



# Lorenzo der Prächtige

## Spielregeln

In dem Spiel **Lorenzo der Prächtige** übernimmt jeder Spieler zur Zeit der Renaissance die Führungsrolle einer Adelsfamilie in Florenz. Ziel ist es, mehr Prestige und Siegpunkte als die anderen Spieler anzusammeln. Um dieses Ziel zu erreichen, schicken die Spieler die Mitglieder ihrer Familie in verschiedene Bereiche der Stadt, um dort diverse Leistungen zu erbringen. In manchen Bereichen gibt es nützliche Ressourcen, in anderen winken Entwicklungskarten, die neue Gebiete, zu errichtende Gebäude, einflussreiche Charaktere oder Wagnisse darstellen. In wiederum anderen Bereichen können die Effekte dieser Karten aktiviert werden. Kein Familienmitglied gleicht dem anderen. Zu Beginn jeder Runde werden 3 Würfel geworfen, um den Wert der Familienmitglieder zu ermitteln. Die Spieler müssen sorgfältig überlegen, wohin sie ihre wertvolleren Familienmitglieder entsenden.

Siegpunkte erhält man auf verschiedene Arten, aber auch die Beziehungen zur Kirche dürfen nicht vernachlässigt werden. Das Spiel besteht aus 3 Zeitabschnitten mit jeweils 2 Runden. Zum Ende jedes Zeitabschnittes muss man den eigenen Glauben unter Beweis stellen. Und jeder, der nicht genug gebetet hat, wird hart bestraft. Nach 6 Runden ermitteln die Spieler ihr Endergebnis und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

### Spielmaterial

#### 1 Spielplan



4 individuelle Bonusplättchen



4 Spielertableaus

#### Holzmarker für Ressourcen:



**Holz**  
(16 kleine, 4 große)

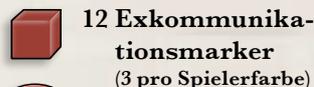


**Stein**  
(16 kleine, 4 große)

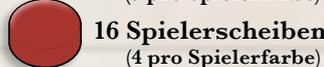


**Diener**  
(18 kleine, 5 große)

- 4 Aufkleberbögen
- Ziptüten
- Dieses Regelheft
- Übersichtsblatt für Anführerkarten und Exkommunikationsplättchen



12 Exkommunikationsmarker  
(3 pro Spielerfarbe)



16 Spielerscheiben  
(4 pro Spielerfarbe)



96 Entwicklungskarten  
(4 Typen, aufgeteilt in 3 Zeitabschnitte)

#### Münzen (1, 5)\*



4 Abdeckplättchen



21 Exkommunikationsplättchen



#### 3 Würfel

(weiß, schwarz, orange)



16 Familienmitglieder  
(je 3 Figuren pro Spielerfarbe und je Farbe 1 farblose Figur)



20 Anführerkarten

Vor dem ersten Spiel müssen die Aufkleber auf den Figuren der Familienmitglieder angebracht werden (*Holzzyliner*). Die Aufkleber haben dieselbe Hintergrundfarbe wie die jeweilige Spielerfarbe. Die Aufkleber mit Farbwürfel werden auf die farbigen Figuren jedes Satzes geklebt und die Aufkleber mit dem neutralen Würfel, der eine 0 zeigt, auf die 4 farblosen Figuren.

\* Ist im Spiel von 1 Münze die Rede, so bezieht sich das auf eine Münze des Wertes 1.

## Aufbau

- Der Spielplan wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet.
- Die Entwicklungskarten werden nach Typ und Zeitabschnitt sortiert (*Farbe und Rückseitennummer*). Jeder Stapel wird separat gemischt (*aus je 8 Karten bestehend*). Anschließend werden damit 4 verschiedene verdeckte Stapel gebildet (*ein Stapel für jeden Kartentyp*), indem die Karten des dritten Zeitabschnitts nach unten gelegt werden, die des zweiten Zeitabschnitts darauf und schließlich die des ersten Zeitabschnitts oben auf den Stapel. Diese Stapel werden neben den Spielplan gelegt, jeweils oberhalb des Turms der entsprechenden Farbe.

- Die Exkommunikationsplättchen werden nach Zeitabschnitten sortiert (*Rückseitennummer*) und separat gemischt. Von jedem Stapel wird ein Plättchen gezogen und auf den den Spielplans gelegt. (*Die übrigen Plättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt und in dieser Partie nicht gebraucht.*)

- Die Ressourcen und Münzen werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt. Kleine Marker gelten jeweils als 1 Einheit, große als 5 Einheiten. Alle Ressourcen sind grundsätzlich unbegrenzt (*falls einmal eine Sorte nicht mehr verfügbar sein sollte, kann ein beliebiger geeigneter Ersatz verwendet werden*).

