

Signorie



Hintergrund und Spielüberblick

Das Italien des 15. Jahrhunderts wurde von Glanz, Pracht und Intrigen dominiert. Unter diesen Bedingungen entwickelte sich eine neue Herrschaftsform, die Signoria, begleitet vom Aufstieg der ambitioniertesten Adelsfamilien. Nachdem diese zuvor nur aus den Schatten heraus agieren konnten, war nun die Zeit gekommen, ihre Macht in den Städten zu nutzen und die Zukunft des Landes zu bestimmen.

In Signorie schlüpft jeder von euch in die Rolle eines Signore, des Oberhauptes einer angesehenen Familie der Renaissance – mit dem Ziel, den eigenen Einfluss im Land zu stärken und eine mächtige Dynastie zu schaffen, indem ihr Bündnisse mit den bedeutendsten Häusern schließt.

Ihr müsst über das Schicksal eurer Nachkommen entscheiden: Söhnen stehen drei verschiedene Karrierebereiche (Militär, Kirche und Politik) zur Auswahl und nach Erreichen des jeweiligen Höhepunktes entsendet ihr sie auf diplomatische Missionen in die prestigeträchtigsten Städte. Weiterhin gilt es, für eure Töchter strategisch günstige Ehen zu arrangieren.

Zwanzig Würfel in fünf Farben werden zu Beginn jeder Runde geworfen und erlauben immer wieder neue Kombinationen aus unterschiedlich günstigen Aktionen. Während eures Zuges wählt ihr einen der verfügbaren Würfel und setzt ihn auf euer Spielertableau – die Farbe bestimmt die Aktionsmöglichkeiten, die Zahl beeinflusst die Kosten.

Die Würfelmechanik ist einfach, innovativ und stellt die Spieler vor leicht verständliche, aber herausfordernde Entscheidungen. Im Laufe einer Runde führt jeder Spieler bis zu vier Aktionen aus. Die Finanzmittel sind begrenzt, was Würfel mit hohen Zahlen verlockend macht, jedoch erhalten Spieler am Ende einer Runde nur dann einen Bonus, wenn sie Würfel mit einer Summe von nicht mehr als 13 auf ihrem Tableau haben.

Wer am geschicktesten die Fäden zieht und seinen Einfluss in Italien am meisten vergrößert, wird siegreich sein!

Spielmaterial

Bitte entfernt vor der ersten Partie alle Plättchen aus den Stanztableaus.

1) 1 Spielplan

2) 4 Spielertableaus

3) 48 männliche Familienmitglieder (je 12 in 4 Spielerfarben)



4) 44 weibliche Familienmitglieder (je 11 in 4 Spielerfarben)



5) 12 Zählscheiben (je 3 in 4 Spielerfarben)



6) 16 Bräute (weiße Figuren)



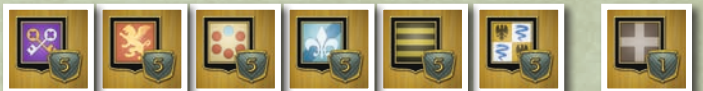
7) 48 Helfer (weiße Scheiben)



8) 14 Belohnungsplättchen (9 mit Bonus und 5 mit Siegpunkten (SP))



9) 54 Bündnisplättchen (je 9 mit den 6 Häuserwappen)



10) 5 Würfel für Nachkommen (weiß)



11) 20 Aktionswürfel (je 4 in 5 Farben)



12) 10 Auftragsplättchen



13) Floren (Geldmünzen mit den Werten 1 und 5)



SPIELVORBEREITUNG

Alle Regeln beziehen sich auf Partien mit 4 Spielern. Alle Abweichungen für Partien zu zweit und zu dritt werden in blauen Kästen erläutert. Legt nicht verwendete Spielmaterialien bei weniger als 4 Spielern zurück in die Schachtel.

1. DER SPIELPLAN

- ▶ Legt den Spielplan auf den Tisch. Der Plan ist in mehrere Bereiche unterteilt (siehe Grafik unten).

2. SPIELERVORRÄTE

Jeder Spieler wählt eine Farbe (Gelb, Rot, Violett oder Blau) und legt Folgendes als seinen* Vorrat vor sich ab:

◇ 5 Floren 

◇ 7 Familienmitglieder der eigenen Farbe (4 männliche und 3 weibliche Figuren). Diese bilden seinen verfügbaren Vorrat.




Von jetzt an werden wir sie als männliche/weibliche Familienmitglieder oder Figuren bezeichnen.

◇ 1 Spielertableau der eigenen Farbe.



3. SIEGPUNKTLEISTE

- ▶ Jeder Spieler legt eine Zählscheibe der eigenen Farbe auf die 0 (null) der Siegpunktleiste. 

Jedes Mal, wenn ein Spieler während des Spiels Siegpunkte (SP) erhält, verschiebt er seine Scheibe entsprechend.



4. WÜRFEL

- ▶ Legt die 5 Würfel für Nachkommen und die 20 Aktionswürfel neben den Spielplan.

HINWEIS: Die Farben der Würfel haben nichts mit den Spielerfarben zu tun.

3-Spieler-Partie: Nutzt nur 3 Aktionswürfel jeder Farbe.
2-Spieler-Partie: Nutzt nur 2 Aktionswürfel jeder Farbe.

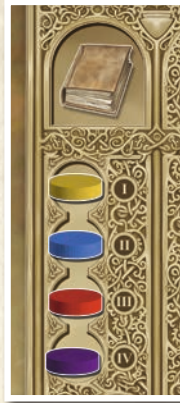


*Der Lesbarkeit und Kompaktheit halber nutzen wir nur die männliche Form, wenn es um Spieler geht. Es sind aber selbstverständlich alle Geschlechter gemeint.

