



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



Holzmarker für Ressourcen:



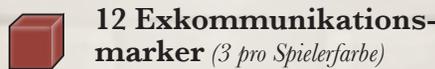
Holz (16 kleine, 4 große)
Stein (16 kleine, 4 große)
Diener (18 kleine, 5 große)



4 Abdeckplättchen



4 Spielertableaus



12 Exkommunikationsmarker (3 pro Spielerfarbe)



16 Familienmitglieder

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



21 Exkommunikationsplättchen



96 Entwicklungskarten

(4 Typen, nummeriert von 1 bis 96)



4 Individuelle Bonusplättchen



Münzen

(1, 5)*

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



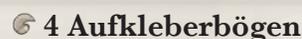
3 Würfel

(weiß, schwarz, orange)

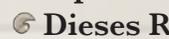


16 Spielerscheiben

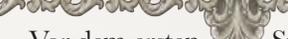
(4 pro Spielerfarbe)



4 Aufkleberbögen



Ziptüten



Dieses Regelheft



20 Anführerkarten

Vor dem ersten Spiel müssen die Aufkleber auf den Figuren der Familienmitglieder angebracht werden (*Holzzyylinder*). 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.

Aufbau

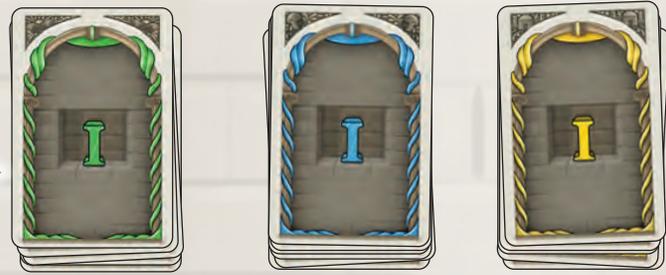
- 1 Der Spielplan wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet.
- 2 Die Entwicklungskarten werden nach Typ und Zeitabschnitt sortiert (*Farbe und Rückseitennummer*). Jeder Stapel wird separat gemischt (*aus je 8 Karten bestehend*). Anschließend werden damit 4 verschiedene verdeckte Stapel gebildet (*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.
- 3 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.*)
- 4 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*).



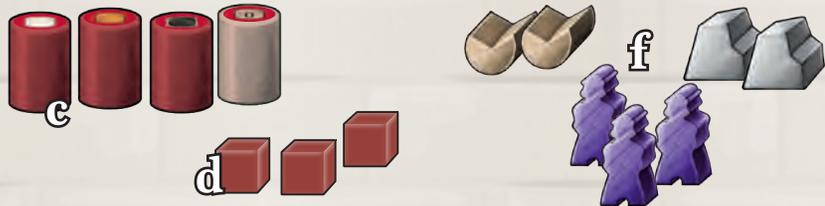
- 5 Die 3 Würfel werden neben den Spielplan gelegt.



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

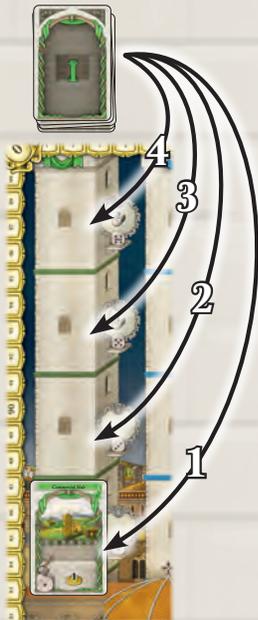
Der Spielverlauf

Lorenzo der Prachtige 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 einen Zug machen kann.

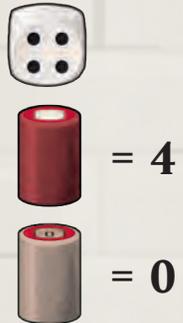
Um eine Aktion auszuführen, muss der Spieler genau 1 seiner Familienmitglieder auf ein Aktionsfeld setzen und muss die entsprechende Aktion ausführen. Wenn ein Spieler kein Familienmitglied einsetzen kann, muss er passen.



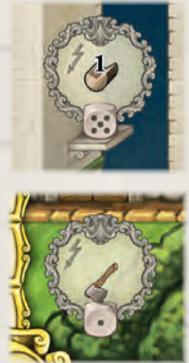
Das Symbol oben auf jedem Familienmitglied (ein farbiger bzw. neutraler Würfel) bezieht sich auf den Wert des entsprechenden Würfels.



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.)



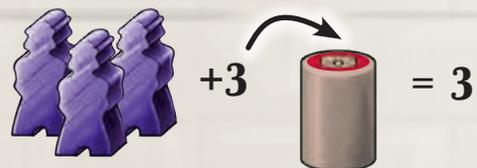
Für manche Aktionen ist ein Familienmitglied mit Wert 1 erforderlich, während für andere Aktionen höhere Werte benötigt werden. Einige Aktionen erlauben es, sich für den Wert des Familienmitglieds zu entscheiden, je nach den Wünschen des Spielers. Der für jedes Aktionsfeld verlangte Mindestwert ist immer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

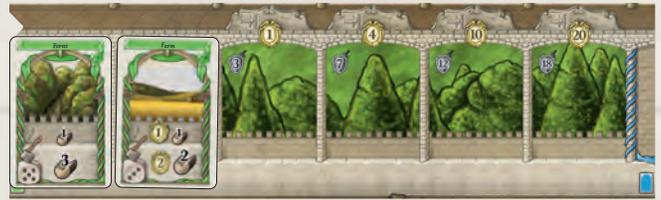
Die meisten Karten haben einen sofortigen Effekt. Dieser ist im mittleren Teil der Karte neben dem Blitzsymbol zu sehen. Der Spieler kann Ressourcen, Punkte (*Sieg-, Militär- oder Glaubenspunkte*) oder Bonusaktionen erhalten. Eine Bonusaktion könnte sein, eine Karte ohne den Einsatz eines Familienmitglieds 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 Karten 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 3 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 Produktionsaktionsfeld. 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 nichtzweimal genommen werden.)

