

Anführerkarten

Francesco Sforza

War der Gründer der Sforza-Dynastie in Mailand. Wird mehrfach in Machiavellis „Il principe“ erwähnt und für seine Fähigkeiten als Regent gelobt

Voraussetzung: 5 Wagniskarten

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Eine Ernteaktion mit Aktionswert 1. (Der Aktionswert kann nur durch Diener erhöht werden, nicht durch die Entwicklungskarten Bauer oder Kleinbauer.)

Ludovico Ariosto

War Humanist, Militär, Höfling und auch Autor, dessen Hauptwerk Orlando furioso („Der rasende Roland“), ein Versepos, in ganz Europa bekannt war und ist.

Voraussetzung: 5 Charakterkarten

Dauerhafte Sonderfähigkeit: Der Spieler kann seine Familienmitglieder auf besetzte Aktionsfelder setzen.

Filippo Brunelleschi

War ein großer Architekt und Bildhauer der Frührenaissance. Besonders berühmt ist seine Kuppel der Kathedrale von Florenz.

Voraussetzung: 5 Gebäudekarten

Dauerhafte Sonderfähigkeit: Der Spieler muss nicht 3 Münzen zahlen, wenn er seine Familienmitglieder in Türme setzt, in denen bereits andere Familienmitglieder sind.

Sigismondo Malatesta

War ein Condottiere und Adliger aus der Familie Malatesta und wurde auch der Wolf von Rimini genannt.

Voraussetzung: 7 Militärpunkte und 3 Glaubenspunkte

Dauerhafte Sonderfähigkeit: Das farblose Familienmitglied des Spielers hat einen Bonus von +3 für seinen Wert. (Der Wert kann durch Diener oder entsprechende Charakterkarten erhöht werden.)

Girolamo Savonarola

War Dominikaner und Bußprediger. Er wurde hingerichtet, nachdem er Klerus und Adel durch seine Kritik gegen sich aufgebracht hatte.

Voraussetzung: 18 Münzen

Einmalige Sonderfähigkeit pro Spielrunde: Der Spieler erhält 1 Glaubenspunkt.

Michelangelo Buonarroti

Ist als Maler, Bildhauer, Architekt und Dichter weltberühmt unter dem Namen Michelangelo.

Voraussetzung: 10 Stein

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Der Spieler erhält 3 Münzen.

Giovanni dalle Bande Nere

Dieser berühmte Condottiere hieß mit eigentlichem Namen Giovanni de' Medici.

Voraussetzung: 12 Militärpunkte

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Der Spieler erhält 1 Holz, 1 Stein und 1 Münze.

Leonardo da Vinci

Mit eigentlichem Namen Leonardo di ser Piero gilt Leonardo da Vinci als eines der berühmtesten Universalgenies aller Zeiten. Sein Geburtsort Vinci in der Toskana brachte ihm seinen Rufnamen ein.

Voraussetzung: 4 Charakterkarten und 2 Gebietskarten

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Eine Produktionsaktion mit Aktionswert 0. (Der Aktionswert kann nur durch Diener erhöht werden, nicht durch die Entwicklungskarten Künstler oder Gelehrter.)

Sandro Botticelli

War ein berühmter und künstlerisch einflussreicher Maler und Zeichner der frühen Renaissance, selbst der sehr viel spätere Jugendstil wurde durch ihn beeinflusst.

Voraussetzung: 10 Holz

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Der Spieler erhält 2 Militärpunkte und 1 Siegpunkt.

Ludovico il Moro

Mit eigentlichem Namen war Ludovico Maria Sforza, Vater von Francesco II. Sforza, Herzog von Mailand und großer Förderer von Leonardo da Vinci und anderen Künstlern. Aufgrund seiner dunklen Hautfarbe wurde er „il Moro“ genannt.

Voraussetzung: 2 Gebietskarten, 2 Charakterkarten, 2 Gebäudekarten und 2 Wagniskarten

Dauerhafte Sonderfähigkeit: Alle farbigen Familienmitglieder des Spielers haben den Wert 5, unabhängig vom zugehörigen Würfel. (Der Wert kann durch Diener oder entsprechende Charakterkarten erhöht werden.)

Lucrezia Borgia

Spätere Herzogin von Ferrara war italienisch-spanischer Herkunft und die uneheliche Tochter Papst Alexanders VI. und seiner Geliebten Vanozza de' Cattanei.

Voraussetzung: 6 Entwicklungskarten desselben Typs.

Dauerhafte Sonderfähigkeit: Farbige Familienmitglieder des Spielers haben einen Bonus von +2 für ihren Wert. (Der Wert kann durch Diener oder entsprechende Charakterkarten erhöht werden.)

Federico da Montefeltro

War Herzog von Urbino und einer der größten Condottieri der italienischen Renaissance.