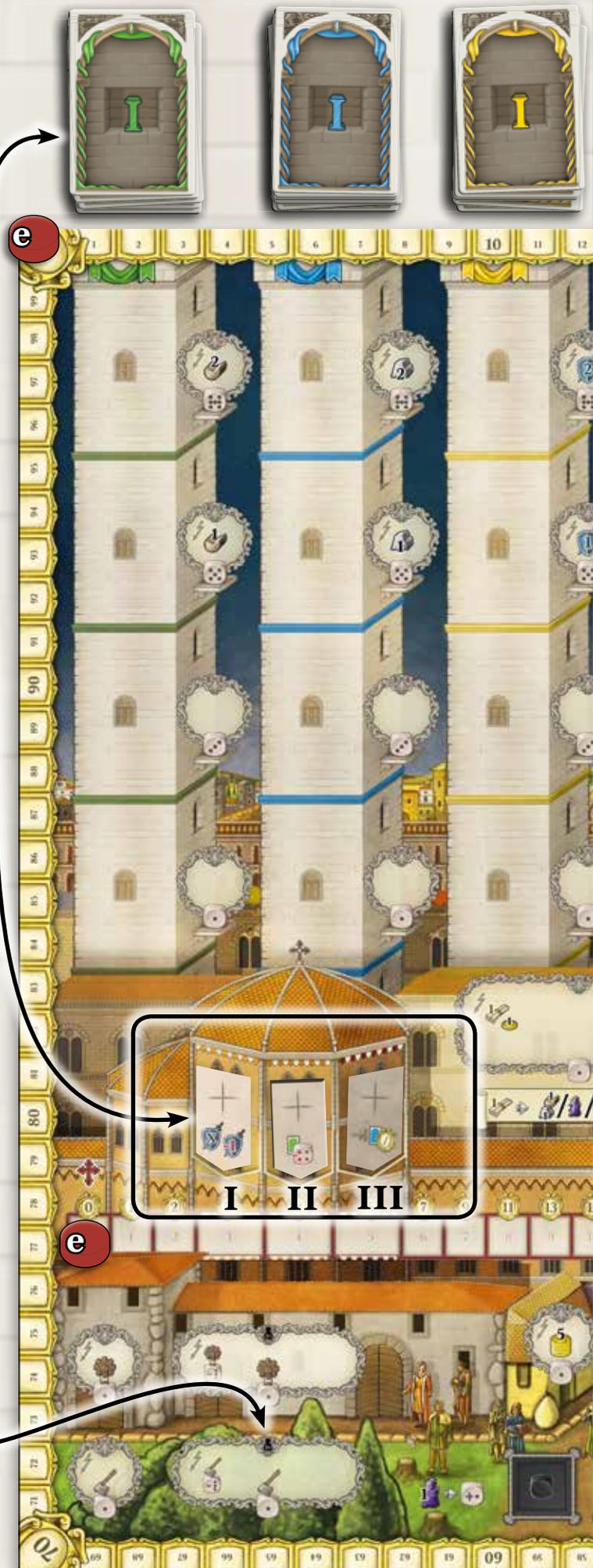


- Die 3 Würfel werden neben den Spielplan gelegt.

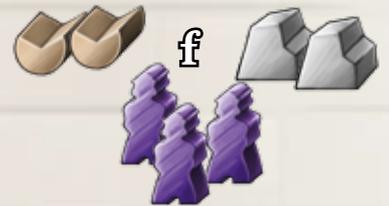


- In einem 2-Personen-Spiel werden alle Abdeckplättchen auf die entsprechenden Plätze gelegt (*mit dem 3- und 4-Symbol*).

In einem 3-Personen-Spiel werden die beiden kleinen Abdeckplättchen auf die entsprechenden Plätze gelegt (*mit dem 1-Symbol*).



Jeder Spieler wählt seine Spielerfarbe und erhält:



- a** Das Spielertableau seiner Farbe (Rückseite).
- b** 1 Bonusplättchen (*Im Grundspiel benutzen alle Spieler die gleiche hier dargestellte Seite.*)
- c** 3 Familienmitglieder seiner Farbe und das farblose Familienmitglied mit dem Aufkleber seiner Farbe.
- d** 3 Exkommunikationsmarker seiner Farbe.
- e** 4 Spielerscheiben seiner Farbe. Jeder Spieler legt je eine Scheibe auf die Felder „0“ der Siegpunkteleiste, der Militärpunkteleiste und der Glaubenspunkteleiste. Die letzte Scheibe jedes Spielers wird auf die Reihenfolgeleiste gelegt (siehe Punkt 7).



**Siegpunkteleiste**



**Militärpunkteleiste**



**Glaubenspunkteleiste**



**Reihenfolgeleiste**

- f** 2 Holz, 2 Stein, 3 Diener.
- 7** Die anfängliche Spielerreihenfolge wird zufällig ermittelt und die Scheiben der Spieler werden entsprechend von oben (*Startspieler*) nach unten auf der Reihenfolgeleiste angeordnet.
- 8** Der Startspieler erhält 5 Münzen, der zweite Spieler 6 Münzen, der dritte 7 Münzen und der vierte 8 Münzen.

*Lorenzo der Prächtige* ist ein komplexes Strategiespiel. Wir stellen hier zunächst die Regeln für das Grundspiel vor, damit ihr das Spiel kennenlernen könnt. Um das vollständige Spiel zu spielen, werden die auf Seite 12 erklärten erweiterten Regeln hinzugenommen.

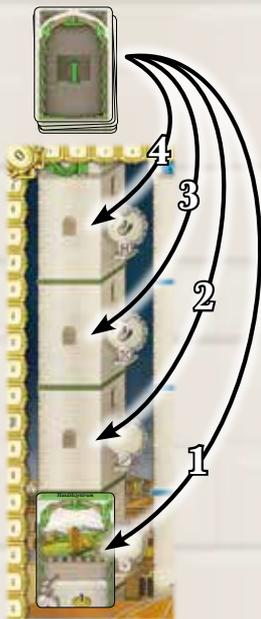
## Der Spielverlauf

*Lorenzo der Prächtige* wird über 3 Zeitabschnitte gespielt, jeder Zeitabschnitt besteht aus 2 Runden (insgesamt werden 6 Runden gespielt). In jeder Runde werden 4 Phasen gespielt:

- A** Vorbereitung der Runde
- B** Aktionen
- C** Vatikanbericht (nur in den Runden 2, 4 und 6 zum Ende jedes Zeitabschnitts)
- D** Ende der Runde

### A Vorbereitung der Runde

Von jedem Stapel werden die 4 obersten Entwicklungskarten gezogen und offen auf die entsprechenden Plätze des Spielplans gelegt, von unten nach oben in jeden Turm.



Der Startspieler würfelt und legt die Würfel auf die entsprechenden Felder des Spielplans.



### B Aktionen

In aktueller Spielerreihenfolge müssen die Spieler **je Spielzug 1 Aktion ausführen** bis kein Spieler mehr 1 Zug machen kann.

Um eine Aktion auszuführen, muss der Spieler genau 1 seiner Familienmitglieder auf ein Aktionsfeld setzen und muss die entsprechende Aktion ausführen. Wenn ein Spieler kein Familienmitglied einsetzen kann, muss er passen.



Das Symbol oben auf jedem Familienmitglied (ein farbiger bzw. neutraler Würfel) bezieht sich auf den Wert des entsprechenden Würfels.



Jedes Familienmitglied kann eine Aktion mit dem Wert ausführen, der dem Würfel in der Farbe des Würfelsymbols entspricht (wenn z. B. mit dem weißen Würfel eine 4 gewürfelt wurde, haben alle Familienmitglieder mit dem weißen Würfelsymbol in dieser Runde den Wert 4). Die neutralen Familienmitglieder haben den Wert 0. (Die Farbe des Aufklebers gibt nur an, zu welcher Familie die farblose Figur gehört).



Für manche Aktionen ist ein Familienmitglied mit Wert 1 erforderlich, während für andere Aktionen höhere Werte benötigt werden. Einige Aktionen erlauben es, sich für den Wert des Familienmitglieds zu entscheiden, je nach den Wünschen des Spielers. Der für jedes Aktionsfeld verlangte Mindestwert ist immer in dem Würfelsymbol unterhalb des Aktionsfeldes angegeben.



**Hinweis:** Ein Familienmitglied mit einem bestimmten Wert kann immer auch eine Aktion ausführen, die einen geringeren Wert verlangt.

