

 Pascal Ribraut  R. Gewska - F. Weiss - R. Stepanova - S. Pikul



14+



2-5



30/ Spieler

Virtù

Die Kunst des Regierens



Für 3 bis 5 Spieler



STROHMANN
GAMES



Geschichtliche Einführung

*Gegen Ende des 15. Jahrhunderts ist Italien durch den Feudalismus und die Schwächung der Macht des Kaisers unter mehreren politischen Kräften aufgeteilt. Nebst dem Kirchenstaat existieren vier große Städte, die den Großteil der Macht und des Reichtums unter sich aufteilen: die Republiken **Florenz** und **Venedig**, das Herzogtum **Mailand** und das Königreich **Neapel**. Sie ringen stets um die politische und wirtschaftliche Vorherrschaft und nutzen jede Gelegenheit, ihr Ansehen innerhalb der schönen Künste und ihren religiösen Einfluss zu vergrößern.*

Unter diesen schwierigen politischen Bedingungen entstehen die Grundlagen der modernen Diplomatie und Kriegsführung. Gleichzeitig wird der kulturelle Fortschritt durch die Finanzierung von Gelehrten und Künstlern maßgeblich vorangetrieben. Die Wiederentdeckung der großen griechisch-römischen Schriftsteller ist weiterer Nährboden für eine neue Art des Denkens und Erkennens.

***Virtù** ist italienisch und bedeutet je nach Kontext „Tugend“, „Kraft“ oder „Können“. Es ist auch der Name eines von **Niccolò Machiavelli** erdachten Prinzips. Es beschreibt die Fähigkeit eines Anführers, Großes zu erreichen, indem er die nötigen Grundlagen für einen Machtstaat schafft und Wege findet, sich an Eventualitäten anzupassen – oder kurz: „**die Kunst des Regierens**“.*



Die Krönung von Karl V., Kaiser des Heiligen Römischen Reiches, durch Papst Clemens VII. in der Kathedrale von Bologna am 23. Februar 1530.



Italienische Händler reisen 1536 nach Lyon, um Seidenstoffe zu handeln.

*Es gibt zwei Arten zu kämpfen:
die mit Recht und Gesetz, und
die andere mit Gewalt. Erstere
eignet sich für den Menschen,
zweitere ist üblich für die Tiere.
Da die erste Art aber oft nicht
genügt, ist es notwendig, auf die
zweite zurückzugreifen.*

*Niccolò Machiavelli:
Der Fürst (1532)*



Spielmaterial

Das Spielmaterial mit dem -Symbol benötigt ihr ausschließlich für die 2-Spieler-Variante **Virtù: Die Italienkriege**.



- 1 Spielbrett mit einer Karte von Italien (Seite für 2/5 Spieler und Seite für 3/4 Spieler)



- 1 Prestigetafel für 2 Spieler



- 1 doppelseitige Tafel: Prestigetafel für 3-5 Spieler und Einflusstafel für 2 Spieler



- 5 Aktionstableaus („Paläste“) (je 1 in 5 Farben) (Blau und Gelb sind doppelseitig)



- 57 Plättchen: 31 Städte (2 x Rom), 14 Titel, 5 Gilden, 5 Kathedralen und 2 Plättchen für 2 Spieler



- 56 Personenkarten (5 Exemplare jeder Karte außer „Papst“)



- 15 Familienkarten für 3-5 Spieler (je 3 in 5 Farben)



- 13 Familienkarten für 2 Spieler (4 blaue, 3 gelbe, 2 rote, 2 grüne und 2 weiße)



- 10 Ablasskarten



- 10 Schirmherrboni (9 Karten und 1 Plättchen)

- 90 Marker (je 18 in 5 Farben)

- 8 Sperrplättchen



- 11 „+1 Kriegsbonus“-Plättchen

- 32 Truppenfiguren (8 blaue und je 6 in den anderen 4 Farben)

- 25 Agentenfiguren (je 5 in 5 Farben)



- 5 Kathedralenfiguren

- 5 Aktionsmarker mit Wappen (je 1 in 5 Farben)

- 45 Florin (30 × 1 Florin und 15 × 5 Florin)



- 5 doppelseitige Spielhilfen (Seite für 3–5 Spieler und Seite für 2 Spieler)

- 1 Wertungsblock

- 2 Spielanleitungen: **Virtù: Die Kunst des Regierens** und **Virtù: Die Italienkriege**

Spiel Aufbau

- 1 Legt das **Spielbrett** mit der zu eurer Spielerzahl passenden Seite nach oben in die Tischmitte (1a). Sortiert die **Personenkarten** nach Person und legt diese Stapel offen bereit, einschließlich der Karte „Papst“ (1b). Diese könnt ihr später kaufen.
- 2 Stapelt von den Plättchen die **neutralen Städte** (ohne Wappen) (2a). Legt die **Schirmherrboni** (9 Karten, 1 Plättchen) (2b), **Titel** (2c), **Kathedralen** und **Kathedralenfiguren** (2d) sowie die **Gilden** als Vorrat bereit.
- 3 Legt die **10 Ablasskarten** als Stapel bereit.
- 4 Legt die **11 „+1 Kriegsbonus“-Plättchen** als allgemeinen Vorrat bereit.
- 5 Legt die **Florin** als allgemeinen Vorrat bereit.
- 6 • **1 Aktionstableau.** Das ist dein „Palast“. Lege ihn vor dich. (Achte beim blauen und gelben Palast darauf, die Seite für 3–5 Spieler zu verwenden.)
- 7 • **3 Familienkarten für 3–5 Spieler** (mit deinem Wappen). Verteile sie beliebig auf die Räume und Cortigiano-Felder deines Palastes (S. 9–10).
- 8 • **1 Aktionsmarker** (mit deinem Wappen). Diesen legst du in deinem ersten Zug auf 1 beliebigen Raum deines Palastes und wählst so deine erste Aktion (S. 11).
- 9 • **2 Stadtplättchen** mit deinem Wappen. Dies sind deine zwei **Start-Städte**. Lege sie mit der bunten Vorderseite nach oben oberhalb deines Palastes bereit. Dies ist dein Herrschaftsbereich.
- 10 • **18 Marker.** Lege jeweils 1 auf deine zwei **Start-Städte** auf dem Spielbrett (10a), 1 auf die **Spielerreihenfolgeleiste** (10b) und 2 auf die Prestigetafel: 1 auf das Startfeld der Schirmherrschaftsleiste und 1 auf das Startfeld der Städteleiste (10c). Nachdem ihr den Startspieler bestimmt habt (S. 7), stapelt die Marker auf den Startfeldern passend zur Spielerreihenfolge. Lege die übrigen neben deinen Palast (10d).
- 11 • **6 Truppenfiguren.** Stelle jeweils 1 auf deine **Start-Städte** auf dem Spielbrett (11a). Lege die

Je nach Spielerzahl wählt ihr jeweils eine Farbe und nehmt euch davon:

- 6 • **1 Aktionstableau.** Das ist dein „Palast“. Lege ihn vor dich. (Achte beim blauen und gelben Palast darauf, die Seite für 3–5 Spieler zu verwenden.)
- 7 • **3 Familienkarten für 3–5 Spieler** (mit deinem Wappen). Verteile sie beliebig auf die Räume und Cortigiano-Felder deines Palastes (S. 9–10).
- 8 • **1 Aktionsmarker** (mit deinem Wappen). Diesen legst du in deinem ersten Zug auf 1 beliebigen Raum deines Palastes und wählst so deine erste Aktion (S. 11).



übrigen neben deinen Palast. Du kannst sie später rekrutieren (11b). (Spielst du Blau, nimm dir nur 6 deiner Truppenfiguren; die anderen 2 blauen Truppen werden nur im Spiel zu zweit mit *Virtù: Die Italienkriege* benötigt.)

- 12** • **5 Agentenfiguren.** Zu Beginn der Partie hast du 2 Agenten zur Verfügung (12a). Spielst du jedoch als Neapel (Gelb) oder Rom (Weiß), beginnst du die Partie dank deiner Familienkarten mit 3 Agenten. Deine übrigen Agenten werden erst später verfügbar. Lege sie solange in den allgemeinen Vorrat (12b).

Nehmt euch außerdem jeweils:

- 13** • 1 Florin. 
- 14** • 1 Spielhilfe (mit der Seite für 3–5 Spieler).

Spiel zu zweit

Lest zuerst diese Grundregeln für 3–5 Spieler und danach die zusätzlichen Regeln für 2 Spieler, *Virtù: Die Italienkriege*.

Spiel zu dritt

Verwendet beim Spielbrett die Seite für **3/4 Spieler** und bei der Prestigetafel und den Spielhilfen die für **3–5 Spieler**.

Ihr könnt als **Florenz** (rot), **Neapel** (gelb) und **Venedig** (grün) spielen.

8 Städte sind nicht verfügbar: Nizza, Turin, Mailand, Genua, Parma, Ragusa, Cagliari und Reggio (zu erkennen am kleinen Stern neben ihrem Namen auf dem Spielbrett). Deckt diese Städte mit den **8 Sperrplättchen** ab und legt die zugehörigen 8 Stadtplättchen zurück in die Schachtel. 

Die Stadtplättchen **Perugia** und **Civitavecchia** kommen ebenfalls zurück in die Schachtel, denn diese Städte sind nicht auf dem Spielbrett für 3/4 Spieler abgebildet.

Verwendet von den beiden Stadtplättchen für **Rom** nur dasjenige ohne Wappen und legt es zu den neutralen Städten.

Spiel zu viert

Verwendet beim Spielbrett die Seite für **3/4 Spieler** und bei der Prestigetafel und den Spielhilfen die für **3–5 Spieler**.

Ihr könnt als **Mailand** (blau), **Florenz** (rot), **Neapel** (gelb) und **Venedig** (grün) spielen.

Die Stadtplättchen **Perugia** und **Civitavecchia** kommen zurück in die Schachtel, denn diese Städte sind nicht auf dem Spielbrett für 3/4 Spieler abgebildet.

