



Die Tore der Welt

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 12

JAHREN

Die Tore der Welt ist ein Brettspiel für 2 bis 4 Personen ab 12 Jahren, das im spätmittelalterlichen Kingsbridge spielt. Ihr schlüpft in die Rolle von Bauern, Wollhändlern und Baumeistern, beteiligt euch an Bauvorhaben und kümmert euch später um Pestkranke. Wer am Ende die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt.

Spielziel

Sammelt mehr Siegpunkte als eure Mitspieler. Punkte gibt es vor allem fürs Bauen und für die Versorgung erkrankter Einwohner.

Vorbereitung

Der Spielplan wird ausgelegt, die Vorräte bereitgestellt. Jeder bekommt eine Sichtblende, Häuser, Spendensiegel und seine Aktionskarten. Im ersten Kapitel spielt ihr nur mit den 6 mit Stern markierten Aktionskarten, die übrigen 6 bleiben zunächst beiseite. Die genaue Materialliste steht auf dem Extrablatt der Originalanleitung.

So spielt ihr

- 1 Der aktive Spieler deckt die oberste Ereigniskarte auf und liest sie vor. Sofortige Ereignisse (beiger Hintergrund) gelten gleich.
- 2 Er legt die Karte in einer von vier Drehrichtungen auf die Ratsversammlung. Damit bestimmt er, welches Einkommen jeder bekommt und wie weit der Gunststein zieht.
- 3 Alle nehmen sich das Einkommen, das die auf sie zeigende Kartenecke abbildet.
- 4 Der Gunststein rückt um 0 bis 3 Felder im Uhrzeigersinn. Der aktive Spieler kassiert die Gunst des erreichten Feldes.
- 5 Reihum spielt jeder eine Aktionskarte aus und führt sie aus. Ab Kapitel II wirft er zusätzlich eine Karte verdeckt ab.
- 6 Nach 6 Runden endet ein Kapitel: Pflichtabgaben leisten, sonst drohen Punktverluste und Strafen.

So gewinnt ihr

Nach dem vierten Kapitel gibt es noch Punkte für übrige Baumaterialien und Geld. Wer dann am weitesten auf der Siegpunkteleiste steht, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt am Ende der Partie auf der Siegpunktleiste am weitesten vorne stehen. Siegpunkte fließen aus ganz unterschiedlichen Quellen: Ihr verbaut Stein und Holz an den Bauvorhaben von Kingsbridge, spendet dafür Geld, nutzt die Gunst mächtiger Personen und pflegt ab der Pest erkrankte Einwohner. Gleichzeitig müsst ihr am Ende jedes Kapitels Frömmigkeit, Getreide und Steuern abliefern. Wer das nicht schafft, verliert Punkte und handelt sich Strafen ein.

Spielmaterial

1 Spielplan

Ereigniskarten

12 Aktionskarten je Spieler

2 Spendensiegel je Spieler

11 Pestplättchen

1 Steuerwürfel

Sichtblenden

Siegpunktsteine

1 Gunststein

1 Startspielerwappen

Häuser

Bauvorhaben

Abdeckplättchen

1 Baumaterial Metall

1 Kapitelschlusskarte

Übersichtskarten

Rohstoffe im Vorrat

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte. Wichtig: Setzt euch rund um den Tisch verteilt, nicht nebeneinander, weil die Ereigniskarten in vier Richtungen Einkommen verteilen.
- Stellt die Vorräte bereit: Stein am Steinbruch, Holz am Wald, Getreide auf dem Acker, Frömmigkeit an der Kathedrale sowie Wolle, Tuch, Geld, Loyalität und medizinisches Wissen neben dem Plan.
- Das Bauvorhaben "Brücke" liegt schon zu Beginn auf dem Spielplan.
- Jeder nimmt sich eine Sichtblende, seine Häuser, 2 Spendensiegel, einen Siegpunktstein und seine Aktionskarten.
- Für Kapitel I nimmt jeder nur die 6 Aktionskarten mit dem Stern auf die Hand. Die übrigen 6 legt ihr beiseite, sie kommen erst ab Kapitel II dazu.
- Sortiert die Ereigniskarten nach Kapiteln, jedes Kapitel umfasst 6 Ereignisse.
- Turm und die 11 Pestplättchen kommen erst nach Kapitel II ins Spiel und bleiben bis dahin in der Schachtel.
- Die vollständige Materialliste und der bebilderte Aufbau stehen auf dem Extrablatt der Originalanleitung; der hier ausgewertete Text nennt sie nicht.