Bevor ein Spieler ein Familienmitglied einsetzt, kann er dessen Wert immer durch die Abgabe von Dienern (in den allgemeinen Vorrat) im Verhältnis 1:1 unbegrenzt erhöhen.

Zum Beispiel könnte ein Spieler 3 Diener abgeben, um den Wert seines farblosen Familienmitglieds auf 3 zu steigern:



Die Familienmitglieder können in 5 verschiedenen Bereichen eingesetzt werden. Für die Aktionsfelder in den unterschiedlichen Bereichen gelten jeweils besondere Regeln.

## BEREICH 1: TÜRME (ERWERB VON ENTWICKLUNGSKARTEN)

Jeder der 4 Türme hat 4 Ebenen. Auf jeder Ebene befindet sich ein Aktionsfeld, das dem Spieler erlaubt, die Entwicklungskarte dieser Ebene zu nehmen und gegebenenfalls noch Boni zu erhalten. Falls 1 Spieler eine Karte nicht bezahlen oder nutzen kann, darf er die entsprechende Aktion **nicht** wählen.

### DIE ENTWICKLUNGSKARTEN

Es gibt 4 verschiedene Typen von Entwicklungskarten: Gebiete (*grün*), Gebäude (*gelb*), Charaktere (*blau*) und Wagnisse (*violett*).

Mit Ausnahme der Gebietskarten weisen alle Karten in der linken oberen Ecke Kosten auf. Wer eine Karte nehmen muss (*weil er ein Familienmitglied damit beauftragt hat oder durch den sofortigen Effekt einer anderen Karte*), muss immer die angegebenen Kosten zahlen.

Die meisten Karten haben einen sofortigen Effekt. Dieser ist im mittleren Teil der Karte neben dem Blitzsymbol zu sehen. Der Spieler kann Ressourcen, Punkte (*Sieg-, Militär- oder Glaubenspunkte*) oder Bonusaktionen erhalten. Eine Bonusaktion könnte sein, eine Karte ohne den Einsatz eines Familienmitglieds zu nehmen oder eine Ernte- oder eine Produktionsaktion auszuführen (*siehe Seite 8*).

Die meisten Karten haben außerdem einen dauerhaften Effekt. Dieser ist im unteren Teil der Karte zu sehen. Die dauerhaften Effekte werden auf unterschiedliche Weise aktiviert.



## Gebiete (Grün)

Gebiete verlangen keine Zahlung von Kosten, sind aber nicht so einfach zu erobern. Wer eine Gebietskarte nimmt, muss sie auf den ersten freien linken Platz in die untere Reihe seines Spielertableaus legen.



Die beiden ersten Plätze können immer belegt werden. Die weiteren Plätze werden erst mit zunehmender Militärstärke verfügbar. Auf jedem Platz der unteren Reihe jedes Spielertableaus (*außer den beiden ersten*) ist die Anzahl der Militärpunkte angegeben, die erforderlich ist, um eine Gebietskarte auf diesen Platz zu legen. Die angegebenen Militärkosten müssen nicht gezahlt werden. Ein Spieler muss mindestens diese Anzahl Militärpunkte in dem Moment besitzen, in dem er eine Karte auf diesen Platz legt. (*Nachdem er die Karte hier abgelegt hat, ist diese Voraussetzung verdeckt und kann vergessen werden.*)



Gebiete sind eine wichtige Quelle für Ressourcen und Punkte. Ihre dauerhaften Effekte werden durch eine Ernteaktion aktiviert. (*Siehe „Aktivierung dauerhafter Effekte“ auf Seite 8.*)

Außerdem geben Gebietskarten Siegpunkte am Spielende je nach der Gesamtanzahl Gebietskarten des Spielers. (*Siehe „Spielende und Schlusswertung“ auf Seite 11.*)



= Nimm die aufgeführte Anzahl Ressourcen oder Punkte (**Achtung:** Schräge Trennstriche / bedeuten immer ODER).



= Führe eine bestimmte Aktion für einen bestimmten Wert aus, ohne dafür ein Familienmitglied setzen zu müssen.



= Zahle die links aufgeführten Ressourcen oder Kosten, um die rechts aufgeführten Ressourcen oder Punkte zu erhalten, nur ein Mal pro Aktivierung (falls zwei Pfeilsymbole abgebildet sind, musst du dich für eins entscheiden).



= Erhalte die links aufgeführte Anzahl Münzen oder Siegpunkte für jede rechts aufgeführte Anzahl Karten oder Militärpunkte.



= Erhalte einen Nachlass einer der rechts aufgeführten Ressourcen, wenn du einen bestimmten Kartentyp nimmst.



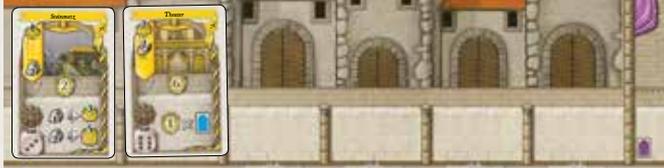
= Erhöhe bei der Ausführung einer bestimmten Aktion (Ernte, Produktion oder eine Karte Nehmen) den Aktionswert um die abgebildete Anzahl Würfelpunkte.

## GEBÄUDE (GELB)

Gebäude kosten immer Ressourcen (*Holz, Stein, Diener, Münzen*). Wer eine Gebäudekarte nimmt, muss alle angegebenen Kosten in den allgemeinen Vorrat zahlen (waagerechte Linien sind kein „oder“). Ist man nicht dazu in der Lage, die Ressourcen zu zahlen, kann man diese Karte nicht nehmen.



Wer eine Gebäudekarte nimmt, muss sie auf den ersten freien Platz von links in die obere Reihe seines Spielertableaus legen.



Gebäude verschaffen Ressourcen oder ermöglichen es, Ressourcen und Punkte in verschiedenen Arten zu tauschen. Ihre dauerhaften Effekte werden durch eine Produktionsaktion aktiviert. (Siehe „Aktivierung dauerhafter Effekte“ auf Seite 8.)

### Beispiele für dauerhafte Effekte von Gebäuden:



Zahle 1 Holz, um 3 Siegpunkte zu erhalten  
ODER  
zahle 3 Holz, um 7 Siegpunkte zu erhalten.



Du erhältst 1 Siegpunkt für jede Charakterkarte neben deinem Spielertableau.



Zahle 4 Münzen, um 3 Holz und 3 Stein zu erhalten.



Zahle 1 Holz  
ODER  
zahle 1 Stein, um 2 Glaubenspunkte zu erhalten.