Voraussetzung: 5 Gebietskarten

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Ein farbiges Familienmitglied des Spielers hat den Wert 6, unabhängig von dem zugehörigen Würfel.

Lorenzo de' Medici

Dieser Politiker aus dem Hause Medici wurde il Magnifico („der Prachtige“) genannt und gibt diesem Spiel seinen Namen.

Voraussetzung: 35 Siegpunkte

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Der Spieler kann die Sonderfähigkeit einer von einem anderen Spieler gespielten Anführerkarte kopieren. Die einmal getroffene Entscheidung kann nicht mehr geändert werden.

Sisto IV

Geboren als Francesco della Rovere, ist er hierzulande als Papst Sixtus IV. bekannt. Hatte das Amt von 1471 bis 1484 inne.

Voraussetzung: 6 Holz, 6 Stein, 6 Münzen und 6 Diener

Dauerhafte Sonderfähigkeit: Der Spieler erhält 5 zusätzliche Siegpunkte, wenn er die Kirche in einer Vatikanberichtsphase unterstützt.

Cesare Borgia

War ein Renaissancefürst, Feldherr, Kardinal und Erzbischof und als unehelicher Sohn von Rodrigo Borgia, dem späteren Papst Alexander VI., ein Bruder von Lucrezia Borgia.

Voraussetzung: 3 Gebäudekarten, 12 Münzen und 2 Glaubenspunkte

Dauerhafte Sonderfähigkeit: Der Spieler muss nicht die erforderlichen Militärpunkte haben, wenn er Gebietskarten nimmt.

Santa Rita

Die heilige Rita von Cascia war eine italienische Nonne, deren (angeblich) unverwester Leichnam in der Basilica di Santa Rita in Cascia ruht.

Voraussetzung: 8 Glaubenspunkte

Dauerhafte Sonderfähigkeit: Immer wenn der Spieler Holz, Stein, Münzen oder Diener durch die sofortige Wirkung einer Entwicklungskarte erhält (nicht durch ein Aktionsfeld), erhält er die jeweilige Ressource in doppelter Menge.

Cosimo de' Medici

Er wurde auch il Vecchio („der Alte“) genannt und lenkte lange als Staatsmann, Bankier und Mäzen die Geschicke seiner Heimatstadt Florenz.

Voraussetzung: 2 Charakterkarten und 4 Gebäudekarten

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Der Spieler erhält 3 Diener und 1 Siegpunkt.

Bartolomeo Colleoni

Auch Coleone genannt, war ein berühmter Condottiere.

Voraussetzung: 2 Wagniskarten und 4 Gebietskarten

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Der Spieler erhält 4 Siegpunkte.

Ludovico III Gonzaga

Wurde auch Luigi il Turco (Luigi der Türke) genannt, war der Sohn des Markgrafen Gianfrancesco I. Gonzaga der Markgrafschaft Mantua und dessen Nachfolger ab 1444.

Voraussetzung: 15 Diener

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Der Spieler erhält 1 Ratsprivileg.

Pico della Mirandola

Der große Philosoph Giovanni Pico (Conte) della Mirandola ist heutzutage vor allem durch seine Rede „Über die Würde des Menschen“ bekannt.

Voraussetzung: 4 Wagniskarten und 2 Gebäudekarten

Dauerhafte Sonderfähigkeit: Wenn der Spieler Entwicklungskarten nimmt, erhält er einen Nachlass von 3 Münzen (falls die Karte Münzen kostet). Dieser Nachlass gilt nicht für die 3 zu zahlenden Münzen, falls bereits andere Familienmitglieder in dem Turm sind.

