

Matthias Cramer

Dynasties

Heirate & Herrsche

Ihr verkörpert als Spieler Fürstenhäuser, die durch diplomatisches Geschick und Handel ihren Einfluss in Europa mehren wollen.

„Diplomatisches Geschick“ bedeutet in diesem Fall in erster Linie, die eigenen Familienmitglieder möglichst gut zu platzieren und zu verheiraten. Wie auch beim Handel profitieren natürlich beide Partner zu *fast* gleichen Teilen von diesen Verbindungen.



Spielmaterial und Aufbau

Bestimmt zunächst einen „Bankier“, der sich im Spielverlauf um das Nachlegen des Materials kümmert.

Beginnt hier mit dem Aufbau und folgt dann den Kästen im Uhrzeigersinn.

1 Spielplan

Diesen Spielplan legt ihr, wie bei so vielen Spielen, in die Tischmitte.

90 Familienmitglieder

(je 18 in den 5 Spielerfarben Blau, Gelb, Grün, Orange und Rot)

Jeder Spieler wählt 1 Farbe und stellt 1 Familienmitglied als Zählfigur auf das Feld „0“ der Zählleiste. Die übrigen 17 Familienmitglieder legt er vor sich ab.

1 Startspielermarker

Der Bankier nimmt sich den Rosenkorb. Er ist Startspieler im ersten Durchgang.



4 50/100er-Plättchen

Legt sie in der Nähe des Feldes „0“ der Zählleiste bereit.



12 Buchplättchen
(je 2 mit den Symbolen, Karte, 3 Punkte, Schiff, Schwert/Rose, und je 1 mit den 4 Länderwappen)

Der Bankier mischt diese Plättchen und legt jeweils 2 davon verdeckt auf jede Stadt mit Buchsymbol. In jedem Land ist eine Stadt mit Buchsymbol. Er legt **auch auf die freie Stadt** mit dem Buchsymbol (neben dem Spielplan) 2 Plättchen. Die 2 übrigen Buchplättchen legt er unesehen zurück in die Schachtel.



1 Figurenwertungsplättchen

Der Bankier legt dieses Plättchen auf das sternförmige Feld auf dem Spielplan, sodass es die Seite mit der römischen 1 zeigt.



3 Mitgiftwürfel

Die 3 Würfel legt ihr auf die 3 kleinen quadratischen Ablagefelder.



4 Länderwertungs tafeln

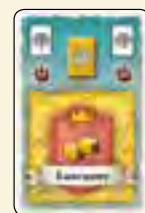
Der Bankier mischt diese Tafeln verdeckt und legt jeweils eine davon auf jedes der 4 Länderwappen auf dem Spielplan.



Dann deckt er die Tafeln auf.

34 Aktionskarten

Der Bankier mischt die Aktionskarten verdeckt und teilt je nach Spielerzahl die folgende Anzahl Karten an jeden Spieler aus:



Vorderseite Rückseite

3 Spieler: 6 Karten

4 Spieler: 5 Karten

5 Spieler: 4 Karten

Die übrigen Karten legt er als verdeckten Stapel auf eines der beiden Ablagefelder im unteren Spielplanbereich. Das Feld daneben dient als Ablagestapel für ausgespielte Aktionskarten.

Spielmaterial und Aufbau



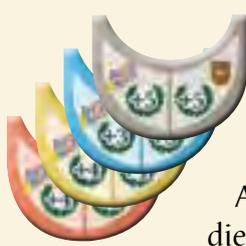
3 freie Städte



(je 1 mit den Symbolen Buch, Anker und 2 Punkte)

Der Bankier legt die 3 freien Städte rechts oben neben den Spielplan.

4 Aufwerter



(je 1 in den 4 Landesfarben)

Auch diese legt der Bankier rechts oben neben den Spielplan.

4 zusätzliche Städte

(je 1 in den 4 Landesfarben)
Nur bei 5 Spielern!



Wenn ihr mit **5 Spielern** spielt, legt der Bankier jede dieser 4 Städte in das gleichfarbige Land. Dies bietet etwas mehr Platz für den zusätzlichen Spieler.

Ansonsten benötigt ihr diese Städte nicht und legt sie zurück in die Schachtel.

3 neutrale Figuren (in Rosa)



Legt die 3 Figuren rechts oben neben dem Spielplan bereit.

32 Wertungskarten

(12 in der Grundfarbe Grün, 20 in der Grundfarbe Gelb)



Vorderseite



Rückseite

Der Bankier mischt zunächst die 12 grünen Wertungskarten. Dann verteilt er an jeden Spieler 2 der grünen Wertungskarten. Er legt die übrigen grünen Wertungskarten unbesehen zurück in die Schachtel. Sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

Nun mischt er die 20 gelben Wertungskarten und legt diese als verdeckten Stapel auf eines der beiden Ablagefelder im rechten Spielplanbereich. Das Feld daneben dient als Ablagestapel für ausgespielte Wertungskarten.

72 Waren im Stoffbeutel



(je 18 in Schwarz und Weiß und je 12 in den Farben Goldgelb, Hellblau und Rosa)

Der Bankier zieht für jedes Schiff (rechts unten am Spielplan) 5 Waren aus dem Beutel und legt diese auf das Schiff.

Dann sucht er für jeden Spieler **1 Ware pro Farbe** als „Startkapital“ aus dem Beutel heraus.

8 Persönlichkeiten



Vorderseite

Der Bankier mischt diese Persönlichkeiten verdeckt und legt je 1 Persönlichkeit auf jedes der 6 hellblau umrahmten Felder im rechten Spielplanbereich.

Die beiden übrigen Persönlichkeiten legt er auf die beiden goldgelb umrahmten Felder darunter. Dann deckt er alle Persönlichkeiten auf, sodass sie die Vorderseite zeigen.



