzugs gewinnt das Spiel. Man kann nur am Ende des eigenen Spielzugs gewinnen.

## WEITERE SPIELREGELN

### Siegpunktemarker

Diese Marker können die Spieler durch gewisse Kartenaktionen erhalten. Jeder Siegpunktemarker ist 1 Siegpunkt wert. Die Anzahl an Siegpunktemarker ist unbegrenzt und nicht auf die in der Schachtel vorhandenen Marker beschränkt. Sollten die Siegpunktemarker nicht ausreichen, können die Spieler zusätzlich andere Gegenstände verwenden.



*Siegpunkte-  
marker*

### Offen sichtbare Informationen

Die folgenden Dinge müssen für alle Spieler jederzeit sichtbar ausliegen:

- Anzahl an Handkarten (aber keine Details wie Namen der Berufe)
- Namen und Farben aller Karten in den Gildenhäusern
- Anzahl der vollständigen Gruppen
- Die Gesamtzahl an erhaltenen Siegpunkten
- Die oberste Karte des Ablagestapels

### Der Ablagestapel

Im Ablagestapel sollte nur die oberste Karte offen sichtbar sein, die darunter liegenden Karten sind nicht zu sehen. Ein Spieler darf den Ablagestapel nur dann durchsuchen, wenn eine Kartenaktion das erlaubt.

### Partien mit weniger Spielern

Damit die Partien mit 2 oder 3 Spielern runder verlaufen, werden bei der Spielvorbereitung zwei Siegpunktekarten mit Wert 5 und je eine der anderen Siegpunktekarten zurück in die Schachtel gelegt und nicht im Spiel verwendet.



# IMPRESSUM

**Autor:** Hope S. Hwang

**Entwicklung:** Jeff Quick

**Ausstattung:** Todd Rowland

**Covergestaltung & Grafik:** Mike Perry

**Graphische Gestaltung:** Joseph Camacho, Mike Chaney, Kalissa Fitzgerald, John Goodenough

**Lektorat:** Jeff Quick

**Korrekturen:** Edward Bolme, Jeremy Holcomb

**Layout und Satz:** John Goodenough

**Produktion:** David Lepore

### SPEZIAL DANKEN GEHT HIER:

Mark Wooton und John Zinser für... ICH BRAUCHE HELFEN HIER

### Wednesday Games Testspieler-Team:

Dong-hoon Lee, Gun-hee Kim, Won-tae Baik

**Deutsche Übersetzung:** Henning Kröpke

### Copyright & Kontakt

© 2012 Alderac Entertainment Group. Guildhall, Alderac Entertainment Group, and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc.

Alle Rechte vorbehalten. Produktion in China.

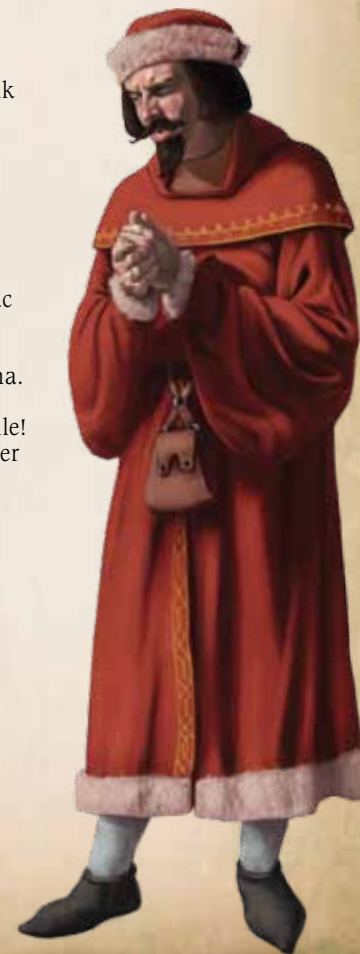
**ACHTUNG!** Enthält verschluckbare Kleinteile! Erstickungsgefahr! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten!

### Für weitere Informationen besuchen

**Sie bitte unsere Webseite:**  
[www.alderac.com/guildhall](http://www.alderac.com/guildhall)  
und [www.alderac.com/forum](http://www.alderac.com/forum)

### Fragen?

Schicken Sie eine Email an [CustomerService@alderac.com](mailto:CustomerService@alderac.com)



# KARTENGLOSSAR

## Berufskarten

### Meuchelmörder

Werfe Karten aus dem Gildenhause eines anderen Spielers ab.

- 0: Werfe 1 Karte ab.
- 2: Werfe je 1 Karte von 2 verschiedenen Gruppen ab.
- 4: Werfe 2 Karten ab.

### Bauer

Erhalte Siegpunkte.

- 1: 1 Siegpunkt
- 3: 2 Siegpunkte

### Geschichtsschreiber

Platziere Karten aus dem Ablagestapel in dein Gildenhause. Du darfst keine identische Karte platzieren, die bereits in deinem Gildenhause liegt.

- 0: Platziere die oberste Karte des Ablagestapels in dein Gildenhause.
- 2: Durchsuche den Ablagestapel und platziere 1 Karte daraus in dein Gildenhause.
- 4: Durchsuche den Ablagestapel und platziere 2 Karten daraus in dein Gildenhause.

### Kaufmann

Tausche Karten aus deinem Gildenhause mit Karten aus dem Gildenhause eines anderen Spielers. Jeder Tausch ist erlaubt, wenn dadurch keine identischen Karten in einem der beiden Gildenhäuser zu liegen kommen.