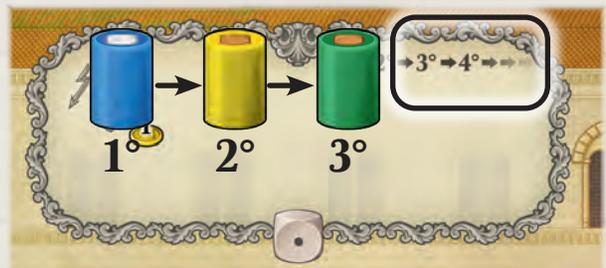
Wer Ressourcen erhält, nimmt diese aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf die entsprechenden Plätze seines Spielertableaus. Wer Punkte erhält, schiebt seine Scheibe auf der entsprechenden Leiste vor.

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.

~10~

☛ **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 Startspielerscheibe, 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): ⇒

Danksagung

Virginio and 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 Zabarah, 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.

- 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.

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“.

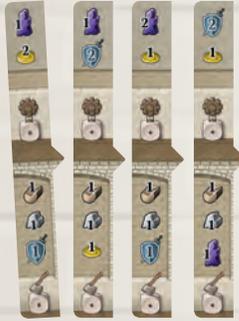
Cranio Creations: Wir danken Paolo Mori für die Erlaubnis, den Namen „Lorenzo der Prächige“ verwenden zu dürfen; besonderer Dank an Alessandro Corsi, der sich um die historischen Belange und die Persönlichkeiten gekümmert hat.

Erweiterte Regeln

Um das vollständige Spiel zu spielen, werden diese erweiterten Regeln hinzugenommen. Beim Spieldaufbau 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.

Spieldaufbau

⦿ 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 Reihenfolge 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 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.



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



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

Redaktion: Giuliano Acquati

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Übersetzung: Ferdinand Köther

Redaktionelle Bearbeitung: Jasmin Ickes, Sabine Machaczek

Grafische Bearbeitung: Marina Fahrenbach

Besonderer Dank an: Christian Schepers, Rico Besteher, Roland Goslar, Benjamin Fischer und Jannes Rupp



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.

Anführerkarten

Francesco Sforza

Der letzte autonome Herzog in der Geschichte von Mailand, war der jüngere Sohn des Herzogs Ludovico Sforza von Mailand und der Beatrice d'Este.

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, Hölfling 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.

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.

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

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.

Bartolomeo Colleoni

Auch Coleone genannt, war ein berühmter Condottiere.

Voraussetzung: 2 Wagniskarten und 4 Gebietskarten

Einmalige Sonderfähigkeit pro Runde: Der Spieler erhält 4 Siegpunkte.

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.

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



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.)

II



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.

III



Zum Spielende erhält der Spieler keine Siegpunkte für seine Charaktere.



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.)



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.



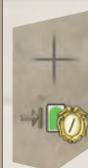
Zum Spielende erhält der Spieler keine Siegpunkte für seine Wagnisse.



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.)



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.



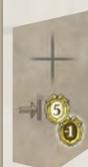
Zum Spielende erhält der Spieler keine Siegpunkte für seine eroberten Gebiete.



Immer wenn der Spieler Holz oder Stein erhält (durch Aktionsfelder oder durch Karten) erhält er 1 Holz bzw. 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 bzw. 1 Stein weniger.)



Immer wenn der Spieler 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.



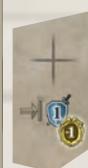
Zum Spielende und vor der Schlusswertung verliert der Spieler 1 Siegpunkt für je 5 seiner Siegpunkte. (Falls er z. B. vor der Schlusswertung 26 Siegpunkte hat, verliert er 5 Siegpunkte.)



Immer wenn der Spieler eine Ernteeaktion ausführt (durch das 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 6 reduziert.



Der Spieler kann seine Familienmitglieder nicht auf die Aktionsfelder des Marktes setzen.



Zum Spielende verliert der Spieler 1 Siegpunkt für jeden seiner Militärpunkte. (Falls er z. B. zum Spielende 12 Militärpunkte hat, verliert er 12 Siegpunkte.)



Immer wenn der Spieler eine Produktionsaktion ausführt (durch das 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.)



Der Spieler muss 2 Diener setzen, um seinen Aktionswert um 1 zu erhöhen (also 4 Diener für eine Erhöhung um 2 usw.).



Zum Spielende verliert der Spieler 1 Siegpunkt für jeweils 1 Holz und 1 Stein als Kosten seiner Gebäudekarten. (Falls z. B. die Gebäudekarten des Spielers insgesamt 7 Holz und 6 Stein gekostet haben, verliert er 13 Siegpunkte.)



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.)



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.



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.)



Lorenzo Familien der Renaissance

der Prachtige Erweiterung

Spielregeln

Mit dieser Erweiterung für Lorenzo der Prachtige bieten sich den Spielern neue Möglichkeiten, den Einfluss ihrer Familie in Italien zur Zeit der Renaissance auszuweiten. Sie können die Sonderfähigkeit ihrer Familie nutzen, neue Gebiete erobern, neue Charaktere beeinflussen und neue Anführer in ihre Dienste stellen, den Bau neuer Gebäude fördern und neue Wagnisse unterstützen. Außerdem kann ab jetzt ein Spieler mehr mitspielen!