5. SPIELERREIHENFOLGE UND INITIATIVELEISTE

- ▶ **Spielerreihenfolge:** Bestimmt die anfängliche Spielerreihenfolge zufällig. Jeder Spieler legt eine seiner Zählscheiben auf das entsprechende Feld der Spielerreihenfolge-Leiste.

BEISPIEL: **Gelb** ist Startspieler, **Blau** ist Zweiter, **Rot** Dritter und **Violett** Vierter.

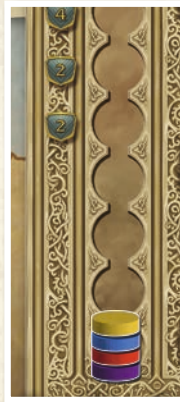


- ▶ **Zusätzliches Geld:** Jeder Spieler erhält weiteres Geld abhängig von seiner Position: Der erste Spieler erhält 1, der zweite 2, der dritte 3 und der vierte Spieler 4 zusätzliche Floren.



- ▶ **Initiativeleiste:** Die verbliebenen Zählscheiben werden auf dem untersten Feld der Initiativeleiste aufeinander gestapelt.

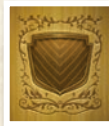
Die Reihenfolge wird durch die Spielerreihenfolge bestimmt: Die Scheibe des vierten Spielers liegt unten, darüber die des dritten, dann die des zweiten und schließlich die des ersten Spielers ganz oben.



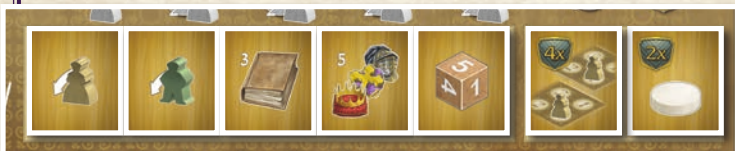
HINWEIS: Diese Reihenfolge ist wichtig, da sie im Laufe des Spiels bei Gleichstand in der Initiativeleiste für den Spieler mit der höher liegenden Scheibe entscheidet.

6. BELOHNUNGSPLÄTTCHEN

- ▶ Sortiert die Belohnungsplättchen nach ihren Rückseiten und mischt beide Stapel separat.
- ▶ Legt 5 Bonusplättchen (ohne Symbol auf der Rückseite) mit der Vorderseite nach oben auf die ersten fünf Felder der Belohnungsleiste (von links beginnend).
- ▶ Legt 2 Siegpunktplättchen (mit diesem Symbol auf der Rückseite) mit der Vorderseite nach oben auf die beiden verbleibenden Felder rechts der Belohnungsleiste.



Die verbleibenden Plättchen werden für die aktuelle Partie nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



7. AUFTRÄGE

- ▶ Legt die 10 Auftragsplättchen neben den Spielplan.



vorne



hinten

8. BÜNDNISPLÄTTCHEN

Auf den Vorderseiten der Bündnisplättchen sind Wappen der 6 mächtigsten Häuser der Renaissance sowie 2 bis 5 SP abgebildet.

Auf den Rückseiten befindet sich ein neutrales Wappen und 1 SP.



vorne

hinten

3-Spieler-Partie: Entfernt zufällig je 1 Plättchen jeder Familie.

2-Spieler-Partie: Entfernt zufällig je 2 Plättchen jeder Familie.

- ▶ Mischt alle Bündnisplättchen (sortiert sie nicht nach den Vorderseiten) und legt sie verdeckt neben den Spielplan.

HINWEIS: Es ist hilfreich, den Stapel in mehrere kleinere, verdeckte Stapel aufzuteilen, um ihn leichter verwenden zu können.

9. ALLGEMEINER VORRAT

- ▶ Legt die Helfer (weiße Scheiben), die verbliebenen Geldmünzen und die Bräute (weiße, weibliche Figuren) als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.



Wenn im Spiel davon die Rede ist, dass ein Spieler zahlen muss, muss er immer Floren aus seinem Vorrat nehmen und in den allgemeinen Vorrat legen. Wenn ein Spieler Floren erhält, ist es umgekehrt.

Die Münzen sind nicht begrenzt. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Münzen nicht reichen sollten, behelft euch mit Ersatzmaterial.

10. RESERVE

- ▶ Jeder Spieler legt seine verbliebenen Familienmitglieder (8 männliche und 8 weibliche) in den entsprechenden Bereich auf dem Spielplan als seine Reserve.



Spielrunden

Signorie geht über 7 Runden. Am Ende der 7. Runde endet die Partie und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen (in dieser Reihenfolge):

Phase 1: Vorbereitung

Phase 2: Aktionen

Phase 3: Belohnungen

Phase 1: Vorbereitung

BÜNDNISPLÄTTCHEN

Auf dem Spielplan sind 5 italienische Städte abgebildet, jede davon verfügt über:

- ◇ 1 Ehefeld und
- ◇ 1 Feld für diplomatische Missionen.

Zieht für jedes freie Feld (Ehefelder und Felder für diplomatische Missionen) zufällig je 1 Bündnisplättchen und legt es aufgedeckt darauf ab.

HINWEIS: Am Ende von Phase 1 muss auf jedem Ehefeld und jedem Feld für diplomatische Missionen genau 1 Plättchen liegen.



STÄDTE UND BÜNDNISPLÄTTCHEN:

Die Vorderseite jedes Bündnisplättchens stellt ein Mitglied eines mächtigen Hauses der Renaissance dar.



Um den Einfluss deiner Familie zu stärken, musst du mit ihnen Bündnisse eingehen, indem du Hochzeiten arrangierst und sie bei der Lösung diplomatischer Krisen unterstützt.