Rückseite

24 Länderwappen

(je 6 in den 4 Landesfarben)



Der Bankier legt diese Länderwappen neben dem Spielplan bereit.



Der „Grundrhythmus“ des Spiels

Der Grundrhythmus von Dynasties ist sehr einfach.
Der Spieler an der Reihe spielt **eine** seiner Aktionskarten aus und macht dann **eine der 3 Aktionen**, die auf der Karte abgebildet sind.

Insgesamt gibt es 5 Aktionen:

-  **Handel**
-  **Fürst einsetzen**
-  **Fürstin einsetzen**
-  **Persönlichkeit nutzen**
-  **Sonderaktionen**



Beispiel:

Die 3 Aktionen auf dieser Karte sind Fürstin einsetzen, Handel (oberer Teil, 2x dargestellt für Rechts- und Linkshänder)

... und Sonderaktion (unterer Teil).

Eine der 3 Aktionen muss der Spieler nun komplett ausführen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Startspieler beginnt. Dann folgen alle Spieler solange reihum, bis der Durchgang zu Ende ist. Der Durchgang ist zu Ende, wenn alle Spieler gepasst haben.

Dann folgt eine Durchgangswertung. Anschließend beginnt der nächste Durchgang. Es werden insgesamt genau 3 Durchgänge gespielt. Am Ende des 3. Durchgangs erfolgt noch eine Schlusswertung.

Hinweis: Wir verwenden hier das Wort „muss“, um eine deutliche Formulierung zu gewährleisten. Es gibt nur positive Aktionen.

Der „Grundrhythmus“ des Spiels



Inhalt - Die einzelnen Bereiche auf dem Spielplan und die dort möglichen Aktionen

 **Fürst / Fürstin einsetzen**
ab Seite 6

 **Sonderaktion**
(an unterschiedlichen Stellen auf dem Spielplan)
ab Seite 11



 **Aussetzen und Passen**
ab Seite 12

 **Persönlichkeit nutzen**
ab Seite 10

 **Handel**
ab Seite 5

Inhalt

Handel – Mit dieser Aktion bekommst du Waren



Karte mit Handelssymbol

Für diese Aktion führst du folgende Schritte durch:

1. **Spiele eine Karte aus**, welche das Handelssymbol  zeigt.
2. **Wähle eines der 3 Schiffe** im Handelsbereich. Jedes dieser Schiffe zeigt 2 Einsetzfelder, ein großes und ein kleines.
3. Steht auf deinem gewählten Schiff **noch kein** anderes Familienmitglied, musst du eines deiner Familienmitglieder auf das **große Einsetzfeld** stellen. Damit ist die Aktion auch schon beendet.

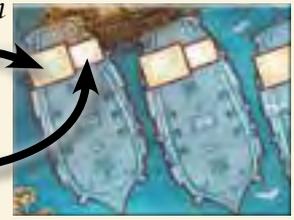
4. Steht auf deinem gewählten Schiff **bereits ein** anderes Familienmitglied, so ist das große Einsetzfeld ja bereits besetzt. Du musst dein Familienmitglied also auf das **kleine Einsetzfeld** dazu stellen. Sobald 2 Familienmitglieder auf einem Schiff stehen, **findet der Handel statt**. Dabei teilen die beiden Handelspartner die Waren auf dem Schiff untereinander auf.

Wie die Waren aufgeteilt werden, beschreiben wir nun.

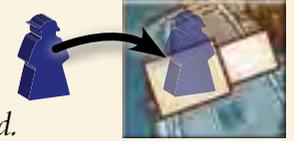
Die Schiffe im Handelsbereich

großes Einsetzfeld

kleines Einsetzfeld



Beispiel: Blau wählt ein Schiff, auf dem noch kein Familienmitglied steht und stellt seines auf das große Feld.



Beispiel: Blau wählt ein Schiff, auf dem bereits ein Familienmitglied steht. Er muss sich also auf das kleinere der beiden Felder stellen und löst damit sofort den Handel aus.



Teilen und Wählen

Achtung: Der Mechanismus zum Teilen ist in diesem Spiel sehr wichtig. Er wird euch auch bei der Heirat noch begegnen.

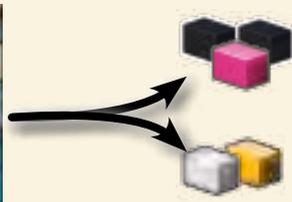
1. Teilen

Der Spieler auf dem **kleineren** der beiden Einsetzfelder nimmt **alle Waren** von diesem Schiff und **teilt sie in 2 Gruppen auf**.

Dabei steht es dem Spieler frei, wie er die Waren aufteilt. Bei 5 Waren also z.B. 3 zu 2 oder 4 zu 1, **nicht** jedoch 5 zu 0.

Diese beiden Gruppen bietet er nun dem anderen Spieler an.

Beispiel: Blau nimmt die 5 Waren vom Schiff und teilt diese in 2 Gruppen auf.



2. Wählen

Der Spieler auf dem **größeren** Einsetzfeld **wählt** nun eine der beiden ihm angebotenen Gruppen und nimmt die Waren dieser Gruppe in seinen Vorrat. Dann nimmt sich der teilende Spieler die Waren der anderen Gruppe und legt diese in seinen eigenen Vorrat.

Es lohnt sich also, „gerecht“ zu teilen.

Rot wählt die Gruppe mit den 2 schwarzen Waren und der rosa Ware und legt sie in seinen Vorrat.

Blau nimmt sich die verbliebene Gruppe (weiße und goldgelbe Ware).

Damit ist der Handel abgeschlossen.

Beide Spieler nehmen ihre Familienmitglieder von diesem Schiff zurück in ihren Vorrat.