Spielmaterial



30 Spezialplättchen



1 braunes Familienmitglied



3 Exkommunikationsplättchen



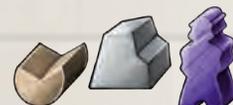
20 Anführerkarten



48 spezielle Entwicklungskarten
(nummeriert von 97 bis 144)



3 spezielle Glaubensplättchen



30 Holzmarker für Ressourcen
(10 Holz, 10 Stein, 10 Diener)



1 Ratsplättchen

Spielmaterial für den 5. Spieler



4 Spielerscheiben



3 Exkommunikationsmarker



4 Familienmitglieder
(3 farbige und 1 farblose Figur)



1 spezielles Turmplättchen



10 Familienplättchen



5 Auktionsplättchen



2 Anpassungsplättchen



1 Spielertableau



1 individuelles Bonusplättchen

Vor dem ersten Spiel müssen die Aufkleber auf den Figuren der neuen Familienmitglieder (Holzzylinder) angebracht werden. 3 Aufkleber mit einem Farbwürfel werden auf die 3 pinken Figuren geklebt. Der Aufkleber mit dem neutralen Würfel, der eine 0 zeigt, wird auf die farblose Figur geklebt. Der Aufkleber mit braunem Hintergrund, der eine 3 zeigt, wird auf die braune Figur geklebt.

Spielautoren: Virginio Gigli & Flaminia Brasini mit Simone Luciani

Illustrationen: Klemens Franz, atelier198

Drucksatz: Andrea Kattinig, atelier198

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Ferdinand Köther

Layout: Annika Brüning

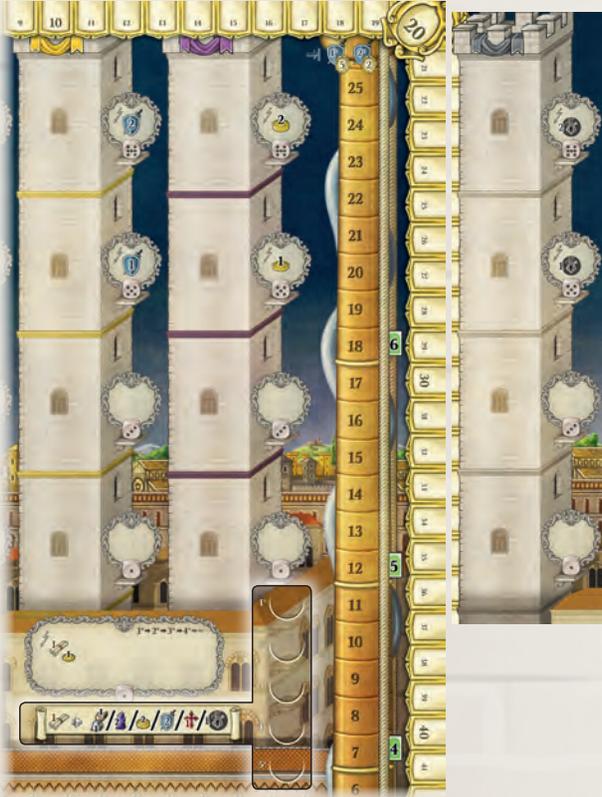
Redaktion: Roland Goslar, Sabine Machaczek

Besonderer Dank an: Jannes Rupf

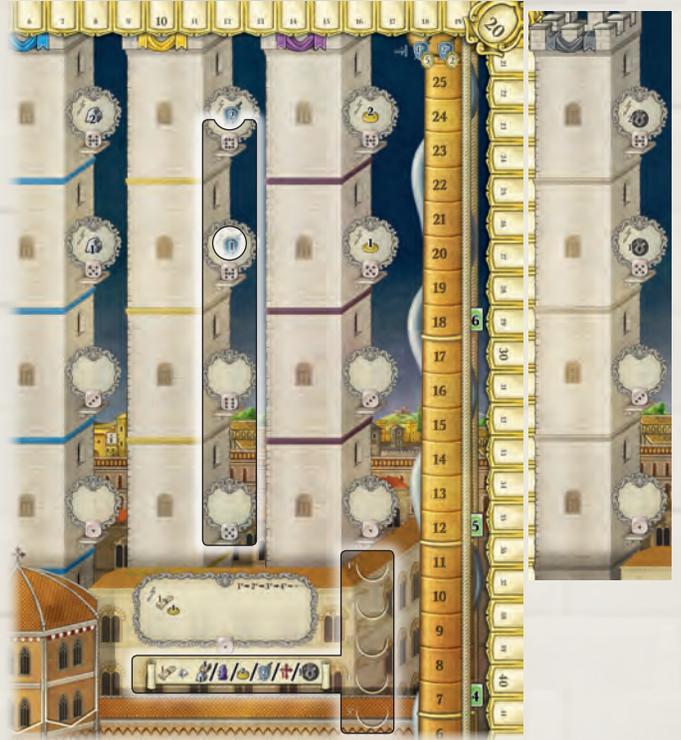
Aufbau

Um *Lorenzo der Prächtige - Familien der Renaissance* zu spielen, wird prinzipiell der gleiche Aufbau vorgenommen wie für das Grundspiel, aber mit folgenden Änderungen.

- 1 Das spezielle Turmplättchen wird oben rechts am Spielplan angelegt. Das neue Ratsplättchen wird auf den entsprechenden Bereich des Spielplans gelegt und überdeckt dieses.



- 5 In einem Spiel mit 2-4 Spielern wird das Anpassungsplättchen 2 3 4 gebraucht. Im Spiel mit 5 Spielern wird das Anpassungsplättchen 5 gebraucht. Eine der übrig gebliebenen speziellen Entwicklungskarten wird gezogen und das Anpassungsplättchen wird auf den entsprechenden Turm auf den Spielplan gelegt.