Die Plättchen auf den Ehefeldern bestimmen, mit welchem Haus du eine Hochzeit in der jeweiligen Stadt arrangieren kannst.

Die Plättchen auf Feldern für diplomatische Missionen zeigen, welche Häuser deine Hilfe beim Überwinden einer diplomatischen Krise in der jeweiligen Stadt benötigen.

Jedes Plättchen hat einen Siegpunktwert (2 bis 5), der die Bedeutung des Adligen bestimmt, dem du hilfst oder mit dem du eine Ehe arrangierst.



Diese Siegpunkte werden am Ende der Partie gewertet, vorausgesetzt der Spieler hat die passenden Plättchen entsprechend seiner Vorhaben gesammelt (siehe Seite 8).

3-Spieler-Partie: Es werden nur 4 Städte verwendet (bestimmt zu Beginn der Partie zufällig eine, die nicht genutzt wird). Entsprechend sind nur je 4 Ehefelder und Felder für diplomatische Missionen verfügbar.

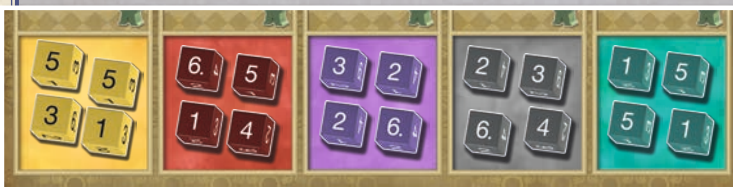
2-Spieler-Partie: Es werden nur 3 Städte verwendet (bestimmt zu Beginn der Partie zufällig zwei, die nicht genutzt werden). Entsprechend sind nur je 3 Ehefelder und Felder für diplomatische Missionen verfügbar.

AKTIONSWÜRFEL



Auf dem Spielplan sind 5 Würfelfelder abgebildet (eines für jede Würfel Farbe).

Werft alle Würfel und legt sie, ohne die Ergebnisse zu verändern, auf die Felder der entsprechenden Farbe.



AUFTRAGSPÄTTCHEN

Es gibt 5 Auftragsbereiche (über den 5 Würfelfeldern).



vorne

hinten

Jeder Bereich besteht aus 2 Auftragsfeldern.

Mischt alle Auftragsplättchen und verteilt sie zufällig und aufgedeckt auf die 10 Felder dieser Bereiche.



Phase 2: Aktionen

Jeder Spieler hat bis zu 4 Aktionen pro Runde. Jede davon wird ausgeführt, indem der Spieler einen Würfel wählt und diesen auf seinem Spielertableau platziert.

Die Farbe des gewählten Würfels bestimmt die ausführbaren Aktionen, die Zahl bestimmt die Vergünstigung der Kosten der Aktion.

In Spielerreihenfolge, also anhand der Spielerreihenfolge-Leiste auf dem Spielplan, kann jeder Spieler Folgendes tun:

► **EINEN WÜRFEL VOM SPIELPLAN NEHMEN**, auf dem eigenen Tableau platzieren und 1 Aktion ausführen

oder

► **PASSEN**

So wird weitergespielt, bis alle Spieler gepasst haben. Spieler, die gepasst haben, dürfen in dieser Phase nicht mehr handeln.

WICHTIG: Jeder Spieler kann maximal 4 Aktionen pro Runde ausführen und kann danach keine weiteren Würfel mehr nehmen. Hat er bereits 4 Aktionen durchgeführt, muss er passen.

Nachdem alle Spieler gepasst haben, endet Phase 2.

EINEN WÜRFEL NEHMEN

Der Spieler **muss**:

- **Einen Würfel** seiner Wahl vom Spielplan **nehmen** und
- **ihn auf seinem Tableau auf dem Aktionsfeld der Würfelfarbe platzieren (oben in der entsprechenden Spalte)**. Jedes Tableau hat 5 Aktionsfelder, 1 je Würfelfarbe. Auf jedem Feld kann pro Runde nur 1 Würfel liegen. Demzufolge kann ein Spieler nicht zwei Würfel der gleichen Farbe in derselben Runde vom Spielplan nehmen.
- Ist die **Zahl des Würfels niedriger** als der **Wert des Aktionsfeldes**, muss der Spieler **die Differenz** zwischen der auf dem Aktionsfeld angegebenen Zahl und der Zahl des gewählten Würfels **bezahlen**.
- Als nächstes muss er 1 der 3 auf dem Aktionsfeld angegebenen Aktionen ausführen: Einen **Helfer anheuern**, eine **Auftragsaktion** oder eine **Signoria-Aktion** (siehe nächste Seite, „Verfügbare Aktionen“).

HINWEIS: Wenn ein Spieler eine der Aktionen ausgeführt hat, darf er beliebig viele Helfer in derselben Spalte nutzen (siehe Spielhilfe).

WICHTIG: Eine Spieler darf die Aktion nur ausführen, wenn er in der Lage ist, den Würfel auf seinem Tableau zu platzieren – das Feld muss frei sein und er muss eventuelle Kosten bezahlen können. Insbesondere darf er nur eine Aktion wählen, die er auch ausführen kann. Die entsprechende Aktion **muss** er ausführen.

ERINNERUNG: Ein Spieler kann nicht mehr als 4 Würfel pro Runde platzieren. Nach dem vierten muss er passen.

BEISPIEL: Der Spieler wählt den türkisfarbenen Würfel mit der Zahl 1. Er platziert den Würfel auf das türkisfarbene Aktionsfeld seines Tableaus. Er muss 4 Floren bezahlen: 5 (wie auf dem Aktionsfeld angegeben) minus 1 (die Zahl des Würfels). Er entscheidet sich, die Signoria-Aktion auszuführen, die auf dem türkisfarbenen Aktionsfeld dargestellt ist.



