

Fürsten der Renaissance



Wir schreiben das Jahr 1470 ...

In Italien ist die Renaissance in voller Blüte. Das Land besteht aus vielen konkurrierenden Stadtstaaten, die weder vor wirtschaftlichen Ränken, politischen Intrigen noch dem Führen von Kleinkriegen zurückschrecken. Mit dem Austragen der Schlachten beauftragen sie Condottieri (Anführer), die ihre eigenen Söldnerheere befehligen. Die Condottieri kennen keine Treue, sondern kämpfen immer für den, der gerade am besten zahlt. Mit ihren prall gefüllten Börsen finanzieren sie sowohl ihre Truppen als auch Künstler und einflussreiche Persönlichkeiten. Denn die ein oder andere Münze am richtigen Fleck, kann einem selbst einiges an politischem Einfluss einbringen. Die Spieler sind solche Condottiere und ziehen für Ruhm, Gold und Macht in die Schlacht.

In **Fürsten der Renaissance** kontrolliert jeder Spieler eine der sechs Condottiere-Familien: *Baglioni*, *Bentivogli*, *d'Este*, *Gonzaga*, *Malatesta* oder *Montefeltro*. Jede Familie verfügt über besondere, einzigartige Fähigkeiten. Die Spieler trachten danach, ihre Familie zur mächtigsten in Italien zu machen, indem sie ihre Interessen in den fünf großen Städten dieser Zeit durchsetzen: *Milano* (Mailand), *Venezia* (Venedig), *Firenze* (Florenz), *Roma* (Rom) und *Napoli* (Neapel). Der Spieler, der nach drei Dekaden die Familie mit den meisten Siegpunkten (SP) führt, ist der Sieger des Spiels.

~ Spielmaterial ~

- 1 Spielplan
- 6 Condottiere-Familie-Plättchen (dunkelbraun, kurz: Familienplättchen)
- 6 Condottiere-Familie-Aufsteller
- 6 Spielerreihenfolge-Marker
- 24 Truppenplättchen (hellbraun)
- 12 Ereignisplättchen (mittelbraun: 4x I, 4x II, 4x III)
- 126 runde Gold-Marker (36x 1, 30x 3, 30x 5, 30x 10)
- 54 quadratische Einfluss-Marker (18x 1, 12x 3, 12x 5, 12x 10)
- 18 quadratische Triumph-Marker
- 35 Stadtplättchen (je 7 in den 5 Farben der Städte)
- 5 Stadtstatus-Marker (je 1 in den 5 Farben der Städte)
- 25 Verräterkarten
- 1 Kanone als Geführte-Kriege-Marker
- 1 Papst-Plättchen
- 1 roter, sechseckiger Angriffswürfel
- 1 blauer, sechseckiger Verteidigungswürfel
- 1 roter Angreiferstein (Schwerter)
- 1 blauer Verteidigerstein (Schild)

~ Die Verräterkarten ~

Vorderseite

Name

Fähigkeit: Du verhinderst alle Wirkungen von 1 Truppenplättchen in 1 Krieg.

Neutrale Rückseite

Preis: 1 Gold und 1 Einfluss

~ Die Marker ~

SPIELERREIHENFOLGE-MARKER

EINFLUSS-MARKER

STADTSTATUS-MARKER

TRIOPH-MARKER

GOLD-MARKER

Hinweis: Es gibt zwei Währungen im Spiel: Gold und Einfluss. Viele Plättchen werden mit Gold bezahlt, manche mit Einfluss, Verräterkarten mit beidem. Gold und Einfluss dürfen nicht gewechselt werden.

~ Die Papp-Plättchen ~

FAMILIENPLÄTTCHEN

Vorderseite
(dunkle Balken)

B-Rückseite
(B und helle Balken)

EREIGNISPLÄTTCHEN

Siegpunkte bei Spielende

Ersteigerung mit Gold

Stadtstatus-Veränderung

Ersteigerung mit Einfluss

DAS PAPST-PLÄTTCHEN

STADTPLÄTTCHEN

Einfluss-Einkommen bei Dekadenende

Gold-Einkommen bei Dekadenende

TRUPPENPLÄTTCHEN

~ Allgemeiner Spielaufbau für 3 bis 6 Spieler ~

- 1 Der **Spielplan** wird gut sichtbar ausgelegt.
- 2 Die **Stadtstatus-Marker** werden entsprechend der farbigen Markierungen auf die Stadtstatus-Leiste gesetzt: *Venezia* auf 7, *Milano* und *Firenze* auf 6, *Roma* und *Napoli* auf 5.
- 3 Die **Kanone** wird auf Feld 0 der Geführte-Kriege-Leiste gesetzt.
- 4 Alle **Truppenplättchen** werden nach Typ sortiert und offen neben dem Spielplan gestapelt.
- 5 Die **Stadtplättchen** werden nach Farben sortiert und verdeckt gemischt. Von jeder Stadt werden 6 Plättchen zufällig gezogen und offen neben den Spielplan gelegt. Der Rest kommt aus dem Spiel.
- 6 Die **Ereignisplättchen** werden nach Dekaden in 3 Stapel sortiert (römische Zahl oben rechts: I, II, III). Alle Plättchen der Dekade I werden offen in einer Reihe neben den Spielplan gelegt. Die Plättchen der Dekaden II und III werden als verdeckte Stapel daneben gelegt.
- 7 Das **Papst-Plättchen** wird offen zu den Ereignisplättchen gelegt.
- 8 Die **Verräterkarten** werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- 9 Die **Holzsteine und Würfel für Angriff und Verteidigung** werden bereitgelegt.
- 10 **Gold-, Einfluss- und Triumph-Marker** werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt.



~ Vor dem ersten Spielzug ~

Nach der allgemeinen Vorbereitung und vor dem eigentlichen Spiel bekommt jeder Spieler noch eine persönliche Anfangsausstattung.

- 1 Jeder Spieler nimmt sich **Marker** im Wert von **45 Gold** und **12 Einfluss**. Er legt sie verdeckt vor sich.
- 2 Jeder Spieler muss einen **Spielerreihenfolge-Marker** und ein **Familienplättchen** und den entsprechenden **Familienaufsteller** erhalten:

Erfahrene Spieler erhalten ihre Spielerreihenfolge-Marker und Familienplättchen in einer zweistufigen Versteigerung, die im Abschnitt unten genau beschrieben wird. Vorher entscheiden sie sich gemeinsam für ein normales oder alternatives Spiel.

~ Spielstart für Anfänger ~

Für ein Spiel mit unerfahrenen Spielern empfehlen wir folgende Vorgehensweise:

Die **Spielerreihenfolge-Marker** werden **zufällig** verteilt. Anschließend wechseln die Spieler ihre Sitzplätze, sodass sie im Uhrzeigersinn in Spielerreihenfolge sitzen.

Danach wählen die Spieler **in absteigender Spielerreihenfolge** (erst 5 dann 4 usw.) jeweils **1 Familienplättchen** aus und legen es mit der dunklen Vorderseite nach oben vor sich ab. Jeder Spieler nimmt sich zusätzlich den passenden Familienaufsteller, den er aus 3 Teilen zusammensetzt.

Als Ausgleich müssen unerfahrene Spieler je 5 Gold in den allgemeinen Vorrat zurück legen.

Überschüssige Marker, Plättchen und Aufsteller kommen in beiden Fällen aus dem Spiel.

START-SPIELMATERIAL EINES SPIELERS



~ Normales oder alternatives Spiel ~



Vor dem Spiel müssen die Spieler sich einigen, ob sie das normale oder das alternative Spiel spielen.

Im normalen Spiel wird mit der dunklen Vorderseite der Familienplättchen gespielt.



Die B- bzw. Rückseite wird für das alternative Spiel benutzt. Das alternative Spiel ist für Spieler gedacht, die lieber etwas weniger aggressiv spielen. Die Fähigkeiten auf der B-Seite sind etwas schwächer. Alle Spieler müssen die gleiche Seite benutzen!