Verwendet von den beiden Stadtplättchen für **Rom** nur dasjenige ohne Wappen, und legt es zu den neutralen Städten.

Spiel zu fünft

Verwendet beim Spielbrett die Seite für **2/5 Spieler** und bei der Prestigetafel und den Spielhilfen die für **3–5 Spieler**.

Der fünfte Spieler spielt als **Rom** (weiß) und hat zu Beginn der Partie 3 Agenten zur Verfügung (statt 2).

Verwendet von den beiden Stadtplättchen für **Rom** nur dasjenige mit Wappen und gebt es dem fünften Spieler.

Hinweis: Um das Spiel zu lernen, empfehlen wir eure erste Partie am besten noch nicht zu fünft zu spielen.

Startspieler bestimmen

Wer zuletzt in Italien war, beginnt. Ihr könnt den Startspieler auch zufällig bestimmen. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Ordnet eure Marker auf der **Spielerreihenfolgeleiste** entsprechend an. Die Spielerreihenfolge ändert sich im Laufe des Spiels immer wieder.

Beim Spielaufbau müsst ihr die Marker auf der Prestigetafel (auf den Startfeldern der Schirmherrschafts- und Städteleiste) passend zur Spielerreihenfolge **stapeln**, sodass die Marker des Startspielers ganz oben liegen, die des letzten Spielers in Spielerreihenfolge ganz unten (**10b und 10c**).



Ziel des Spiels

Du spielst eine der bedeutenden Dynastien Italiens zur Zeit der Renaissance: die **Aragon** in Neapel, die **Sforza** in Mailand, die **Medici** in Florenz, die **Dogen** in Venedig oder die **Borgia** in Rom. Festige deine Macht und deine Vorherrschaft und werde zur größten Herrscherfamilie Italiens.

1 Verdiane dir Prestigepunkte durch deine Entscheidungen und Aktionen: Regiere, um Ressourcen zu erhalten; finanziere Gelehrte und Künstler; handle; bringe Städte unter deine Kontrolle, indem du sie diplomatisch annectierst oder Krieg gegen sie führst; fädle meisterhaft politische Intrigen ein und bilde Allianzen mit Großmächten aus dem Ausland.

Deine **Prestigepunkte** zeigen, wie gut du die „Virtù“ – die Kunst des Regierens – beherrschst. Je nachdem, wie erfolgreich du in den folgenden Bereichen bist, erhältst du am Ende der Partie unterschiedlich viele Prestigepunkte:

- Anzahl an Städten, die du kontrollierst
- Schirmherrschaft
- Prestigepunkte von bestimmten Karten und Plättchen
- Religiöser Einfluss
- Trophäen für militärische Eroberungen
- Allianzen mit Großmächten

Karte auf einem Aktionsfeld

Aktion

Aktionsmarker

Aktionsfeld mit
Personenkarte

Verbesserungsfeld



Cortigiano-Karte auf
der Rückseite

Trophäenfeld

Raum ohne Karte

Palast

Spielprinzip im Überblick

Dein Palast

Dein Aktionstableau ist dein **Palast**. Jeder Palast ist einzigartig. In der Mitte jedes Palastes sind **5 Räume** mit **Aktionsfeldern** und **Verbesserungsfeldern**.

In deinem Zug bewegst du deinen **Aktionsmarker** im Uhrzeigersinn von Raum zu Raum und wählst so, welche Aktion du nutzen möchtest.

Dein Palast hat an den Seiten zudem 6 Vorräume – die **Cortigiano-Felder**. Zu Beginn der Partie sind nur 3 davon verfügbar (1 auf der linken und 2 auf der rechten Seite). Die 3 ausgegrauten Felder werden erst im Laufe der Partie freigeschaltet.

Karten und Plättchen

Plättchen stehen hauptsächlich für Städte und Titel.

Karten stehen für Personen. Manche von ihnen zeigen oben rechts eine Aktion.

Die meisten Karten und Plättchen (außer Städte) zeigen oben links Kosten, die du zahlen musst, um sie zu kaufen.

Alle Karten und Plättchen zeigen unten eine Ressourcenleiste mit Symbolen. Diese Ressourcen verwendest du bei Aktionen oder Käufen. Auf der **Vorderseite** (bunte Seite) sind die Ressourcen verfügbar und auf der **Rückseite** (gelbliche Seite) sind sie erschöpft.



Vorderseite



Rückseite



Herrschaftsbereich



Nicht verfügbares (ausgegrautes) Cortigiano-Feld

Kosten



Cortigiano-Karte auf der Vorderseite

Verfügbares Cortigiano-Feld



Aktion

Kosten



Ressourcenleiste



Die 3 Familienkarten und 2 Start-Städte des Venedig-Spielers

Plättchen, die du im Laufe des Spiels erhältst, legst du immer in deinen Herrschaftsbereich. Lege sie dabei mit der Vorderseite nach oben (außer bei einer Belagerung oder dem Bau einer Kathedrale).

Karten legst du immer auf Felder in deinem Palast. (Du hast also nie Karten auf der Hand!) Es gibt 3 verschiedene Arten von Feldern. Auf jedem Feld kann immer nur 1 Karte liegen. Die Karten werden nach der Art des Feldes benannt, auf das sie gelegt werden:

• Cortigiano-Karten (Höflinge):

Nach dem Spielaufbau musst du Personenkarten, die du erhältst, immer auf ein freies Cortigiano-Feld legen.

Im Laufe des Spiels drehst du diese Karten immer wieder auf die Vorderseite oder Rückseite.

• Aktionskarten liegen in den Räumen deines Palastes. Dafür muss die Karte eine Aktion zeigen. Diese Aktion ersetzt dann die aufgedruckte Aktion des Raumes, in den du sie legst.

• Verbesserungskarten schiebst du immer unter eine Karte auf einem Aktionsfeld, sodass die Ressourcenleisten beider Karten sichtbar bleiben.

Wichtig: Zu jedem Aktionsfeld gibt es nur 1 Verbesserungsfeld. Auf jedem Verbesserungsfeld kann nur 1 Verbesserungskarte liegen.

Karten auf Aktionsfeldern und Verbesserungsfeldern bleiben immer auf der Vorderseite liegen.

Du beginnst die Partie mit deinen 3 Familienkarten und den 2 Stadtplättchen deiner Start-Städte. Diese Karten und Plättchen zeigen dein Wappen.

Legde deine 3 Familienkarten beim Spielaufbau auf beliebige Felder deines Palastes, aber beachte dabei die obigen Regeln. Du darfst sie also auf Aktionsfelder, Verbesserungsfelder und/oder Cortigiano-Felder legen.

Aktionen und Ressourcen

ES GIBT 6 AKTIONEN:



ES GIBT 8 ARTEN VON RESSOURCENSYMBOLEN, DIE IN DER RESSOURCENLEISTE VON KARTEN UND PLÄTTCHEN ABGEBILDET SIND:



Florin
Jederzeit verwendbar.



Krone
Verwendbar bei den Aktionen **Regieren**, **Finanzieren** und **Annektieren**, sowie bei Käufen und dem Entfernen einer Ablasskarte.



Kreuz
Verwendbar bei den Aktionen **Regieren** und **Finanzieren**, sowie bei Käufen und dem Entfernen einer Ablasskarte.



Kavallerie
Verwendbar bei der Aktion **Krieg führen**.



Schiff
Verwendbar bei den Aktionen **Annektieren**, **Krieg führen** und **Handeln**.



Maske
Verwendbar bei der Aktion **Intrigieren**.



Kriegsbonus
Verwendbar bei Belagerungen. Erhöht deine Kampfkraft um 1.



Pfeil
Verwendbar beim Bewegen deines Aktionsmarkers im Frühling. Du darfst damit deinen Aktionsmarker kostenlos 1 zusätzlichen Raum weiterbewegen.

Kosten zahlen mit Ressourcen

Im Laufe des Spiels musst du die Kosten deiner **Aktionen** und **Käufe** bezahlen. Diese Kosten setzen sich aus Florin und/oder Ressourcensymbolen zusammen.

Deine **Florin** in Form von Plättchen legst du immer in deinen persönlichen Vorrat. Sie sind jederzeit verfügbar.

Du darfst auch die **Florinsymbole auf deinen Cortigiano-Karten oder Plättchen in deinem Herrschaftsbereich** jederzeit verwenden, um Florin in deinen persönlichen Vorrat zu legen – selbst außerhalb einer Aktion und außerhalb deines Zuges – sofern die Vorderseite nach oben zeigt. Tust du das, drehst du die Karte bzw. das Plättchen danach auf die Rückseite.

Im Gegensatz dazu kannst du die **Florinsymbole auf deinen Aktionskarten und Verbesserungskarten** nur dann nutzen, wenn du die Aktion des Raumes nutzt, in dem sie liegen. Erhältst du durch sie mehr Florin als nötig, erhältst du aber die Differenz in Form von Plättchen.

Du kannst **alle anderen Ressourcensymbole außer Florin** nicht lagern – nutzt du sie, musst du sie sofort verwenden (sonst verfallen sie).

Um die Ressourcensymbole deiner Cortigiano-Karten oder Plättchen in deinem Herrschaftsbereich nutzen zu können, müssen sie mit der Vorderseite nach oben zeigen und du musst die Karte bzw. das Plättchen sofort danach auf die Rückseite drehen.



Die Ressourcensymbole auf deinen **Aktionskarten** und **Verbesserungskarten** kannst du nur nutzen, um die Kosten der Aktion des Raumes zu zahlen, in dem sie liegen. Dafür drehst du diese Karten nie um – sie zeigen immer mit der Vorderseite nach oben!

Wichtig: In jeder Phase darfst du pro Karte und Plättchen jeweils nur 1 Art von Ressourcensymbol nutzen, um Kosten zu bezahlen.