PASSEN

Wenn ein Spieler in seinem Zug keinen Würfel mehr nehmen kann oder möchte, muss er passen. Er verschiebt seine Scheibe auf der Spielerreihenfolge-Leiste nach rechts neben die Leiste. Nach dem Passen darf der Spieler in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen ausführen.

HINWEIS: Die Position der Scheibe neben der Leiste hat keine weitere Bedeutung, sie zeigt nur, dass der Spieler gepasst hat. **BEISPIEL:** **Blau** passt.



VERFÜGBARE AKTIONEN

Jedes Aktionsfeld ermöglicht den Spielern **1 von 3** verschiedenen Aktionen:

- ▶ 1 Helfer anheuern (Symbol unten rechts auf dem Aktionsfeld)
- ▶ 1 Auftragsaktion ausführen (Symbol oben rechts)
- ▶ 1 Signoria-Aktion ausführen (Symbol unten links)



1 HELFER ANHEUERN

„Der einfachste Weg, die Fähigkeiten eines Herrschers einzuschätzen, besteht darin, sich seine Vertrauten anzusehen.“
– Machiavelli

Der Spieler **heuert 1 Helfer an. Er muss:**

- ▶ **1 Helfer-Scheibe** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.
- ▶ **Sie auf einem leeren Helfer-Feld** auf seinem Tableau **platzieren**, wie auf dem Aktionsfeld angegeben, auf das er gerade den Würfel gesetzt hat. **Die Farbe des Rings bestimmt die Farbe der Felder**, auf die der Helfer platziert werden kann.
- ▶ Die auf dem Helfer-Feld angegebene Anzahl an Floren **bezahlen**.

Diese Aktion hat keinen unmittelbaren Effekt, aber wird zukünftige Aktionen beeinflussen (siehe „Helfer nutzen“ auf der Spielhilfe).

BEISPIEL: Der Spieler platziert einen roten Würfel und entscheidet sich für die Aktion „Helfer anheuern“. Er platziert dann eine Helfer-Scheibe auf ein Feld in der gelben Spalte, wie auf dem roten Aktionsfeld angegeben. Er entscheidet sich für das mittlere Feld und zahlt dafür 3 Floren.



1 AUFTRAGSAKTION AUSFÜHREN

Ein kluger Signore setzt seine Familienglieder weise ein, um wichtige Aufträge zu erfüllen.

Der Spieler **führt 1 Auftragsaktion aus. Er muss:**

- ▶ **1 der 2 Auftragsplättchen auswählen**, die im Auftragsbereich der Farbe seines platzierten Würfels liegen,
- ▶ **1 oder mehrere seiner Figuren** aus seinem Vorrat einsetzen, abhängig von den Anforderungen des Auftragsplättchens und
- ▶ **die Sonderaktion durchführen**, die auf dem gewählten Auftragsplättchen abgebildet ist (siehe Spielhilfe).

Die eingesetzten Figuren müssen entweder männlich oder weiblich sein, je nach Angabe neben dem Plättchen.

Die Anzahl der benötigten Figuren ist rechts unten auf dem Plättchen angegeben. Wenn dort „...3“ vermerkt ist, bedeutet dies, dass der Spieler 1 bis 3 Figuren einsetzen darf und die Sonderaktion entsprechend oft ausführen darf. Ansonsten darf er die Aktion nur einmal ausführen.

WICHTIG: Eingesetzte Figuren kommen zurück auf den Spielplan in die Reserve (oder auf das Schwellen-Feld, falls der Spieler die Schwellen-Aktion ausführt, siehe Spielhilfe).

HINWEIS! Die Auftragsplättchen werden in Phase 1 jeder Runde neu gemischt und verteilt. Bis dahin bleiben sie **für die gesamte Runde liegen**, auch wenn sie genutzt werden, sodass die Sonderaktionen von mehreren Spielern ausgeführt werden können.

BEISPIEL: Rot platziert einen violetten Würfel und entscheidet sich für die Auftragsaktion. Er wählt das Plättchen, das auf dem violetten Feld für männliche Figuren liegt.

Er setzt 3 männliche Figuren ein und führt die entsprechende Aktion dreimal aus (was ihm 6 Fortschrittspunkte auf der Initiativeleiste bringt).



1 SIGNORIA-AKTION AUSFÜHREN

Der Spieler führt die Signoria-Aktion aus, die auf dem Feld angegeben ist, auf dem er gerade den Würfel platziert hat.

Jedes Feld stellt eine andere Signoria-Aktion dar.

Um beispielsweise die Ehe-Aktion durchzuführen, muss der Spieler einen roten Würfel platzieren.



LEISTEN

Der Spieler erhält 1 bis 4 Fortschrittspunkte für die Karriereleisten und/oder die Initiativleiste und setzt diese ein. Er kann die Punkte auf verschiedene Leisten und unterschiedliche Figuren aufteilen.

KARRIERE- UND INITIATIVELEISTEN

Es gibt 4 Leisten: 3 Karriereleisten und 1 Initiativleiste.

KARRIERELEISTEN:

Als Kopf der Familie ist es deine Entscheidung, welche Karriere deine männlichen Nachkommen einschlagen werden.

Es gibt 3 mögliche Karrieren: Politik, Kirche und Militär.

Diese werden durch die 3 Leisten auf der rechten Seite des Spielplans symbolisiert.

Jeder Fortschrittspunkt erlaubt dem Spieler,

- ▶ eine männliche Figur von seinem Vorrat auf das unterste Feld einer Karriereleiste zu setzen.

ODER

- ▶ eine männliche Figur, die bereits auf einer Leiste steht, ein Feld nach oben zu bewegen. Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren stehen.