## CHARAKTERE (BLAU)

Charaktere kosten immer nur Münzen. Wer eine Charakterkarte nimmt, muss die angegebenen Münzkosten in den allgemeinen Vorrat zahlen. Wer die Münzkosten nicht zahlen kann, kann die Karte nicht nehmen.

Wer eine Charakterkarte nimmt, muss sie in eine Reihe rechts neben sein Spielertableau neben den Gebieten ablegen.



Die sofortigen Effekte mancher Charakterkarten ermöglichen die Ausführung einer Bonusaktion, ohne dafür ein Familienmitglied setzen zu müssen. Ansonsten gelten alle üblichen Regeln für diese Aktion.

### Beispiele für sofortige Effekte:

Du erhältst 1 Glaubenspunkt. Außerdem kannst du mit einer Aktion von Wert 4 eine beliebige Karte nehmen, ohne dafür ein Familienmitglied setzen zu müssen. (Du kannst den Aktionswert durch Diener und Karteneffekte ändern.) Zahle 3 zusätzliche Münzen, falls bereits jemand anderes in dem Turm ist und nimm in der dritten/vierten Ebene die angegebenen Bonusressourcen. (Siehe Seite 7.)



Nimm mit einer Aktion von Wert 6 eine Gebäudekarte, ohne dafür ein Familienmitglied einzusetzen. (Du kannst den Aktionswert durch Diener und Karteneffekte ändern.) Die Kosten der Karte werden um 1 Holz und 1 Stein reduziert. Zahle 3 zusätzliche Münzen, falls bereits jemand anderes in dem Turm ist und nimm in der dritten/vierten Ebene den angegebenen Bonus. (Siehe Seite 7.)



Du erhältst 2 Glaubenspunkte. Außerdem kannst du eine Ernteaktion von Wert 4 ausführen, ohne dafür ein Familienmitglied einzusetzen. Der Aktionswert kann durch Diener erhöht werden. (Nutze Boni, falls du die Karte hast, die den Erntewert ändern.)



Du erhältst 2 Siegpunkte für jede Charakterkarte neben deinem Spielertableau, einschließlich dieser.



Du erhältst 3 verschiedene Ratsprivilegien.



Die dauerhaften Effekte von Charakteren werden unter bestimmten Umständen aktiviert (*normalerweise, wenn der Spieler eine andere Aktion ausführt*). Manche geben einen Bonus auf den Aktionswert, andere gewähren einen Nachlass auf die Kosten.

### Beispiele für dauerhafte Effekte:

Immer wenn du eine Aktion ausführst, um eine Charakterkarte zu nehmen (mit einem Familienmitglied oder durch den Effekt einer anderen Karte), erhöhst du den Aktionswert um 2. Außerdem werden die Kosten der Karte um 1 Münze reduziert.



Immer wenn du eine Ernteaktion ausführst (mit einem Familienmitglied oder durch den Effekt einer anderen Karte), erhöhst du den Aktionswert um 2.

**Achtung:** Wenn mit Anführerkarten gespielt wird (siehe S. 12): Bauer sowie Kleinbauer verstärken nicht Francesco Sforza und Künstler sowie Gelehrter nicht Leonardo da Vinci.



Du erhältst keine Boni, wenn du eine Entwicklungskarte aus der dritten oder vierten Turmebene nimmst (mit einem Familienmitglied oder durch den Effekt einer anderen Karte).



Außerdem geben Charakterkarten noch Siegpunkte am Spielende je nach Gesamtanzahl der Charakterkarten des Spielers. (Siehe „Spielende und Schlusswertung“ auf Seite 11.)

## WAGNISSE (VIOLETT)

Wagnisse kosten entweder Militärpunkte oder Ressourcen. Manche Wagniskarten zeigen zwei verschiedene Möglichkeiten, getrennt durch einen schrägen Strich. Das bedeutet, dass der Spieler die Wahl hat, welche Art Kosten er zahlt. Ist der Spieler nicht dazu in der Lage die Militärpunkte oder Ressourcen zu zahlen, kann er kein Familienmitglied setzen, um die Karte zu nehmen.

Diese Symbole bedeuten: Du musst mindestens 4 Militärpunkte haben und zahlst 2 Militärpunkte (schiebe deine Scheibe auf der Militärleiste nach unten)

ODER

du zahlst 1 Holz, 1 Stein und 2 Münzen.

Wer eine Wagniskarte nimmt, legt sie rechts in einer Reihe neben sein Spielertableau neben den Gebäuden ab.



Die dauerhaften Effekte der Wagnisse kommen erst am Spielende zum Tragen, wenn die Schlusswertung stattfindet. (Siehe „Spielende und Schlusswertung“ auf Seite 11.)

### Regeln zum Setzen von Familienmitgliedern in einen Turm

- Ein Familienmitglied, das in einen Turm gesetzt wird, muss einen bestimmten Mindestwert haben, je nach Ebene, auf die es gesetzt werden soll.



Auf der ersten Ebene muss das Familienmitglied mindestens den Wert 1 haben.



Auf der zweiten Ebene muss das Familienmitglied mindestens den Wert 3 haben.



Auf der dritten Ebene muss das Familienmitglied mindestens den Wert 5 haben.



Auf der vierten Ebene muss das Familienmitglied mindestens den Wert 7 haben. Das bedeutet, dass der Spieler mindestens 1 Diener abgeben oder eine Karte haben muss, die den Wert des Familienmitglieds erhöht.

- Es gibt keine Regel für die Reihenfolge des Setzens in die Türmen. (Es muss nicht auf die erste Ebene zuerst gesetzt werden.)

- Neben den Aktionsfeldern der dritten und vierten Ebenen sind Boni aufgeführt: 1 oder 2 Holz, 1 oder 2 Stein, 1 oder 2 Militärpunkte, 1 oder 2 Münzen. Wer sein Familienmitglied auf eines dieser Felder setzt, erhält sofort den angegebenen Bonus. Dieser Bonus kann dazu verwendet werden, die Kosten der Karte zu zahlen.



- Falls ein Spieler sein Familienmitglied in einen Turm setzt, in dem bereits mindestens ein anderes Familienmitglied ist (unabhängig davon, zu welcher Familie dieses gehört), muss der Spieler 3 Münzen zahlen, bevor er sein Familienmitglied setzt. Falls er es auf ein Feld setzt, das Münzen als Bonus gibt, kann er diese Münzen nicht verwenden, um die 3 zusätzlichen Münzen zu zahlen.