Liegt unter einer **Aktionskarte** eine **Verbesserungskarte**, hast du 2 verschiedene **Ressourcenleisten** zur Verfügung (die der Aktionskarte und die der Verbesserungskarte). **Du darfst von beiden die gleiche Art von Ressourcensymbol nutzen oder von jeder Karte eine andere Art von Ressourcensymbol.**



Spielablauf

Eine Partie verläuft über mehrere „Jahre“ (Runden). Jedes Jahr besteht aus 2 Phasen: Frühling und Winter. In jeder Phase seid ihr in Zugreihenfolge nacheinander am Zug. Die Zugreihenfolge wird zwischen den Phasen angepasst.

• PHASE 1: FRÜHLING

Frühlingsanfang: Bewegt eure Aktionsmarker und nutzt eure Aktionen.

Frühlingsende: Führt Belagerungen aus und passt anschließend die Zugreihenfolge an.

• PHASE 2: WINTER

Zahlt den Sold eurer Truppen, ordnet die Karten in euren Palästen neu an, rekrutiert Truppen, kauft Karten und/oder Plättchen und bildet Allianzen.

Hat am Frühlingsende ein Spieler entweder das **letzte Feld der Schirmherrschaftsleiste** oder der **Städteleiste** auf der **Prestigetafel** erreicht, oder **kontrolliert ihr alle Städte** auf dem Spielbrett, endet die Partie am Ende des Jahres.

Bewegst du deinen Aktionsmarker dabei über einen Cortigiano-Pfeil auf der linken oder rechten Seite deines Palastes, drehe alle Cortigiano-Karten auf dieser Seite auf die Vorderseite.

Thematisch gesehen begegnest du deinen Höflingen, die dir daraufhin ihre Ressourcen zur Verfügung stellen.

Beispiel: Grün bewegt ihren Aktionsmarker über den Cortigiano-Pfeil links. Sie dreht also alle ihre Cortigiano-Karten auf der linken Seite ihres Palastes, die auf der Rückseite liegen, wieder auf die Vorderseite.



Cortigiano-Karte



Phase 1: Frühling

A – FRÜHLINGSANFANG



Bewege deinen Aktionsmarker und nutze die Aktion

Zu Beginn der Partie, im 1. Frühling, legst du deinen **Aktionsmarker** in deinem Zug direkt auf den Raum, dessen Aktion du nutzen möchtest.



In jedem weiteren Frühling musst du deinen Aktionsmarker im Uhrzeigersinn (kostenlos) 1–2 Räume weiterbewegen.

Du darfst deinen Aktionsmarker wie folgt mehr als 2 Räume weit bewegen:

- Zahle 2 Florin, um deinen Aktionsmarker 1 zusätzlichen Raum weit zu bewegen. Das kannst du höchstens einmal pro Frühling machen. 
- Zahle 1 Pfeilsymbol, um deinen Aktionsmarker 1 zusätzlichen Raum weit zu bewegen. Das darfst du beliebig oft machen. Drehe dazu die Plättchen, deren Pfeilsymbole du nutzt, auf die Rückseite. 
- Du darfst auch beides kombinieren und 2 Florin sowie beliebig viele Pfeilsymbole zahlen. Zahlst du genügend Pfeilsymbole, ist es möglich, deinen Aktionsmarker einmal im Kreis zu bewegen, sodass du dieselbe Aktion nutzt wie im vorherigen Frühling.

Nutze anschließend die Aktion des Raumes, in dem dein Aktionsmarker nach dem Bewegen liegt.

Liegt in diesem Raum eine Aktionskarte, nutze die Aktion dieser Karte anstelle der aufgedruckten Aktion auf dem Tableau. Die Aktionskarte ersetzt die aufgedruckte Aktion, solange diese Karte dort liegt.

Aktionen haben unterschiedliche Kosten. Wie stark eine Aktion ist, hängt davon ab, welche Symbole du zahlen kannst und möchtest, um sie zu nutzen.

Kosten einer Aktion bezahlen

Nutzt du eine Aktion, musst du ihre Kosten bezahlen. Zahle dazu die Ressourcen der gezeigten Art(en). Du kannst **pro Karte und Plättchen nur 1 Art von Ressource** nutzen, aber du darfst mehrere Karten und/oder Plättchen nutzen.

1) NUTZE ZUERST DIE RESSOURCEN IM RAUM:

- Von der Aktionskarte in diesem Raum (auf der der Aktionsmarker liegt).
- Von der Verbesserungskarte in diesem Raum (falls vorhanden).

Diese Karten bleiben immer auf der Vorderseite liegen, nachdem du die Aktion ausgeführt hast.

2) NUTZE ZUSÄTZLICHE RESSOURCEN, FALLS NÖTIG:

- Von 1 oder mehreren Cortigiano-Karten, die auf der Vorderseite liegen (auf der linken und/oder rechten Seite deines Palastes). Drehe sie danach sofort auf die Rückseite.
- Von Plättchen in deinem Herrschaftsbereich, die auf der Vorderseite liegen. Drehe sie danach sofort auf die Rückseite.
- Von einem deiner **Allianzboni** (S. 22–23). Der Allianzbonus ist danach deaktiviert.



Beispiel: Blau nutzt 1 Krone von der Aktionskarte Kardinal, 1 Kreuz von der Verbesserungskarte dieses Raumes und 1 Krone von der Cortigiano-Karte Gesandter. Blau dreht die Cortigiano-Karte auf die Rückseite.

Blau nutzt also 2 Kronen und 1 Kreuz für die Aktion Regieren.

Blau könnte auch Kronen und/oder Kreuze von den Plättchen in seinem Herrschaftsbereich nutzen, die auf der Vorderseite liegen, und sie danach auf die Rückseite drehen.

Manche der aufgedruckten Aktionen auf deinem Tableau (**Regieren, Intrigieren und Krieg führen**) zeigen bereits ein Ressourcensymbol (Krone, Maske und Kavallerie), sodass du diese Aktionen nutzen darfst, ohne zusätzliche Karten und/oder Plättchen verwenden zu müssen. Sobald du aber eine Aktionskarte in einen dieser Räume legst, sind diese aufgedruckten Symbole verdeckt und nicht mehr verfügbar.

genutzt hast. Liegen 1 oder mehrere Familien- oder Personenkarten in diesem Raum, lege die Ablasskarte darauf. (Sie muss über der Verbesserungs- und Aktionskarte liegen, aber unter dem Aktionsmarker.)

Liegt im Raum mit deinem Aktionsmarker bereits eine Ablasskarte, kannst du in diesem Jahr keinen Ablass erbitten. Es dürfen mehrere Ablasskarten in deinem Palast liegen.

Liegt dein Aktionsmarker nach dem Bewegen in einem Raum, in dem bereits eine **Ablasskarte** liegt, und entfernst du sie nicht sofort (S. 13), kannst du die Aktion dieses Raumes nicht nutzen (du verschwendest somit deinen Zug im Frühling) und du kannst in diesem Jahr auch keinen Ablass erbitten.



Ablass erbitten

Einmal pro Jahr (entweder im Frühling oder Winter), darfst du Ablass erbitten. Das ist eine Art Kredit.

Du darfst dadurch 1 der folgenden Boni wählen:

- **1 Krone.** Du musst sie sofort nutzen, um die Kosten deiner Aktion zu bezahlen.
- **3 Florin.** Lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

Nachdem du dir den Bonus genommen und die Aktion ausgeführt hast, lege 1 Ablasskarte in den Raum, dessen Aktion du



Beispiel: In dem Raum, auf den Rot ihren Aktionsmarker bewegt, liegt eine Ablasskarte. Um die Aktion nutzen zu dürfen, muss Rot zuerst die Ablasskarte entfernen.

Bonus, den du erhältst

Eine Ablasskarte entfernen

Um eine Ablasskarte aus deinem Palast zu entfernen, musst du entweder 1 Kreuz oder 2 Kronen zahlen, sobald du deinen Aktionsmarker **über** oder **auf** den Raum mit der Ablasskarte bewegst. Solange eine Ablasskarte in einem Raum liegt, kannst du die Aktion dieses Raumes nicht nutzen.

Kosten deiner Wahl, um die Ablasskarte zu entfernen



Du darfst die Kosten, um eine Ablasskarte zu entfernen, mit deinen Plättchen und/oder Cortigiano-Karten bezahlen (auch mit Cortigiano-Karten, die du beim Bewegen deines Aktionsmarkers gerade erst auf die Vorderseite gedreht hast). Sobald du die Kosten bezahlt hast, entferne die Ablasskarte aus deinem Palast und lege sie zurück auf den Ablasskartenstapel.

Hast du die Ablasskarte aus dem Raum entfernt, in dem dein Aktionsmarker nach dem Bewegen liegt, darfst du die Aktion dieses Raumes wieder ganz normal nutzen.

Wichtig: Am Ende der Partie verlierst du für jede Ablasskarte, die noch in deinem Palast liegt, 1 Prestigepunkt!

Geschichtlicher Hintergrund: Im 15. und 16. Jhd. betrieb die Katholische Kirche den Ablasshandel. Auf diese Weise konnten sich die Reichen und Mächtigen von ihren Sünden freikaufen. Ab 1517 wurde der Ablasshandel von Martin Luther in seinen 95 Thesen angeprangert. Dies war einer der Auslöser für die Reformation.

Die 6 Aktionen



Regieren

Effekt: Drehe Plättchen in deinem Herrschaftsbereich auf die Vorderseite und/oder reaktiviere Allianzboni.

Kosten der Aktion: Kronen oder Kreuze.

Ausführung: Wähle für jedes Kronen- oder Kreuzsymbol, das du zahlst, 1 der folgenden Optionen:

- Drehe bis zu 2 Plättchen auf die Vorderseite.
- Reaktiviere den **Allianzbonus** einer Allianz, die du mit einer der Großmächte hast (S. 22–23).

Du darfst innerhalb einer Aktion sowohl Kronen als auch Kreuze zahlen (die allerdings von verschiedenen Karten und/oder Plättchen stammen müssen, da du nur 1 Art von Ressourcensymbol pro Karte und Plättchen nutzen kannst).