Danach zieht der Bankier 5 neue Waren aus dem Stoffbeutel und legt diese auf das freigewordene Schiff.

Zuletzt legst du die ausgespielte Aktionskarte auf den Ablagestapel.

Damit ist die Aktion beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderfall: Du darfst auch „mit dir selbst handeln“. Wenn beide Familienmitglieder auf einem Schiff von dir sind, wählst du 2 der auf dem Schiff liegenden Waren. Die restlichen kommen zurück in den Beutel.

Fürst / Fürstin einsetzen - Familienmitglieder auf den Spielplan bringen



Karte mit
Fürst- und mit
Fürstin-Symbol

Durch die beiden Aktionen „Fürst einsetzen“ oder „Fürstin einsetzen“ kannst du deine Familienmitglieder als Fürst oder als Fürstin in die Städte auf dem Spielplan einsetzen.

Dies bringt dir Punkte und zusätzliche Vorteile, wenn es zu einer Heirat kommt.



Hinweis: Es handelt sich hierbei streng genommen um 2 unterschiedliche Aktionen. Da beide jedoch exakt gleich ausgeführt werden, beschreiben wir beide gemeinsam.

Bevor wir dazu kommen, wie du ein Familienmitglied einsetzt, sehen wir uns zunächst die Städte auf dem Spielplan etwas genauer an:

Farbe: Jede Stadt ist in der Farbe des Landes eingefärbt, in dem sie liegt:
Britannia, **France**, **Hispania** oder **Sacrum Romanum Imperium**.

Stadtsymbol: Jede Stadt hat ein bestimmtes Symbol (2 Punkte, Anker, Buch oder Krone). Die Bedeutung der einzelnen Symbole beschreiben wir auf Seite 8.

Einsetzungsfeld Fürst:
Willst du einen Fürsten einsetzen, stellst du diesen immer auf das **linke** der beiden rechteckigen Felder.



Einsetzungsfeld Fürstin:
Willst du eine Fürstin einsetzen, stellst du diese immer auf das **rechte** der beiden rechteckigen Felder.

Stern: Sollte in dieser Stadt ein Kind geboren werden, legst du ein Familienmitglied auf diesen Stern.

Name: Jede Stadt auf dem Spielplan hat einen eindeutigen Namen.

Weiteres zu den Einsetzungsfeldern für den Fürsten und die Fürstin:

Die abgebildeten Warensteine in den Einsetzungsfeldern geben an, wie viele Waren du bezahlen musst, um ein Familienmitglied dort einzusetzen, und auch, welche Farbe die Waren haben müssen.

In jeder Stadt gibt es, genau wie beim Handel, ein kleines und ein großes Einsetzungsfeld. Mal ist das linke Feld für den Fürsten das größere, mal das rechte Feld für die Fürstin. Jedoch ist immer das teurere der beiden Einsetzungsfelder das größere.



Hier ist das Einsetzungsfeld für die Fürstin das größere der beiden Felder.



Hier hat der Fürst das größere Einsetzungsfeld.

Fürst / Fürstin einsetzen



Möchtest du einen Fürsten oder eine Fürstin einsetzen, gehst du folgendermaßen vor:

1. Spiele eine Karte mit Fürst- bzw. mit Fürstin-Symbol aus

Um einen Fürsten einzusetzen, benötigst du zuerst eine Aktionskarte mit dem Fürst-Symbol, um eine Fürstin einzusetzen, eine Karte mit dem Fürstin-Symbol.



Karten mit dem **Fürst-Symbol** (Schild und Schwert) erlauben dir, eines deiner Familienmitglieder als Fürst einzusetzen.



Karten mit dem **Fürstin-Symbol** (Rose) erlauben dir, entsprechend eine Fürstin einzusetzen.

Diese Karte spielst du offen vor dir aus. Beachte dabei, dass du dann immer nur eine der möglichen Aktionen ausführst.

Die übrigen Symbole haben dann keine Bedeutung.

Beispiel: **Blau** spielt eine Karte, die sowohl das Fürst-, als auch das Fürstin-Symbol zeigt. Er muss also wählen, ob er in seiner Aktion Fürst oder Fürstin einsetzt. (Vorausgesetzt, er entscheidet sich nicht für die Sonderaktion.)



2. Wähle eine Stadt auf dem Spielplan

Als zweiten Schritt wählst du eine Stadt, in die du dein Familienmitglied einsetzen möchtest.

Bei der Auswahl musst du Folgendes beachten:

- * Du darfst nur auf ein **leeres Feld** einsetzen. In jeder Stadt darf also höchstens 1 Fürst und 1 Fürstin stehen.
- * Du darfst **selbst noch kein Familienmitglied** in dieser Stadt haben. Du darfst also nur entweder Fürst oder Fürstin in eine Stadt einsetzen, nicht beide.
- * Du musst das Einsetzen bezahlen können (siehe nächster Punkt).

Beispiel: **Blau** wählt Carcassonne.

Dort steht ein Fürst von **Rot** auf dem linken Einsetzfeld. Dieses Feld ist damit besetzt.

Blau darf in Carcassonne also nur noch eine Fürstin einsetzen.



3. Bezahle die nötigen Waren

Jedes Einsetzfeld zeigt eine bestimmte Anzahl Waren. Diese gibt an, wie viele Warensteine du bezahlen musst, um ein Familienmitglied dort einzusetzen.

Um einen Fürsten einzusetzen, musst du immer schwarze Waren  bezahlen.

Um eine Fürstin einzusetzen, musst du immer weiße Waren  bezahlen.

Waren, die du bezahlt, nimmst du aus deinem persönlichen Vorrat und wirfst sie in den Stoffbeutel zurück.