- 2 Die speziellen Entwicklungskarten werden nach Zeitabschnitt sortiert (Rückseitennummer) und separat gemischt. Dann werden für jeden Zeitabschnitt 8 Karten zufällig gezogen. Der Spezialkartenstapel wird wie üblich gebildet (die Karten des dritten Zeitabschnitts liegen unten, die des zweiten Zeitabschnitts darauf und schließlich die des ersten Zeitabschnitts zuoberst). Der Spezialkartenstapel wird neben das spezielle Turmplättchen gelegt.
- 3 Die 3 neuen Exkommunikationsplättchen werden mit denen des Grundspiels gemischt, bevor die Plättchen für dieses Spiel gezogen werden.
- 4 Die neuen Spezialplättchen werden verdeckt zum Vorrat gelegt.

In diesem Beispiel eines 5-Personen-Spiels wird eine Gebäudekarte gezogen und das Anpassungsplättchen in den gelben Turm gelegt.

Die übrigen speziellen Entwicklungskarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

- 6 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das anfängliche Spielmaterial seiner Farbe.
- Die Spieler erhalten KEINE Ressourcen (Holz und Stein).**
- 7 Der Startspieler erhält keine Münzen, der zweite Spieler erhält 1 Münze, der dritte 2 Münzen, der vierte 3 und der fünfte 4 Münzen.

Die Erweiterung *Familien der Renaissance* enthält neues Spielmaterial mit jeweils speziellen neuen Regeln.

Familienplättchen

In dieser Erweiterung beginnt jeder Spieler mit einem Familienplättchen, das seine Familie darstellt und ihm eine Sonderfähigkeit verleiht. (Eine genaue Beschreibung aller Familienplättchen ist auf dem Beiblatt zu finden.) Vor der ersten Spielrunde findet eine Auktion statt, in der jeder Spieler sein Familienplättchen erhält. Diese Auktion entscheidet auch über die anfänglichen Ressourcen jedes Spielers.

Es werden so viele Familienplättchen und Auktionsplättchen gezogen wie Spieler teilnehmen. Oberhalb jedes Auktionsplättchens wird zufällig ein Familienplättchen gelegt. Jedes Auktions-

plättchen zeigt 6 Gebotszeilen, jeweils mit einem Gebotsfeld und den damit verbundenen anfänglichen Ressourcen.

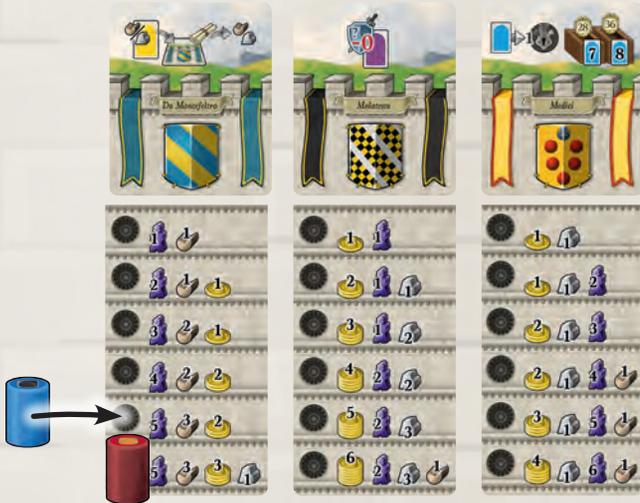
In Spielerreihenfolge **muss jeder Spieler ein Gebot abgeben**. Um das zu tun, setzt der Spieler eines seiner Familienmitglieder (das Würfelsymbol darauf spielt keine Rolle) auf ein freies Gebotsfeld eines Auktionsplättchens.

Hinweis: Dies ist eine „virtuelle“ Auktion, bei der die Spieler für ihre Gebote nichts zahlen. Aber je höher ein Gebot, desto weniger Ressourcen erhält der Spieler!

Anführerkarten

Für die Auktion gelten folgende Regeln:

- Falls das Auktionsplättchen leer ist, kann der Spieler sein Familienmitglied auf ein beliebiges Gebotsfeld stellen.
- Falls das Auktionsplättchen besetzt ist, muss der Spieler sein Familienmitglied auf ein höheres Gebotsfeld stellen als das vorhandene Familienmitglied. Der andere Spieler muss sein Familienmitglied dann sofort auf ein anderes Gebotsfeld stellen (*desselben oder eines anderen Aktionsplättchens*), wofür dieselben Regeln gelten. Dies kann mehrmals nacheinander geschehen.



Spieler Rot hatte ein Gebot für das linke Familienplättchen gemacht. Dann hat Spieler Blau ein höheres Gebot für dasselbe Familienplättchen abgegeben. Rot muss sofort ein neues Gebot abgeben, indem er sein Familienmitglied auf ein höheres Gebotsfeld desselben Auktionsplättchens stellt oder auf ein regelgerechtes Gebotsfeld eines anderen Auktionsplättchens.

Hinweis: Wenn ein Spieler sein Familienmitglied auf das höchste Gebot eines Auktionsplättchens stellt, kann er sicher sein, das zugehörige Familienplättchen zu erhalten.

Die Gebote werden so lange fortgesetzt, bis sich auf jedem Auktionsplättchen genau 1 Familienmitglied befindet.

Jeder Spieler erhält das Familienplättchen und die anfänglichen Ressourcen wie in der Gebotsreihe angezeigt, in der sein Familienmitglied ist.



Rot erhält das Orsini-Familienplättchen, 2 Münzen, 2 Holz und 4 Diener. Blau erhält das Medici-Familienplättchen, 5 Münzen, 3 Stein und 2 Diener. Pink erhält das Gonzaga-Familienplättchen, 2 Münzen, 1 Holz, 1 Stein und 4 Diener.