~ Versteigerung von Spielerreihenfolge und Familienplättchen für erfahrene Spieler ~

Vor Beginn von Dekade I findet zuerst eine **Versteigerung der Spielerreihenfolge** statt. Die Spielerreihenfolge bleibt danach im gesamten Spiel gleich! Das Gebot, das jeder Spieler bei dieser ersten Versteigerung abgibt, ist die Grundlage für sein Gebot in der zweiten nachfolgenden **Versteigerung der Familienplättchen**.

~ Für die Spielerreihenfolge bieten ~



Alle Spieler müssen **heimlich** eine bestimmte Menge **Gold in die Faust** nehmen. Dann öffnen alle Spieler gleichzeitig ihre Fäuste und legen ihr Gebot gut sichtbar vor sich ab. Die Spieler dürfen ihre Gebote nach der Versteigerung für die Spielerreihenfolge **nicht wegnehmen!** Der Spieler mit dem höchsten Gebot wird Startspieler und erhält den Reihenfolge-Marker mit der **1**. Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot erhält den Reihenfolge-Marker **2**, der Spieler mit dem dritthöchsten Gebot erhält Marker **3** usw.

Bei gleich hohen Geboten wird die Reihenfolge zufällig entschieden, z. B. durch Würfeln.

Beispiel: Petra bietet 1 Gold, Harald bietet auch 1, Joe 3 und Michelle 0. Joe nimmt sich Marker 1. Petra würfelt eine 3, Harald eine 6. Petra nimmt sich Marker 3, Harald Marker 2 und Michelle die 4.

Hinweis: Die Spieler sollten nun im Uhrzeigersinn in Spielerreihenfolge **die Sitzplätze wechseln**. Falls das nicht gewünscht wird, müssen die Reihenfolgemarken gut sichtbar vor den Spielern liegen.

~ Für Familienplättchen bieten ~



Nachdem die Spielerreihenfolge feststeht, bieten die Spieler für die Familienplättchen. Der letzte Spieler in der Spielerreihenfolge beginnt. Er muss entweder sein Gebot in **Gold** so weit erhöhen, dass er das derzeit höchste Gebot überbietet oder passen. (Zu diesem Zeitpunkt stammt das höchste Gebot vom Spieler mit Marker 1.)

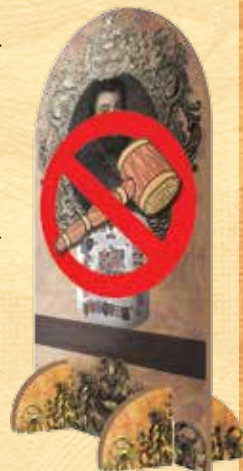
Anschließend muss der Spieler, der jetzt das niedrigste Gebot hat, entscheiden, ob er das neue Höchstgebot übertreffen oder passen will. So geht es weiter, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Jeder Spieler kann sein Gebot mehrmals erhöhen. Wer passt, kann nicht länger mitbieten. Wenn ein Spieler sein Gebot erhöht, legt er den entsprechenden Goldbetrag zu seinem vorhandenen Gebot hinzu.

Beispiel: Michelle erhöht auf 5, Petra auf 6, Harald und Joe passen. Michelle erhöht auf 7, Petra passt.

Nachdem alle Spieler bis auf einen gepasst haben, wählt der Spieler mit dem höchsten Gebot als erster ein Familienplättchen. Er nimmt das Plättchen und den passenden Aufsteller und legt beides vor sich ab. Eine Seite des Aufstellers zeigt einen durchgestrichenen Hammer, das ist die *Passen-Seite*. Der Spieler stellt den Aufsteller so hin, dass die *Passen-Seite* zu ihm zeigt. Dann wählt der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot eins der übrigen Familienplättchen usw., bis jeder eine Familie gewählt hat. Bei Gleichstand der Gebote wählt von den betroffenen Spielern derjenige zuerst, der später gepasst hat bzw. in der Spielerreihenfolge vorn ist.

Beispiel: Michelle wählt als Erste Gonzaga, Petra danach Malatesta, Joe Baglioni und Harald d'Este.

Jeder Spieler legt sein gesamtes gebotenes Gold zurück zum allgemeinen Vorrat.



~ Zusammenfassung des Spielablaufs ~

Das Spiel verläuft über 3 Dekaden. In Dekade 1 beginnt der Spieler mit dem Reihenfolge-Marker 1. Er muss genau eine der folgenden 4 Aktionen ausführen:

1. Ein Truppenplättchen oder eine Verräterkarte kaufen
2. Ein Stadtplättchen oder ein Ereignisplättchen oder das Papst-Plättchen versteigern
3. Einen Krieg beginnen
4. Passen

Danach führt der nächste Spieler in der Spielerreihenfolge ebenfalls genau eine dieser 4 Aktionen aus. So geht es bis zum Spielende weiter.

Nachdem ein Spieler das **letzte Ereignisplättchen der aktuellen Dekade** versteigert hat, endet die Dekade mit einer **Einkommensphase** und der **Vorbereitung** der nächsten Dekade.

Hinweis: Da die Spieler bestimmen, wann Ereignisplättchen versteigert werden, gibt es keine feste Anzahl von Spielzügen. Daher können meistens einige Spieler in einer Dekade eine Aktion mehr als andere ausführen.

Nach 3 Dekaden endet das Spiel mit einer Schlusswertung. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

~ Die 4 Aktionen ~

1. Ein Truppenplättchen oder eine Verräterkarte kaufen

Mit dieser Aktion darf der aktive Spieler entweder genau 1 Truppenplättchen oder genau 1 Verräterkarte kaufen, nicht beides!



Jedes **Truppenplättchen** kostet so viel Gold, wie jeweils unten links auf dem Plättchen angezeigt wird. Kein Spieler darf nochmals das gleiche Truppenplättchen kaufen, das er bereits besitzt. Außerdem darf in *Dekade 1* kein Spieler *Kavallerie* oder *Artillerie* kaufen, außer wenn er ein Plättchen besitzt, das ihm dies ausdrücklich erlaubt.

Anstatt ein Truppenplättchen zu kaufen, kann ein Spieler mit dieser Aktion auch eins seiner Truppenplättchen ablegen. Abgelegte Truppenplättchen werden zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Hinweis: Ablegen kann sinnvoll sein, wenn ein Spieler plant einen Krieg zu verlieren.



Jede **Verräterkarte** kostet **1 Gold und 1 Einfluss**. Alle Spieler haben zu Beginn ein Handkarten-Limit von 2 Verräterkarten. Dieses Limit kann im Laufe des Spiels durch Plättchen erhöht werden. Ein Spieler darf sein Limit kurzfristig überschreiten (z. B. wenn er neue Karten kauft). Er muss aber sofort Karten bis zum Limit ablegen, bevor er das Spiel fortsetzt.

Die neue Verräterkarte nimmt der Spieler verdeckt vom Stapel, nach Gebrauch wird sie abgeworfen. Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgeworfenen Karten gemischt und als neuer verdeckter Stapel genutzt.



*Harald kauft
1 Verräterkarte.
Er zahlt 1 Gold und
1 Einfluss.
Es ist eine
Truppenbestechung.*

2. Ein Stadtplättchen oder ein Ereignisplättchen oder das Papst-Plättchen versteigern

Der aktive Spieler wählt ein Stadtplättchen oder ein Ereignisplättchen oder das Papst-Plättchen (falls dieses verfügbar ist) zur Versteigerung aus.

Er legt das gewählte Plättchen auf das **Versteigerungsfeld** des Spielplans. Er muss das erste Gebot abgeben. Er darf nicht passen.

Die Spieler bieten oder passen weiter in Spielerreihenfolge, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler zahlt sein Gebot in den allgemeinen Vorrat.

Einige Plättchen geben dem Besitzer Nachlass bei Versteigerungen. Der Spieler darf diesen Nachlass bei seinem Gebot einrechnen. Er kann also mehr bieten, als er in Markern vor sich liegen hat. Der zu zahlende Betrag kann aber niemals negativ werden.



Beispiel: Ein Spieler erhält Nachlässe im Wert von insgesamt 2 Gold. Er besitzt 6 Gold. Er darf also bis zu 8 Gold bieten.