Spielbeginn

Ein Spieler erhält das Startspielerwappen und ist damit aktiver Spieler der ersten Runde. Er deckt die erste Ereigniskarte von Kapitel I auf und liest sie vor. Nach jeder Runde wandert das Wappen an den linken Nachbarn.

Spielablauf

Der große Rahmen

Die Partie läuft über 4 Kapitel (I bis IV) mit je 6 Runden. Für jedes Kapitel liegen 6 Ereigniskarten bereit, also eine pro Runde. Am Ende jedes Kapitels stehen Pflichtabgaben an. Nach Kapitel II bricht die Pest aus, ab Kapitel III könnt ihr Kranke versorgen.

1. Ereigniskarte aufdecken

Der aktive Spieler zieht die oberste Ereigniskarte und liest sie laut vor. Der obere Text ist nur Atmosphäre und hat keine Regelwirkung. Darunter steht die eigentliche Anweisung. Karten mit beige Hintergrund wirken sofort und werden noch vor dem Auslegen abgehandelt. Karten mit blauem Hintergrund sind dauerhaft und beeinflussen bis zum Kapitelende das Ausspielen der Aktionskarten. Muss gewählt oder entschieden werden, beginnt der aktive Spieler, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

2. Karte ausrichten

Der aktive Spieler legt die Karte offen auf das Feld der Ratsversammlung. Er darf sie in eine von vier Richtungen drehen. Damit legt er zweierlei fest: welches Ecksymbol auf welchen Mitspieler zeigt und auf welche Zahl (0, 1, 2 oder 3) der rote Richtungspfeil weist.

3. Einkommen

Jeder erhält das, was die auf ihn zeigende Ecke abbildet: 1 Stein, 1 Holz, 1 Getreide, 1 Frömmigkeit, 1 Wolle, 1 Loyalität, 1 medizinisches Wissen, 1 oder 2 Geld oder 1 Siegpunkt. Alles wandert hinter die Sichtblende, Siegpunkte werden sofort auf der Leiste abgetragen. Ist das zugeteilte Gut nicht mehr vorhanden, bekommt der Spieler ersatzweise 1 Siegpunkt.

4. Gunststein bewegen

Der Gunststein rückt so viele Felder im Uhrzeigersinn über den Gunstbogen, wie der Richtungspfeil anzeigt. Danach kassiert nur der aktive Spieler den Vorteil des erreichten Feldes. Zeigt der Pfeil auf 0, bewegt sich nichts und es gibt keine Gunst. Nach dem letzten Feld (Bischof) geht es am anderen Ende (Königin) weiter. Abgedeckte Felder werden beim Zählen übersprungen. Ist ein Vorteil nicht mehr vorrätig, geht der Spieler hier leer aus – anders als beim Einkommen gibt es dafür keinen Ersatzpunkt.