- In keinem Turm dürfen zwei Familienmitglieder derselben Farbe sein. Farblose Familienmitglieder gelten als neutrale Farbe. (Ein Spieler kann in derselben Runde nur dann 2 Karten aus demselben Turm nehmen, wenn er sein farbloses Familienmitglied setzt oder einen entsprechenden Karteneffekt nutzt.)



- Nachdem ein Spieler eine Karte genommen hat, legt er sie auf den entsprechenden Platz einer Reihe auf oder neben sein Spielertableau: Gebiete (grün) in die untere Reihe, Gebäude (gelb) in die obere Reihe, Charaktere (blau) rechts neben die untere Reihe, Wagnisse (violett) rechts neben die obere Reihe. Falls die Karte einen sofortigen Effekt hat, tritt dieser umgehend ein.

- Kein Spieler darf jemals mehr als 6 Karten desselben Typs (Farbe) haben.

**Zusammenfassung:** Der Spieler setzt eines seiner Familienmitglieder auf eine Ebene in einem Turm. (Es muss den Mindestwert für das gewählte Feld haben. Falls bereits irgendein anderes Familienmitglied in diesem Turm ist, kostet die Platzierung 3 Münzen zusätzlich. In keinem Turm dürfen 2 Familienmitglieder derselben Farbe sein.) Gegebenenfalls erhält der Spieler sofort den angegebenen Bonus. Der Spieler muss die angegebenen Kosten zahlen (im Falle einer Gebietskarte muss er vor dem Zahlen der Kosten die erforderlichen Militärpunkte besitzen). Der Spieler nimmt die Karte und legt sie auf bzw. neben sein Spielertableau. Ein sofortiger Effekt tritt umgehend ein.

## BEREICH 2: ERNTE UND BEREICH 3: PRODUKTION

In diesen beiden Bereichen gibt es jeweils zwei Aktionsfelder, oben für Ernte und unten für Produktion. Auf den beiden ersten, linken Aktionsfeldern kann jeweils nur 1 Familienmitglied sein. Auf den größeren, rechten Aktionsfeldern können beliebig viele Familienmitglieder sein. (Diese großen Aktionsfelder sind in einem 2-Personen-Spiel abgedeckt, d.h. gesperrt.)

Produktionsaktionsfelder (Zahnrad)



Ernteaktionsfelder (Axt)

- Ein hier eingesetztes Familienmitglied muss mindestens den Wert 1 haben. Für die zweiten, großen Aktionsfelder gilt ein Malus von -3 für den Aktionswert. Auch hier muss ein eingesetztes Familienmitglied mindestens den Wert 1 haben. (Es erntet bzw. produziert aber nur etwas, wenn sein eventuell modifizierter Aktionswert mindestens 4 beträgt.)
- In beiden Aktionsbereichen darf kein Spieler zwei seiner farbigen Familienmitglieder einsetzen, aber jeder darf in einem Bereich außer einem farbigen auch sein farbloses Familienmitglied einsetzen.



- Der Wert der hier gesetzten Familienmitglieder bestimmt den Wert der Aktion. Ihr Wert kann durch Diener oder Karteneffekte erhöht werden.
- Eine Ernteaktion aktiviert den entsprechenden individuellen Bonus und die dauerhaften Effekte aller Gebietskarten des Spielers, allerdings nur derjenigen, deren Wert gleich oder geringer als der Ernte-Aktionswert des Spielers ist.
- Eine Produktionsaktion aktiviert den entsprechenden individuellen Bonus und die dauerhaften Effekte aller Gebäudekarten des Spielers, allerdings nur derjenigen, deren Wert gleich oder geringer ist als der Produktions-Aktionswert des Spielers.
- Der individuelle Bonus jedes Spielers wird auf seinem individuellen Bonusplättchen links neben seinem Spielertableau angezeigt. Dieser Bonus wird immer schon mit einem Aktionswert von 1 aktiviert. Er wird also immer aktiviert, wenn ein Spieler eine Ernte- bzw. Produktionsaktion ausführt.



## AKTIVIERUNG DAUERHAFTER EFFEKTE

Wenn ein Spieler mit einer Ernteaktion die Reihe seiner Gebietskarten aktiviert, erhält er Ressourcen und Punkte von den aktivierten Karten. Außerdem erhält er die Boni seines individuellen Bonusplättchens links.



Du setzt ein Familienmitglied mit Wert 3 auf das erste Ernte-Aktionsfeld. Du hast 2 Diener in deinem persönlichen Vorrat und beschließt den Aktionswert auf 5 zu erhöhen, indem du die beiden Diener abgibst. Du erhältst 1 Holz, 1 Stein und 1 Diener durch dein individuelles Bonusplättchen, 3 Holz durch den Nutzwald, 2 Militärpunkte und 2 Diener durch dein Herrenhaus und schließlich 1 Siegpunkt und 2 Stein durch den Marmorsteinbruch.

Du erhältst nichts durch das Kloster, dessen Aktionswert 6 beträgt, weil dein Aktionswert nur 5 beträgt.

Wenn ein Spieler mit einer Produktionsaktion die Reihe seiner Gebäudekarten aktiviert, aktiviert er damit die dauerhaften Effekte seiner Gebäude. Außerdem erhält er die Boni seines individuellen Bonusplättchens links.

Alle Ressourcen und Punkte, die ein Spieler verwenden möchte, um Tauscheffekte zu aktivieren (*das sind Effekte, durch die Ressourcen oder Punkte in andere Ressourcen oder Punkte getauscht werden*), muss der Spieler bereits in seinem persönlichen Vorrat besitzen, bevor er mit der Aktivierung beginnt. (Ressourcen oder Punkte, die ein Spieler durch die dauerhaften Effekte eines Gebäudes erhält, kann er nicht für den dauerhaften Effekt eines anderen Gebäudes verwenden.) Um das nicht zu vergessen, setzt der Spieler zunächst alle Ressourcen aus seinem persönlichen Vorrat, die er tauschen möchte, auf die Karten, deren Effekt er aktivieren möchte.

Du setzt ein Familienmitglied mit Wert 6 auf das zweite Produktions-Aktionsfeld. Dein Aktionswert beträgt also 3. Du hast die Wahl ...



- ... keine Diener abzugeben und nur die Schatzkammer und deinen individuellen Bonus zu aktivieren. Du erhältst 1 Militärpunkt und 2 Münzen durch deinen individuellen Bonus und kannst 1 oder 2 Münzen zahlen, um 3 oder 5 Siegpunkte zu erhalten.
- ... 1 Diener abzugeben und zusätzlich die Schreinerei zu aktivieren. Du zahlst 1 oder 2 Holz, um 3 oder 5 Münzen zu erhalten.
- ... 2 Diener abzugeben und außerdem zusätzlich die Feste zu aktivieren. Du erhältst 2 Siegpunkte und 1 Ratsprivileg.