Wer passt, dreht seinen **Familienaufsteller** so, dass alle anderen Spieler die Seite mit dem durchgestrichenen Hammer sehen können. Er darf bei dieser Versteigerung nicht weiter mitbieten.

Der Gewinner der Versteigerung legt das Plättchen offen vor sich ab. Wann er es einsetzen kann, ergibt sich aus den Symbolen und/oder dem Text der Fähigkeit.

Für die Versteigerung der verschiedenen Plättchen-Arten gelten jeweils andere Regeln:

EIN STADTPLÄTTCHEN VERSTEIGERN

Für Stadtplättchen wird immer mit **Gold** geboten. Das **Startgebot** muss mindestens doppelt so hoch sein wie der aktuelle Status der Stadt, zu der das Plättchen gehört.

Jeder Spieler darf **maximal 6 Stadtplättchen von maximal 3 verschiedenen Städten** besitzen. Ein Spieler kann Stadtplättchen, die er einmal ersteigert hat, nicht wieder ablegen. Ein Spieler darf kein Stadtplättchen versteigern oder auf eins bieten, das sein Limit übersteigt.



Wenn der aktive Spieler das Stadtplättchen, das er zur Versteigerung ausgewählt hat, nicht selbst ersteigert, darf er als **Ausgleich** anschließend **1 Verräterkarte für 1 Gold und 1 Einfluss kaufen**. Dabei muss er sein Handkarten-Limit beachten.

EIN EREIGNISPLÄTTCHEN VERSTEIGERN

Das **rot umrandete Symbol** links unten auf dem Ereignisplättchen gibt an, ob die Spieler mit Gold oder mit Einfluss bieten müssen:



Eine **runde Münze** steht für **Gold**.



Ein **graues Quadrat** steht für **Einfluss**.

Das **Startgebot** darf Null betragen.

Der Gewinner des Ereignisplättchen verfährt damit unterschiedlich, je nach Art des Plättchens:



- **Ein Siegpunkt-Ereignisplättchen nutzen**



Diese Plättchen zeigen in der oberen linken Ecke ein **Lorbeer-Symbol** mit einer Zahl für Siegpunkte. Der Gewinner legt es bis zum Spielende vor sich. Die Siegpunkte zählen bei der Schlusswertung.

- **Ein Stadtstatus-Ereignisplättchen nutzen**



Diese Plättchen zeigen in der oberen linken Ecke ein **Krone-Symbol** gefolgt von einer Zahl. Der Gewinner legt das Plättchen auf ein **Stadtfeld** seiner Wahl. Er verändert den Status dieser Stadt um den Wert der Zahl neben der Krone.

Die meisten Stadtstatus-Ereignisse erhöhen den Status. Im Falle der *Französischen Invasion* sinkt der Status.

- **Ein Bonus-Ereignisplättchen nutzen**



Diese Plättchen zeigen oben ein **Schlüsselwort** z. B. **Weinhändler**. Der Gewinner legt das Plättchen vor sich. Er kann im weiteren Spielverlauf die Vorteile des Plättchens nutzen.

War das versteigerte Plättchen **das letzte Ereignisplättchen der aktuellen Dekade**, endet die Dekade nach diesem Spielzug.

DAS PAPST-PLÄTTCHEN VERSTEIGERN



Für das Papst-Plättchen wird nur mit **Einfluss** geboten.

Das **Startgebot** darf Null betragen

Der Gewinner der Versteigerung legt das Plättchen vor sich ab.

Nach den Dekaden I und II muss er das Papst-Plättchen wieder zurücklegen zu den Ereignisplättchen für die nächste Epoche.

Das Papst-Plättchen gibt dem Spieler, der es besitzt, in der aktuellen Dekade folgende Vorteile:

- **Heilige Liga**

Ein Mal während der aktuellen Dekade darf der Spieler mit seinen eigenen Truppen in einem Krieg nach eigenem Ermessen die Angreifer- oder die Verteidigerstadt unterstützen. Er braucht dafür nicht die Erlaubnis des unterstützten Spielers. Er kann diese Unterstützung auch gegen Zahlung von Gold oder Einfluss anbieten.

Hinweis: Der Spieler kann so den Ausgang eines Krieges manipulieren, damit sich der Status der beteiligten Städte in seinem Sinn ändert. Dies ist besonders gegen Spielende sehr effektiv.

- **Gold-Einkommen**

Am Ende der aktuellen Dekade erhält der Spieler **3 Gold** als Einkommen.

- **Siegpunkte**

Bei der Schlusswertung nach dem Ende von Dekade III erhält der Spieler außerdem **3 Siegpunkte**.

3. Einen Krieg beginnen



Je nach Spieleranzahl kann in jeder Dekade nur eine bestimmte Anzahl Kriege geführt werden (wie auf der Geführte-Kriege-Leiste angezeigt):

- bei 3 bis 4 Spielern maximal 4 Kriege je Dekade.
- bei 5 bis 6 Spielern maximal 5 Kriege je Dekade.

Der aktive Spieler kann diese Aktion nicht wählen, wenn das Limit für die aktuelle Dekade bereits erreicht ist. Auch ein Spieler ohne Truppenplättchen kann diese Aktion wählen.

Ein Krieg verläuft immer in folgenden Schritten mit fester Reihenfolge.

1. DIE KANONE VORRÜCKEN UND DIE BETEILIGTEN STÄDTE AUSWÄHLEN

Zuerst setzt der aktive Spieler die **Kanone** auf der Geführte-Kriege-Leiste um 1 Feld vor nach rechts.

Dann entscheidet er, welche zwei Städte gegeneinander Krieg führen. Er entscheidet, welche Stadt Angreifer und welche Verteidiger ist. Dazu legt er den **roten Angreiferstein** auf das Stadtfeld der angreifenden Stadt und den **blauen Verteidigerstein** auf das Stadtfeld der verteidigenden Stadt.



2. KARTEN SCHLECHTES WETTER ODER VETO SPIELEN

Jeder beliebige Spieler kann nun die Verräterkarten *Schlechtes Wetter* oder *Veto* spielen, wenn er sie besitzt. Der aktive Spieler muss allen Gelegenheit geben entsprechende Karten zu spielen. Jede Karte wird sofort ausgeführt, bevor weitere Karten gespielt werden dürfen.

Hinweis: Spieler sollten nicht darauf warten, dass jemand anderes spielt. Wartet man zu lange, vertut man seine Chance. Das Spiel geht weiter.



Falls ein Spieler **Schlechtes Wetter** spielt, muss er sofort entscheiden, gegen welche der beiden beteiligten Städte er die Karte spielt. Die betroffene Stadt erhält einen **Kampfstärkemalus** von **-1 Verteidigung** und **-1 Angriff** für diesen Krieg.



Falls ein Spieler ein **Veto** spielt, gilt der Ausgang des Krieges als **unentschieden**. Die Kanone wird aber nicht zurückgesetzt. Die Aktion ist beendet.

Schritt 2: Niemand spielt **Schlechtes Wetter** oder **Veto**.

3. DIE ÄMTER DER CONDOTTIERI VERSTEIGERN

Nun folgen zwei Versteigerungen:

In der ersten bieten die Spieler dafür, der **Condottiere der angreifenden Stadt** zu werden.

In der zweiten bieten die übrigen Spieler dafür, der **Condottiere der verteidigenden Stadt** zu werden.



An beiden Versteigerungen dürfen nur Spieler teilnehmen, die **mindestens 1 Truppenplättchen** besitzen unabhängig davon, ob das Truppenplättchen überhaupt einen Angriffs- oder Verteidigungswert hat, wie z. B. *Kavallerie* oder *Feldbefestigung*.



Bei beiden Condottiere-Versteigerungen kann nur mit **Einfluss** geboten werden.

Bei der 2. Versteigerung darf der Gewinner der 1. Versteigerung nicht mitbieten.