Die neuen Anführerkarten werden entweder den Karten des Grundspiels hinzugefügt oder die Spieler entscheiden, mit welchem Kartensatz sie spielen wollen. Für die Verteilung der Anführerkarten gelten die erweiterten Regeln des Grundspiels.

(Eine detaillierte Beschreibung der Anführerkarten ist auf dem Beiblatt zu finden.)

In dieser Erweiterung besitzen einige Anführer eine neue Sonderfähigkeit: **Die Aktionsfähigkeit**. Diese Anführer weisen ein Aktionsfeld auf, das nur der Spieler nutzen kann, der diesen Anführer gespielt hat. Für die Aktionsfelder der Anführer gelten die normalen Regeln für die Platzierung der Familienmitglieder.

Spezialplättchen



Diese Erweiterung bringt einen neuen Ressourcentyp ins Spiel: Spezialplättchen. Die Spezialplättchen gelten als normale Ressource wie andere auch (Holz, Stein, Diener, Münzen). Jedes Mal, wenn ein Spieler ein oder mehrere Spezialplättchen durch eine Aktion, einen sofortigen Effekt oder einen dauerhaften Effekt erhält, zieht er die entsprechende Anzahl verdeckter Spezialplättchen aus dem Vorrat und legt sie vor sich ab. Er kann sich die Rückseite/n ansehen und selbst entscheiden, diese den anderen Spielern zu zeigen oder nicht.

Hinweis: Es ist möglich, ein Spezialplättchen als Ratsprivileg zu erhalten.

Jederzeit während des eigenen Spielzuges kann ein Spieler sein/e **Spezialplättchen abwerfen, um sofort zu erhalten, was darauf angegeben ist**. Der Spieler kann so viele Plättchen abwerfen, wie er möchte, bevor er ein Familienmitglied einsetzt oder danach. Abgeworfene Spezialplättchen werden offen in einem separaten Bereich des Vorrats gesammelt. Sobald das letzte verdeckte Spezialplättchen des Vorrats genommen wird, werden alle abgeworfenen Spezialplättchen gemischt und als neuer verdeckter Vorrat bereitgelegt.

Einige spezielle Entwicklungskarten verlangen Spezialplättchen als Kosten, andere geben an, dass Spezialplättchen als Ressource für ihren dauerhaften Effekt gezahlt werden müssen: Der Spieler zahlt einfach die geforderte Anzahl Spezialplättchen, wobei es keine Rolle spielt, welches Symbol diese zeigen. Einige Anführerkarten haben Spezialplättchen als Voraussetzung. Der Spieler muss sie dafür nur in seinem persönlichen Vorrat besitzen, er muss sie nicht abgeben.

Hinweis: Zum Spielende sind Spezialplättchen keine Siegpunkte wert, daher sollten die Spieler rechtzeitig vor der Schlusswertung daran denken, sie abzuwerfen, damit sie erhalten, was darauf angegeben ist (*auf Karten liegende Spezialplättchen können nicht abgeworfen werden*).

Spezielles Turmplättchen

Das neue spezielle Turmplättchen bietet 4 Aktionsfelder, um spezielle Entwicklungskarten zu nehmen. Alle Regeln des Grundspiels gelten weiterhin. Während der Vorbereitung der Runde werden die 4 obersten speziellen Entwicklungskarten vom Stapel gezogen und offen auf die entsprechenden Plätze des Turms gelegt, von unten nach oben. Während der Aktionsphase können die Spieler ihre Familienmitglieder nach den üblichen Regeln auf die Aktionsfelder dieses speziellen Turms setzen (*wer sein Familienmitglied auf die dritte oder vierte Ebene setzt, erhält sofort 1 bzw. 2 Spezialplättchen*). Zum Ende jeder Runde werden alle noch auf dem Turm befindlichen speziellen Entwicklungskarten entfernt.



Anpassungsplättchen

Das Anpassungsplättchen wird zu Spielbeginn auf die Aktionsfelder eines Turms gelegt (s. Aufbau) und zum Ende jeder Runde auf einen anderen Turm verschoben. Es ändert die benötigten Mindestwerte, um diese Aktionen ausführen zu können. Im Spiel mit 2 bis 4 Spielern sind die neuen Werte höher als im Grundspiel. Im Spiel mit 5 Spielern sind die Werte niedriger.

Zum Ende jeder Runde wird das **Anpassungsplättchen** auf die Aktionsfelder des Turms verschoben, der rechts von dem Turm ist, auf dem das Plättchen lag. Falls es auf dem Turm für Wagnisse ist (der violette, rechte Turm auf dem Spielplan), wird es auf den Turm für Gebiete **verschoben** (der linke, grüne Turm auf dem Spielplan). Das Anpassungsplättchen wird nie auf den speziellen, fünften Turm gelegt.



Spezielle Entwicklungskarten

Es gibt 4 verschiedene Typen von speziellen Entwicklungskarten: Gebiete (grün), Gebäude (gelb), Charaktere (blau) und Wagnisse (violett). Für diese Karten gelten die normalen Regeln des Grundspiels.

Die speziellen Entwicklungskarten bringen einige neue Effekte ins Spiel:



Du kannst eines deiner Spezialplättchen offen darauf legen. Wenn du es aktivierst, erhältst du, was auf dem Plättchen angegeben ist.



Erhalte so viele Ressourcen/Punkte wie die Anzahl der abgebildeten Karten ist, die du hast. Du kannst jedoch maximal so viele Karten erhalten wie es deinem Aktivierungswert entspricht sowie maximal die Anzahl deiner Karten dieses Typs. (Falls du z.B. 4 Karten hast und dein Aktivierungswert 3 beträgt, erhältst du 3, falls dein Aktivierungswert 5 ist, erhältst du 4).