Es gibt keine Begrenzung für Figuren derselben oder unterschiedlicher Farben auf einem Feld der Karriereleiste. Wenn eine Figur das obere Ende der Leiste erreicht, kann sie nicht weiter bewegt werden.

Je höher das Feld auf der Leiste, desto höher der erreichte Rang in dieser Karriere.

HINWEIS! Der Spieler darf Fortschrittspunkte zwischen Figuren und Leisten aufteilen.

BONUSFELDER:

Jedes Mal, wenn eine Figur das 4. Feld einer Karriereleiste erreicht, erhält deren Spieler 2 Floren.



Jedes Mal, wenn eine Figur das 7. Feld auf einer Karriereleiste erreicht, bewegt deren Spieler seine Initiativleiste 1 Feld nach oben.



INITIATIVELEISTE:

Man muss jede Gelegenheit beim Schopfe packen.

Jeder Fortschrittspunkt erlaubt dem Spieler, seine Initiativleiste 1 Feld nach oben zu bewegen.

Es gibt keine Begrenzung für Scheiben auf demselben Feld. Wenn ein Spieler ein Feld mit anderen Scheiben erreicht, platziert er seine auf die anderen.

Wenn die Scheibe das letzte Feld erreicht, kann sie nicht weiter bewegt werden.

HINWEIS: Die Position der Scheiben wird die neue Spielerreihenfolge in Phase 3 bestimmen (siehe Seite 11).



BEISPIEL:

Rot nutzt

- ▶ 1 Fortschrittspunkt, um seine Initiativleiste 1 Feld nach oben zu bewegen.
- ▶ 2 Punkte, um 1 seiner männlichen Figuren 2 Felder auf der Politikleiste nach oben zu bewegen.
- ▶ 1 Punkt, um 1 seiner männlichen Figuren aus seinem Vorrat auf das unterste Feld der Militärleiste zu setzen.



BÜNDNISPLÄTTCHEN UND VORHABEN DER SPIELER

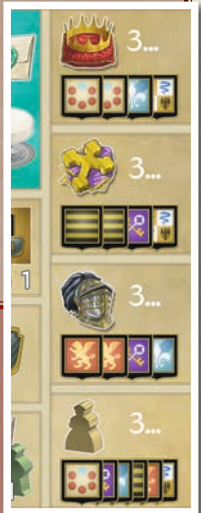
„Ihr solltet jede Gelegenheit nutzen, euch Freunde zu machen, denn Bündnisse bringen Vorteile und Sicherheit.“ – Machiavelli

Dies ist eine Erläuterung der Bedeutung der Bündnisplättchen und der Möglichkeiten der Spieler, diese zu werten, was zum besseren Verständnis der weiteren Aktionen beiträgt.

Als Kopf der Familie hast du konkrete Vorhaben, deiner Dynastie zu möglichst viel Einfluss und Macht zu verhelfen, indem du mit den 6 bedeutendsten Häusern der Zeit Bündnisse schließt, deine männlichen Nachkommen auf diplomatische Missionen schickst und deine weiblichen strategisch günstig verheiratest.

Deine Vorhaben sind auf der rechten Seite deines Spielertableaus dargestellt.

HINWEIS: Jedes Spielertableau ist unterschiedlich.



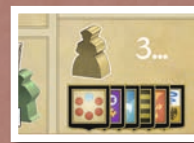
KARRIEREZEILEN:

Die 3 oberen Zeilen stellen deine Vorhaben für deine männlichen, in Politik, Kirche und Militär ausgebildeten Nachkommen dar.

Jede Karrierezeile zeigt 4 Wappen von 3 Häusern (2 desselben Hauses sowie 2 weitere).

Dein Ziel ist es, jeweils 4 aufgedeckte Bündnisplättchen (mit den entsprechenden Wappen) neben diesen Karrierezeilen zu besitzen.

Du erhältst aufgedeckte Bündnisplättchen, indem du deine männlichen Nachkommen von der Karriereleiste auf diplomatische Missionen in die Städte entsendest (siehe Seite 9, „Diplomatische Missionen“).



EHEZEILE:

Die unterste Zeile zeigt deine Pläne, weibliche Nachkommen strategisch zu verheiraten.

In jeder Karrierezeile sind alle 6 Wappen dargestellt.

Dein Ziel ist es, 6 aufgedeckte Karriereplättchen neben dieser Zeile zu besitzen.

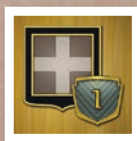
Du erhältst die entsprechenden Plättchen durch das Vermählen von weiblichen Nachkommen (siehe Seite 10, „Ehe“).

WICHTIG: Spieler dürfen nur **exakt die angegebene Anzahl und exakt die angegebenen Arten von aufgedeckten Bündnisplättchen** besitzen, die in der entsprechenden Zeile ihres Tableaus dargestellt sind.

Du kannst also:

- ▶ bis zu 4 aufgedeckte Bündnisplättchen neben jeder Karrierezeile haben (mit exakt den abgebildeten Wappen) und
- ▶ bis zu 6 aufgedeckte Bündnisplättchen neben der Ehezeile haben (exakt 1 von jedem Haus).

HINWEIS! Einmal platziert, können Bündnisplättchen bis zum Ende der Partie nicht mehr bewegt oder ersetzt werden.



VERDECKTE PLÄTTCHEN

Es gibt 3 Helfer, 1 Belohnungsplättchen und 1 Auftrags-Sonderaktion, die dir erlauben, ein verdecktes Bündnisplättchen vom Stapel neben dem Spielplan zu nehmen und neben eine Zeile deiner Wahl zu legen (siehe Spielhilfe).

Es gibt keine Begrenzung für verdeckte Bündnisplättchen, die neben einer Zeile platziert werden dürfen.