Der Spieler, der mit seiner Aktion den Krieg begonnen hat, gibt in beiden Versteigerungen das erste Gebot ab. Falls er kein Truppenplättchen besitzt oder die 1. Versteigerung gewonnen hat, gibt der in der Spielerreihenfolge folgende Spieler das erste Gebot ab. Er **darf sofort passen oder als Startgebot mindestens 0 bieten**. Die anderen beteiligten Spieler bieten in der Spielerreihenfolge weiter, bis alle Spieler außer einem gepasst haben. Wer passt, kann an dieser Versteigerung nicht weiter teilnehmen. Der einzige noch übrige Spieler wird Condottiere der betreffenden Stadt und zahlt seinen gebotenen Einfluss in den allgemeinen Vorrat.

Schritt 3.1: Petra bietet 2 Einfluss, um Angreiferin von **Venezia** zu werden. Michelle hat keine Truppen. Sie darf nicht mitbieten. Joe bietet 4. Harald 5. Petra passt. Joe bietet 6 und gewinnt. Er zahlt aber nur 4 Einfluss, da seine Familie **Baglioni** und seine **Schweizer Söldner** je einen Nachlass von 1 Einfluss gewähren.

Schritt 3.2: Nur noch Petra und Harald können bieten, um Verteidiger von **Roma** zu werden. Harald gewinnt und zahlt 4 Einfluss.

Danach zahlen beide Städte ihrem Condottiere **Gold in Höhe ihres Stadtstatus als Sold** aus. Die Spieler nehmen das Gold aus dem allgemeinen Vorrat und legen es vorläufig **auf ihre Familienplättchen**. Sie erhalten dieses Gold erst am Ende der aktuellen Dekade, unabhängig vom Ausgang des Krieges.

Wichtig: Weder der angreifende noch der verteidigende



Besoldung: **Venezias** aktueller Stadtstatus ist 7. Joe legt 7 Gold auf sein **Baglioni**-Plättchen. **Romas** Status ist 5. Harald legt 5 Gold auf **d'Este**.

Condottiere müssen ein Stadtplättchen der Stadt besitzen, für die sie kämpfen. Dies kann vorteilhaft sein, wenn ein Spieler dafür sorgt, dass „seine“ Stadt verliert. Schließlich werden Condottiere unabhängig vom Erfolg bezahlt!

Falls in beiden Versteigerungen **kein Spieler** das Amt des **Condottiere** übernimmt, geschieht nichts. Der Krieg gilt als geführt und der Ausgang als **unentschieden**.

Falls nur **1 Spieler** das Amt eines **Condottiere** ersteigert, erhält die Stadt, für die sich **kein Condottiere** gefunden hat, einen **Modifikator von +3** auf Angriff und Verteidigung. Ein neutraler Spieler würfelt dann für die Stadt ohne Condottiere.

4. HEILIGE LIGA



Nachdem die Condottiere feststehen und bevor der Kampf beginnt, kann der Spieler, der das **Papst-Plättchen** besitzt, ein Mal in der aktuellen Dekade, sich dazu entscheiden, den Angreifer oder den Verteidiger mit seinen Truppen zu unterstützen. Er erklärt die **Heilige Liga**. Alle Truppenplättchen des Papst-Spielers kämpfen mit. Dabei wirken keine Boni von anderen Plättchen auf sie.

Schritt 4: Petra hat das Papst-Plättchen. Sie will aber keine Kriegspartei unterstützen.

5. TRUPPENBESTECHUNG-KARTEN SPIELEN



Nun können die Spieler in folgender Reihenfolge noch beliebig viele Verräterkarten **Truppenbestechung** spielen:

1. Angreifender Condottiere
2. Verteidigender Condottiere
3. Spieler mit Papst-Plättchen (falls beteiligt)

Eine Truppenbestechung verhindert alle Wirkungen von 1 Truppenplättchen nach Wahl in diesem Krieg.

Schritt 5: Harald besticht Joes **Kavallerie**. Diese nimmt am gesamten Krieg nicht teil.

EIN KAMPF



Schritt 6.1: Joe (Baglioni) greift an für Venezia. Er hat Kavallerie, Pikeniere und Schweizerische Söldner. Weil Harald seine Kavallerie bestochen hat, ist Joes Angriffswert nur 1: (0 für Pikeniere plus 1 für Schweizerische Söldner). Hätte Harald auch noch die Pikeniere bestochen wäre Joes Angriffswert 0, da seine Schweizerischen Söldner niemand verstärken könnten.

Harald (d'Este) verteidigt für Roma. Er verfügt über Artillerie und Feldbefestigung. Sein Verteidigungswert ist 5: 3 für Feldbefestigung plus 1 für Artillerie plus 1 für d'Este.

Joe würfelt eine 5. Harald eine 1. Beide haben jetzt in der 1. Kampfrunde eine Kampfstärke von 6: Unentschieden.

Schritt 6.2: Harald startet einen Gegenangriff. Sein Angriffswert ist 3 für seine Artillerie. Joes Verteidigungswert ist auch 3: 2 für Pikeniere plus 1 für Schweizerische Söldner. Harald würfelt eine 6 und Joe eine 1.

Harald siegt mit Kampfstärke 9 zu 4 für Roma.

Harald

6. DER KAMPF

Der Condottiere der angreifenden Stadt erhält den roten Angriffswürfel.

Der Condottiere der verteidigenden Stadt erhält den blauen Verteidigungswürfel.

• Die 1. Kampfrunde beginnt: Angriff!

Beide Condottiere würfeln gleichzeitig.

Der angreifende Condottiere addiert die Angriffswerte aller seiner Truppen (und gegebenenfalls päpstlicher Truppen) zu seinem Würfelergebnis. Dabei muss er alle Modifikatoren seiner Plättchen und gespielter Karten berücksichtigen. Das Ergebnis ist seine **Angriffs-Kampfstärke**.

Achtung: Verstärkungen mit Plus-Zeichen sind nur wirksam, wenn das zu verstärkende Truppenplättchen das Symbol der zu verstärkenden Eigenschaft zeigt. Die Zahl auf dem Symbol darf auch 0 sein.

Der verteidigende Condottiere addiert die Verteidigungswerte aller seiner Truppen (und gegebenenfalls päpstlicher Truppen) zu seinem Würfelergebnis. Dabei muss er alle Modifikatoren seiner Plättchen und gespielter Karten berücksichtigen. Das Ergebnis ist seine **Verteidigungs-Kampfstärke**.

Die Stadt des Condottiere mit der höheren Kampfstärke gewinnt die Kampfrunde.

Falls der **Angreifer** die erste Kampfrunde **gewinnt**, endet der Krieg sofort mit dem **Sieg des Angreifers**.

Falls der **Verteidiger** die erste Kampfrunde **gewinnt oder Gleichstand** herrscht, folgt eine **zweite Kampfrunde**:

• Die 2. Kampfrunde beginnt: Gegenangriff!

In der **2. Kampfrunde** tauschen die beiden Condottiere die Rollen: Der Verteidiger wird zum Angreifer und startet einen **Gegenangriff** bei dem der ehemalige Angreifer zum Verteidiger wird.

Beide Condottiere **würfeln** erneut (ohne die Würfel zu tauschen).

Der ehemalige Verteidiger berechnet nun seine **Angriffs-Kampfstärke**, indem er die Angriffswerte seiner Truppen (einschließlich Modifikatoren und gegebenenfalls päpstlicher Truppen) zu seinem Würfelergebnis addiert.

Der ehemalige Angreifer berechnet nun seine **Verteidigungs-Kampfstärke**, indem er die Verteidigungswerte seiner Truppen (einschließlich Modifikatoren und gegebenenfalls päpstlicher Truppen) zu seinem Würfelergebnis addiert.

Hinweis: Bei einem Krieg verlieren die beteiligten Spieler nie Truppenplättchen. Truppen werden höchstens für 1 Krieg außer Kraft gesetzt.

Falls der ehemalige Verteidiger die höhere Kampfstärke hat, ist der **Gegenangriff erfolgreich**. In diesem Fall endet der Krieg mit dem **Sieg des ehemaligen Verteidigers**.

Falls der ehemalige Angreifer die höhere Kampfstärke hat oder beide Parteien gleich stark sind, endet der Krieg mit einem **Unentschieden**.