Beispiel: **Blau** bezahlt 2 weiße Waren , um eine Fürstin in Carcassonne einzusetzen.



Fürst / Fürstin einsetzen

4. Setze dein Familienmitglied in die gewählte Stadt

Nun nimmst du ein Familienmitglied aus deinem Vorrat und setzt es auf das gewählte Einsetzungsfeld.

Hinweis: Zur besseren Übersicht empfehlen wir, Familienmitglieder in die großen Einsetzungsfelder zu stellen, in die kleineren Felder jeweils zu legen. Um die Erklärungen nicht unnötig kompliziert zu machen, bleiben wir in der Regel jedoch beim „Stellen“.

Nur eine Empfehlung: Legt die Familienmitglieder auf den kleinen Einsetzungsfeldern hin.



Stellt diejenigen auf den großen Feldern aufrecht hin.

Jede Stadt hat ein bestimmtes Symbol. Dieses Symbol ist oben im Oval abgebildet und zeigt einen bestimmten Vorteil. Immer, wenn du einen Fürsten oder eine Fürstin in einer Stadt einsetzt, nutzt du sofort den Vorteil dieser Stadt.



2 Punkte

Du bekommst 2 Punkte. Rücke also sofort mit deiner Zählfigur um 2 Felder nach vorne.



Krone

Du bekommst keinen sofortigen Vorteil. Die Krone kann dir bei der Schlusswertung zusätzliche Punkte bringen.



Anker

Ziehe sofort 1 Ware aus dem Stoffbeutel und lege diese in deinen Vorrat.



Buch

Nimm dir das **oberste** Buchplättchen von dieser Stadt. Liegen noch beide Plättchen in der Stadt, so lässt du das untere liegen, und siehst es auch nicht an. Dein Plättchen darfst du ansehen und es dann verdeckt vor dir ablegen.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass kein Buchplättchen mehr in der Stadt liegt, wenn du dort einsetzt. In diesem Fall gehst du leer aus (siehe Durchgangswertung Seite 15).

Wie du es einsetzt und welche Funktionen die einzelnen Plättchen haben, beschreiben wir im Beiblatt auf Seite 1.

Hinweis: Alle Stadtsymbole können dir bei den Durchgangswertungen zusätzliche Punkte bringen (siehe Beiblatt Seite 4).

Falls in dem Fürstentum noch kein Familienmitglied eines Mitspielers stand, endet dein Zug. Du legst die ausgespielte Aktionskarte auf den Ablagestapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn du das zweite Familienmitglied in ein Fürstentum einsetzt, also Fürst und Fürstin in einem Fürstentum sind, kommt es sofort nach dieser Aktion zu einer Heirat.

Wie eine Heirat abläuft, beschreiben wir auf der nächsten Seite.



Beispiel: Rot setzt einen Fürsten in Augsburg ein und nimmt sich das oberste Buchplättchen aus der Stadt.

Da noch kein anderes Familienmitglied in Augsburg steht, passiert nichts weiter.



Beispiel: Blau setzt eine Fürstin in Carcassonne ein und bekommt 2 Punkte für das Symbol.

Da nun beide Felder in dieser Stadt besetzt sind, findet im Anschluss eine Heirat statt.

Die Heirat



Sind beide Einsetzfelder (Fürst und Fürstin) in einer Stadt besetzt, kommt es dort zu einer Heirat, von der – ähnlich wie beim Handel – beide beteiligten Spieler profitieren.

Die Heirat läuft wie folgt ab:

1. Mitgift würfeln und teilen

Der Spieler auf dem **kleineren** der beiden Einsetzfelder (falls ihr unsere Empfehlung befolgt habt, liegt sein Familienmitglied) nimmt sich die 3 Mitgiftwürfel vom Spielplan und würfelt diese.



Zur Erinnerung: In einigen Städten ist das Fürstinnenfeld das kleinere, in anderen das Fürstinnenfeld.

Dann teilt er, wie beim Handel, die Würfel in 2 Gruppen auf. Eine der Gruppen muss aus 1 Würfel, die andere Gruppe muss aus 2 Würfeln bestehen.

Die Bedeutungen der einzelnen Würfelsymbole sind im Beiblatt ab Seite 1 beschrieben.

Beide Gruppen bietet er dem Spieler an, dessen Familienmitglied auf dem größeren Einsetzfeld steht.

2. Wählen

Der Spieler auf dem **größeren** Einsetzfeld, muss nun eine der beiden ihm angebotenen Gruppen wählen.

Er erhält sofort die Belohnung für das Ergebnis seiner gewählten Würfel.

Der teilende Spieler nimmt sich die übriggebliebene Gruppe und erhält seinerseits die Belohnung für dieses Würfelergbnis.



Beispiel: **Blau** hat mit dem Einsetzen der Fürstin das zweite Feld in Carcassonne besetzt. Es kommt also zu einer Heirat.

Rot ist auf dem kleineren Einsetzfeld. Er nimmt die 3 Mitgiftwürfel und wirft sie.

Dann teilt er die Würfel in 2 Gruppen auf und bietet beide seinem Mitspieler **Blau** zur Auswahl an.



Blau wählt die Gruppe mit den 2 Würfeln und erhält sofort die Belohnungen für die Ergebnisse dieser beiden Würfel.

Rot nimmt sich den verbliebenen Würfel und erhält die Belohnung dafür.

Danach ist die Heirat und damit auch dein Zug beendet. Du legst die ausgespielte Aktionskarte auf den Ablagestapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung: Behaltet bitte im Kopf, dass der Spieler, der in diesem Zug sein Familienmitglied eingesetzt hat, der aktive Spieler ist. Achtet also bitte auf die Spielreihenfolge.