Am Ende der Partie erhält ein Spieler die aufgedruckten SP aller Plättchen neben einer Zeile, wenn er dort mindestens 3 Plättchen (egal ob aufgedeckt oder verdeckt) besitzt.

BEISPIEL:

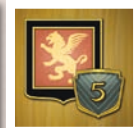
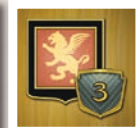
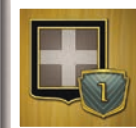
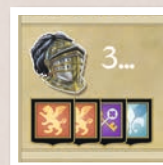
Rot hat 3 Plättchen neben seiner Militärzeile. (2 aufgedeckt, 1 verdeckt.)



Er darf hier keine weiteren aufgedeckten Plättchen dieser Familie mehr hinlegen, da die beiden, die Teil seines Vorhabens sind, bereits vorhanden sind.



Er darf bis zu 2 weitere aufgedeckten Plättchen legen – jeweils 1 der beiden dargestellten Häuser. Er darf ebenso beliebig viele verdeckte Plättchen dort platzieren, welche ihm jeweils 1 SP einbrächten.





DIPLOMATISCHE MISSIONEN

Entsende deine männlichen Nachkommen von einer Karriereleiste, um mit Hilfe ihrer Ausbildung in Politik, Kirche, Militär diplomatischen Krisen zu begegnen und eines der großen Häuser zu unterstützen.

Der Spieler:

- ▶ **muss 1 seiner männlichen Figuren** von einer **Karriereleiste** seiner Wahl **in eine Stadt** seiner Wahl auf das freie Feld mit dem **niedrigsten** Wert versetzen. Sollten mehrere Felder den gleichen Wert haben, wählt er ein beliebiges dieser Felder.

RANG: Die Figur muss mindestens den Rang erreicht haben, der auf dem Stadtfeld angegeben ist (der Rang ist links neben der Leiste dargestellt), er darf also auch eine Figur eines höheren Ranges verwenden.

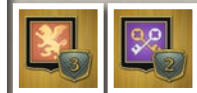
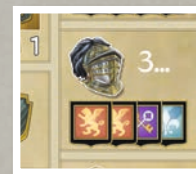
- ▶ **erhält** die auf dem Karrierefeld angegebenen **Siegpunkte** (1 bis 13).



- ▶ **nimmt das Plättchen vom Feld für diplomatische Missionen** der entsprechenden Stadt, falls dort noch eines liegt und sofern es Teil seines zugehörigen Vorhabens ist (siehe Seite 8, „Bündnisplättchen und Vorhaben der Spieler“).



- ▶ Falls er ein Plättchen genommen hat, legt er es neben die Karrierezeile seines Tableaus, entsprechend der Karriereleiste, von der die Figur stammt.



ERINNERUNG: Ein Spieler darf nur exakt die angegebene Anzahl und Art aufgedeckter Bündnisplättchen neben den auf seinem Spielertableau angegebenen Vorhaben besitzen.

Falls der Spieler das Plättchen nicht nehmen kann, bleibt es auf dem Feld liegen.

HINWEIS! Ein Spieler darf sein Figur immer auf ein freies Stadtfeld setzen, auch wenn er das Plättchen nicht nehmen kann (entweder weil keines mehr verfügbar ist oder es nicht zu seinen Vorhaben passt). Er erhält trotzdem die Siegpunkte, die auf dem Feld der Karriereleiste angegeben sind.

Ein Spieler darf mehrere Figuren in derselben Stadt haben.

BEISPIEL: In Mailand gibt es 1 freies Feld mit dem Wert 3 und 2 Felder mit dem Wert 4. Um die diplomatische Mission abzuschließen, muss der Spieler eine seiner Figuren von einer Karriereleiste auf das Feld mit dem Wert 3 setzen (das Feld mit dem niedrigsten Wert).

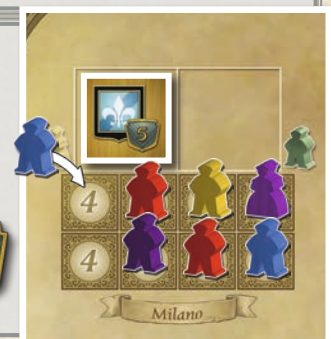
Um dies tun zu dürfen, muss die Figur mindestens Rang 3 auf der Karriereleiste erreicht haben.

Der Spieler entscheidet sich, die Figur von der Militärleiste zu nehmen, die auf Feld 13 steht. Er erhält 13 Siegpunkte. Auf dem Feld für diplomatische Missionen befindet sich ein Bündnisplättchen, das Teil seines Vorhabens ist. Also nimmt er es sich und legt es neben die Militärzeile seines Spielertableaus.

BEISPIEL: In Mailand gibt es 2 Felder mit dem Wert 4. Um die diplomatische Mission abzuschließen, muss der Spieler eine seiner Figuren von einer Karriereleiste auf ein Feld mit dem Wert 4 setzen (das Feld mit dem niedrigsten Wert).

Um dies tun zu dürfen, muss die Figur mindestens Rang 4 auf der Karriereleiste erreicht haben.

Der Spieler entscheidet sich, die Figur von der Politikleiste zu nehmen, die auf Feld 9 steht. Er erhält 9 Siegpunkte. Es befindet sich kein Bündnisplättchen auf dem Feld für diplomatische Missionen, also erhält er nur die SP, aber kein Plättchen.





EHE

Arrangiere Ehen für deine weiblichen Familienmitglieder.

Der Spieler:

- ▶ **muss** 1 seiner **weiblichen Figuren** aus **seinem Vorrat** nehmen und in **eine Stadt** seiner Wahl auf das freie Feld mit dem niedrigsten Wert setzen.

Sollten mehrere Felder den gleichen Wert haben, wählt er ein beliebiges dieser Felder.