Wichtig: Du kannst mit dieser Aktion keine Plättchen umdrehen, die du nutzt, um die Kosten dieser Aktion zu bezahlen.

Hinweis: Direkt bevor du die Aktion **Regieren** nutzt, darfst du Florin von Plättchen, die auf der Vorderseite liegen, in deinen persönlichen Vorrat legen. Da du zum **Regieren** keine Florin zahlen musst, und du Florin jederzeit nutzen darfst, darfst du ein solches Plättchen nutzen und es mit der Aktion **Regieren** sofort danach wieder auf die Vorderseite drehen.



Finanzieren

Effekt: Schreite auf der Schirmherrschaftsleiste voran. (Du unterstützt als Schirmherr Gelehrte und Künstler.)

Kosten der Aktion: Florin und Kronen und/oder ein Kreuz.

Ausführung: Zahle die auf der Prestigetafel angegebenen Kosten für das nächste Feld auf der Schirmherrschaftsleiste.


Du kannst pro Jahr nur 1 Feld voranschreiten.



Es kostet 2 Florin und entweder 1 Krone oder 1 Kreuz, um dich jeweils auf die ersten beiden Felder zu bewegen. Bei den nächsten beiden Feldern musst du jeweils 3 Florin, 1 Krone und entweder 1 Krone oder 1 Kreuz zahlen. Um das letzte Feld zu erreichen, musst du 4 Florin, 2 Kronen und 1 Kreuz zahlen. (Die Kosten sind neben den Feldern auf der Schirmherrschaftsleiste abgebildet.)

• SCHIRMHERRBONUS

Sobald du das 2. und 4. Feld der Schirmherrschaftsleiste erreichst, nimm dir sofort 1 Schirmherrbonus deiner Wahl aus dem Vorrat.

Die Schirmherrboni (9 Karten und 1 Plättchen) erkennst du am lila Hintergrund und dem -Symbol. Es gibt 2 Arten von Schirmherrboni:



Bedeutende Persönlichkeit

ODER



Werk

Erreichst du Feld 4, musst du eine andere Art von Schirmherrbonus wählen als bei Feld 2. Du kannst pro Partie also nur **1 Bedeutende Persönlichkeit** und **1 Werk** haben.



Manche Schirmherrboni gewähren dir dauerhafte Effekte. Diese Schirmherrboni legst du vor dich, **neben** deinen Palast:

- Durch **Leonardo da Vinci** erhältst du einen Kriegsbonus bei jeder Belagerung, sofern du jedes Mal 1 Florin zahlst.
- Durch die **Befestigungsanlage** erhältst du einen Kriegsbonus von **+2 beim Verteidigen** bei jeder Belagerung.
- Durch **Nikolaus Kopernikus** schaltest du 1 zusätzliches Cortigiano-Feld frei.
- Durch **Der Fürst** schaltest du 1 zusätzliches Cortigiano-Feld frei und erhältst 1 zusätzlichen Agenten. Außerdem können durch diesen Bonus die anderen Spieler in Zukunft keine Agenten mehr auf deine Städte, Räume und Allianzen legen.
- Durch **Michelangelo** erhältst du 1 zusätzliche Krone bei jeder **Finanzieren**-Aktion.
- Durch den **Dom** und die **Sixtinische Kapelle** erhältst du 1 bzw. 2 Kreuze, **aber nur am Ende der Partie, wenn du bei der Wertung deinen religiösen Einfluss bestimmst** (S. 23–24).

Durch manche Schirmherrboni erhältst du am Ende der Partie 1 Prestigepunkt. Durch **Christoph Kolumbus** erhältst du 2 Prestigepunkte.

Durch 2 der Schirmherrboni erhältst du Ressourcen. Lege sie an eine bestimmte Stelle, wenn du sie nimmst:

- **Niccolò Machiavelli** behandelst du wie eine Personenkarte. Lege sie mit der Vorderseite nach oben auf ein freies Cortigiano-Feld.
- Die **Kanonen** (ein Plättchen) legst du mit der Vorderseite nach oben in deinen Herrschaftsbereich.



Handeln

Effekt: Nimm je Schiff, das du verwendest, 2 Florin in deinen persönlichen Vorrat.

Kosten der Aktion: Schiffe.

Ausführung: Nimm dir je Schiffssymbol, das du zahlst, 2 Florin aus dem allgemeinen Vorrat.



Annektieren

Effekt: Übernimm diplomatisch die Kontrolle über 1 neutrale Stadt. Neutrale Städte sind Städte ohne Marker.

Kosten der Aktion: Kronen, Schiffe.



Rot annektiert von Florenz aus Ravenna (Wert 2) und muss dafür 3 Kronen zahlen.

Ausführung: Du musst **mehr** Kronen zahlen, als der modifizierte Wert der Stadt beträgt, die du annektieren willst (Basiswert + Modifikationen durch platzierte Agenten).

Der Basiswert einer Stadt ist neben ihrem Namen auf dem Spielbrett aufgedruckt. Hast du einen eigenen Agenten dort, verringere den Basiswert um 1. Ist ein Agent eines anderen Spielers dort, erhöhe den Basiswert um 1.

Lege einen deiner Marker auf die Stadt. Nimm dir das zugehörige Stadtplättchen und lege es mit der Vorderseite nach oben in deinen Herrschaftsbereich. Schreite außerdem 1 Feld auf der Städteleiste der Prestigetafel voran.


Voraussetzungen: Die Stadt, die du annektieren willst, muss durch eine Straße mit einer benachbarten Stadt verbunden sein, die du bereits kontrollierst.

Statt eine benachbarte Stadt per Straße zu annektieren, kannst du eine Hafenstadt (zu erkennen am Ankersymbol) auch von einer Hafenstadt aus annektieren, die du bereits kontrollierst. Dabei musst du zusätzlich zu den Kosten in Kronen 1 Schiff pro Meer zahlen, das du überquerst.



Rot annektiert von ihrer Hafenstadt Pisa aus die Hafenstadt Terracina (Basiswert 1). Dort liegt 1 grüner Agent (Basiswert +1). Dazu muss Rot 3 Kronen und 2 Schiffe zahlen (weil Rot 2 Meere überquert).

Die Position der Ankersymbole auf dem Spielbrett zeigt, an welchem Meer eine Hafenstadt liegt. Manche Hafenstädte liegen an 2 Meeren.

Piraten-Hafenstädte (Ragusa, Ajaccio, Cagliari und Tunis), zu erkennen am -Symbol auf dem Spielbrett, kannst du nicht annektieren. Du kannst nur Krieg gegen sie führen.



Symbol für eine Piraten-hafenstadt

Symbol, das zeigt, dass diese Stadt nicht annektiert werden kann.



Krieg führen

Effekt: Bewege deine Truppen, um 1 oder mehrere Belagerungen auszulösen und so zu versuchen, gewaltsam die Kontrolle über 1 oder mehrere Städte zu übernehmen. Du darfst neutrale Städte und/oder Städte, die andere Spieler kontrollieren, belagern.

Kosten der Aktion: Kavallerie, Schiffe, Kriegsboni.

Ausführung: Zahle Kavallerie- und/oder Schiffssymbole, um deine Truppen zu bewegen.



Für 1 Kavalleriesymbol darfst du **1 Truppenfigur** auf eine benachbarte Stadt bewegen, die per Straße verbunden ist.



Für 1 Schiff darfst du **1 Truppenfigur** über **1 Meer** bewegen.

Du darfst dieselbe Truppenfigur mehrmals bewegen, indem du mehrere Symbole zahlst. Du darfst zum Beispiel 1 Kavallerie zahlen, um 1 Truppe von einer Stadt auf eine benachbarte Hafenstadt zu bewegen, und dann 2 Schiffe, um diese Truppe über 2 Meere zu bewegen.

Du darfst beliebig viele Truppenfiguren bewegen (zu denselben oder unterschiedlichen Städten), solange du für jede von ihnen die benötigten Ressourcensymbole zahlst.

Bewegst du eine Truppe auf eine neutrale Stadt oder eine Stadt, die ein anderer Spieler kontrolliert, endet ihre Bewegung sofort und sie bleibt vor dieser Stadt stehen, um sie zu belagern. Belagerungen werden immer am Frühlingsende ausgeführt (S. 17-19).

Innerhalb eines Frühlings dürfen mehrere Belagerungen ausgelöst werden.



Wichtig: Möchtest du für das Ausführen der ausgelösten Belagerung einen Kriegsbonus von deiner Aktionskarte und/oder Verbesserungskarte nutzen, die du für die Aktion **Krieg führen** nutzt, denke daran, dass du dann nicht auch die Kavallerie- oder Schiffssymbole dieser Karte(n) nutzen kannst (denn du darfst immer nur 1 Art von Ressourcensymbol pro Karte und Plättchen nutzen).

Um dir zu merken, von welcher Karte du den Kriegsbonus nutzt, nimm dir 1 „+1 Kriegsbonus“-Plättchen für jedes genutzte Kriegsbonussymbol. Diese Plättchen darfst du anschließend beim Ausführen der Belagerungen am Frühlingsende nutzen.

Zeigt ein Kriegsbonussymbol Kosten, musst du diese Florin sofort zahlen, wenn du dir das Plättchen nimmst.

Du kannst dir pro Kriegsbonussymbol nur 1 Plättchen nehmen. Du kannst die Kosten desselben Kriegsbonussymbols nicht mehrmals bezahlen, um mehrere zu nehmen.



Nutzt du am Frühlingsende nicht alle deine „+1 Kriegsbonus“-Plättchen, musst du die übrigen in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.



Intrigieren

Effekt: Platziere, verschiebe oder entferne Agenten.

Kosten der Aktion: Masken.