Die Gunstfelder im Überblick:

- Königin: 2 Siegpunkte, falls du mindestens 1 Loyalität hast
- Prior: 1 Frömmigkeit aus der Kathedrale
- Zunft: 1 Siegpunkt je eigenem Haus auf dem Plan
- Priorin: 2 Siegpunkte, falls du mindestens 1 medizinisches Wissen hast
- Kaufleute: 1 Wolle
- König: 1 Siegpunkt je Loyalität
- Graf von Shiring: 1 Getreide vom Acker
- Bischof: 1 Siegpunkt je Frömmigkeit

- Geächtete: 1 Geld muss in den Vorrat

Loyalität, Frömmigkeit und medizinisches Wissen werden bei diesen Feldern nur vorgezeigt, nicht abgegeben. Kannst du bei den Geächteten das Geld nicht zahlen, darfst du die Karte nicht so ausrichten.

5. Aktionskarten

Beginnend beim aktiven Spieler spielt jeder eine Handkarte offen vor sich aus und führt die Aktion aus. Dauerhafte Ereignisse – die aus dieser Runde und die am oberen Planrand liegenden – müsst ihr dabei beachten. Die Aktion ist freiwillig, ihr dürft auch verzichten. Lässt sich eine Aktion nicht ausführen, passiert einfach nichts.

Die 6 Starter-Aktionskarten:

- Getreide: 1 Getreide vom Acker
- Frömmigkeit: 1 Frömmigkeit aus der Kathedrale
- Baumaterial: 1 Stein oder 1 Holz
- Bauvorhaben: bis zu 2 Baumaterialien an einem einzigen Bauvorhaben einsetzen, je 3 Siegpunkte. Stein und Holz dürfen gemischt werden, aber nicht auf zwei Bauvorhaben verteilt
- Woll- und Tuchverkauf: beliebig viel Wolle zu je 2 Geld und bis zu 1 Tuch für 4 Geld verkaufen
- Privileg: die zuletzt offen ausgespielte eigene Aktionskarte dieses Kapitels ein zweites Mal nutzen

Ab Kapitel II: alle 12 Karten

Nach Kapitel I bekommt jeder die restlichen 6 Aktionskarten dazu. Ihr habt nun die Wahl aus 12, spielt pro Kapitel aber weiterhin nur 6 aus. Nach jeder offen ausgespielten Karte werft ihr eine weitere Handkarte ungenutzt verdeckt ab. So wachsen vor jedem Spieler ein offener Aktionsstapel und ein verdeckter Abwurfstapel gleichmäßig. Zu Beginn jedes neuen Kapitels habt ihr wieder alle 12 Karten.

Die 6 zusätzlichen Karten:

- Hausbau: 1 passendes Baumaterial und 1 Geld abgeben, dafür ein Haus auf einen der 14 Bauplätze stellen. Das Symbol im Bauplatz gibt Stein oder Holz vor. Zwei Bauplätze mit demselben Ertrag darf ein Spieler nicht beide besetzen
- Hauspacht: Ertrag von bis zu 2 eigenen Häusern kassieren. Bei mehr Häusern wählst du aus. Ist der Vorrat an Frömmigkeit oder Getreide leer, gehst du leer aus
- Spende: 1 Geld zahlen und ein Spendensiegel auf ein unvollendetes Bauvorhaben legen
- Tuchherstellung: 1 oder 2 Wolle in die gleiche Menge Tuch umwandeln
- Medizin: entweder 1 Geld und 1 Siegpunkt nehmen oder ab Kapitel III Pestkranke versorgen
- Gunst: den Gunststein genau 1 Feld weiterziehen und den Vorteil kassieren

Die Bauvorhaben

Fünf Bauvorhaben kommen über Ereigniskarten ins Spiel. Da nicht alle Ereigniskarten in jeder Partie stecken, tauchen manche gar nicht auf. Die Brücke liegt von Anfang an aus, der Turm kommt nach Kapitel II dazu und kann ab Kapitel III bebaut werden. Graue Baufelder verlangen Stein, braune Holz. Pro verbaute Material gibt es 3 Siegpunkte, die Reihenfolge der Felder ist frei.