Persönlichkeiten nutzen

Mit dieser Aktion kannst du die Fähigkeit einer der Persönlichkeiten, die auf dem Spielplan ausliegen, nutzen.

Die Persönlichkeiten liegen zu Beginn der Runde offen im hellblau umrandeten Bereich im rechten Teil des Spielplans.

Das Nutzen von Persönlichkeiten läuft wie folgt ab:

Die Persönlichkeiten auf dem Spielplan.



1. Spiele eine Aktionskarte mit Persönlichkeiten-Symbol aus

Um eine der ausliegenden Persönlichkeiten zu nutzen, spielst du zunächst eine Aktionskarte mit dem Persönlichkeiten-Symbol aus deiner Hand aus.

Karte mit dem **Persönlichkeiten-Symbol** (Büste).



2. Wähle eine der Persönlichkeiten

Nun wählst du die Persönlichkeit, welche du nutzen möchtest.

Bei der Auswahl musst du Folgendes beachten:

- * Du darfst nur die 6 Personen aus dem hellblau umrandeten Bereich wählen, nicht aus dem goldgelb umrandeten Bereich darunter.
- * Du darfst nur offen liegende Persönlichkeiten wählen, also solche, die in diesem Durchgang noch nicht genutzt wurden (siehe Punkt 4).

Beispiel: Der Spieler wählt Francis Drake.



3. Bezahle die nötigen Waren

Unter jeder Persönlichkeit sind 0, 1 oder 2 hellblaue Waren  abgebildet. Dies gibt an, wie viele Waren du bezahlen musst, um die darüberliegende Persönlichkeit zu nutzen. Du bezahlst für diese Aktion immer hellblaue Waren. Um die Persönlichkeit ganz rechts zu nutzen, musst du nichts bezahlen.

Die Kosten um eine Persönlichkeit zu nutzen.



Waren, die du bezahlst, nimmst du aus deinem persönlichen Vorrat und wirfst diese sofort in den Stoffbeutel.

Beispiel: Unterhalb von Francis Drake ist 1 Ware abgebildet. Der Spieler will Francis Drake nutzen und bezahlt dafür 1 hellblaue Ware .

4. Persönlichkeit nutzen

Nun führst du die Funktion aus, welche die von dir gewählte Persönlichkeit erlaubt.

Die einzelnen Funktionen der Persönlichkeiten sind ausführlich im Beiblatt ab Seite 2 erklärt.

Zuletzt legst du die Aktionskarte auf den Ablagestapel und drehst danach das Plättchen der genutzten Persönlichkeit um. Diese kann in diesem Durchgang nicht nochmals genutzt werden.

Damit endet dein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Der Spieler nutzt die Fähigkeit von Francis Drake und dreht das Plättchen um. In diesem Durchgang kann kein anderer Spieler mehr Francis Drake anwerben.



Sonderaktion

Die meisten Aktionskarten erlauben eine Sonderaktion.

Diese ist im unteren Teil der Karte abgebildet. Die meisten der Aktionskarten tragen im oberen Teil der Karte das goldgelbe Symbol mit der Münze. Diese behandeln wir zuerst.

Der grundsätzliche Ablauf ist sehr ähnlich wie bei den anderen Aktionen:



Das Münz-Symbol

Die Sonderaktion im unteren Teil der Karte



1. Spiele eine Aktionskarte mit Sonderaktion aus und bezahle die Kosten

Alle Aktionskarten (außer die Jokerkarten, siehe Seite 15) erlauben eine Sonderaktion. Falls bei dieser Sonderaktion die Kosten in Form von goldgelben Waren  angegeben sind, bezahlst du diese. Du nimmst die angegebene Anzahl goldgelber Warensteine aus deinem Vorrat und wirfst sie zurück in den Stoffbeutel.



Beispiel: **Grün** spielt diese Aktionskarte aus und bezahlt 1 goldgelbe Ware.



2. Führe die auf der Karte abgebildete Sonderaktion aus

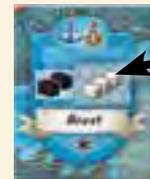
Die meisten der Sonderaktionen erlauben dir, einen Fürsten oder eine Fürstin in eine bestimmte Stadt einzusetzen. Dies läuft sehr ähnlich ab, wie bei der Aktion „Fürst / Fürstin einsetzen“.

Du musst allerdings folgende Unterschiede beachten:

- * Du darfst frei wählen, ob du **einen Fürsten oder eine Fürstin** einsetzen möchtest.
- * Du musst dein Familienmitglied jedoch in die **auf der Aktionskarte angegebenen Stadt** einsetzen.
- * Du **bezahlst nicht** die auf dem Spielplan abgebildeten Waren, sondern nur die auf der Karte angegebenen goldgelben Waren.

Beispiel: **Grün** möchte ein Familienmitglied in Brest einsetzen.

Er entscheidet sich dafür, eine Fürstin einzusetzen. Er muss dafür **nicht** die 3 abgebildeten weißen Waren bezahlen, sondern 1 goldgelbe Ware.



Falls die Sonderaktion einen Handel oder eine Heirat auslöst, wird diese durchgeführt, wie zuvor beschrieben. Danach legst du wie üblich die Karte ab und dein Zug endet.

Weitere Sonderaktionen:



Persönlichkeit nutzen (3x)

Damit darfst du eine der beiden Persönlichkeiten im goldgelb umrandeten Bereich nutzen. Du musst dafür immer 1 goldgelbe Ware bezahlen. Ansonsten verläuft die Aktion wie auf der vorherigen Seite beschrieben.



Handel (3x)

Du darfst sofort 2x die Aktion „Handel“ ausführen. Du musst dafür insgesamt 1 goldgelbe Ware bezahlen. Führe beide Aktionen nacheinander aus, wie auf Seite 5 beschrieben.