Exkommunikationsplättchen

I

II

III

 <p>Immer wenn der Spieler Militärpunkte erhält (durch Aktionsfelder oder durch Karten) erhält er 1 Militärpunkt weniger. (Falls er mehrere Karten hat, durch die er Militärpunkte erhält, gilt jede Karte als einzelne Quelle, d. h., bei jeder Karte erhält er 1 Militärpunkt weniger.)</p>	 <p>Immer wenn der Spieler eine Gebietskarte nimmt (durch Aktionsfelder oder durch Kartenwirkung), wird sein Aktionswert um 4 reduziert. Er kann den Wert durch Diener erhöhen und muss die Wirkung seiner Karten berücksichtigen.</p>	 <p>Zum Spielende erhält der Spieler keine Siegpunkte für seine Charaktere.</p>
 <p>Immer wenn der Spieler Münzen erhält (durch Aktionsfelder oder durch Karten) erhält er 1 Münze weniger. (Falls er mehrere Karten hat, durch die er Münzen erhält, gilt jede Karte als einzelne Quelle, d. h., bei jeder Karte erhält er 1 Münze weniger.)</p>	 <p>Immer wenn der Spieler eine Gebäudekarte nimmt (durch Aktionsfelder oder durch Kartenwirkung), wird sein Aktionswert um 4 reduziert. Er kann den Wert durch Diener erhöhen und muss die Wirkung seiner Karten berücksichtigen.</p>	 <p>Zum Spielende erhält der Spieler keine Siegpunkte für seine Wagnisse.</p>
 <p>Immer wenn der Spieler Diener erhält (durch Aktionsfelder oder durch Karten) erhält er 1 Diener weniger. (Falls er mehrere Karten hat, durch die er Diener erhält, gilt jede Karte als einzelne Quelle, d. h., bei jeder Karte erhält er 1 Diener weniger.)</p>	 <p>Immer wenn der Spieler eine Charakterkarte nimmt (durch Aktionsfelder oder durch Kartenwirkung), wird sein Aktionswert um 4 reduziert. Er kann den Wert durch Diener erhöhen und muss die Wirkung seiner Karten berücksichtigen.</p>	 <p>Zum Spielende erhält der Spieler keine Siegpunkte für seine eroberten Gebiete.</p>
 <p>Immer wenn der Spieler Holz oder Stein erhält (durch Aktionsfelder oder durch Karten) erhält er 1 Holz oder 1 Stein weniger. (Falls er mehrere Karten hat, durch die er Holz oder Stein erhält, gilt jede Karte als einzelne Quelle, d. h., bei jeder Karte erhält er 1 Holz oder 1 Stein weniger.)</p>	 <p>Immer wenn der Spieler eine Wagniskarte nimmt (durch Aktionsfelder oder durch Kartenwirkung), wird sein Aktionswert um 4 reduziert. Er kann den Wert durch Diener erhöhen und muss die Wirkung seiner Karten berücksichtigen.</p>	 <p>Zum Spielende und vor der Schlusswertung verliert der Spieler 1 Siegpunkt für je 5 seiner Siegpunkte. (Falls er z. B. vor der Schlusswertung 26 Siegpunkte hat, verliert er 5 Siegpunkte.)</p>
 <p>Immer wenn der Spieler eine Ernteaktion ausführt (durch ein Aktionsfeld oder durch eine Karte) wird der Aktionswert um 3 reduziert. Er kann den Wert durch Diener erhöhen und muss die Wirkung seiner Karten berücksichtigen. (Im zweiten Aktionsfeld wird der Aktionswert somit um insgesamt 6 reduziert.)</p>	 <p>Der Spieler kann seine Familienmitglieder nicht auf die Aktionsfelder des Marktes setzen.</p>	 <p>Zum Spielende verliert der Spieler 1 Siegpunkt für jeden seiner Militärpunkte. (Falls er z. B. zum Spielende 12 Militärpunkte hat, verliert er 12 Siegpunkte.)</p>
 <p>Immer wenn der Spieler eine Produktionsaktion ausführt (durch ein Aktionsfeld oder durch eine Karte) wird der Aktionswert um 3 reduziert. Er kann den Wert durch Diener erhöhen und muss die Wirkung seiner Karten berücksichtigen. (Im zweiten Aktionsfeld wird der Aktionswert somit um insgesamt 6 reduziert.)</p>	 <p>Der Spieler muss 2 Diener setzen, um seinen Aktionswert um 1 zu erhöhen (also 4 Diener für eine Erhöhung um 2 usw.).</p>	 <p>Zum Spielende verliert der Spieler 1 Siegpunkt für jedes Holz und jeden Stein der als Kosten auf seinen Gebäudekarten angegeben ist. (Falls z. B. die Gebäudekarten des Spielers insgesamt 7 Holz und 6 Stein gekostet haben, verliert er 13 Siegpunkte.)</p>
 <p>Der Aktionswert aller farbigen Familienmitglieder des Spielers ist um 1 reduziert. Falls z. B. mit dem schwarzen Würfel eine 5 gewürfelt wurde, hat das Familienmitglied mit dem schwarzen Würfelsymbol den Aktionswert 4. (Er kann den Wert durch Diener erhöhen und muss die Wirkung seiner Karten berücksichtigen.)</p>	 <p>In jeder Spielrunde muss der Spieler in seinem ersten Spielzug passen. Er führt seine Aktionen erst ab seinem zweiten Spielzug aus (in normaler, aktueller Reihenfolge). Wenn alle anderen Spieler alle ihre Familienmitglieder gesetzt haben, kann er noch sein letztes Familienmitglied setzen.</p>	 <p>Zum Spielende verliert der Spieler 1 Siegpunkt für jede Ressource (Holz, Stein, Münzen, Diener) im persönlichen Vorrat auf seinem Spielertableau. (Falls er z. B. zum Spielende 3 Holz, 1 Stein, 4 Münzen und 2 Diener hat, verliert er 10 Siegpunkte.)</p>