Ausführung: Wähle für jedes Maskensymbol, das du zahlst, 1 der folgenden Optionen:

- Lege oder verschiebe 1 deiner Agenten auf eine Stadt ohne Agenten.
- Lege oder verschiebe 1 deiner Agenten auf einen Raum ohne Agenten in einem beliebigen Palast.
- Lege oder verschiebe 1 deiner Agenten auf eine Allianz ohne Agenten.
- Entferne 1 beliebigen Agenten eines anderen Spielers.

Agenten

Zu Beginn der Partie hast du 2 oder 3 Agenten zur Verfügung. Agenten sind Spione, die dir bei deiner Strategie helfen und die anderen Spieler sabotieren.



Du erhältst einen **neuen Agenten** deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat, sobald du die Karte **Consigliere**, **Podestà** oder **Assassine** kaufst oder dir den Schirmherrbonus **Der Fürst** nimmst. Du kannst höchstens 5 Agenten haben.



Bei der Aktion **Intrigieren** werden Agenten auf **Städte, Räume** oder **Allianzen** gelegt.

In jeder Stadt, jedem Raum und auf jeder Allianz kann jederzeit nur 1 Agent liegen.

Optionale Regel für eure ersten Partien: In jedem Palast kann jederzeit nur 1 gegnerischer Agent liegen.

Liegt dort, wohin du deinen Agenten legen möchtest, bereits ein gegnerischer Agent, musst du den gegnerischen Agenten zuerst entfernen, bevor du deinen eigenen dorthin legen darfst. (Das darfst du direkt nacheinander machen und zahlst dann 1 Maskensymbol für das Entfernen und 1 für das Platzieren.)

Du darfst deine Agenten zur Verteidigung in Räume deines eigenen Palastes, auf deine Allianzen oder auf Städte, die du kontrollierst, legen, sodass andere Spieler zuerst deinen Agenten entfernen müssen, bevor sie selbst einen Agenten platzieren können.

Hast du keine Agenten mehr zur Verfügung oder wäre einer deiner Agenten an anderer Stelle nützlicher, darfst du mit dieser Aktion auch deine Agenten verschieben, statt neue zu platzieren.

Wird einer deiner Agenten durch einen anderen Spieler entfernt, nimmst du ihn zurück und darfst ihn ab deiner nächsten **Intrigieren**-Aktion wieder nutzen.

Übernimmst du die Kontrolle über eine Stadt oder übernimmst du eine Allianz, wird der Agent dort nicht entfernt, egal wessen Agent es ist.

Agenten und Palasträume

Liegt ein gegnerischer Agent in einem Raum in deinem Palast, kannst du die Aktion dieses Raumes nicht nutzen (genau wie wenn eine Ablasskarte dort liegt).

Hat dieser Raum jedoch die Aktion **Intrigieren**, darfst du diese Aktion trotzdem nutzen, aber du musst als Erstes 1 Maskensymbol von dieser Aktion nutzen, um den gegnerischen Agenten von dort zu entfernen.

Liegt ein gegnerischer Agent in einem deiner Räume, kannst du im Winter auch nicht die Karten in diesem Raum neu anordnen.

Grün kann nicht die Aktion des Raumes nutzen, auf dem der rote Agent liegt. Grün kann im Winter auch nicht die Karten in diesem Raum ändern.



Durch den grünen Agenten im Raum mit der Aktion **Krieg** führen muss ein anderer Spieler 2 Masken zahlen, um einen Agenten von sich dort zu platzieren.

Agenten und Städte

Jede Stadt hat einen Basiswert, der neben ihrem Namen auf dem Spielbrett aufgedruckt ist.

Liegt einer deiner Agenten auf einer neutralen Stadt (ohne Marker), wird ihr Basiswert beim Annektieren und Belagern um 1 modifiziert – zu deinem Vorteil (-1) und zum Nachteil aller anderen Spieler (+1).

Liegt einer deiner Agenten auf einer gegnerischen Stadt, sinkt ihr Basiswert um 1, wenn du sie belagerst.

Liegt einer deiner Agenten auf einer deiner eigenen Städte, ändert sich ihr Basiswert nicht.



Ancona – neutrale Stadt mit rotem Agenten: Basiswert -1 für Rot und +1 für alle anderen (beim Annektieren oder Belagern).

Siena – Stadt mit rotem Marker und grünem (gegnerischem) Agenten: Basiswert -1 für Grün (beim Belagern).

Spoleto – Stadt mit blauem Marker und blauem Agenten: Der Basiswert bleibt unverändert, aber es kann kein anderer Agent dorthin geschickt werden, solange der blaue Agent dort liegt.

Agenten und Allianzen

Im Winter kannst du Allianzen mit den Großmächten der damaligen Zeit bilden oder übernehmen (S. 22–23).

Welche Allianzen zur Verfügung stehen, siehst du auf dem Spielbrett.

Lege deinen Agenten auf das rechte Feld, falls es die Allianz eines anderen Spielers ist, oder auf das linke Feld, falls es deine eigene Allianz ist oder noch niemand diese Allianz gebildet hat. (Lege deinen Agenten oben auf den Marker, falls vorhanden.)

Liegt einer deiner Agenten auf einer Allianz, kostet es dich 1 Ressourcensymbol (deiner Wahl) weniger, diese Allianz zu bilden. Liegt einer deiner Agenten auf einer gegnerischen Allianz, darfst du sie übernehmen, indem du die normalen Kosten dieser Allianz bezahlst.

Osmanisches Reich



Rot darf 1 beliebiges Ressourcensymbol weniger zahlen, um eine Allianz mit dem Osmanischen Reich zu bilden.

Liegt ein gegnerischer Agent auf einer deiner Allianzen, kannst du ihren Allianzbonus nicht nutzen.

Königreich Frankreich



Rot (und nur Rot) darf Blaus Allianz mit dem Königreich Frankreich übernehmen (zu den normalen Kosten dieser Allianz). Außerdem kann Blau durch den roten Agenten nicht den Bonus dieser Allianz nutzen.

Allianzen werden nur im Winter gebildet oder übernommen. Sie werden auf S. 22–23 ausführlich erklärt.

B - FRÜHLINGSENDE

Belagerungen und Schlachten vor Städten ausführen

Nachdem allen Spieler ihre Aktion genutzt haben, führt ihr die ausgelösten Belagerungen aus.

Befinden sich 1 oder mehrere deiner Truppen vor einer Stadt, die du nicht kontrollierst (neutrale Stadt oder Stadt, die von einem anderen Spieler kontrolliert wird), hast du dort eine Belagerung ausgelöst.

Angefangen beim Startspieler und dann in Spielerreihenfolge weiter seid ihr alle jeweils einmal am Zug. In deinem Zug führst du - in der Reihenfolge deiner Wahl - alle Belagerungen aus, die du ausgelöst hast.

• KRIEGSBONI



Beim Ausführen deiner Belagerungen darfst du 1 oder mehrere der „+1 Kriegsbonus“-Plättchen nutzen, die du durch deine Aktion **Krieg führen** erhalten hast.

Zusätzlich dürfen sowohl du als auch der Verteidiger **Kriegsboni von Cortigiano-Karten** nutzen, die auf der Vorderseite liegen (diese Karten werden sofort danach auf die Rückseite gedreht), sowie von Schirmherrboni und Allianzboni. Hat der Verteidiger in diesem Jahr auch die Aktion **Krieg führen** genutzt und dadurch „+1 Kriegsbonus“-Plättchen erhalten, darf er diese zum Verteidigen nutzen. Neutrale Städte können nicht durch Spieler verteidigt werden.

Während ihr die Belagerung ausführt, sagen du und der Verteidiger abwechselnd an, ob ihr einen Kriegsbonus nutzen möchtet, beginnend bei dir.

Sobald ihr nacheinander gepasst habt – ihr also beide keine Kriegsboni mehr nutzen möchtet – prüfst du, ob es ein Sieg oder eine Niederlage für dich ist.



Die meisten Kriegsboni kosten 1 Florin.

Du kannst jeden Kriegsbonus nur einmal nutzen. Du kannst nicht mehr zahlen, um denselben Kriegsbonus mehrmals zu nutzen.

Nachdem alle Spieler ihre Belagerungen ausgeführt haben, legen alle ihre nicht verwendeten „+1 Kriegsbonus“-Plättchen zurück in den allgemeinen Vorrat.

• BESONDERE KRIEGSBONI

Diese Kriegsboni ändern die Grundregeln wie folgt:



• Durch den Schirmherrbonus **Leonardo da Vinci** erhältst du einen +1 Kriegsbonus, den du einmal pro Belagerung nutzen darfst, sofern du jedes mal 1 Florin zahlst.



• Durch den Schirmherrbonus **Befestigungsanlage** erhältst du einen +2 Kriegsbonus, den du nur zum Verteidigen nutzen darfst, und zwar bei **allen** Belagerungen, bei denen du verteidigst.



• Durch den Schirmherrbonus **Kanonen** erhältst du einen +2 Kriegsbonus bei einer Belagerung, sofern das Plättchen auf der Vorderseite liegt und du 1 Florin zahlst. Danach drehst du das Plättchen auf die Rückseite.



• Durch die Allianz mit dem **Königreich Frankreich** erhältst du einen +2 Kriegsbonus, den du bei einer Belagerung nutzen darfst. Danach ist dieser Bonus deaktiviert (S. 22–23).

• SIEG ODER NIEDERLAGE BESTIMMEN

Ermittelt die Kampfkraft der beteiligten Spieler:

ANGREIFER
+1 pro eigener Truppe vor Ort
+1 pro genutztem Kriegsbonus des Angreifers
VERTEIDIGER
Basiswert der Stadt (1–4) –1, falls der Angreifer einen Agenten vor Ort hat
Neutrale Stadt +1, falls ein Agent vor Ort ist, der nicht dem Angreifer gehört
Stadt, die von einem Spieler kontrolliert wird +1 pro Truppe dieses Spielers vor Ort +1 pro genutztem Kriegsbonus des Verteidigers



- Angreifer (Rot): 2 (Truppen) + 1 (Kriegsbonus) = 3
- Siena: 3 (Basiswert) - 1 (roter Agent) = 2

• **SIEG: TROPHÄE ERHALTEN**

Bist du der Angreifer und ist deine Kampfkraft **größer** als die des Verteidigers, erringst du einen Sieg:

Hadte die Stadt eine Kampfkraft von mind. 3, verlierst du automatisch 1 deiner angreifenden Truppen. In jedem Fall verlierst du (ggf. zusätzlich) 1 angreifende Truppe für jede verteidigende Truppe. Der Verteidiger verliert alle seine verteidigenden Truppen. Auch wenn du keine angreifenden Truppen mehr übrig hast, bleibt es bei deinem Sieg (denn du hattest im entscheidenden Moment die größere Kampfkraft).