7. STADTSTATUS ANPASSEN UND TRIUMPH-MARKER ERHALTEN

Bei einem **Unentschieden** im Krieg bleibt der Status beider beteiligter Städte unverändert.

Bei einem **Sieg des Angreifers beim Angriff in der 1. Runde oder bei einem Sieg des ehemaligen Verteidigers beim Gegenangriff in der 2. Runde** wird der Status beider Städte verändert:



Die **siegreiche Stadt erhöht** ihren Status auf der Statusleiste um **1 Stufe**.



Die **unterlegene Stadt verringert** ihren Status um **1 Stufe**.

Falls die **Kampfstärke** des Siegers in der entscheidenden Kampfrunde mindestens **doppelt so groß** war wie die des Verlierers, erhöht die siegreiche Stadt ihren Status um **2 Stufen** und die unterlegene Stadt verringert ihren Status um **2 Stufen**.

Der Status einer Stadt kann niemals höher als **10** oder niedriger als **3** sein. Falls sich der Status einer kämpfenden Stadt nicht verändern lässt, wird der Status der gegnerischen Stadt trotzdem verändert, falls möglich.



Der Spieler, der **Condottiere der siegreichen Stadt** war, erhält **1 Triumph-Marker**.



*Schritt 7: Harald war siegreich. Seine Kampfstärke 9 beim Gegenangriff war mehr als doppelt so hoch wie Joes von 4. Der Status von **Roma** steigt um 2 Stufen auf 7. **Venezia** fällt auf 5. Harald (**d'Este**) nimmt sich 1 Triumph-Marker.*

4. Passen

Der aktive Spieler macht nichts. Der nächste Spieler in der Spielerreihenfolge kommt an die Reihe. Wenn der Spieler, der gepasst hat, das nächste Mal wieder an der Reihe ist, führt er wieder eine der 4 Aktionen aus.

*Hinweis: Die Passen-Aktion unterscheidet sich vom **Passen** während einer Versteigerung! Wer die Passen-Aktion wählt, scheidet nicht aus.*

Ende einer Dekade

Die aktuelle Dekade endet nach dem Spielzug eines Spielers, im welchem dieser Spieler das letzte Ereignisplättchen der Dekade versteigert hat.

Hinweis: Manchmal ist es sinnvoll das Dekadenende zu beschleunigen, ein anderes Mal zu verzögern.

Einkommensphase

Am Ende aller 3 Dekaden erhalten alle Spieler ihr **Einkommen in Gold- und Einfluss**:



Jeder Spieler erhält so viel **Gold-Einkommen** aus dem Vorrat, wie die Summe der Zahlen in den **Gold-Einkommensymbolen** aller seiner Plättchen beträgt, einschließlich seines Familienplättchens und möglicher Boni (*Weinhändler*).



Jeder Spieler erhält so viel **Einfluss-Einkommen** aus dem Vorrat, wie die Summe der Zahlen in den grauen **Einfluss-Einkommensymbolen** aller seiner Plättchen beträgt, einschließlich seines Familienplättchens und möglicher Boni.



Jeder Spieler erhält **Gold für Kriege**, die er in dieser Dekade als Condottiere geführt hat. Er nimmt es von seinem Familienplättchen.

Vorbereitung der nächsten Dekade

Am Ende von Dekade I und II wird die nächste Dekade wie folgt vorbereitet:

1. Alle **gedrehten Ein-Mal-pro-Dekade-Plättchen** werden in ihre normale Position zurückgedreht.
2. Die **Kanone** wird auf Feld 0 der Geführte-Kriege-Leiste zurückgesetzt.
3. Die **Ereignisplättchen** der nächsten Dekade werden offen in einer Reihe neben den Spielplan gelegt.
4. Das **Papst-Plättchen** wird neben die Ereignisplättchen der nächsten Dekade zurückgelegt.

Die **Spielerreihenfolge** wird in der nächsten Dekade einfach fortgesetzt. Es beginnt der Spieler, der in der Reihenfolge auf den Spieler folgt, der gerade die Dekade beendet hat.



PETRAS EINKOMMEN

Petra besitzt **Malatesta**, 1 **Weinhändler**, 1 **venezianischen Kaufmann**, den **Dogen**, **Roderigo Borgia** und 1 **Kavallerie**.

Sie erhält **18 Gold** als Einkommen aus dem Vorrat: 12 für ihre Familie **Malatesta**, 2 für den **Dogen**, 3 für den **Kaufmann** und 1 Gold Bonus für den **Weinhändler**.

Sie erhält **14 Einfluss** aus dem Vorrat: 8 für **Malatesta**, 2 für den **Dogen**, 2 für **Roderigo Borgia** und 2 für die **Kavallerie**.

Sie nimmt **7 Gold** von **Malatesta** für 1 Krieg, den sie geführt hat.

~ Spielende und Spielsieg ~

Nach der Einkommensphase am **Ende von Dekade III** folgt die **Schlusswertung**.

Zuerst werden die **Stadtstatus-Marker** folgendermaßen auf die fünf **Stadt-Siegpunkte-Felder** rechts neben der Stadtstatus-Leiste verschoben:

Der Marker, der auf der Leiste am höchsten steht, wird auf das Feld **10** geschoben, der nächsthöchste auf das Feld **7** usw. in absteigender Reihenfolge. Im Fall eines Gleichstands hat die Stadt Vorrang, auf der mehr **Stadtstatus-Ereignisplättchen** liegen. Falls weiterhin Gleichstand besteht, kommen alle daran beteiligten Stadtplättchen auf den untersten der entsprechenden Plätze.



SIEGPUNKTE FÜR STADTPLÄTTCHEN

Firenze kommt auf Feld 10. 3 Städte teilen sich den zweiten Platz. Alle werden auf das viertbeste Feld 3 geschoben. Der fünfte und letzte Stadtmarker kommt auf das letzte Feld. Für diese Stadt gibt es 2 Siegpunkte.

Nun erhält jeder Spieler Siegpunkte für seine Plättchen und Marker:

Stadtplättchen: Jeder Spieler erhält für jedes seiner Stadtplättchen so viele Siegpunkte, wie das Stadt-Siegpunkte-Feld für die betreffende Stadt angibt.

Beispiel: Joe hat zwei Stadtplättchen von **Napoli** (gelb). Der Statusmarker von **Napoli** liegt auf dem 3-Siegpunkte-Feld. Joe erhält 6 Siegpunkte.



Ereignisplättchen: Jeder Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie auf allen seinen Ereignisplättchen angegeben werden (Symbole und Fähigkeiten/Boni).



Papst-Plättchen: Falls ein Spieler am Ende von Dekade III das Papst-Plättchen besitzt, erhält er dafür 3 Siegpunkte.

Gold-Marker: Der Spieler mit dem meisten Gold erhält 6 Siegpunkte. Der Spieler mit dem zweitmeisten Gold erhält 3 Siegpunkte. Bei einem

Gleichstand für das meiste Gold erhalten alle daran beteiligten Spieler 5 Siegpunkte und es werden keine Siegpunkte für das zweitmeiste Gold vergeben. Bei einem Gleichstand für das zweitmeiste Gold erhalten alle daran beteiligten Spieler 2 Siegpunkte.

Einfluss-Marker: Der Spieler mit dem meisten Einfluss erhält 4 Siegpunkte. Der Spieler mit dem zweitmeisten Einfluss 2 Siegpunkte. Bei einem Gleichstand für den meisten Einfluss erhalten alle daran beteiligten Spieler 3 Siegpunkte und es werden keine Siegpunkte für den zweitmeisten Einfluss vergeben. Bei einem Gleichstand für den zweitmeisten Einfluss erhalten alle daran beteiligten Spieler 1 Siegpunkt.

Triumph-Marker:

Ein Spieler mit ...

1 Marker erhält: **1** Siegpunkt

2 Markern erhält: 1 + 2 = **3** SP

3 Markern erhält: 1 + 2 + 3 = **6** SP

4 Markern erhält: 1 + 2 + 3 + 4 = **10** SP

5 Markern erhält: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = **15** SP usw.

Ein Spieler darf unbegrenzt viele Triumph-Marker besitzen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger des Spiels. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige daran beteiligte Spieler, der die höhere Gesamtsumme aus Gold und Einfluss besitzt. Besteht der Gleichstand weiterhin, teilen sich diese Spieler den Sieg.