Erhalte so viele Ressourcen/Punkte wie die Anzahl der abgebildeten Karten ist, die du hast. Du kannst jedoch maximal so viele Karten erhalten wie es deinem Aktivierungswert entspricht sowie maximal die Anzahl deiner Karten dieses Typs. (Falls du z.B. 4 Karten hast und dein Aktivierungswert 3 beträgt, erhältst du 3, falls dein Aktivierungswert 5 ist, erhältst du 4).



Ziehe eine Anführerkarte vom Stapel.



Du zahlst im speziellen, fünften Turm nicht die 3 zusätzlichen Münzen, falls dort bereits ein anderes Familienmitglied ist.



Jedes Mal wenn du eine Anführerkarte spielst, ziehst du ein zufälliges Spezialplättchen.



Du kannst so oft, wie es dein Aktivierungswert angibt, zahlen was links aufgeführt ist, um jeweils zu erhalten, was rechts aufgeführt ist.



Nimm ein Spezialplättchen ODER wirf 3 Spezialplättchen ab, um eine Anführerkarte zu spielen und dabei alle Voraussetzungen zu ignorieren.



Du wirst Erster auf der Militärliste. Setze deinen Marker auf dasselbe Feld, auf dem der erste Marker ist.



Manche Wagniskarten kosten Militärpunkte UND Ressourcen.



Jedes Mal wenn du eine Anführerkarte ausspielst, kannst du eine Voraussetzung deiner Wahl ignorieren. (Falls du z. B. Pietro Bembo ausspielst, der 3 Charakterkarten und 3 Glaubenspunkte voraussetzt, kannst du ihn ohne Charakterkarte mit 3 Glaubenspunkten ausspielen.)



Du kannst eines deiner Spezialplättchen offen darauf legen. Jedes Mal wenn du 1 deiner Familienmitglieder auf den Marktbereich setzt, erhältst du, was auf dem Plättchen angegeben ist.



Du kannst ein anderes Gebäude/Gebiet aktivieren und dabei seinen Aktivierungswert ignorieren.



Nimm kostenlos eine der Karten, die in vorherigen Runden abgeworfen wurden. Du kannst keine spezielle Entwicklungskarte nehmen.

Anführerkarten

Alfonso V d'Aragona

Der Sohn von Ferdinand dem Gerechten und Eleonore Urraca von Kastilien bestieg mit 20 Jahren den Thron des Königreichs Aragonien. Als Alfons I. war er auch König von Neapel und Sizilien.

Voraussetzung: 6 Militärpunkte und MAXIMAL 0 Glaubenspunkte
Dauerhafte Sonderfähigkeit: Der Spieler erhält jedes Mal 1 Glaubenspunkt, wenn er eine Gebietskarte nimmt.

Alfonso I d'Este

Alfonso I. d'Este war dritter Herzog von Ferrara, Modena und Reggio aus dem Hause Este. Der bedeutende Staatsmann und Feldherr war einer der großzügigsten Mäzene der Renaissance.

Voraussetzung: 10 Münzen und MAXIMAL 1 Diener
Dauerhafte Sonderfähigkeit: Der Spieler erhält jedes Mal 2 Diener, wenn er eine Charakterkarte nimmt.

Ercole I d'Este

Ercole I. d'Este war Herzog von Ferrara, Modena und Reggio aus dem Hause Este. Unter seiner Herrschaft erlebten seine Herzogtümer eine wirtschaftliche und kulturelle Blüte.

Voraussetzung: 4 Glaubenspunkte und MAXIMAL 1 Münze und 1 Militärpunkt
Dauerhafte Sonderfähigkeit: Der Spieler erhält jedes Mal 2 Militärpunkte, wenn er eine Gebäudekarte nimmt.

Ferdinando d'Aragona

Ferdinand von Aragonien, Herzog von Kalabrien, war Kronprinz von Neapel und Vizekönig von Valencia.

Voraussetzung: 6 Münzen, 8 Diener und MAXIMAL 1 Ressource aus Stein und Holz
Dauerhafte Sonderfähigkeit: Der Spieler erhält jedes Mal 1 Holz und 1 Stein, wenn er eine Wagniskarte nimmt.

Martin Lutero

Der große Reformator Martin Luther hat große kirchengeschichtliche und weltgeschichtliche Bedeutung.

Voraussetzung: 1 Gebietskarte, 1 Charakterkarte, 1 Gebäudekarte, 1 Wagniskarte und 7 Militärpunkte
Dauerhafte Sonderfähigkeit: Der Spieler kann nicht exkommuniziert werden.

Tomas de Torquemada

Torquemada war ein spanischer Dominikaner, Beichtvater Isabellas von Kastilien und der erste Großinquisitor Spaniens.

Voraussetzung: 3 Gebäudekarten und 5 Holz
Einmalige Sonderfähigkeit pro Spielrunde: Der Spieler kann eine Charakterkarte abwerfen, um 3 Glaubenspunkte zu erhalten.

Pietro Bembo

Bembo war ein italienischer humanistischer Gelehrter und Kardinal.

Voraussetzung: 3 Charakterkarten und 3 Glaubenspunkte
Aktionsfähigkeit: Nur dieser Spieler kann dieses Aktionsfeld mit einem Mindestwert von 3 benutzen. Wenn er eines seiner Familienmitglieder darauf setzt, erhält er 3 Münzen und 3 Diener.

Paracelso

Paracelsus war ein schweizerisch-österreichischer Arzt, Alchemist, Astrologe, Mystiker und Philosoph.