Verlorene Truppen kommen zurück in euren jeweiligen persönlichen Vorrat und können anschließend im Winter wieder rekrutiert werden.

Du erobert die Stadt und übernimmst die Kontrolle über sie: **Lege einen deiner Marker auf die Stadt und nimm dir ihr Stadtplättchen.** Lege das Plättchen mit der **Rückseite** nach oben in deinen Herrschaftsbereich (denn die Belagerung hat Spuren hinterlassen).

- **War es eine neutrale Stadt**, nimm dir das Stadtplättchen aus dem Vorrat.
- **War es eine Stadt, die ein anderer Spieler kontrolliert**, nimm dir das Stadtplättchen von diesem Spieler. Nimm dir außerdem den Marker dieses Spielers, der bisher auf der Stadt lag, als Trophäe und lege ihn auf das **Trophäenfeld** deines Palastes.



- Angreifer (Gelb): 2 (Truppen) = 2
- Benevent: 2 (Basiswert) + 1 (gegnerischer Agent) = 3



Du kannst von jedem anderen Spieler nur jeweils 1 Trophäe haben. Du darfst trotzdem Städte von Spielern belagern, von denen du bereits eine Trophäe hast (sie erhalten ihren Marker in diesem Fall zurück).

Jede Trophäe, die du erhalten hast, ist am Ende der Partie 2 Prestigepunkte wert.

Hat die Stadt eine Kathedrale, nimm dir auch 1 Kathedralenplättchen von dem Verteidiger. Lege es mit der **Rückseite** nach oben in deinen Herrschaftsbereich (denn die Belagerung hat Spuren hinterlassen).

Jedes deiner Kathedralenplättchen ist am Ende der Partie 1 Prestigepunkt wert.



- Angreifer (Blau): 3 (Truppen) + 1 (Kriegsbonus) = 4
- Parma (Rot): 1 (Basiswert) + 1 (Truppe) = 2

• **NIEDERLAGE: RÜCKZUG**

Bist du der Angreifer und ist deine Kampfkraft **genauso groß** wie die des Verteidigers **oder kleiner** als die des Verteidigers, erleidest du eine Niederlage:

- Du verlierst sofort 1 angreifende Truppe.
- Nachdem alle Belagerungen aller Spieler ausgeführt wurden, müssen sich alle deine übrigen angreifenden Truppen in eine benachbarte Stadt zurückziehen, die du kontrollierst. Das kostet keine Kavalleriesymbole (denn deine Truppen ziehen sich zu Fuß zurück).
- War die angegriffene Stadt eine Hafenstadt, dürfen sich deine Truppen auch in eine andere Hafenstadt zurückziehen, die du kontrollierst. Das kostet 1 Schiff pro Truppe und pro Meer, das sie überquert.



- Angreifer (Rot): 3 (Truppen) + 1 (Kriegsbonus) = 4
- Ravenna (Grün): 2 (Basiswert) + 1 (Truppe) + 1 (Kriegsbonus) - 1 (roter Agent) = 3



Rot belagert Spoleto, doch bei einer Kampfkraft von 2 zu 2 schafft Rot es nicht, die Stadt zu erobern. Rot verliert 1 Truppe und die andere rote Truppe zieht sich nach Florenz zurück (in eine benachbarte Stadt von Rot).



Grün zieht ihre Truppen von Ancona zurück. Das ist per Straße nicht möglich. Also zahlt Grün 1 Schiff pro Truppe, die sich zurückzieht.

- Du verlierst alle deine übrigen angreifenden Truppen, die sich nicht zurückziehen können (weil es keine benachbarte Stadt gibt, die du kontrollierst, keine andere Hafenstadt, die du kontrollierst, oder du keine Schiffe zahlen möchtest). Du darfst freiwillig Truppen verlieren.

- Alle deine verlorenen Truppen kommen zurück in deinen persönlichen Vorrat und können im Winter wieder rekrutiert werden.

Truppen werden erst zurückgezogen, nachdem alle Belagerungen aller Spieler ausgeführt wurden. Zieht eure Truppen in Zugreihenfolge zurück.

• SCHLACHTEN VOR STÄDTEN

Befinden sich Truppen von 2 Spielern vor derselben neutralen Stadt (oder vor der Stadt einer dritten Person) kommt es vor der Belagerung der Stadt zuerst zu einer Schlacht vor der Stadt, sobald der Spieler, der in der Zugreihenfolge früher am Zug ist, diese Belagerung ausführen möchte. Ermittelt jeweils die Kampfkraft beider Angreifer: Es zählen nur die Anzahl ihrer Truppen und Kriegsboni, die sie nach denselben Regeln wie bei einer Belagerung nutzen. Erst nach dieser Schlacht kann der Sieger die Stadt belagern.

HAT EIN ANGREIFER EINE GRÖßERE KAMPFKRAFT:

- Der Verlierer verliert alle seine Truppen. Der Sieger verliert genauso viele Truppen (oder so viele wie er hat).
- Der Sieger darf anschließend die Stadt mit seinen übrigen Truppen belagern. Er darf aber auch die Belagerung aufgeben. In diesem Fall zieht er seine Truppen am Ende dieser Phase zurück, ohne noch 1 Truppe zu verlieren.
- Für den Sieg bei einer Schlacht gibt es keine Trophäe.
- Kriegsboni, die du bei einer Schlacht nutzt, sind verbraucht und können für die anschließende Belagerung nicht mehr genutzt werden.

HERRSCHT GLEICHSTAND BEI DER KAMPFKRAFT:

- Beide Angreifer verlieren je 1 Truppe und müssen ihre Truppen am Ende dieser Phase zurückziehen.

Spielerreihenfolge anpassen

Wann immer du die Kontrolle über eine Stadt übernimmst oder verlierst (beim Annektieren oder einer Belagerung), passe deine Position auf der Städteleiste der Prestigetafel an: Lege deinen Marker auf das Feld mit der Anzahl an Städten, die du kontrollierst.

Liegen bereits 1 oder mehrere Marker auf diesem Feld, legst du deinen Marker oben auf diese(n) Marker.

Kontrollierst du mind. 5 Städte, schaltest du 1 zusätzliches Cortigiano-Feld in deinem Palast frei, wie auf der Städteleiste abgebildet (S. 21).

Nachdem alle Belagerungen ausgeführt wurden und sich alle betroffenen Truppen zurückgezogen haben, passt ihr die Spielerreihenfolge an: **Wer die meisten Städte kontrolliert, wird Startspieler**, danach ist der Spieler mit den zweitmeisten Städten am Zug und so weiter.



Kontrollieren mehrere Spieler gleich viele Städte, ist der Spieler, dessen Marker oben liegt, weiter vorne in der Spielerreihenfolge.

Passt eure Positionen auf der Spielerreihenfolge entsprechend an, um die neue Spielerreihenfolge anzuzeigen, und fahrt mit dem Winter fort.

Phase 2: Winter

SOLD, PALAST, KÄUFE, REKRUTIERUNG, ALLIANZEN

Ihr seid in Spielerreihenfolge alle jeweils einmal am Zug. In deinem Zug führst du alle 5 Schritte des Winters aus.

Führe der Reihe nach diese Schritte aus:

1. Du musst den Sold deiner Truppen auf dem Spielbrett zahlen.
2. Du darfst die Karten in deinem Palast neu anordnen.
3. Du darfst Karten und/oder Plättchen kaufen.
4. Du darfst Truppen rekrutieren.
5. Du darfst eine Allianz bilden.

Danach führt der nächste Spieler in Spielerreihenfolge alle 5 Schritte aus.

1. Sold zahlen

Du **musst** wie folgt den Sold deiner Truppen auf dem Spielbrett zahlen:

- 1 bis 2 Truppen ➔ 0 *Kannst oder möchtest du nicht den Sold für alle deine Truppen zahlen, musst du die unbezahlten Truppen vom Spielbrett entfernen und zurück neben deinen Palast legen.*
- 3 bis 4 Truppen ➔ 1
- 5 bis 6 Truppen ➔ 2

2. Karten im Palast neu anordnen

Du darfst beliebig viele der Karten in deinem Palast beliebig neu anordnen, sofern du dabei die allgemeinen Platzierungsregeln (S. 9) und die folgenden Regeln für das Neuankommen beachtest:

- Lege die Karten einzeln nacheinander an einen neuen Platz.
- Du kannst eine Karte nicht aus einem Raum entfernen oder in einen Raum legen, in dem dein Aktionsmarker, eine Alasskarte oder ein gegnerischer Agent liegt.
- Du kannst eine Cortigiano-Karte nur in einen Raum oder auf ein anderes Cortigiano-Feld legen, wenn sie auf der Vorderseite liegt.
- Entfernst du eine Karte aus einem Raum, musst du sie mit der Rückseite nach oben auf ein freies Cortigiano-Feld legen.
- Es kann niemals eine Karte ohne Aktion allein in einem Raum liegen.

Wichtig: Du kannst niemals eine Karte von einem Raum direkt in einen anderen Raum legen – du musst sie zuerst auf ein Cortigiano-Feld legen! Um eine Karte aus einem Raum zu entfernen (oder eine Cortigiano-Karte, die mit der Vorderseite nach oben liegt, auf ein anderes Cortigiano-Feld zu legen), brauchst du ein freies Cortigiano-Feld. Du kannst also nie innerhalb eines Winters eine Karte von einem Raum in einen anderen Raum legen, und du kannst auch nie zwei Cortigiano-Karten, die mit der Vorderseite nach oben liegen, direkt die Plätze tauschen lassen.