MITGIFT: Er muss **mindestens** die auf dem gewählten Feld angegebenen **Kosten als Mitgift zahlen**. Er darf auch mehr zahlen, **aber höchstens 4 Floren**.

- ▶ **erhält 2 SP für jeden Florin**, den er als Mitgift zahlt.

- ▶ **nimmt das Bündnisplättchen vom Ehefeld** der entsprechenden Stadt, falls möglich und sofern es Teil seines Vorhabens ist (siehe Seite 8, „Bündnisplättchen und Vorhaben der Spieler“).

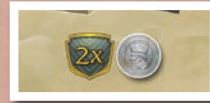
- ▶ Falls er ein Plättchen genommen hat, legt er es neben die Ehezeile seines Tableaus.

ERINNERUNG: Ein Spieler darf nur exakt die angegebene Anzahl und Art aufgedeckter Bündnisplättchen neben den auf seinem Spielertableau angegebenen Vorhaben besitzen.

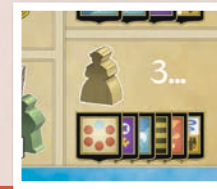
Falls der Spieler das Plättchen nicht nehmen kann, bleibt es auf dem Feld liegen.

HINWEIS! Ein Spieler darf sein Figur immer auf ein freies Stadtfeld setzen, auch wenn er das Plättchen nicht nehmen kann (entweder weil keines mehr verfügbar ist oder es nicht zu seinen Vorhaben passt). **Er erhält trotzdem die Siegpunkte durch die Mitgift.**

Ein Spieler darf mehrere Figuren in derselben Stadt haben.



BEISPIEL: Das niedrigste freie Feld in Florenz hat den Wert 1. Um hier eine Ehe zu arrangieren, muss der Spieler eine Figur auf dieses Feld setzen. Dies bedeutet, dass er mindestens 1 Florin zahlen muss. Er entscheidet sich, 4 zu zahlen und dafür 8 SP zu erhalten. Er hat bereits ein Bündnisplättchen des Hauses, das auf dem Plättchen auf dem Ehefeld angegeben ist und kann es demzufolge nicht nehmen.



NACHKOMMEN

Alle deine verheirateten, männlichen Familienmitglieder können Väter werden.

Als Kopf der Familie bist du bereits verheiratet. Dies ist durch eine weibliche Figur oben links auf deinem Tableau dargestellt.

Bis zu 4 weitere männliche Familienmitglieder können während der Partie vermählt werden (erkennbar an den weiteren 4 Feldern auf der linken Seite deines Tableaus).

Dies kann am Ende der Phase 3 geschehen (siehe Seite 11). Sollte dann eine Ehe geschlossen werden, wird eine weiße, weibliche Figur auf dem entsprechenden Feld platziert.



Um die Aktion „Nachkommen“ auszuführen, **wirft der Spieler weiße Würfel entsprechend der Anzahl seiner verheirateten männlichen Familienmitglieder** (also 1 Würfel je weißer Figur, die auf dem Spielertableau dargestellt/platziert ist).

Je nach Ergebnis passiert für jeden Würfel folgendes:

1, 2 oder 3: Der Spieler nimmt sich 1 **weibliche** Figur seiner Farbe aus der Reserve und legt sie in seinen persönlichen Vorrat.

4, 5 oder 6: Der Spieler nimmt sich 1 **männliche** Figur seiner Farbe aus der Reserve und legt sie in seinen persönlichen Vorrat.



Sollte er nicht mehr genügend entsprechende Figuren in der Reserve haben, nimmt er sich nur so viele, wie er kann.

FLOREN



Geld, um an Macht zu gelangen, Macht, um es nicht zu verlieren.

Der Spieler erhält 3 Floren.



Phase 3: Belohnungen

Nachdem alle Spieler gepasst haben, beginnt Phase 3. Führt folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. INITIATIVE-SP WERTEN

Jeder Spieler erhält SP in der Anzahl, die neben dem Feld der Initiativeleiste angegeben ist, auf dem seine Scheibe liegt.

BEISPIEL: **Rot** erhält 9 SP, **Blau** und **Violett** erhalten je 4 SP, **Gelb** erhält keine SP.

2. NEUE SPIELERREIHENFOLGE BESTIMMEN

- ▶ Platziert die Scheiben auf der Spielerreihenfolge-Leiste entsprechend der aktuellen Positionen auf der Initiativeleiste.

Der Spieler mit der höchsten Position auf der Initiativeleiste wird neuer Startspieler, der Spieler darunter wird Zweiter und so weiter. Bei Gleichstand entscheidet, welche Scheibe auf dem Feld der Initiativeleiste weiter oben liegt.

Die neue Reihenfolge bleibt bestehen, bis dieser Schritt in der nächsten Runde erneut durchgeführt wird.

- ▶ Die Scheiben aller Spieler werden dann wieder auf das unterste Feld der Initiativeleiste gelegt: der 4. Spieler ganz unten, darüber der 3., dann der 2. und ganz oben der 1. Spieler.

3. BELOHNUNGSPLÄTTCHEN

Jeder Spieler bildet die **Summe der angezeigten Zahlen aller Würfel** auf seinem Spielertableau und prüft, ob diese **unterhalb der Schwelle** liegt.

Die **normale Schwelle ist 13**, diese kann jedoch auf bis zu 22 erhöht werden, wenn Spieler entsprechende Auftrags-Sonderaktionen nutzen (siehe Spielhilfe).

Wenn die **Summe kleiner oder gleich** der Schwelle ist, **erhält der Spieler die Belohnung dieser Runde**.

Im Belohnungsbereich liegen 7 Plättchen, eines für jede Spielrunde, von links nach rechts.