Voraussetzung: 3 Gebietskarten und 3 Stein
Dauerhafte Sonderfähigkeit: Der Spieler kann Diener als Ersatz für Holz, Stein oder Münzen benutzen.

Leon Battista Alberti

Leon Battista Alberti war ein italienischer Humanist, Schriftsteller, Mathematiker, Künstler und Architekturtheoretiker sowie Architekt und Medailleur der Frührenaissance.

Voraussetzung: 3 Wagniskarten und 10 Diener
Einmalige Sonderfähigkeit pro Spielrunde: Eine Produktionsaktion mit Aktionswert 3. Mit dieser Aktion kann der Spieler nur 1 Gebäudekarte aktivieren.

Lucia da Narni

Lucia da Narni war eine mystische und stigmatisierte Dominikaner-Laienschwester und Beraterin des Herzogs von Ferrara.

Voraussetzung: 6 Entwicklungskarten, davon MAXIMAL 1 Gebietskarte und MAXIMAL 2 Spezialplättchen
Einmalige Sonderfähigkeit pro Spielrunde: Der Spieler erhält 1 Glaubenspunkt und 2 Siegpunkte.

Palla Strozzi

Palla Strozzi war ein italienischer Kaufmann und Humanist.

Voraussetzung: 4 Gebietskarten und 5 Glaubenspunkte
Einmalige Sonderfähigkeit pro Spielrunde: Eine Ernteaktion mit Aktionswert 3. Mit dieser Aktion kann der Spieler nur 1 Gebietskarte aktivieren.

Ladislao VII Jagellone

Ladislao VII. entstammte dem Adelsgeschlecht der Jagiellonen und war als Vladislav II. König von Böhmen, Kroatien und Ungarn.

Voraussetzung: 10 Siegpunkte und MAXIMAL 1 Gebäudekarte
Sofortiger Effekt: Der Spieler kann eine Anführerkarte spielen ohne Beachtung der Voraussetzungen.

Massimiliano I d'Asburgo

Maximilian I., Erzherzog aus dem Haus Habsburg, war ab 1477 Herzog von Burgund, ab 1486 römisch-deutscher König, ab 1493 Herr der Österreichischen Erblande und ab 1508 Kaiser des Heiligen Römischen Reichs.

Voraussetzung: 4 Gebietskarten und 4 Gebäudekarten
Aktionsfähigkeit: Nur dieser Spieler kann dieses Aktionsfeld mit einem Mindestwert von 6 benutzen. Wenn er eines seiner Familienmitglieder darauf setzt, erhält er 3 Spezialplättchen und 5 Siegpunkte.

Guglielmo de' Pazzi

Guglielmo aus der florentinischen Familie der Pazzi war ein italienischer Politiker.

Voraussetzung: 4 Charakterkarten und 8 Münzen
Aktionsfähigkeit: Nur dieser Spieler kann dieses Aktionsfeld mit einem Mindestwert von 4 benutzen. Wenn er eines seiner Familienmitglieder darauf setzt, erhält er 3 Glaubenspunkte und 2 Militärpunkte.

Piero della Francesca

Francesca war ein italienischer Maler der Frührenaissance, Kunsttheoretiker und Mathematiker.

Voraussetzung: 4 Spezialplättchen und 10 Siegpunkte
Aktionsfähigkeit: Nur dieser Spieler kann dieses Aktionsfeld mit einem Mindestwert von 3 benutzen. Wenn er eins seiner Familienmitglieder darauf setzt, erhält er 3 Spezialplättchen.

Erasmus da Rotterdam

Erasmus von Rotterdam war ein niederländischer Gelehrter des Renaissance-Humanismus, Theologe, Priester, Augustiner-Chorherr, Philologe und Autor zahlreicher Bücher.

Voraussetzung: 4 Wagniskarten und 3 Charakterkarten
Einmalige Sonderfähigkeit pro Spielrunde: Nur dieser Spieler kann dieses Aktionsfeld mit einem Mindestwert von 5 nutzen. Wenn er eins seiner Familienmitglieder darauf setzt, erhält er 3 Holz, 3 Stein und 3 Siegpunkte.

Marsilio Ficino

Ficino war ein Humanist, Arzt und Philosoph und eine der bekanntesten Persönlichkeiten des Renaissance-Humanismus in Florenz.

Voraussetzung: 4 Glaubenspunkte, 5 Stein und MAXIMAL 1 Wagniskarte
Einmalige Sonderfähigkeit pro Spielrunde: Der Spieler kann 2 Spezialplättchen ziehen und eines davon behalten, das andere wirft er ab.

Beatrice d'Este

Die zweite Tochter des Herzogs Ercole I. war als Mailänder Fürstin die Mäzenin Leonardo da Vincis und anderer Künstler.

Voraussetzung: 5 Entwicklungskarten, davon MAXIMAL 1 Charakterkarte und MAXIMAL 1 Münze
Einmalige Sonderfähigkeit pro Spielrunde: Der Spieler kann 1 Spezialplättchen abwerfen, um 5 Münzen ODER 5 Siegpunkte zu erhalten.

Giulio II

Papst Julius II. begründete im Jahre 1506 die päpstliche Leibwache Schweizergarde.

Voraussetzung: 9 Entwicklungskarten von MAXIMAL 3 verschiedenen Typen
Einmalige Sonderfähigkeit pro Spielrunde: Der Spieler kann 1 Holz, 1 Stein und 1 Münze abwerfen, um 3 Glaubenspunkte zu erhalten.