• VERFÜGBARE CORTIGIANO-FELDER

Zu Beginn der Partie hast du 3 verfügbare Cortigiano-Felder (1 auf der linken und 2 auf der rechten Seite). Im Laufe des Spiels kannst du bis zu 3 zusätzliche (ausgegraute) Cortigiano-Felder freischalten, indem du Titelplättchen kaufst, bestimmte Schirmherrboni nimmst oder mind. 5 Städte kontrollierst.

Die zusätzlichen Cortigiano-Felder, die du durch Titelplättchen freischaltest, sind immer verfügbar, auch wenn das Plättchen auf der Rückseite liegt. (Der Rest des Plättchens ist zwar gelblich, der Effekt für das Cortigiano-Feld jedoch nicht.)



VORHER

Beispiel für das Neuankommen der Karten in einem Palast: Gelb hat keine freien Cortigiano-Felder mehr, um die Karten in seinem Palast neu anzuordnen. Daher muss er erst Platz schaffen:

- 1 Er macht aus **Ferdinand II. von Neapel** eine Verbesserungskarte und schiebt sie unter den **Gonfalonieren**.
- 2 Er legt den **Kaufmann** von einem Cortigiano-Feld auf das soeben frei gewordene Cortigiano-Feld.

- 3 Er entfernt die Verbesserungskarte unter **Alfons, Herzog von Kalabrien** (einen **Gesandten**) aus dem Raum und legt sie mit der Rückseite nach oben auf das freie Cortigiano-Feld rechts.

Gelb hätte nicht:

- **Federico da Montefeltro** an einen anderen Platz legen können, weil die Karte auf der Rückseite liegt.
- die Karten unter dem Aktionsmarker oder unter der Alasskarte verändern können.

Palast von Gelb, nachdem die Karten darin neu angeordnet wurden.



NACHHER

Schaltest du ein zusätzliches Cortigiano-Feld frei, musst du dich nicht auf ein bestimmtes festlegen, sondern darfst zwischen den 3 ausgegrauten Feldern wechseln: Legst du also eine Karte von einem ausgegrauten Cortigiano-Feld in einen Raum und machst danach aus einer anderen Karte eine Cortigiano-Karte, darfst du diese auf ein anderes ausgegrautes Feld legen.

Hast du ein zusätzliches Cortigiano-Feld freigeschaltet, darfst du es auch dann nutzen, falls noch eines der Cortigiano-Felder frei ist, die bereits zu Beginn der Partie verfügbar sind.

Ein Cortigiano-Feld gilt als frei, wenn es verfügbar ist und keine Karte auf ihm liegt. Du darfst ein Cortigiano-Feld, auf dem eine Karte liegt, frei machen, indem du diese Karte abwirfst. Du darfst die Karte abwerfen, auch wenn sie auf der Rückseite liegt. War es eine Personenkarte, kommt sie zurück in den allgemeinen Vorrat und kann erneut gekauft werden. War es eine Familienkarte, kommt sie zurück in die Schachtel.

Hast du durch die Kontrolle von mind. 5 Städten ein zusätzliches Cortigiano-Feld freigeschaltet, verlierst du in dem Moment, in dem du weniger als 5 Städte kontrollierst, ein Cortigiano-Feld. Du entscheidest, welches. Liegt dort eine Karte, musst du sie sofort auf ein anderes Cortigiano-Feld legen oder abwerfen. (Du darfst die Karte auch dann abwerfen, wenn sie auf der Rückseite liegt.)

3. Karten und/oder Plättchen kaufen

Du darfst beliebig viele **verschiedene** Karten und/oder Plättchen kaufen, indem du für jedes von ihnen die Kosten zahlst, die oben links auf ihnen angegeben sind.

Alle deine Käufe in dieser Phase geschehen gleichzeitig, sodass du nicht eine Karte oder ein Plättchen kaufen und die Ressourcen davon in derselben Phase nutzen kannst, um die Kosten von etwas anderem zu bezahlen. Du darfst pro Karte und Plättchen jeweils nur 1 Art von Ressourcensymbol nutzen, um Kosten zu bezahlen.

Gekaufte Karten musst du immer mit der Vorderseite nach oben auf freie Cortigiano-Felder legen. Du darfst Cortigiano-Karten abwerfen, um Cortigiano-Felder frei zu machen. Das darf auch eine Karte sein, mit der du die Kosten eines Kaufes bezahlt hast.

Gekaufte Plättchen musst du immer mit der Vorderseite nach oben in deinen Herrschaftsbereich legen (außer Kathedralenplättchen S. 22).

Wichtig: Einschränkung beim Kaufen

Du kannst von der Personenkarte **Kardinal**, von **Gildenplättchen** und von **Titelplättchen** mit dem 1-Symbol oben rechts jeweils höchstens 1 Exemplar besitzen.

• TITELPLÄTTCHEN

In dieser Phase darfst du ein **Herzogtum** und/oder **Fürstentum** kaufen. **Nimm das entsprechende Plättchen mit deinem Wappen.** Du kannst nur dein eigenes Herzogtum und Fürstentum kaufen.

Du darfst auch ein **Königreich** oder eine **Republik** kaufen, doch diese beiden Regierungsformen sind nicht miteinander vereinbar – **du kannst also nur 1 dieser beiden Arten von Plättchen besitzen.** (Es gibt von jedem nur 2 Exemplare.)





• KATHEDRALENPLÄTTCHEN

Um ein Kathedralenplättchen zu kaufen, musst du eine Stadt mit einem Basiswert von 3 oder 4 kontrollieren, auf der noch keine Kathedrale steht.

Lege das gekaufte Kathedralenplättchen mit der **Rückseite** nach oben in deinen Herrschaftsbereich und stelle 1 Kathedralenfigur auf die entsprechende Stadt auf dem Spielbrett, um die Kathedrale zu bauen.



Gelb durfte eine Kathedrale in Palermo bauen, weil die Stadt einen Basiswert von 3 hat.

Verlierst du durch eine Belagerung die Kontrolle über eine Stadt, musst du sowohl das Stadtplättchen als auch das Kathedralenplättchen an den Spieler abgeben, der deine Stadt erobert hat. Beide Plättchen werden durch die Belagerung aber auf die Rückseite gedreht.

Es gibt nur **5 Kathedralen** – pro Partie können also insgesamt höchstens 5 Kathedralen gebaut werden.

Jedes deiner Kathedralenplättchen ist am Ende der Partie 1 Prestigepunkt wert.

• ZUSÄTZLICHE AGENTEN

Erhältst du eine Karte mit einem Agentensymbol, erhältst du auch 1 zusätzlichen Agenten aus dem allgemeinen Vorrat. Diesen darfst du ab dem nächsten Jahr bei einer **Intrigieren**-Aktion verwenden.

Du kannst höchstens 5 Agenten haben.



Du darfst pro Winter von jeder Karte und jedem Plättchen nur jeweils 1 Exemplar kaufen. Im nächsten Jahr darfst du von dieser Karte oder diesem Plättchen wieder 1 Exemplar kaufen (außer du darfst von einer bestimmten Karte oder einem bestimmten Plättchen insgesamt nur 1 Exemplar besitzen) und so weiter.

4. Truppen rekrutieren

Du darfst Truppen in einer Stadt rekrutieren, die du kontrollierst.

Es kostet 1 Florin, 1 Truppe in einer deiner beiden **Start-Städte** (mit deinem Wappen), die du kontrollierst, zu rekrutieren. Es kostet 3 Florin, 1 Truppe in einer Stadt zu rekrutieren, die du annektiert oder erobert hast. Du kannst keine Truppen in einer Start-Stadt rekrutieren, die von einem anderen Spieler kontrolliert wird. Du kannst höchstens 6 Truppen haben.

5. Allianz bilden oder übernehmen

Pro Winter darfst du **höchstens 1** Allianz mit einer der drei Großmächte der damaligen Zeit bilden oder übernehmen: dem **Königreich Frankreich**, dem **Osmanischen Reich** oder dem **Heiligen Römischen Reich**.

Jede **Großmacht** kann jederzeit mit höchstens 1 Spieler eine Allianz haben.

Die **Kosten**, eine Allianz zu bilden, stehen auf dem Spielbrett. Liegt einer deiner **Agenten auf einer Allianz, die noch kein anderer Spieler gebildet hat**, kostet es dich 1 Ressourcensymbol (deiner Wahl) weniger, diese Allianz zu bilden (S. 15–17). Bildest du eine Allianz, lege einen deiner Marker auf das linke Feld dieser Allianz. (Liegt einer deiner Agenten dort, lege ihn auf deinen Marker.)

Liegt einer deiner **Agenten auf einer Allianz, die ein anderer Spieler gebildet hat**, darfst du diese Allianz übernehmen, indem du ihre normalen Kosten zahlst (ohne Vergünstigung). Gib dem anderen Spieler seinen Marker von der Allianz zurück, lege einen deiner Marker auf das linke Feld und lege deinen Agenten darauf.

Bildest oder übernimmst du eine Allianz und liegt dort bereits ein Agent von dir oder von einem anderen Spieler, bleibt dieser Agent auf der Allianz liegen. Ist es dein eigener Agent, legst du ihn auf deinen Marker; ist es ein gegnerischer Agent, legst du ihn auf das rechte Feld (um anzuzeigen, dass du den Bonus nicht nutzen kannst).

Du kannst zwar pro Winter nur eine einzige Allianz bilden oder übernehmen, doch du darfst im Laufe des Spiels gleichzeitig Allianzen mit mehreren Großmächten haben.



Jede deiner Allianzen gewährt dir einen Bonus während des Spiels und ist am Ende der Partie 1 Prestigepunkt wert (außer dort liegt ein gegnerischer Agent).