- 0: Tausche 1 Karte.
- 2: Tausche 2 Karten.
- 4: Tausche 1 Gruppe. (Eine Berufsgruppe ohne Karten im Gildenhause gilt nicht als Gruppe.)

### Tänzer

Ziehe eine Anzahl an Karten entsprechend der Anzahl an Tänzern in deinem Gildenhause. Führe 1 weitere Aktion aus.

### Weber

Tausche deine Handkarten mit Karten aus deinem Gildenhause aus.

- 0: Platziere 1 Handkarte in dein Gildenhause. Du nimmst keine Karte aus dem Gildenhause zurück auf deine Hand.
- 2: Tausche 2 Handkarten mit 1 Karte aus deinem Gildenhause aus.
- 4: Tausche beliebig viele Handkarten mit 2 Karten aus deinem Gildenhause aus.

## Siegpunktekarten

### 2-Siegpunkte

- Platziere 1 Gruppe aus dem Gildenhause eines anderen Spielers in dein Gildenhause.

### 3-Siegpunkte

- Ziehe 6 Karten.
- Tausche 1 Karte aus deinem Gildenhause mit 2 Karten aus dem Gildenhause eines anderen Spielers.
- Platziere eine beliebige Anzahl deiner Handkarten in dein Gildenhause.

### 4-Siegpunkte

- Platziere 1 Karte aus dem Gildenhause eines anderen Spielers in dein Gildenhause.
- Führe 1 zusätzliche Aktion aus.

### 7-Siegpunkte

- Führe 2 zusätzliche Aktionen aus.

# Game Overview

## SETUP

1. Shuffle the 120 profession cards together to create a deck. Set the deck face down where everyone can reach it. Leave some space for a discard pile.
2. Shuffle all of the VP cards, and deal 5 out in a line, face up, in the center of the table. This called the **center row**. Set the rest face down nearby.
3. Place the VP tokens in a pile where everyone can reach them.
4. Deal 9 profession cards to each player. Choose a player to go first. Starting with the first player, discard as many cards as you like to the discard pile (in any order) and draw back up to 9 cards. Then, place 3 cards onto the table to your right. No cards can be duplicates here (with the same color and profession). This is your **guildhall**. Group cards of the same profession together. These groups are called **chapters**. All cards in a guildhall must be visible to all players.
5. After the first player, setup proceeds in clockwise order. Each player in turn discards any number of cards, draws up to 9, and places 3 cards. This completes setup.

## HOW TO PLAY

Each turn you get 2 actions. For each action, you can do one of the following:

- **Play 1 Card** into your action area and resolve it.
- **Discard** any number of cards from your hand and draw up to 6.
- **Buy 1 VP card** from the center row.

## OBJECT

Collect complete color sets of professions (all 5 colors of Trader, for instance), which you use to buy victory points (VP). The first player to gain 20 VP on his or her turn wins.



## SPIELVORBEREITUNG

1. Die 120 Berufskarten werden gut gemischt und als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt, so dass alle Spieler ihn gut erreichen können. Daneben wird ein wenig Platz für einen Ablagestapel benötigt.
2. Die Siegpunktekarten werden ebenfalls gut gemischt und die obersten 5 Karten in einer zentralen Reihe offen ausgelegt. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachzugstapel neben diese Reihe.
3. Die Siegpunktmarker werden als Haufen bereitgelegt, so dass alle Spieler sie gut erreichen können.
4. Jeder Spieler erhält 9 Berufskarten vom verdeckten Nachzugstapel und nimmt sie auf die Hand. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Der Startspieler darf beliebig viele seiner Berufskarten auf den Ablagestapel werfen und anschließend neue Berufskarten vom Nachzugstapel ziehen, bis er wieder 9 Karten auf der Hand hat. Nun wählt er 3 Berufskarten und legt sie auf seiner rechten Seite offen aus. Diese 3 Karten dürfen nicht identisch sein (gleiche Berufsgruppe und Farbe). Hier befindet sich sein Gildenhause. Alle Karten der gleichen Berufsgruppe werden leicht gefächert zusammen ausgelegt, sie bilden jeweils eine Gruppe. Die Karten im Gildenhause müssen für alle Spieler sichtbar ausliegen.
5. Nach dem Startspieler folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Auch sie werfen beliebig viele Karten ab, ziehen wieder auf 9 Karten nach und legen anschließend 3 Karten in ihr Gildenhause. Nachdem der letzte Spieler an der Reihe war, ist die Spielvorbereitung beendet.

Die linke Seite vor jedem Spieler ist der Aktionsbereich, der vorerst leer bleibt. Hier werden im Spiel Karten ausgespielt und bleiben dort liegen, bevor sie in das Gildenhause kommen.

# Zusammenfassung des Spiels

## SPIELABLAUF

In jedem Spielzug führt der Spieler jeweils 2 Aktionen aus. Für jede einzelne Aktion kann er aus den folgenden Möglichkeiten wählen:

- 1 Karte in den Aktionsbereich ausspielen und die Fähigkeit nutzen.
- Eine beliebige Anzahl an Handkarten abwerfen und wieder auf 6 Karten nachziehen.
- 1 Siegpunktekarte aus der zentralen Reihe kaufen.

## SPIELZIEL

Die Spieler sammeln Gruppen mit vollständigen Farbsätzen an Fachkräften (z.B. alle 5 Farben der Händler), um sie für den Kauf von Siegpunkten zu verwenden. Der erste Spieler, der in seinem Zug 20 Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