Passen (3x)

Diese Aktionskarten haben keine gelbe Sonderaktion, sondern eine rosafarbene. Wir beschreiben diese Sonderaktion im nächsten Abschnitt unter „Passen durch die Sonderaktion“ auf Seite 13.





Aussetzen und Passen

Wenn du am Zug bist und keine Aktion mehr ausführen kannst oder willst, hast du 2 Möglichkeiten: Du kannst entweder „Aussetzen“ oder „Passen“.

1. Aussetzen

Statt eine Aktion auszuführen, hast du die Möglichkeit, eine Aktionskarte aus deiner Hand **abzuwerfen** und dafür 1 Ware aus dem Stoffbeutel zu ziehen.

Du führst dann **keine** der auf der Karte abgebildeten Aktionsmöglichkeiten aus.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Du steigst damit **nicht** aus dem laufenden Durchgang aus.

2. Passen

Um zu passen, musst du keine Karte ausspielen. Du nimmst eines der Familienmitglieder aus deinem Vorrat und stellst es auf ein Feld der Passen-Leiste.

Das letzte Feld der Passen-Leiste ist das untere lange Feld, das erste Feld ist das Feld mit den 3 rosa Waren .

Stellst du dich auf das lange Feld, so stellst du dein Familienmitglied möglichst weit nach rechts. Bist du also der erste Spieler, der sein Familienmitglied dort hin stellt, stellst du dich ganz nach rechts (an die Pfeilspitze des Feldes). Stehen bereits Familienmitglieder deiner Mitspieler auf diesem Feld, so stellst du dein Familienmitglied direkt links davon, also dahinter. Du musst dafür keine Waren bezahlen.

Stellst du dich auf eines der 4 Felder in der oberen Reihe, musst du 2 Dinge beachten: Auf dem Feld darf **noch kein Familienmitglied** stehen und du musst die auf dem Feld angegebene Anzahl an rosa Waren  **bezahlen**.

Wenn du weiter vorne auf der Leiste stehst, hast du bestimmte Vorteile. Welche dies genau sind, erklären wir im nächsten Abschnitt „Ende eines Durchgangs“ (siehe Seite 13).

Hast du nach dem Passen noch mehr als 1 Aktionskarte auf der Hand so musst du nun alle Aktionskarten bis auf eine abwerfen. (Üblicherweise wirst du also erst passen, wenn du nur noch 1 oder gar keine Aktionskarte mehr auf der Hand hast.)

Nachdem du gepasst hast, bist du aus dem laufenden Durchgang ausgestiegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Du wirst für den Rest des Durchgangs in der Spielreihenfolge übersprungen.

Haben alle Spieler gepasst, so endet der Durchgang.

Die Passen-Leiste auf dem Spielplan.

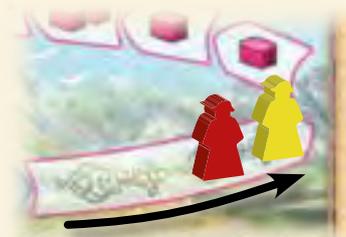
vorne

hinten



Beispiel: Gelb hat bereits zuvor gepasst.

Rot passt nun ebenfalls und stellt sich hinter **Gelb**.



Beispiel:

Grün möchte sich nicht hinter **Gelb** und **Rot** stellen.

Er stellt sich auf das zweite Feld. Dafür muss er 2 rosa Waren  bezahlen.



Du darfst nach dem Passen nur 1 Aktionskarte auf der Hand behalten.



Aussetzen und Passen



Passen durch die Sonderaktion

Du musst keine Aktionskarte ausspielen, um zu passen.

Hast du jedoch eine Aktionskarte mit der Sonderaktion „Passen“, so **darfst** du diese ausspielen, wenn du passen möchtest.

Wenn du das machst, stellst du dich nicht, wie üblich, ans Ende der Reihe, sondern auf das **vorderste freie Feld der Passen-Leiste**.

Dies ist also das Feld mit den 3 rosa Waren. Falls dies bereits von einem Mitspieler besetzt ist, dahinter auf das Feld mit den 2 Waren usw. **Du musst in diesem Fall keine Waren bezahlen.**

Durch die Sonderaktion „Passen“ stellst du dich vorne an (ohne zu bezahlen).



Weitere Nutzen der rosa Waren

Außer zum Passen benötigst du die rosa Waren auch bei der 2. Durchgangswertung (siehe Durchgangswertung, Seite 15).

Zusätzlich kannst du auch **immer 2 rosa Waren verwenden, um eine beliebige andere Ware zu ersetzen**. Du darfst beliebig viele Waren auf diese Weise ersetzen.

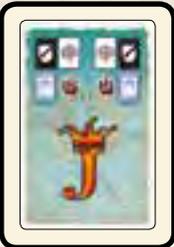


Beispiel: Blau möchte eine Fürstin in Granada einsetzen. Dies kostet 3 weiße Waren. **Blau** bezahlt dies mit 1 weißen und 4 rosa Waren:



Aussetzen und Passen

Jokerkarte



Die Jokerkarte unterscheidet sich im Aufbau etwas von den restlichen Aktionskarten.

Sie zeigen alle 4 „Grund“-Aktionen („Handel“, „Fürst einsetzen“, „Fürstin einsetzen“ und „Persönlichkeit nutzen“), dafür jedoch keine Sonderaktion.

Jokerkarten erlauben also, jede der 4 abgebildeten Aktionen auszuführen. Sie können aber nicht für eine Sonderaktion genutzt werden.

(Das Jokersymbol in der unteren Hälfte hat nur dekorative Zwecke.)