RUNDEN 1 BIS 5

BONUS

In Spielerreihenfolge kann jeder, der die Belohnung erhält:

- ▶ den angegebenen Bonus auf dem Plättchen der **aktuellen Runde** erhalten (siehe Spielhilfe).

ODER

- ▶ **3 Floren nehmen**.

BEISPIEL: In der ersten Runde ist der Bonus „1 Mission“. Die Summe der Würfel von **Rot** und **Violett** ist über der Schwelle, daher erhalten sie keine Belohnung. **Blau** entscheidet sich für die Aktion „Diplomatische Mission“, **Gelb** nimmt 3 Floren. Beide vermählen anschließend eines ihrer männlichen Familienmitglieder.

VERMÄHLUNG

Zusätzlich darf der Spieler eines seiner unverheirateten männlichen Familienmitglieder **vermählen**.

Er nimmt eine **Braut** (weiße, weibliche Figur) und platziert sie auf dem **obersten freien Feld** (also das, auf dem noch keine weiße Figur steht oder abgebildet ist) auf der linken Seite seines Tableaus und erhält sofort die dort ggf. angegebenen SP.

In der **zweiten, dritten, vierten und fünften Runde** erhält er außerdem **2 Floren**.

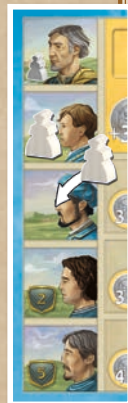
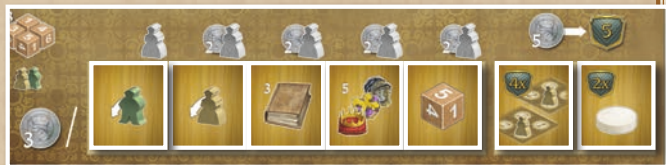
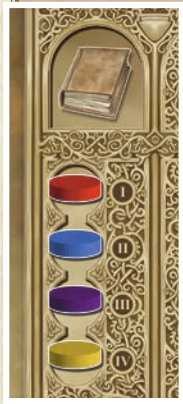
RUNDEN 6 UND 7

Jeder Spieler, der eine Belohnung erhält, erhält **SP entsprechend des Plättchens der aktuellen Runde** (siehe Spielhilfe).

Weiterhin darf er **exakt 5 Floren bezahlen**, um **weitere 5 SP** zu erhalten.

Am Ende dieser Phase wird das Belohnungsplättchen dieser Runde entfernt. So wird ersichtlich, wie weit das Spiel vorangeschritten ist und welches Plättchen als nächstes genutzt werden wird.

Entfernt außerdem alle verbliebenen Figuren auf dem Schwellen-Feld des Spielplans (neben den Belohnungen), falls vorhanden (siehe Spielhilfe, Seite 2).



Ende der Partie

Nach der 7. Runde endet die Partie. Jeder Spieler erhält SP für:

► AUSGEBILDETE MÄNNLICHE FAMILIENMITGLIEDER

Für jede seiner auf den Karriereleisten verbliebene Figur erhält er die Hälfte (abgerundet) der Punkte, die auf deren Feld angegeben ist.

► BÜNDNISPLÄTTCHEN

Wenn der Spieler **mindestens 3 Bündnisplättchen** in einer Zeile neben seinem Tableau hat (sowohl aufgedeckt als auch verdeckt), erhält er die SP, die auf allen Plättchen dieser Zeile angegeben sind.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die aktuelle Spielerreihenfolge (der Spieler mit der Scheibe ganz oben siegt bei Gleichstand).



BEISPIEL:

Gelb wertet:

- 9 SP für die Plättchen neben der Politikzeile.
- 9 SP für die Plättchen neben der Kirchenzeile.
- Er erhält keine SP für die Plättchen neben der Militär- und der Ehezeile, da er dort jeweils weniger als 3 Plättchen hat.
- 4 SP für seine Figur auf der Politikleiste.
- 4 SP für seine Figuren auf der Kirchenleiste (3+1).
- 6 SP für seine Figur auf der Militärleiste.



SIEGPUNKTEÜBERSICHT

Dies ist eine Zusammenfassung aller Möglichkeiten, Siegpunkte zu erhalten.

Während der Partie kann ein Spieler SP erhalten, indem er:

- die **Aktion „Diplomatische Mission“** durchführt (1 bis 13 SP je nach Position der Figur auf der Karriereleiste, von der sie genommen wird).
- die **Aktion „Ehe“** durchführt (2 bis 8 SP je nach gezahlter Mitgift).
- die **Belohnung** am Ende der Phase 3 der **Runden 6 und 7** erhält (SP abhängig vom Erfüllen der Kriterien auf dem Plättchen der jeweiligen Runde).
- die Initiative-SP in Phase 3 wertet.
- bestimmte Helfer nutzt (siehe Spielhilfe).

Am Ende der Partie erhält ein Spieler SP für:

- seine **Figuren auf den Karriereleisten** (die Hälfte (abgerundet) der Punkte, die auf den entsprechenden Feldern angegeben sind).
- die **Bündnisplättchen** neben den Karriere- und Eheleisten seines Tableaus (vorausgesetzt, dass sich mindestens 3 Plättchen neben der Zeile befinden).

Autoren: Andrea Chiarvesio & Pierluca Zizzi

Illustration: Mariano Iannelli

Regelrevision: Paul Grogan – Übersetzung ins Deutsche: Anton Katzer

Lektorat der deutschen Ausgabe:

Sebastian Rapp und Sebastian Wenzlaff

Die Autoren möchten sich bei allen Spieltestern für ihre Hilfe und ihre wertvollen Vorschläge bedanken.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee

Friedrichstr. 47

45128 Essen

www.asmodee.com

service@asmodee.com

© 2015 What's Your Game GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

