

# Signoria

## SPIELHILFE

### HELFER

#### HELFER NUTZEN :

Nachdem ein Spieler einen Würfel platziert und die entsprechende Hauptaktion (Signoria, Auftrag, Anheuern) ausgeführt hat, kann er seine Helfer in derselben Spalte nutzen.

Der Spieler kann frei wählen, welche und wie viele Helfer er nutzen möchte, allerdings müssen sie in der Reihenfolge von oben nach unten genutzt werden.

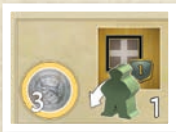
**HINWEIS:** Helfer, die auf Spielertableaus gesetzt wurden, verbleiben dort für den Rest des Spiels.

**WICHTIG:** Der Spieler muss immer erst die Hauptaktion durch das Platzieren des Würfels ausführen, bevor er Helfer nutzen darf. Er darf also nicht einen Würfel platzieren, nur um seine Helfer zu nutzen.

**BEISPIEL:** Der Spieler nimmt den türkisfarbenen Würfel vom Spielplan und setzt ihn auf das türkisfarbene Aktionsfeld seines Tableaus.

Er entscheidet sich, die Signoria-Aktion des Aktionsfelds auszuführen.

Er hat 3 Helfer in dieser Spalte. Er könnte alle nutzen, möchte dieses Mal jedoch nur 2 nutzen – den oberen und den mittleren.



Der Spieler führt die angegebene Aktion aus (Diplomatische Mission oder Ehe), nimmt jedoch kein Bündnisplättchen vom Stadtfeld (selbst wenn er könnte).

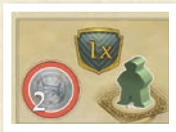


Stattdessen nimmt er sich ein Bündnisplättchen vom Stapel neben dem Spielplan (ohne es anzusehen) und legt es verdeckt und unbesehen neben die entsprechende Zeile seines Tableaus.

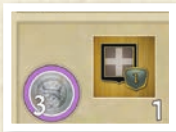
**ERINNERUNG:** Es gibt keine Begrenzung verdeckter Plättchen neben dem Tableau.



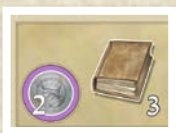
Der Spieler wirft 1 weißen Würfel und erhält 1 Nachkommen (siehe Seite 10, „Nachkommen“).



Der Spieler erhält 1 SP für jedes seiner männlichen Familienmitglieder in den Städten.



Der Spieler nimmt 1 Bündnisplättchen vom Stapel neben dem Spielplan (ohne es anzusehen) und legt es verdeckt und unbesehen neben eine beliebige Zeile seines Tableaus.



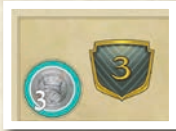
Der Spieler erhält bis zu 3 Fortschrittspunkte für die angegebenen Leisten (Initiative oder Karriere).



Der Spieler nimmt 1 Figur seiner Wahl (männlich oder weiblich) aus seiner Reserve und legt sie in seinen Vorrat.



Der Spieler erhält 1 bis 6 Fortschrittspunkte für die angegebene Leiste (Karriere oder Initiative), entsprechend der Zahl des gerade platzierten Würfels.



Der Spieler erhält 3 SP.



Der Spieler erhält 3 Floren.

**BEISPIEL:** Der Spieler platziert einen Würfel mit dem Wert 4 auf das graue Aktionsfeld. Er hat einen Helfer auf einem Feld dieser Spalte und nutzt ihn. Er erhält bis zu 4 Fortschrittspunkte für die Militärleiste.



Der Spieler führt die Sonderaktion eines Auftragsplättchens beliebiger Farbe seiner Wahl aus (siehe Seite 2 dieser Spielhilfe), jedoch nur mit exakt 1 Figur. Sonderaktionen, die mehr Figuren erfordern (Ehe oder Karriere), dürfen nicht gewählt werden.



# AUFTRAGSPLÄTTCHEN

**ERINNERUNG:** Zum Ausführen einer Auftragsaktion muss ein Spieler 1 der 2 Aufträge auf den Plättchen wählen, die im Bereich der entsprechenden Farbe des gerade gewählten Würfels liegen. Je nach Aktion muss er mindestens 1 Figur aus seinem Vorrat einsetzen.

Die Figuren müssen, je nach Aktion, männlich oder weiblich sein, wie neben dem Feld angegeben.

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 kann und die Sonderaktion entsprechend oft ausführen darf. Ansonsten darf er die Aktion nur einmal ausführen.