Wichtige allgemeine Regeln

Stadtstatus-Limit: Der Status einer Stadt kann niemals höher sein als **10** oder niedriger als **3**.

Verräterkarten-Limit: Jeder Spieler darf **maximal 2 Verräterkarten** gleichzeitig besitzen, falls er keine Plättchen und/oder Karten besitzt, die das Limit verändern. Überschreitet ein Spieler sein Limit, darf er die neuen Karten auf die Hand nehmen und aus allen auswählen, welche Karten er bis zum Limit abwirft.

Stadtplättchen-Limit: Ein Spieler darf Stadtplättchen von **maximal 3 verschiedenen Städten** besitzen und insgesamt **maximal 6 Stadtplättchen**. Ein Spieler kann Stadtplättchen, die er einmal ersteigert hat, nicht wieder ablegen. Er darf ein Stadtplättchen, das sein Limit übersteigt weder versteigern noch darauf bieten.

Gold- und Einfluss-Marker: Es muss immer für alle Spieler sichtbar sein, wie viele Gold- und Einfluss-Marker jeder andere

Spieler hat. Die Werte der Marker sollte jeder Spieler verdeckt halten, indem er die neutrale Seite nach oben dreht.

Verhandlungen: Absprachen unter den Spielern sind jederzeit während des Spiels erlaubt. Die Verhandlungsinhalte sind völlig freigestellt, irgendwelche Abmachungen sind allerdings nicht bindend. Bei den Verhandlungen dürfen jedoch **nur Gold und Einfluss** den Besitzer wechseln. Plättchen oder Karten dürfen nicht den Besitzer wechseln, aber ihr Einsatz kann verhandelt werden.

Ein-Mal-pro-Dekade-Fähigkeiten: Wenn ein Spieler eine **Ein-Mal-pro-Dekade-Fähigkeit** eines Plättchens nutzt, muss er das Plättchen um 90° drehen, um anzuzeigen, dass er diese Fähigkeit genutzt hat. Vor Beginn einer neuen Dekade werden alle genutzten Plättchen wieder in die normale Position zurückgedreht, sodass sie erneut genutzt werden können. Fähigkeiten ohne *Ein-Mal-pro-Dekade*-Text wirken dauerhaft.

Taktische Tipps

Wie bekomme ich viele Siegpunkte?

Die meisten Siegpunkte gibt es normalerweise für Stadtplättchen. Wieviele genau bestimmt aber erst der Status der Stadt bei Spielende. Da du nur 6 Stadtplättchen besitzen darfst und dabei auf 3 Städte beschränkt bist, muss du gut überlegen, in welche Städte du „investierst“ und wie du ihren Status beeinflusst.

Wie ändere ich den Status „meiner“ Städte?

Durch Ereignisplättchen und Kriege. Du musst die Interessen der Anderen im Auge haben: Hast du als Einziger Interesse an einer Stadt, wird sie bei Spielende wohl keinen hohen Status haben und nur wenig Siegpunkte einbringen.

Wann bekomme ich Gold und Einfluss?

Nur am Ende einer Dekade und nur für deine Plättchen und Beteiligungen als Condottiere an Kriegen. **Ohne Gold** bekommst du keine neuen Stadt- und Truppenplättchen. **Ohne Einfluss** wirst du sehr selten Condottiere einer kriegführenden Stadt.

Warum soll ich Condottiere werden?

Als Condottiere hast du Vorteile: 1. Du bekommst Gold in Höhe des Status der Stadt. 2. Wenn du siegst, erhältst du 1 Triumph-

Marker. Je mehr du hast, desto mehr SP bringen sie ein. 3. Du kannst den Ausgang des Kriegs beeinflussen, danach erhöht die siegreiche Stadt ihren Status auf Kosten der unterlegenen.

Wie kann ich „meine“ Städte schützen?

Die Anzahl Kriege ist beschränkt. Du kannst einen Krieg zwischen 2 Städten anzetteln, an denen du kein Interesse hast, nur um die Kanone vorzusetzen.

Oder du investierst in Truppen und wirst Condottiere.

Oder du versprichst einem Mitspieler Gold und Einfluss, damit er eine *Veto*-Karte spielt oder als *Papst* in den Kampf eingreift.

Ist der Zeitpunkt fürs Ende einer Dekade wichtig?

Eine Dekade endet, wenn das letzte entsprechende Ereignisplättchen versteigert wird. Wann das passiert, bestimmen die Spieler. Du solltest gut überlegen, ob du es herbeiführst oder hinauszögerst. Haben die anderen noch Gold und Einfluss? Wenn nicht, kannst du günstig 1 Plättchen ersteigern. Willst du das neue Kriege begonnen werden? Wenn nicht, könntest du deine Truppen verstärken. Wurden schon alle *Ein-Mal-pro-Dekade-Fähigkeiten* genutzt?

Plättchen und Karten im Detail

Familienplättchen



Condottiere Familie Baglioni

Der Spieler erhält einen **Nachlass von 1 Gold oder 1 Einfluss** bei der Zahlung für ein ersteigertes Plättchen oder Amt.

B Der Spieler erhält einen **Nachlass von 1 Gold oder 1 Einfluss** (je nachdem) bei der Zahlung für ein ersteigertes Plättchen oder Amt. Er muss zu **Beginn jeder Dekade** ankündigen, ob er in dieser gesamten Dekade den Nachlass **für Gold oder für Einfluss** haben will.



Condottiere Familie Bentivoglio

Wenn der Spieler eine Verräterkarte kauft, zieht er **2 Karten, behält 1** davon und legt die andere unter den Stapel zurück. Außerdem entscheidet er bei Spielende bei **Gleichstand von Städten mit gleich vielen Stadtstatus-Ereignisplättchen**, welche Stadt den Vorrang erhält.

B Wenn der Spieler eine Verräterkarte kauft, zieht er **2 Karten, behält 1** davon und legt die andere unter den Stapel zurück.



Condottiere Familie d'Este

Der Spieler hat immer einen **Verteidigungsbonus von +1**, wenn er als Condottiere an einem Kampf beteiligt ist und er darf schon in **Dekade I Artillerie** kaufen.

B Der Spieler hat immer einen **Verteidigungsbonus von +1**, wenn er als Condottiere an einem Kampf beteiligt ist.



Condottiere Familie Gonzaga

Der Spieler erhält einen **Nachlass von 2 Gold** bei der Zahlung für ein ersteigertes Plättchen.

B Der Spieler erhält einen **Nachlass von 1 Gold** bei der Zahlung für ein ersteigertes Plättchen.



Condottiere Familie Malatesta

Der Spieler darf **3 Verräterkarten** haben. Außerdem darf er **ein Mal pro Dekade** in einem eigenen Spielzug **kostenlos 1 Verräterkarte** nehmen. Er nimmt die Karte zusätzlich zu seiner gewählten Aktien. Sie kostet weder Gold noch Einfluss.

B Der Spieler darf **3 Verräterkarten** haben.



Condottiere Familie Montefeltro

Der Spieler erhält einen **Nachlass von 2 Einfluss** bei der Zahlung für ein ersteigertes Plättchen oder Amt.

B Der Spieler erhält einen **Nachlass von 1 Einfluss** bei der Zahlung für ein ersteigertes Plättchen oder Amt.

Stadtplättchen



Kaufmann (11x), Reicher Kaufmann, Reiche Familie, Familie Soderini, Familie Pazzi und Der Doge

Der Spieler erhält bei Dekadenende **Einkommen in Geld und/oder Einfluss** in Höhe der angezeigten Symbole.



Alfonso von Aragon und Familie Pallavicino

Der Spieler darf **ein Mal pro Dekade kostenlos 1 Verräterkarte** nehmen. Das tut er in 1 eigenen Spielzug, auch schon im Spielzug, in dem er dies Plättchen ersteigert. Die Plättchen sind kombinierbar.