Ende eines Durchgangs



Nachdem alle Spieler gepasst haben, handelt ihr noch die folgenden Punkte ab:

1. Handel

Hast du noch ein Familienmitglied auf einem Schiff im Handelsbereich, so nimmst du dir nun 2 Waren von diesem Schiff. Dann nimmst du dein Familienmitglied vom Schiff zurück in deinen Vorrat.

Die übrigen Waren auf dem Schiff wirfst du in den Stoffbeutel zurück. Auf diese Weise wird mit allen 3 Schiffen im Handelsbereich verfahren.

Danach zieht der Bankier neue Waren aus dem Stoffbeutel und legt **auf jedes leere Schiff 5 neue Waren**.

Beispiel: Blau steht alleine auf dem Schiff. Er nimmt sich eine schwarze und eine goldgelbe Ware.



Die restlichen Waren von diesem Schiff wirft er zurück in den Stoffbeutel.

Dann legt der Bankier 5 neue Waren auf das Schiff.



Ende eines Durchgangs

2. Persönlichkeiten neu verteilen

Der Bankier nimmt alle 8 Persönlichkeiten vom Spielplan. Er mischt diese verdeckt und legt sie dann wieder offen auf die hellblau und goldgelb umrandeten Felder aus.

Es stehen also im nächsten Durchgang wieder alle Persönlichkeiten zur Verfügung. Auf diese Weise ändern sich in jedem Durchgang die Kosten und die Möglichkeiten, unterschiedliche Persönlichkeiten anzuwerben.



Der Bankier legt die Persönlichkeiten am Ende jedes Durchgangs neu aus.

3. Startspielerwechsel

Der Spieler, welcher auf der Passen-Leiste am weitesten vorne steht, nimmt sich den Startspielermarker (Rosenkorb).

Er ist im nächsten Durchgang als Erster am Zug.

Hinweis: Der vorderste Spieler muss nicht zwingend auf dem allerersten Feld der Leiste stehen.

Beispiel: **Grün** wird neuer Startspieler und nimmt sich den Rosenkorb.



4. Bonusaktion

Nun dürfen alle Spieler ihr Familienmitglied von der Passen-Leiste auf eines der Bonusfelder links neben der Leiste versetzen.

Es beginnt der Spieler, der am weitesten vorne steht (also der neue Startspieler). Er wählt eines der Bonusfelder, nimmt sein Familienmitglied, stellt es auf das gewählte Feld und führt die Bonusaktion aus, die ihm dieses Feld erlaubt. Die einzelnen Bonusaktionen beschreiben wir im Beiblatt auf Seite 3.

Danach folgen die übrigen Spieler in der Reihenfolge, in der sie auf der Passen-Leiste stehen, und führen in der gleichen Weise ihre Bonusaktion aus.

Beispiel: **Grün** wählt zuerst eine Bonusaktion und stellt sein Familienmitglied auf das entsprechende Bonusfeld. Danach folgen **Blau**, **Gelb** und zuletzt **Rot**.



Dabei darf nur das 3 Punkte Feld (an der Spitze) mehrfach genutzt werden.

Alle anderen **Bonusfelder dürfen in jedem Durchgang nur von einem Spieler genutzt werden.**

Zuletzt darf der Spieler, auf dem Leonardo-Feld  (siehe Beiblatt Seite 2) sein Familienmitglied auf eines der verbliebenen Bonusfelder versetzen. Dieser Spieler erhält also eine weitere Bonusaktion.

Danach nehmen alle Spieler ihre Familienmitglieder von den Bonusfeldern zurück in ihren Vorrat.

5. Neue Aktionskarten

Der Bankier teilt an jeden Spieler **4 neue Aktionskarten** aus. Hat ein Spieler noch eine Aktionskarte aus dem vorigen Durchgang und vielleicht sogar eine weitere durch die Bonusaktion, so beginnt er den neuen Durchgang mit 5 oder sogar 6 Aktionskarten.

Beispiel: **Gelb** hat noch 1 Aktionskarte aus dem letzten Durchgang übrig. Zusammen mit den 4 neuen hat er im nächsten Durchgang 5 Aktionskarten zur Verfügung.



Ende eines Durchgangs

Durchgangswertung



In der Durchgangswertung könnt ihr für Folgendes Punkte bekommen:

1. Ledige Fürsten und Fürstinnen auf dem Spielplan

Ihr bekommt Punkte für alle eure ledigen Fürsten und Fürstinnen auf dem Spielplan. Ledig sind diejenigen Familienmitglieder, die auf einer Stadt stehen, in der das andere Einsetzfeld noch frei ist, in der also noch keine Heirat stattgefunden hat.

Das sternförmige Figurenwertungsplättchen zeigt die Punkte, die ihr für eure ledigen Familienmitglieder bekommt. Diese Punkte sind abhängig vom aktuellen Durchgang und davon, ob euer Familienmitglied auf dem kleineren oder auf dem größeren Einsetzfeld steht.



Diese rote Fürstin steht alleine in Wien. Sie ist also noch ledig.

Der aktuelle Durchgang

Punkte für das große und für das

kleine Einsetzfeld.

Nach dem ersten Durchgang bekommt jeder Spieler für jedes seiner ledigen Familienmitglieder auf einem großen Einsetzfeld 4 Punkte, für die auf einem kleinen Feld 2 Punkte.

Nach dem 1. Durchgang bleiben alle Fürstinnen und Fürsten auf dem Spielplan stehen.

Nachdem alle Spieler die Punkte für den 1. Durchgang bekommen haben, drehst du das Figurenwertungsplättchen um, sodass es die Punktwerte für den 2. Durchgang zeigt.

Nach dem 2. Durchgang bekommt wiederum jeder Spieler Punkte für seine ledigen Familienmitglieder. Diesmal sind es 6 Punkte für diejenigen auf einem großen Feld und 3 Punkte für die auf einem kleinen Feld. Nach dieser Wertung gehen allerdings **alle ledigen Familienmitglieder ins Kloster** (verheiratete bleiben stehen).