Auf keinen Fall kannst du die Münzen, die du durch deinen individuellen Bonus erhalten hast (oder durch die Schreinerei) benutzen, um die Schatzkammer zu aktivieren. Du musst diese Münzen bereits vor der Aktivierung in deinem persönlichen Vorrat haben. Bietet ein Gebäude mehrere Tauschoptionen (Pfeile), kann immer nur eine davon gewählt werden.

## BEREICH 4: DER MARKT



Der Markt besteht aus 4 Aktionsfeldern. (Die 2 Felder mit dem Symbol stehen nur im Spiel mit 4 Spielern zur Verfügung.)

- Auf jedem Aktionsfeld kann nur 1 Familienmitglied sein. Im Marktbereich dürfen beliebig viele Familienmitglieder derselben Farbe sein. (Ein Spieler darf also mehrere seiner farbigen Familienmitglieder zum Markt schicken.)
- Ein hier gesetztes Familienmitglied muss mindestens den Wert 1 haben.

Jedes Marktaktionsfeld hat einen sofortigen Effekt:



5 Münzen erhalten.



5 Diener erhalten.



3 Militärpunkte und 2 Münzen erhalten.



2 verschiedene Ratsprivilegien erhalten. (Der gleiche Bonus darf nicht zwei Mal genommen werden.)

Wer Ressourcen erhält, nimmt diese aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf die entsprechenden Plätze seines Spielertableaus. Wer Punkte erhält, schiebt seine Scheibe auf der entsprechenden Leiste vor.

## BEREICH 5: DER RATSPALAST



Im Ratspalast gibt es nur ein Aktionsfeld.

- Auf diesem Aktionsfeld können beliebig viele Familienmitglieder sein, auch derselben Farbe. (Ein Spieler darf also mehrere seiner farbigen Familienmitglieder in den Ratspalast schicken.)
- Ein hier gesetztes Familienmitglied muss mindestens den Wert 1 haben.
- Im Aktionsfeld des Ratspalastes werden die Familienmitglieder nebeneinander von links nach rechts gesetzt.



- Für jedes eigene hier gesetzte Familienmitglied erhält der Spieler sofort 1 Ratsprivileg und 1 Münze.

*Hinweis: Zum Ende jeder Runde ändert sich die Spielerreihenfolge entsprechend der Reihenfolge, in der die Familienmitglieder im Ratspalast gesetzt worden sind. (Siehe „Ende der Runde“ auf Seite 11.)*

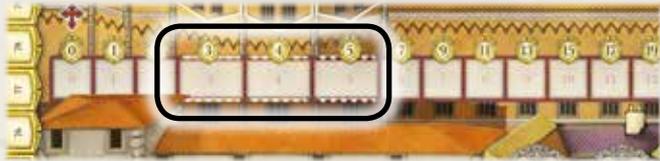


## C Vatikanbericht

Diese Phase findet nur in den Runden 2, 4 und 6 statt. In diesem Spiel gibt es keinen Rundenmarker. Die Spieler sollten sich an den Entwicklungskarten orientieren, falls sie sich die Runden nicht merken können. Wenn die obersten Karten der Stapel von einem anderen Zeitabschnitt als die auf dem Spielplan sind, hat die Runde eine gerade Nummer.

In dieser Phase müssen die Spieler ihre Unterstützung der Kirche durch Glaubenspunkte unter Beweis stellen, um nicht exkommuniziert zu werden.

Jeder Zeitabschnitt verlangt eine unterschiedliche Mindestanzahl an Glaubenspunkten: 3/4/5 Glaubenspunkte für die Zeitabschnitte 1/2/3. Diese werden auf der Glaubenspunktleiste unter den entsprechenden Exkommunikationsplättchen angezeigt.



Es gibt 3 verschiedene Möglichkeiten in Abhängigkeit von der erreichten Anzahl an Glaubenspunkten:

**Falls** ein Spieler zum Ende eines Zeitabschnitts nicht mindestens die verlangte Anzahl Glaubenspunkte erreicht hat (*sein Marker auf der Glaubenspunktleiste befindet sich links vom erforderlichen Feld*), kann er die Kirche nicht unterstützen und wird zwangsweise exkommuniziert.

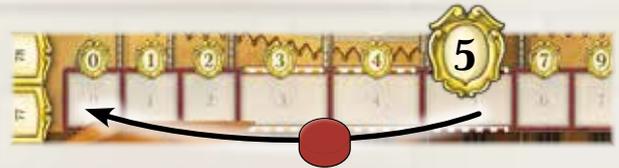
Exkommunizierte Spieler müssen einen ihrer Exkommunikationsmarker auf das Exkommunikationsplättchen des aktuellen Zeitabschnitts setzen. Ab diesem Zeitpunkt leiden sie unter den negativen Effekte ihrer Exkommunikation. Ihre Scheibe bleibt auf dem Feld der Glaubenspunktleiste, auf dem sie zu diesem Zeitpunkt ist.



Falls ein Spieler zum Ende eines Zeitabschnitts über die verlangte Mindestanzahl Glaubenspunkte verfügt (*sein Marker ist auf dem erforderlichen Feld oder weiter rechts*), kann er entscheiden, ob er die Kirche unterstützen will oder sich mutwillig exkommunizieren lässt.

**Falls** ein Spieler entscheidet, die Kirche nicht zu unterstützen, wird er exkommuniziert. Die Folgen sind wie bei einer zwangsweisen Exkommunikation: Er muss einen seiner Marker auf das Exkommunikationsplättchen des aktuellen Zeitabschnitts setzen und leidet ab diesem Zeitpunkt unter den negativen Effekten dieser Exkommunikation. Seine Scheibe bleibt auf dem Feld der Glaubenspunktleiste, auf dem sie zu diesem Zeitpunkt ist.

**Falls** ein Spieler aber genügend Punkte hat und entscheidet, die Kirche zu unterstützen, muss er alle seine Glaubenspunkte abtreten, um die Exkommunikation zu verhindern. Dafür dankt der Papst ihm mit Siegpunkten. Der Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie über dem Feld der Glaubensleiste angegeben ist, auf dem seine Scheibe zu diesem Zeitpunkt ist. Anschließend muss er seine Scheibe auf das erste Feld der Glaubenspunktleiste zurücksetzen.