Um einen Allianzbonus nutzen zu dürfen, muss ein Marker von dir auf dem linken Feld dieser Allianz liegen und es darf kein gegnerischer Agent auf dieser Allianz liegen. Nutzt du einen Allianzbonus, schiebe deinen Marker auf das rechte Feld. So deckst du den Bonus ab und zeigst an, dass er genutzt wurde. (Liegt einer deiner Agenten auf dieser Allianz, bleibt er auf dem linken Feld liegen.)

Um diesen Allianzbonus erneut nutzen zu dürfen, musst du die Aktion **Regieren** nutzen und pro Allianzbonus, den du reaktivieren möchtest, 1 Krone oder 1 Kreuz zahlen. Schiebe deinen Marker auf diesen Allianzen danach wieder auf das linke Feld.

Osmanisches Reich



In diesem Beispiel darf jeder Spieler eine Allianz mit dem Osmanischen Reich bilden. Das kostet 1 Krone und 3 Schiffe. Da Grün einen Agenten dort hat, kostet es Grün 1 Ressourcensymbol ihrer Wahl weniger, diese Allianz zu bilden.

Osmanisches Reich



In diesem Beispiel hat Grün eine Allianz mit dem Osmanischen Reich und es liegt ein roter Agent auf dieser Allianz. Durch den Agenten kann Grün den Allianzbonus nicht nutzen (und würde am Ende der Partie nicht 1 Prestigepunkt für diese Allianz erhalten) und Rot (und nur Rot) darf die Allianz übernehmen, indem Rot die normalen Kosten zahlt.

Osmanisches Reich



In diesem Beispiel hat Grün eine Allianz mit dem Osmanischen Reich. Da ihr Marker auf dem linken Feld liegt, darf Grün den Allianzbonus (2 Schiffe) nutzen. Nutzt Grün diesen Bonus, schiebt sie ihren Marker nach rechts.

Osmanisches Reich



In diesem Beispiel hat Grün eine Allianz mit dem Osmanischen Reich, aber ihr Marker liegt auf dem rechten Feld. Sie hat den Allianzbonus also bereits genutzt (und den Bonus abgedeckt). Möchte Grün den Bonus reaktivieren, muss sie eine **Regieren**-Aktion nutzen und 1 Krone oder 1 Kreuz zahlen, um ihren Marker wieder nach links zu schieben.

Die Allianzboni der verschiedenen Allianzen:

- **Königreich Frankreich:** +2 Kriegsbonus, den du bei einer Belagerung oder einer Schlacht vor einer Stadt nutzen darfst.
- **Osmanisches Reich:** 2 Schiffe, die du (zusammen) bei den Aktionen **Annektieren**, **Krieg führen** oder **Handeln** oder beim Rückzug deiner Truppen nutzen darfst.
- **Heiliges Römisches Reich:** 1 Kreuz, das du bei einer Aktion, einem Kauf oder beim Entfernen einer Ablasskarte nutzen darfst. Dieses Kreuz zählt auch am Ende der Partie zu deinem religiösen Einfluss (sofern auf dieser Allianz kein gegnerischer Agent liegt).

Ablass erbitten

Im Winter darfst du (wie im Frühling) jederzeit Ablass erbitten, sofern in dem Raum mit deinem Aktionsmarker noch keine Ablasskarte liegt. Du kannst nur einmal pro Jahr Ablass erbitten.

Dadurch erhältst du 1 Krone, die du sofort nutzen musst, oder 3 Florin, die du in deinen persönlichen Vorrat legst.



Lege danach 1 Ablasskarte in den Raum mit deinem Aktionsmarker.

Spielende

Das Spielende wird ausgelöst, sobald am Ende des Frühling mind. 1 der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Alle Städte auf dem Spielbrett werden von Spielern kontrolliert (es gibt also keine neutralen Städte mehr).
- Ein Spieler hat das Ende der Städteleiste erreicht (und kontrolliert also mind. 8 Städte).
- Ein Spieler hat das Ende der Schirmherrschaftsleiste erreicht.

Spielt das aktuelle Jahr noch zu Ende. Nach dieser Winterphase endet die Partie.

Geht zur Wertung auf der nächsten Seite über und zählt jeweils eure Prestigepunkte.

Wertung und Prestigepunkte

• **Kontrolle über Städte:** Du erhältst Prestigepunkte für deine Position auf der Städteleiste (0–6 Prestigepunkte). Wer am weitesten auf der Leiste vorangeschritten ist, erhält zusätzlich 1 Prestigepunkt. (Herrscht hierbei Gleichstand, erhalten alle daran Beteiligten den zusätzlichen Prestigepunkt.)

• **Schirmherrschaft:** Du erhältst Prestigepunkte für deine Position auf der Schirmherrschaftsleiste (0–3 Prestigepunkte). Wer am weitesten auf der Leiste vorangeschritten ist, erhält zusätzlich 1 Prestigepunkt. (herrscht hierbei Gleichstand, erhalten alle daran Beteiligten den zusätzlichen Prestigepunkt.)

• **Karten und Plättchen:** Du erhältst die aufgedruckten Prestigepunkte von deinen Karten und den Plättchen in deinem Herrschaftsbereich, auch wenn sie mit der Rückseite nach oben liegen.

• **Religiöser Einfluss:** Du erhältst Prestigepunkte nach der Anzahl an Kreuzsymbolen, über die du insgesamt im Vergleich zu den anderen Spielern verfügst. Zähle die Kreuze von:
- den Karten in deinem Palast und den Plättchen in deinem Herrschaftsbereich (auch wenn sie auf der Rückseite liegen).
- der Allianz mit dem Heiligen Römischen Reich, falls du sie hast und kein gegnerischer Agent darauf liegt (egal ob der Bonus aktiviert oder deaktiviert ist).
- deinen Schirmherrboni (Dom, Sixtinische Kapelle).

Für den **Religiösen Einfluss** erhaltet ihr wie folgt absteigend Prestigepunkte (vom Spieler mit den meisten Kreuzen zum Spieler mit den wenigsten Kreuzen):

Bei 3 Spielern: 4, 2 und 0 Prestigepunkte.

Bei 4 Spielern: 4, 2, 1 und 0 Prestigepunkte.

Bei 5 Spielern: 4, 2, 1, 0 und 0 Prestigepunkte.

Haben mehrere Spieler gleich viele Kreuze, sodass Gleichstand um einen Platz herrscht, erhalten sie jeweils die Prestigepunkte vom nächstniedrigeren Platz.

Beispiel für den religiösen Einfluss: Herrscht in einer Partie mit 4 oder 5 Spielern Gleichstand zwischen 2 Spielern um den 1. Platz, erhalten beide jeweils 2 Prestigepunkte und die Person danach erhält die Prestigepunkte vom 3. Platz (1 Prestigepunkt).

• **Trophäen für militärische Eroberungen:** Du erhältst 2 Prestigepunkte für jede deiner Trophäen. (Du kannst von jedem anderen Spieler Trophäen haben, aber höchstens 1 pro Spieler.)

• **Allianzen:** Du erhältst 1 Prestigepunkt für jede deiner Allianzen, auf der kein gegnerischer Agent liegt (egal ob der Bonus aktiviert oder deaktiviert ist).

• **Abläss:** Du verlierst 1 Prestigepunkt für jede Ablässkarte, die noch in deinem Palast liegt.

Wer die meisten Prestigepunkte hat, gewinnt und trägt den Titel „Größte Herrscherfamilie Italiens“.

Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer insgesamt mehr Kronen auf den eigenen Karten und den eigenen Plättchen im Herrschaftsbereich hat (auch wenn sie auf der Rückseite liegen).

Herrscht erneut Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten die Platzierung.

Durchschnittlich gewinnt man mit rund 15 Prestigepunkten.



Mitwirkende

Autor: Pascal Ribault

Spielanleitung: Pascal Ribault und Bernard Philippon

Deutsche Übersetzung: Lisa Prohaska

Illustrationen: Roma Gewska, Sveta Pikul, Alena Stepanova, Fabrice Weiss, paperpiratesproduction.

Projektleitung: Charles-Amir Perret

Künstlerische Leitung: Igor Polouchine

Layout: Igor Polouchine und Tatiana Polouchine

Schachteldesign: Origames

Danksagung des Autors: Um es mit Niccolò Machiavellis Worten zu sagen: Fortuna ist zur Hälfte Herrin über unsere Taten und der Rest ist uns überlassen. Virtù, das lange Zeit „The Masters of Italy“ hieß, wäre nicht möglich gewesen ohne die Unterstützung von Corinne, meiner Frau, und ihrem Verständnis für meine Begeisterung für Spiele; ohne Franck und die „langonnais“: Bertrand, Simon und Thomas, meinen ersten Testspielern; ohne die „Kalbarjots“, allen voran Alexandra, Sylvain und Loïc und ihre Unterstützung und Erfahrung, und ganz



besonders auch Gontran, der den Einfall für den Titel dieses Spiels hatte und den Einführungstext überarbeitet hat. Mein Dank gilt auch Anton für seine Unterstützung bei „Virtù: Die Italienkriege“. Ich danke auch „Jeux de Demain“ von PEL für die Auszeichnung des Prototyps 2015; Benoit Forget, Thomas Cauet und Didier Jacobee, die trotz der Launen des Schicksals von Anfang an an „The Masters of Italy“ geglaubt haben; und besonders auch Bernard und Charles-Amir von Super Meeple, für ihre Begeisterung und das tolle Ergebnis.

Virtù wurde im Original herausgegeben von SUPERMEEPLE, 193 rue du Fg Saint Denis - 75010 Paris

©2021 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE und seine Logos sind Marken von Super Meeple.

Deutsche Auflage/Spielregel Copyright 2022 Strohmänn Games, Marcel Straub unter Lizenz von SUPERMEEPLE. Alle Rechte vorbehalten.

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple - der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne - in unserem Logo.



**STROHMANN
GAMES**