**BEISPIEL:** Das aktuell auf dem oberen Feld des türkisfarbenen Bereichs liegende Plättchen bringt dem Spieler 2 Fortschrittspunkte für die Militärleiste. Der Spieler kann hier bis zu 3 Figuren einsetzen und erhält je eingesetzter Figur 2 Punkte. Da das Plättchen auf einem Feld für weibliche Figuren liegt, müssen die eingesetzten Figuren weiblich sein.



**BEISPIEL:** Das aktuell auf dem unteren Feld des türkisfarbenen Bereichs liegende Plättchen erlaubt dem Spieler exakt 1 Aktion „Ehe“. Der Spieler muss hierfür 2 Figuren einsetzen. Da das Plättchen auf einem Feld für männliche Figuren liegt, müssen die eingesetzten Figuren männlich sein.



Der Spieler setzt 1, 2 oder 3 Figuren ein und erhält 2, 4 oder 6 Fortschrittspunkte für die angegebene Karriereleiste. Der



Spieler muss nicht alle Punkte nutzen, jedoch mindestens 1.



Der Spieler setzt 1, 2 oder 3 Figuren ein und erhält 2, 4 oder 6 Fortschrittspunkte für die Initiativeleiste.



Der Spieler setzt 1 Figur ein, nimmt 1 Bündnisplättchen vom Stapel und legt es verdeckt und unbesehen neben eine beliebige Zeile seines Tableaus (Ehe oder Karriere).



Der Spieler setzt 1, 2 oder 3 Figuren auf das Schwellen-Feld des Spielplans (neben den Belohnungen). Dies erhöht die Schwelle für ihn von 13 um 3, 6 oder 9 bis zum Ende der **aktuellen** Runde.



Der Spieler setzt 2 Figuren ein und führt die entsprechende Aktion aus (Diplomatische Mission oder Ehe).



Der Spieler setzt 1, 2 oder 3 Figuren ein und erhält 2, 4 oder 6 Floren.



Der Spieler setzt 1, 2 oder 3 Figuren ein und nimmt 1, 2 oder 3 Figuren seiner Wahl aus seiner Reserve und legt sie in seinen Vorrat.

# BELOHNUNGEN

**HINWEIS:** Spieler, die eine Belohnung erhalten und den Bonus gewählt haben, können gemäß der NEUEN Spielreihenfolge:



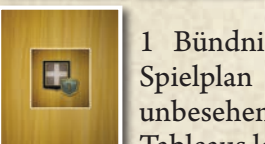
Die angegebene Aktion ausführen (Diplomatische Mission oder Ehe).



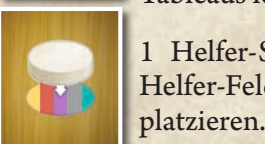
2 Figuren (männlich oder weiblich, je nach Plättchen) aus der Reserve in seinen Vorrat legen.



Die angegebenen Fortschrittspunkte für die entsprechenden Leisten (Karrieren oder Initiative) erhalten.



1 Bündnisplättchen vom Stapel neben dem Spielplan nehmen und es verdeckt und unbesehen neben eine beliebige Zeile seines Tableaus legen.



1 Helfer-Scheibe ohne Kosten auf ein freies Helfer-Feld seiner Wahl auf seinem Tableau platzieren.

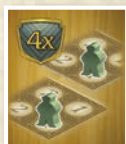
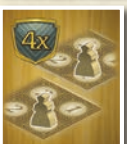


Eine weitere Aktion ausführen. Entfernt alle Würfel von den Spielertableaus. Im Anschluss nimmt jeder berechnigte Spieler einen der verbliebenen Würfel vom Spielplan und führt eine Aktion aus (Signoria, Auftrag, Anheuern).

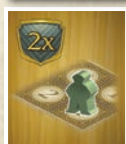
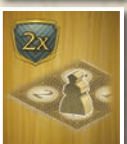
Das Platzieren des Würfels ist in diesem Fall kostenfrei, unabhängig von der Würfelzahl. Der Spieler darf dadurch ebenfalls die Helfer in der entsprechenden Spalte nutzen.



2 SP für jeden Helfer auf seinem Spielertableau erhalten.



4 SP für jede Stadt mit mindestens einer seiner Figuren (männlich bzw. weiblich, je nach Plättchen) erhalten.



2 SP für jede seiner Figuren (männlich bzw. weiblich, je nach Plättchen) in den Städten erhalten.