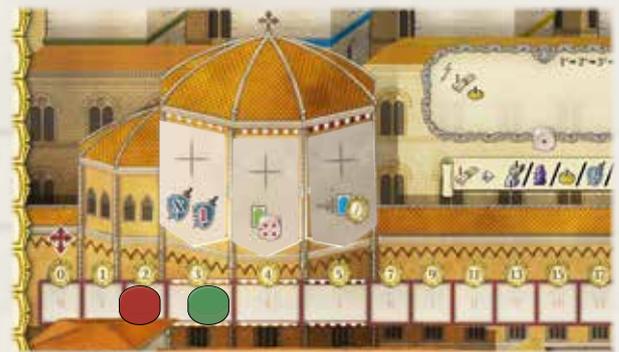


**Hinweis:** Jede Exkommunikation hat für den Spieler negative Auswirkungen für den Rest des Spiels zur Folge. Dafür behält er aber seine Glaubenspunkte.

**Falls** ein Spieler im 3. und letzten Vatikanbericht exkommuniziert wurde, erhält er direkt nach der Exkommunikation so viele Siegpunkte, wie über dem Feld der Glaubensleiste angegeben ist, auf dem seine Scheibe zu diesem Zeitpunkt ist. Anschließend setzt er seine Scheibe auf das erste Feld der Glaubenspunktleiste zurück. Beim letzten Vatikanbericht ist es sinnvoll immer, falls möglich, die Kirche zu unterstützen.)

**Hinweis:** Eine detaillierte Beschreibung der Exkommunikationsplättchen ist auf dem Übersichtsblatt für Anführerkarten und Exkommunikationsplättchen zu finden.

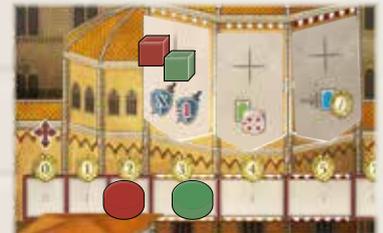
### Beispiel für den 1. Vatikanbericht in Runde 2



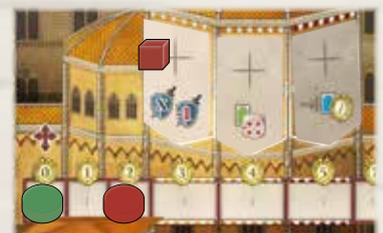
Nach der Aktionsphase der zweiten Runde hat Spieler Rot 2 Glaubenspunkte und damit nicht die vom ersten Vatikanbericht verlangte Anzahl (3). Er erleidet die Exkommunikation des ersten Zeitabschnitts. Seine Scheibe bleibt auf dem Feld der Glaubenspunktleiste, auf dem sie zu diesem Zeitpunkt ist.

Spieler Grün hat die verlangte Anzahl von 3 Glaubenspunkten und muss sich entscheiden, ob er die Kirche unterstützt oder nicht.

Falls nicht, wird auch er exkommuniziert und lässt seine Scheibe auf dem Feld, auf dem sie zu diesem Zeitpunkt ist.



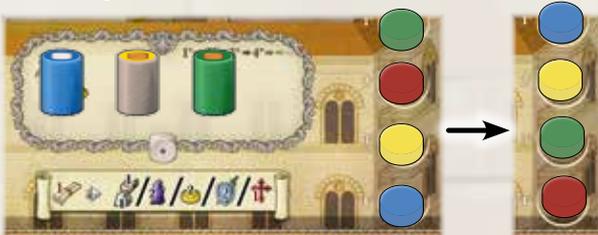
Falls er die Kirche unterstützt, erhält er 3 Siegpunkte und setzt seine Scheibe auf das Feld „0“ der Glaubenspunktleiste zurück.



## D Ende der Runde

Zum Ende jeder Runde werden die folgenden Schritte ausgeführt:

- Alle offen auf dem Spielplan liegenden Entwicklungskarten werden entfernt. Sie werden in dieser Partie nicht mehr verwendet.
- Die Spielerreihenfolge ändert sich entsprechend der Reihenfolge der Familienmitglieder im Ratspalast. Der Spieler, der sein Familienmitglied als Erster dort eingesetzt hat (am weitesten links), wird Startspieler der nächsten Runde. Er legt seine Spielerscheibe auf das erste Feld der Startspielerleiste, entsprechend folgen die anderen Spieler. Falls ein Spieler kein Familienmitglied in den Ratspalast geschickt hat, bleibt seine relative Reihenfolge bestehen. Auch farblose Familienmitglieder gelten für die Bestimmung der Reihenfolge. Wenn ein Spieler mehrere Familienmitglieder in den Ratspalast geschickt hat, gilt sein erstes dort eingesetztes Familienmitglied, von links gesehen. Falls niemand ein Familienmitglied im Ratspalast eingesetzt hat, bleibt die bestehende Reihenfolge unverändert.



- Schließlich nehmen alle Spieler ihre Familienmitglieder vom Spielplan zurück auf ihr Spielertableau.

Nun kann die nächste Runde beginnen.

## Spielende und Schlusswertung

Nach dem Ende der sechsten Runde endet das Spiel nach der Phase „Ende der Runde“. Anschließend folgt die Schlusswertung.

Die Spieler erhalten Siegpunkte für Erfolge, die durch folgendes Symbol angezeigt werden. (Die Effekte von Exkommunikationen müssen dabei beachtet werden):



- Eroberte Gebiete:** 1/4/10/20 Siegpunkte für 3/4/5/6 Gebietskarten auf dem eigenen Spielertableau.



- Beeinflusste Charaktere:** 1/3/6/10/15/21 Siegpunkte für 1/2/3/4/5/6 Charakterkarten neben dem eigenen Spielertableau.



- Wagnisse:** Die Summe der Siegpunkte aller Wagniskarten neben dem eigenen Spielertableau.



- Militärpunkte:** Bei Gleichstand für die meisten Militärpunkte erhalten alle daran beteiligten Spieler 5 Siegpunkte und niemand erhält 2 Siegpunkte. Bei Gleichstand für die zweitmeisten Militärpunkte erhalten alle daran beteiligten Spieler 2 Siegpunkte.



- Angesammelte Ressourcen:** 1 Siegpunkt für je 5 eigene Ressourcen egal welchen Typs. (Es werden einfach alle Ressourcen zusammengezählt und das Ergebnis durch 5 geteilt.)



**Hinweis:** Die Schlusswertung der Glaubenspunkte erfolgt bereits am Ende des Vatikanberichts der 6. Runde.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Im Falle eines Gleichstandes für den Spielsieg ist derjenige der daran beteiligten Spieler der Sieger, der in der Spielerreihenfolge weiter vorne ist.