Spenden

Wer ein Spendensiegel auf ein Bauvorhaben legt, erhält bei dessen Fertigstellung den daneben abgebildeten Bonus – meist 1 Siegpunkt plus einen Vorteil. Beim Turm und der Marienkapelle sind es 2 Siegpunkte ohne Zusatzvorteil. Beim Hospital darf jeder Spender sofort einen Kranken versorgen, sofern sein medizinisches Wissen reicht; dabei beginnt der Startspieler. Mehrere Spieler dürfen für dasselbe Bauvorhaben spenden, ein Spieler aber nur einmal. Nach Fertigstellung kommen die Siegel zurück zu ihren Besitzern.

Die Pest

Nach Kapitel II verteilt ihr die 11 Pestplättchen verdeckt auf die 11 nummerierten Orte: 10 Häuser und ein Waldversteck (Nummer 11). In jeder Runde der Kapitel III und IV zeigt die Ereigniskarte ein Haus mit einer Zahl. Noch vor dem Vorlesen deckt ihr das dortige Pestplättchen auf. Die Zahl darauf (1 bis 5) gibt an, wie viel medizinisches Wissen zur Versorgung nötig ist.

Wer die Karte Medizin spielt und genug Wissen vorzeigt, versorgt den Kranken, bekommt 2 Siegpunkte und den am Ort abgebildeten Vorteil. Beim Waldversteck gibt es nur die 2 Punkte. Das Plättchen kommt aus dem Spiel, das medizinische Wissen behältst du. Reicht dein Wissen für die Summe mehrerer Kranker, darfst du mit einer Karte mehrere versorgen. Führt in Kapitel IV eine Zahl zu einem Ort, an dem schon jemand erkrankt oder bereits versorgt wurde, passiert nichts – niemand erkrankt zweimal.

Der Turm

Sind die 8 Baufelder des Turms (6 grau, 2 braun) belegt, folgt die Turmspitze auf dem hellblauen Feld. Der Spieler mit der meisten Loyalität bekommt vom König das Baumaterial Metall, setzt es ein und erhält 3 Siegpunkte. Bei Gleichstand wird das Metall gesetzt und alle Gleichauf-Spieler bekommen je 1 Siegpunkt. Bleibt der Turm unfertig, wird kein Metall vergeben.

Rundenende

Eine dauerhafte Ereigniskarte wandert auf Anlegefeld 1 am oberen Planrand, eine zweite auf Feld 2. Mehr als zwei dürfen nicht gleichzeitig gelten: Eine dritte blaue Karte ersetzt die älteste, die dann in die Schachtel kommt. Pro Kapitel gibt es höchstens 3 dauerhafte Ereignisse. Danach wandert das Startspielerwappen nach links.

Kapitelende

Nach 6 Runden liest jemand die Kapitelschlusskarte vor:

- 1 Auf jedes unvollendete Bauvorhaben kommt ein passendes Baumaterial aus dem Vorrat. Sind Stein- und Holzfeld frei, wird zuerst das Steinfeld gefüllt.
- 2 Alle Abdeckplättchen werden entfernt.
- 3 Alle dauerhaften und sofortigen Ereigniskarten werden abgeräumt.
- 4 Alle leisten ihre Pflichtabgaben.
- 5 Übrige Frömmigkeit, Getreide und Geld nehmt ihr mit ins nächste Kapitel.
- 6 Das Startspielerwappen wandert im Uhrzeigersinn weiter.

- 7 Nach Kapitel I kommen die restlichen 6 Aktionskarten dazu, nach Kapitel II Turm und Pestplättchen.

Die Pflichtabgaben

- Frömmigkeit: 2 Frömmigkeit zurück auf die Kathedrale. Pro fehlender Einheit 3 Siegpunkte Verlust und Buße im nächsten Kapitel.
- Getreide: 2 Getreide zurück auf den Acker. Pro fehlender Einheit 2 Siegpunkte Verlust und Betteln im nächsten Kapitel.
- Steuern: Der Startspieler würfelt mit dem Steuerwürfel, das Ergebnis liegt zwischen 2 und 5 Geld. Wer nicht genug hat, gibt alles ab, verliert pro fehlendem Geld 1 Siegpunkt und muss vor das Königliche Gericht.