Du kannst dies jedoch verhindern, indem du für jedes dieser Familienmitglieder eine rosa Ware  bezahlst. Du entscheidest dabei für jedes Familienmitglied getrennt, ob du bezahlst oder nicht.

Diejenigen, für die du bezahlt hast, bleiben stehen, wo sie sind. Die übrigen nimmst du vom Spielplan zurück in deinen Vorrat. Das frei gewordene Feld kann im 3. Durchgang neu besetzt werden.

Beispiel: **Rot** hat nach dem 2. Durchgang 2 ledige Familienmitglieder auf einem großen Einsetzfeld (Wien und Barcelona) und 1 lediges Familienmitglied auf einem kleinen (Lübeck).



 **Rot** bekommt also $(6 + 6 + 3 =)$ 15 Punkte, um die er auf der Zählleiste vorrückt. Danach muss er für jedes ledige Familienmitglied 1 rosa Ware  bezahlen oder es vom Plan zurück nehmen. **Rot** bezahlt 2 rosa Waren und nimmt den Fürsten aus Barcelona zurück.

Nach der 2. Durchgangswertung nimmst du das Wertungsplättchen vom Plan und legst es zurück in die Schachtel. **Nach dem 3. Durchgang gibt es keine Wertung der ledigen Familienmitglieder mehr.**

2. Wertungskarten

Nun darfst du noch Wertungskarten (die du bei Spielbeginn und durch einige Aktionen bekommst) aus deiner Hand ausspielen.

Du erhältst dabei Punkte wie auf der Karte angegeben.

Die einzelnen Bedingungen der Wertungskarten sind im Beiblatt auf Seite 4 erklärt.

Du darfst so viele Wertungskarten ausspielen und werten, wie du möchtest.

Du darfst allerdings **höchstens 2 Wertungskarten in den nächsten Durchgang** übernehmen. Hast du also mehr als 2 Karten, musst du die Überzähligen werten, auch wenn diese wenige oder gar keine Punkte bringen. Nach der 3. Runde musst du alle Wertungskarten werten.

Nach der 1. und der 2. Durchgangswertung beginnt ein neuer Durchgang.

Nach der 3. Wertung folgt noch die Schlusswertung (siehe nächste Seite), dann endet das Spiel.



Schlusswertung

Nach der 3. Durchgangswertung folgt noch die Schlusswertung.

Hierbei werden nochmals die Familienmitglieder auf dem Spielplan gewertet. Wir betrachten dafür die **Mehrheiten** in den 4 Ländern und die **Besetzung der Kronenstädte**.

Dabei werden alle 4 Länder der Reihe nach wie folgt gewertet:



Beispiel: In Britannia liegt diese Wertungstafel.

Punkte für den 1. und den 2. Platz bei den Mehrheiten.

Punkte für die Kronenstädte

1. Mehrheiten

Ihr zählt alle eure Fürsten, Fürstinnen und Kinder im jeweiligen Land zusammen.

Dabei ist es unerheblich, ob diese verheiratet oder unverheiratet sind.

Dazu zählt ihr dann noch die Anzahl eurer gesammelten Landeswappen (von Heiraten und Buchplättchen) von diesem Land.

Der Spieler, der hier die höchste Summe erreicht, erhält die Punkte für den 1. Platz. Der Spieler mit den zweitmeisten die Punkte für den 2. Platz.

Beispiel: **Blau** hat 5 Familienmitglieder in Britannia und zusätzlich 2 Länderwappen. Er hat damit eine Summe von 7.



Rot und **Gelb** erreichen beide jeweils eine Summe von 5, **Grün** nur von 3.



Blau bekommt also 10 Punkte, **Rot** und **Gelb** jeweils 6 Punkte, **Grün** geht leer aus.



Teilen sich mehrere Spieler den 1. Platz, so erhalten alle diese Spieler die vollen Punkte für den 1. Platz und der 2. Platz entfällt. Teilen sich mehrere Spieler den 2. Platz, so erhalten auch hier alle Spieler die vollen Punkte für diesen Platz.

2. Kronenfelder

Zuletzt überprüft ihr noch, ob ein Spieler **in allen Kronenstädten eines Landes** jeweils mit einem Fürsten oder einer Fürstin vertreten ist.

Der oder die beiden Spieler, die in **allen Städten mit dem Kronensymbol** im aktuellen Land einen Fürsten oder eine Fürstin haben, bekommen die unten auf den Länderwertungstafeln angegebenen Punkte.

Wenn ihr ein Land auf diese Weise gewertet habt, folgt das nächste Land in der gleichen Weise.

Der Spieler, der nach dieser Wertung die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch mehr Waren in seinem Vorrat hat.



Beispiel: **Rot** und **Gelb** haben ein Familienmitglied in Paris. Paris ist die einzige Kronenstadt in Frankreich.



Rot und **Gelb** bekommen also 8 Punkte, wie die Wertungstafel in Frankreich zeigt.

Schlusswertung

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH
Autor und Verlag danken allen fleißigen Testspielern, die dieses Projekt in den drei Jahren seiner Entstehung begleitet haben. Besonderer Dank geht an Gregor Abraham, Ulrich Flaskampf, Klaus Knechtstern, Regina und Andreas Molter, Sebastian Rapp, Matthias Rudert, Martin Zeeb, den regelmäßigen Besuchern der Ratinger Spielstage

und wie immer ganz besonders an Dieter Hornung.
Regellektorat: Gregor Abraham, Willi Weber, Hanna & Alex Weiß

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de oder an Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München www.hans-im-glueck.de / www.cundco.de