## Danksagung

**Virginio und Flaminia:** Wir möchten allen danken, die das Spiel gespielt und geholfen haben es besser zu machen, ganz besonders: Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarrah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Filippo Di Cataldo, Luca und Livia Ercolini, Alessandro Lansuisi, Carlo Lavezzi, Claudia Dini, Walter Nuccio. Besonderer Dank an Antonio Tinto und Stefano Luperto: mit ihnen zusammen haben wir in Acchittocca gelernt Spiele zu entwickeln.

**Simone:** Ich möchte mich bedanken bei Samantha Milani, Marco und Simona, Francesco Stifani, Andrea Frizzo, Roberto Pelli und Simone Scalabroni, den Vereinen Rolling Gamers und Spazio Ludico; besonderer Dank an Daniel Marinangeli für seine vielen Testspiele und an Ido Traini für die Regel „Viertes Familienmitglied“.

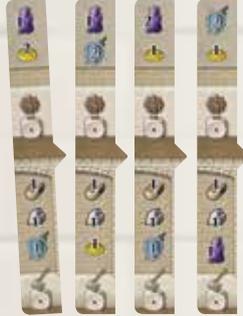
**Cranio Creations:** Wir danken Paolo Mori für die Erlaubnis, den Namen „Lorenzo der Prächtige“ verwenden zu dürfen; besonderer Dank an Alessandro Corsi, der sich um die historischen Belange und die Persönlichkeiten gekümmert hat.

## Erweiterte Regeln

Um das vollständige Spiel zu spielen, werden diese erweiterten Regeln hinzugenommen. Beim Spielaufbau können die Spieler ihre individuellen Bonusplättchen aussuchen. Außerdem kommt ein wichtiges Spielelement hinzu: die Anführerkarten. Diese Karten kommen in der Aktionsphase zum Einsatz. Sie haben starke Sonderfähigkeiten, verlangen aber bestimmte Voraussetzungen, um gespielt werden zu können.

### Spielaufbau

Anstatt einfach ein beliebiges Bonusplättchen zu nehmen und die einfache Seite zu nutzen, werden diese mit der erweiterten Seite nach oben auf den Tisch gelegt. In umgekehrter Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler ein Bonusplättchen und legt es links an sein Spielertableau.



Die Anführerkarten werden gemischt und an jeden Spieler werden 4 Karten ausgeteilt. Jeder Spieler wählt eine Karte, die er behält, und reicht die übrigen an seinen rechten Nachbarn weiter. Wieder wählt jeder Spieler eine Karte usw., bis alle Spieler 4 Anführerkarten auf der Hand haben.

### Anführerkarten

Jede Anführerkarte verlangt die Erfüllung bestimmter Voraussetzungen, um sie von der Hand spielen zu können. Diese sind im oberen Teil der Karte zu sehen. Diese Voraussetzungen sind keine Kosten. Die Spieler müssen nichts zahlen, sondern die angegebenen Voraussetzungen zu dem Zeitpunkt erfüllen, an dem sie die Karte spielen. (Es spielt keine Rolle, wenn sie später diese Voraussetzungen nicht mehr erfüllen.)



Jede Anführerkarte hat eine Sonderfähigkeit (1x), die entweder ein Mal pro Runde oder dauerhaft gilt, wie im unteren Teil der Karte angegeben.

Pro Runde einmalige Sonderfähigkeiten geben dem Spieler Boni, die er mit einer Anführeraktion aktiviert. Diese Boni können nur ein Mal in jeder Runde aktiviert werden.

Dauerhafte Fähigkeiten sind Effekte, die normalerweise unter bestimmten Umständen zum Tragen kommen, sodass sie auch mehrmals pro Runde angewandt werden können.

(Eine detaillierte Beschreibung der Anführerkarten ist auf dem Übersichtsblatt für Anführerkarten und Exkommunikationsplättchen zu finden.)

## Anführeraktionen

Während ihrer Aktionsphase können die Spieler eine oder mehrere Sonderaktionen ihrer bereits ausgespielten Anführerkarten ausführen, ohne dafür ein Familienmitglied einzusetzen. Diese Sonderaktionen können jederzeit vor oder nach dem Setzen eines Familienmitglieds ausgeführt werden.

### EINE ANFÜHRERKARTE AUSSPIELEN

Der Spieler kann eine Anführerkarte von seiner Hand ausspielen, falls er die verlangte Voraussetzung erfüllt. Er legt die Anführerkarte dann offen neben sein Spielertableau. Das kann er mit mehreren Anführern im eigenen Zug tun.



Beispiel:  
Wer diese Karte besitzt, kann sie spielen, sobald er mindestens 10 Holz in seinem persönlichen Vorrat hat.

### EINE PRO RUNDE EINMALIGE SONDERFÄHIGKEIT AKTIVIEREN

Der Spieler dreht die Anführerkarte auf die Rückseite und handelt die pro Runde einmalige Sonderfähigkeit ab. Ein Spieler kann mehrere solcher Anführerkarten in derselben Runde aktivieren.



„Ein Mal pro Runde“  
Sonderfähigkeit

### EINE ANFÜHRERKARTE WEGLEGEN

Der Spieler kann eine Anführerkarte von seiner Hand weglegen. Für jeden abgelegten Anführer erhält er sofort 1 Ratsprivileg. Das kann er mehrmals im eigenen Zug tun.

Eine weggelegte Karte kommt zurück in die Spielschachtel und ist aus dem Spiel.



### Ende der Runde

Die Spieler drehen alle ihre verdeckten Anführerkarten wieder auf die Vorderseite.

## CRANIO CREATIONS AUSGABE:

**Spielautoren:** Virginio Gigli und Flaminia Brasini mit Simone Luciani

**Illustrationen:** Klemens Franz, atelier198

**Drucksatz:** Andrea Kattinig, atelier198

## MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE:

**Übersetzung:** Ferdinand Köther

**Redaktionelle Bearbeitung:** Jasmin Ickes

**Grafische Bearbeitung:** Marina Fahrenbach

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Unter Mitarbeit von:** Christian Schepers, Rico Besther, Roland Goslar und Benjamin Fischer

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



Asmodee  
Friedrichstraße 47  
45128 Essen  
www.asmodee.com  
service@asmodee.com



Wir widmen dieses Spiel dem liebevollen Andenken an Harald Bilz. Wir schulden ihm grenzenlose Dankbarkeit für seine ständige Unterstützung, für seine leidenschaftlichen Ratschläge und für die Motivation, die er uns all die Jahre gegeben hat. Du wohnst auf ewig in unseren Herzen.