Caterina Sforza

Der Spieler hat einen **Verteidigungsbonus von +2**, wenn er einer der beiden Condottieri und mit mindestens einem Truppenplättchen mit Schild-Symbol vertreten ist.



Cesare Borgia und Ferrante von Aragon

Der Spieler darf **1 Verräterkarte mehr** haben, als sein Limit erlaubt. Die Plättchen können kombiniert werden.



Lorenzo Medici

Der Spieler darf **ein Mal pro Dekade ein Veto** gegen einen Krieg einlegen, genauso als ob er eine Verräterkarte Veto spielen würde. Er muss das Veto vor der ersten Condottiere-Versteigerung einlegen. Der Krieg findet nicht statt, aber die Kanone wird trotzdem um 1 Feld vorgesetzt.



Lucrezia Borgia

Der Spieler darf **ein Mal pro Dekade in einem eigenen Spielzug 2 Einfluss stehlen** von einem anderen Spieler. Das darf er nicht während einer laufenden Versteigerung tun.



Ludovico Sforza

Der Spieler darf **ein Mal pro Dekade** verlangen, dass in einem Krieg beide Condottieri ihre **Würfel neu würfeln**. Es müssen Angriffs- und Verteidigungswürfel neu gewürfelt werden, dieser zweite Wurf ist endgültig. Der Spieler muss nicht selbst am Kampf beteiligt sein.



Roderigo Borgia, Familie Colonna, Familie Orsini, Della Rovere und Giovanni Medici

Jedes dieser Plättchen gewährt einen **Nachlass von 1 Einfluss** bei der Versteigerung des **Papst-Plättchens**. Mehrere dieser Plättchen können für einen größeren Nachlass zusammengefasst werden.



Bankier (2x)

Der Spieler darf **ein Mal pro Dekade bis zu 3 Gold gegen dieselbe Menge Einfluss eintauschen oder umgekehrt**. Das kann er jederzeit tun, aber niemals nachdem das letzte Ereignisplättchen versteigert wurde. Er darf diese Fähigkeit aber nutzen, um für dieses letzte Ereignisplättchen der Dekade zu zahlen.



Genuesische Armbrust

Der Spieler erhöht den **Verteidigungswert** eines eigenen **Armbrustschützen-Truppenplättchens um +1** (falls er eins besitzt).



Schweizerische Söldner

Der Spieler erhöht den **Angriffs- und Verteidigungswert** eines eigenen **Pikenier-Truppenplättchens** um +1 (falls er eins besitzt). Außerdem erhält er einen **Nachlass von 1 Einfluss** bei der Versteigerung, um **Condottiere** einer kriegführenden Stadt zu werden.



Spanische Infanterie

Der Spieler erhöht den **Angriffs- und Verteidigungswert** eines eigenen **Leichte-Infanterie-Truppenplättchens** um +1 (falls er eins besitzt).



Waffenschmied

Der Spieler erhöht den **Angriffswert** eines eigenen **Kavallerie-Truppenplättchens** um +1. Außerdem erhält er einen **Nachlass von 1 Einfluss** bei der Versteigerung, um **Condottiere** einer kriegführenden Stadt zu werden.

~ Ereignisplättchen ~

SIEGPUNKT-EREIGNISSE



Bellini, Gozzoli, Michelangelo, Verrocchio und da Vinci

3 Der Spieler behält diese Plättchen bis zum **Spielende**. Dann erhält er die im Lorbeerkranz angegebenen **Siegpunkte**.

STADTSTATUS-EREIGNISSE



Boticelli, Carpaccio, Ghirlandaio, Pinturicchio und Französische Invasion

+1 Der Spieler legt diese Plättchen auf ein **Stadt-feld** seiner Wahl. Der **Status** dieser Stadt wird entsprechend der Zahl neben der Krone auf der Statusleiste **um 1 bis 2 Stufen erhöht oder verringert**.

BONUS-EREIGNISSE



Weinhändler (2x)

Der Spieler behält dieses Plättchen bis zum Spielende. Jedes **Stadtplättchen** mit dem Schlüsselwort **Kaufmann** in seinem Namen bringt dem Spieler **1 zusätzliches Gold als Einkommen je Dekade** und **1 zusätzlichen Siegpunkt bei Spielende**. Falls ein Spieler beide **Weinhändler** besitzt, erhält er jeweils **2 Gold** und **2 Siegpunkte** zusätzlich.

~ Papst-Plättchen ~



Der Spieler erhält am Ende der aktuellen Dekade **3 Gold Einkommen**.

Der Spieler kann **ein Mal in der aktuellen Dekade** mit seinen Truppen einen kriegführenden Condottiere unterstützen, in dem er die **Heilige Liga** erklärt.

Der Spieler erhält bei **Spielende** **3 Siegpunkte**

~ Truppenplättchen ~



Arkebusiere (2x), Armbrustschützen (3x), Artillerie (4x), Feldbefestigung (4x), Kavallerie (3x), Leichte Infanterie (3x), Pikeniere (3x) und Stratioten (2x)

Symbole auf dem unteren Balken zeigen Preis (Münze), Angriffs- (Schwerter) und Verteidigungswert (Schild). Boni gibt es nur, wenn mindestens eine **0** angezeigt wird. Symbole auf der Abbildung zeigen Einkommen und Dekadenbeschränkung.

~ Verräterkarten ~

Es können beliebig viele Verräterkarten gespielt werden. Jede Verräterkarte wird nach Gebrauch abgeworfen.



Einfluss stehlen (2x)

Der Spieler darf diese Karte nur im eigenen Spielzug spielen. Er **stiehlt 2 Einfluss** von einem beliebigen anderen Spieler. Er darf nicht während einer laufenden Versteigerung stehlen.



Gebot einfrieren (8x)

Der Spieler kann diese Karte nur spielen, wenn er bei einer Versteigerung an der Reihe ist (auch, falls er dann passt). Er kann sie gegen einen beliebigen Spieler spielen. Dieser Spieler kann beim nächsten Mal, wenn er an der Reihe ist, sein **Gebot nicht erhöhen**. Dadurch kann er gezwungen sein, aus der Versteigerung auszusteigen, es sei denn, dass sein Gebot das höchste ist und es von niemandem überboten wird. Der Spieler kann diese Karte nicht spielen, nachdem er aus der laufenden Versteigerung ausgestiegen ist.



Kardinalsbestechung (2x)

Diese Karte kann nur bei der Versteigerung des **Papst-Plättchens** eingesetzt werden. Sie gewährt einen **Nachlass von 3 Einfluss**.



Gold stehlen (2x)

Der Spieler darf diese Karte nur im eigenen Spielzug spielen. Er **stiehlt 3 Gold** von einem beliebigen anderen Spieler. Er darf nicht während einer laufenden Versteigerung stehen.



Kriegserklärung (1x)

Der Spieler kann diese Karte zum Ende seines Spielzugs spielen. Er **beginnt einen Krieg**. Die Kanone wird dadurch nicht vorgesetzt. Der Krieg findet nach den üblichen Regeln statt.



Schlechtes Wetter (2x)

Der Spieler kann diese Karte nur spielen, nachdem in einem Krieg die beteiligten Städte bestimmt wurden, bevor die erste Condottiere-Versteigerung stattfindet. Er wählt eine Stadt, die dadurch einen **Kampfstärkemalus von -1** für den entsprechenden Condottiere hat. Die Karte wird wirkungslos abgeworfen, falls ein Spieler ein *Veto* gegen den Krieg einlegt.



Truppenbestechung (7x)

Diese Karte kann nur gespielt werden, wenn ein Krieg stattfindet, nachdem die Condottiere für beide Seiten feststehen und nur bevor der eigentliche Kampf beginnt. Sie kann nur von einem am Krieg beteiligten **Condottiere** gespielt werden oder von dem Spieler, der das **Papst-Plättchen** besitzt, wenn er die **Heilige Liga** mit einer der beiden Seiten erklärt hat.