Der Spielzug

- 1 Der aktive Spieler deckt die oberste Ereigniskarte auf und liest sie vor; sofortige Ereignisse werden gleich abgehandelt.
- 2 Er richtet die Karte aus und legt sie auf die Ratsversammlung.
- 3 Alle Spieler nehmen das Einkommen der auf sie zeigenden Kartenecke.
- 4 Der Gunststein rückt entsprechend dem Richtungspfeil um 0 bis 3 Felder vor; der aktive Spieler erhält die Gunst.
- 5 Beginnend beim aktiven Spieler spielt jeder reihum eine Aktionskarte offen aus und führt sie unter Beachtung dauerhafter Ereignisse aus; ab Kapitel II wirft er zusätzlich eine Karte verdeckt ab.
- 6 Eine neue dauerhafte Ereigniskarte wird an den oberen Spielplanrand gelegt, dann geht das Startspielerwappen nach links.

Sonderregeln

- Buße: Zu Beginn der ersten Runde des neuen Kapitels zieht dir jemand eine Aktionskarte zufällig aus der Hand. Bei deiner ersten Aktion wirfst du dann keine Karte mehr ab.
- Betteln: Du verzichst im neuen Kapitel auf dein Einkommen der ersten Runde.
- Königliches Gericht: Dir stehen im neuen Kapitel nur 5 statt 6 Aktionen zur Verfügung. In der ersten Runde legst du eine offene Karte auf den Aktionsstapel und eine verdeckte auf den Abwurfstapel, nutzt die offene Karte aber nicht.
- Für 1 abgegebene Loyalität befreist du dich von einer Strafe, egal wie viele Einheiten dir fehlen. Die Siegpunkte verlierst du trotzdem. Für mehrere Strafen brauchst du entsprechend mehr Loyalität.
- Nach Kapitel IV gibt es keine Strafen mehr, aber doppelten Punktverlust. Auch dagegen kannst du dich mit Loyalität schützen; den einfachen Punktverlust trägst du dennoch.
- Verzichst du freiwillig oder erzwungen auf deine Aktion, legst du trotzdem eine offene und eine verdeckte Karte ab. Aktions- und Abwurfstapel wachsen immer gleichmäßig.
- Abgegebene Güter kommen sofort auf ihren Platz auf dem Plan oder in den Vorrat zurück.
- Medizinisches Wissen kann weder abgegeben noch verloren werden, anders als Loyalität und Frömmigkeit.
- Ein Tausch aus einem sofortigen Ereignis ist einmalig, bei einem dauerhaften Ereignis einmal pro Runde möglich.
- Abdeckplättchen sperren Felder auf der Gunstleiste, Marktfelder oder Bauvorhaben. Auf einem gesperrten Bauvorhaben ist auch keine Spende erlaubt.
- Reicht die Siegpunktleiste nicht, zählt ihr wieder ab 1 weiter und addiert 60 Punkte. Unter 0 Punkte fällt niemand, weitere Verluste verfallen.
- Sonderfall: Erscheint in Kapitel II als erstes Ereignis die Karte zum Krieg gegen Frankreich, muss ein Spieler vor dem Königlichen Gericht nicht zusätzlich 2 Aktionskarten ablegen.
- Getreide und Frömmigkeit sind bewusst knapp. Zu viert solltet ihr das wegen der Pflichtabgaben besonders im Blick behalten.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach dem vierten Kapitel. Zuerst leisten alle ihre letzten Pflichtabgaben – fehlende Einheiten kosten hier den doppelten Siegpunktverlust. Danach gibt es 1 Siegpunkt für jeden übrigen Stein und jedes Holz. Geld zählt halb: Jeder teilt seine Geldsumme durch 2 und rückt entsprechend vor, wodurch auch halbe Punkte entstehen können. Alles andere zählt nicht mehr. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die meiste Frömmigkeit, dann die meiste Loyalität, dann das meiste medizinische Wissen.