Falls mehrere beteiligte Spieler diese Veräterkarte besitzen, entscheiden sie in dieser **Reihenfolge**, ob sie die Karte spielen:

1. Angreifer
2. Verteidiger
3. Spieler mit Papst-Plättchen.

Die Karte darf nicht mehr gespielt werden, nachdem gewürfelt wurde. Sie kann gegen jedes Truppenplättchen gespielt werden. Angriffs- und Verteidigungswert des betroffenen Plättchens gelten während des gesamten aktuellen Krieges nicht. Vorteile durch andere Plättchen, die sich auf dieses Plättchen beziehen und/oder gewährte Boni gelten ebenfalls nicht.

Ein Spieler kann diese Karte auch gegen eigene Truppen spielen



Veto (1x)

Der Spieler kann diese Karte spielen, nachdem in einem Krieg die beteiligten Städte bestimmt wurden. Er muss sie aber vor der ersten Condottiere-Versteigerung spielen.

Der Krieg findet nicht statt, aber die Kanone wird trotzdem um 1 Feld vorgesetzt.

Credits

Schachtel-, Plättchen- und Kartengrafik: Richard Hanuscek

Spielplangrafik und Gestaltung: Michael Christopher

Grafische Gestaltung: Damian Isherwood

Entwicklung der 2. Ausgabe: Mercury Games

Entwicklungsteam

Produktionsmanager: Kevin Nesbitt

Künstlerische Leitung: Richard „Doc“ Diosi

Regelredaktion: O. Shane Balloun

Besonderer Dank an: Jim „Jimzik“ Mzik

Deutsche Ausgabe

Layout und Grafik:

Annika Brüning und Marina Fahrenbach

Redaktion: Jasmin Ickes und Roland Goslar

Übersetzung: Ferdinand Köther

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Ulrich Bauer, Sabine Machaczek und Géraldine Roux.



**Heidelberger
Spieleverlag**



~ Spielaufbau ~

Allgemein: Auf Spielplan: Stadtstatus-Marker auf Symbole, Kanone auf 0. **Neben Spielplan offen:** Truppenplättchen sortiert, je Stadt 6 Stadtplättchen, 4 Ereignisplättchen von Dekade I, Papst-Plättchen. Gold-, Einfluss-, Triumph-Marker. **Daneben:** Verräterkartensapel verdeckt. Holzsteine und Würfel für Angriff und Verteidigung.

Jeder Spieler: 45 Gold und 12 Einfluss.

~ Startversteigerung ~

Erfahrene Spieler: 1. **Spielerreihenfolge:** Heimlich Gold bieten. Bei Gleichstand: Würfeln. (Umsetzen.)
2. **Familienplättchen:** In umgekehrter Spielerreihenfolge Gebot erhöhen oder Passen. Auswählen. Bei Gleichstand der Gebote: Zuerst, wer später gepasst hat.

Anfänger: 1. **Spielerreihenfolge:** Zufällig verteilen. (Umsetzen.)
2. **Familienplättchen:** In umgekehrter Spielerreihenfolge auswählen. Jeder 5 Gold zurücklegen.

~ Ein Spielzug: Wähle 1 Aktion ~

AKTION: 1 TRUPPENPLÄTTCHEN ODER 1 VERRÄTERKARTE KAUFEN:

- **1 Truppenplättchen kaufen:**
Preis in Gold. Limit: je Truppenart maximal 1. (Alternativ: Truppenplättchen zurücklegen.)
- **1 Verräterkarte kaufen:**
Preis: 1 Gold und 1 Einfluss.
Handkartenlimit: 2.

AKTION: 1 PLÄTTCHEN VERSTEIGERN:

Bieten in Spielerreihenfolge, aktiver Spieler beginnt. Nach Passen kein Wiedereinstieg, Gewinner zahlt in Bank.

- **1 Stadtplättchen versteigern:**
Bedingung: Unter Limit: max. 6 Plättchen von max. 3 Städten.
Gebot in Gold.
Startgebot: mindestens Stadtstatus x2.
Ausgleich für aktiven Spieler: 1 Verräterkarte kaufen.
- **1 Ereignisplättchen versteigern:**
Gebot in Gold oder Einfluss entsprechend Symbol.
Startgebot: mindestens 0.
Letztes Ereignisplättchen der Dekade: **Ende der Dekade.**
- **Das Papst-Plättchen versteigern:**
Gebot in Einfluss.
Startgebot: mindestens 0.

AKTION: EINEN KRIEG BEGINNEN

Bedingung: Kanone unter Geführte-Kriege-Limit.

1. Aktiver Spieler: **Kanone** 1 Feld vorrücken.
Roter Angreiferstein auf Angreifer-Stadt.
Blauer Verteidigerstein auf Verteidiger-Stadt.
2. Alle Spieler: **Verräterkarten** spielen.
Schlechtes Wetter: 1 Stadt -1 Kampfstärke.
Veto: Krieg endet mit Unentschieden.

~ Ende der Dekade ~

EINKOMMENSPHASE:

Jeder Spieler erhält:

- **Gold** in Höhe Summe **Gold-Einkommen-Symbole und Boni.**
- **Einfluss** in Höhe Summe **Einfluss-Einkommen-Symbole.**
- **Sold für geführte Kriege** von seinem Familienplättchen.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN DEKADE:

- **Ein-Mal-pro-Dekade-Plättchen** zurück drehen.
- **Kanone** auf Feld 0 der Geführte-Kriege-Leiste.
- **Ereignisplättchen** der nächsten Dekade aufdecken.
- **Papst-Plättchen** zurück legen.

Die **Spielerreihenfolge** wird fortgesetzt.

3. Condottiere-Versteigerung:

Bedingung: mindestens 1 Truppenplättchen.

Gebot in Einfluss.

Startgebot: Passen *oder* mindestens 0.

Gewinner: Sold in Höhe Stadtstatus auf Familienplättchen.

1. Angreifer-Condottiere.

2. Verteidiger-Condottiere. Bedingung: nicht Angreifer.
Nur 1 Condottiere: Stadt ohne C. +3 Angriff/Verteidigung.
Gar kein Condottiere: **Krieg endet mit Unentschieden.**

4. **Heilige Liga:** Unterstützungstruppen durch Papst.

5. **Verräterkarten spielen: Truppenbestechung.**

1. Angreifer, 2. Verteidiger, 3. Papst.

6. **Kampf:**

Kampfstärke: Angriffs-/Verteidigungswerte plus Würfel.

1. Kampfrunde (Angriff):

Beide Condottiere **würfeln.**

Angreifer stärker: **Krieg endet mit Sieg.**

Verteidiger stärker/gleich stark: 2. Kampfrunde beginnt.

2. Kampfrunde (Gegenangriff):

Beide Condottiere **würfeln.**

Ehemaliger Verteidiger stärker: **Krieg endet mit Sieg.**

Ehemaliger Angreifer stärker/gleich stark:

Krieg endet mit Unentschieden.

7. **Sieg im Angriff oder Gegenangriff:**

Stadtstatus +1 und -1.

Kampfstärke doppelt so hoch: Stadtstatus +2 und -2.

Sieger erhält: **1 Triumph-Marker.**

AKTION: PASSEN

Gilt nur für den aktuellen Spielzug. Spieler muss in seinem nächsten Spielzug wieder 1 Aktion ausführen.

~ Spielende und Siegpunkte ~

Nach Einkommensphase von Dekade III: **Stadtstatus-Marker** auf Stadt-Siegpunkt-Felder schieben: Nach Rang.
Bei Gleichstand: Nach Anzahl Plättchen auf Stadtfeld.

SP je **Stadtplättchen** in Höhe Stadt-Siegpunkte.

SP je **Siegpunkt-Ereignisplättchen.**

SP je **Bonus-Ereignisplättchen.**

SP für das **Papst-Plättchen:** 3 SP.

SP für **Gold-Marker:** Erster 6 SP. Zweiter 3 SP.

Gleichstand Erster: 5 SP (kein Zw.). Gleichstand Zweiter: 2 SP.

SP für **Einfluss-Marker:** Erster 4 SP. Zweiter 2 SP.

Gleichstand Erster: 3 SP (kein Zw.). Gleichstand Zweiter: 1 SP.

SP für **Triumph-Marker:** 1+2+3+4+5 usw. SP für

1, 2, 3, 4, 5 usw. Triumph-Marker.