Tipps

- Denke beim Ausrichten der Ereigniskarte doppelt: Du bestimmst nicht nur dein eigenes Einkommen, sondern auch das deiner Gegner und die Länge deines Gunstzugs.
- Halte Loyalität zurück. Sie schützt dich am Kapitelende vor Strafen und bringt bei den Gunstfeldern Königin und König sowie beim Turmbau Punkte.
- Plane Frömmigkeit und Getreide früh ein. Beide Vorräte sind knapp, und wer am Kapitelende nicht liefern kann, verliert Punkte und eine Aktion im Folgekapitel.
- Die Karte Privileg lohnt direkt nach einer starken Aktion, weil sie deine zuletzt offen gespielte Karte wiederholt.
- Wenn du Kranke versorgen willst, sammle medizinisches Wissen schon vor Kapitel III. Es geht nie verloren, und mit genug davon versorgst du mit einer Medizin-Karte mehrere Personen.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn mein Einkommen nicht mehr im Vorrat ist?

Dann bekommst du stattdessen 1 Siegpunkt. Das gilt aber nur für das Einkommen aus der Ereigniskarte. Bei der Gunst gehst du in diesem Fall ersatzlos leer aus.

Darf ich die 2 Baumaterialien der Karte Bauvorhaben auf zwei Baustellen verteilen?

Nein, beide Materialien müssen an dasselbe Bauvorhaben. Stein und Holz gemischt einzusetzen ist dagegen erlaubt.

Muss ich die Aktion meiner ausgespielten Karte ausführen?

Nein, die Aktion ist freiwillig. Auch wenn du verzichst oder die Aktion gar nicht möglich ist, legst du die Karte offen ab und wirfst ab Kapitel II eine weitere Karte verdeckt.

Wird Loyalität beim Gunstfeld Königin abgegeben?

Nein. Loyalität, Frömmigkeit und medizinisches Wissen werden bei den Gunstfeldern nur vorgezeigt und bleiben dir erhalten.

Wie komme ich um eine Strafe am Kapitelende herum?

Gib 1 Loyalität ab, dann entfällt eine Strafe, egal wie viele Einheiten dir gefehlt haben. Die Siegpunkte verlierst du trotzdem. Für eine zweite Strafe brauchst du eine zweite Loyalität.

Kann ich mit einer Medizin-Karte mehrere Kranke versorgen?

Ja, wenn dein medizinisches Wissen der Summe aller benötigten Werte entspricht. Für jede versorgte Person gibt es 2 Siegpunkte und den Vorteil des Ortes.

Was gilt, wenn in Kapitel IV ein Ort genannt wird, an dem schon jemand krank war?

Dann gibt es in dieser Runde keinen neuen Krankheitsfall. Niemand erkrankt zweimal an der Pest.

Wer bekommt das Metall für die Turmspitze?

Der Spieler mit der meisten Loyalität setzt es ein und erhält 3 Siegpunkte. Bei Gleichstand wird das Metall gesetzt und alle gleichauf liegenden Spieler bekommen je 1 Siegpunkt.

Kann ich zweimal für dasselbe Bauvorhaben spenden?

Nein. Mehrere Spieler dürfen Siegel auf dieselbe Baustelle legen, ein einzelner Spieler aber nur eines.

Was passiert bei mehr als 60 Siegpunkten?

Ihr zählt auf der Leiste wieder ab 1 weiter und addiert 60 Punkte dazu. Unter 0 Punkte kann niemand fallen, weitere Verluste verfallen.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2009
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 20.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/die-tore-der-welt/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/die-tore-der-welt/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026