Bramante

Bramante war ein italienischer Maler, Baumeister und Begründer der Hochrenaissance-Architektur.
Voraussetzung: 4 Wagniskarten, 4 Diener, 4 Holz und 4 Münzen
Aktionsfähigkeit: Nur dieser Spieler kann dieses Aktionsfeld mit einem Mindestwert von 1 benutzen. Wenn er eines seiner Familienmitglieder darauf setzt, kann er eine Produktions- oder Ernteaktion mit dem Aktionswert dieses Familienmitglieds ausführen. (Der Wert kann durch Diener oder entsprechende Charakterkarten erhöht werden.)

Familienplättchen



Da Montefeltro

Jedes Mal wenn der Spieler Holz und/oder Stein zahlt, um eine Gebäudekarte zu nehmen, legt er die gezahlten Ressourcen auf dieses Plättchen. Wenn er ein Ratsprivileg erhält, kann er stattdessen alle Ressourcen von diesem Plättchen nehmen, falls er das möchte.



Aragonesi

Jedes Mal wenn der Spieler eine Gebietskarte nimmt, führt er sofort eine Ernteaktion mit einem um 1 geringeren Aktionswert aus als der Aktionswert der genommenen Karte. Dieser Wert kann nicht durch Diener oder entsprechende Charakterkarten erhöht werden.



Malatesta

Jedes Mal wenn der Spieler eine Wagniskarte nimmt, die Militärpunkte kostet, muss er die geforderten Militärpunkte lediglich haben, aber nicht zahlen.



Este

Während seines Spielzuges kann der Spieler beliebig oft 1 Militärpunkt zahlen, um dafür 2 Münzen zu erhalten.



Medici

Jedes Mal wenn der Spieler eine Charakterkarte nimmt, nimmt er auch ein Spezialplättchen. Außerdem kann er bis zu 8 Charakterkarten haben. Am Spielende erhält er 28/36 Siegpunkte, falls er 7/8 Charakterkarten hat.



Sforza

Vor der Auktion der Familienplättchen werden 2 Anführerkarten gezogen und offen neben dieses Plättchen gelegt. Wer dieses Familienplättchen erhält, nimmt die beiden Anführerkarten und spielt sofort eine davon aus, ohne ihre Voraussetzungen zu beachten, und behält die andere.



Gonzaga

Zum Ende jeder Runde kann der Spieler 7 Diener abgeben, um eine noch auf dem Spielplan oder dem speziellen Turmplättchen liegende Entwicklungskarte kostenlos zu nehmen (im Falle einer Gebietskarte muss er nicht die erforderlichen Militärpunkte haben).



Orsini

Jedes Mal wenn der Spieler einen Satz aus 4 verschiedenen Entwicklungskarten vervollständigt (1 jedes Typs), erhält er eine andere Belohnung.

Erster Satz: Er zieht 2 Anführerkarten.
Zweiter Satz: Er spielt eine Anführerkarte ohne Beachtung der Voraussetzungen.
Dritter Satz: Er erhält 10 Siegpunkte.
Vierter Satz: Er erhält 15 Siegpunkte.



Colonna

Zu Spielbeginn erhält der Spieler das braune Familienmitglied mit Aktionswert 3. Er kann es wie eines seiner Familienmitglieder benutzen. Es gilt aber nicht als Familienmitglied seiner Farbe und es gilt auch nicht als farbloses Familienmitglied (hinsichtlich aller Platzierungsregeln für Familienmitglieder).



Della Rovere

Der Spieler legt die Glaubensplättchen auf die entsprechenden Felder der Glaubensleiste. Wenn seine Scheibe ein Plättchen erreicht, nimmt er es und erhält den dort aufgeführten Bonus. Außerdem verliert er jedes Mal 5 Siegpunkte, wenn er exkommuniziert wird.

Exkommunikationsplättchen



Immer wenn der Spieler Spezialplättchen erhält, erhält er 1 Plättchen weniger.



Der Spieler kann keine speziellen Entwicklungskarten von dem speziellen Turmplättchen nehmen.



Bei Spielende: Für jeden Entwicklungskartentyp verliert der Spieler 5 Siegpunkte für jede Karte, die er mehr als 4 von diesem Typ hat.



Spielmaterial



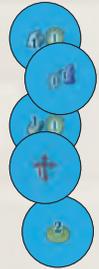
24 Entwicklungskarten
(nummeriert von 145 bis 168)



4 Anführerkarten



2 Familienplättchen

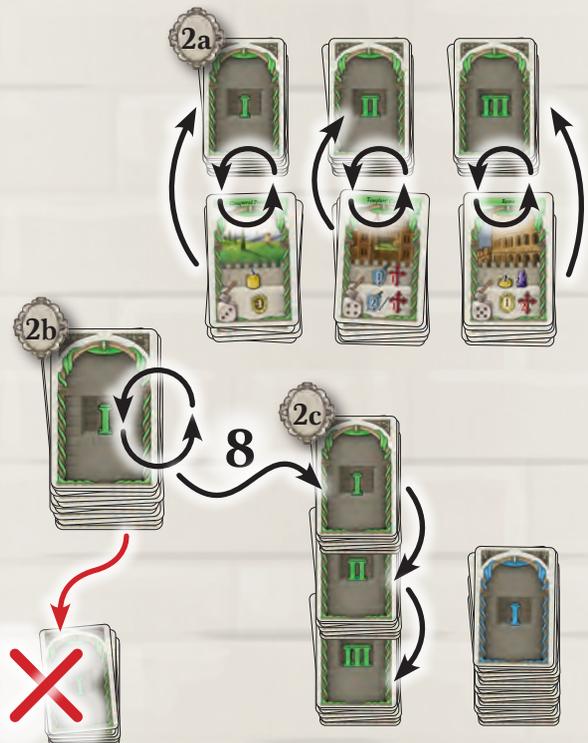


5 Visconti Marker

Vorbereitung der Entwicklungskarten

Es gelten die normalen Aufbauregeln, aber Punkt 2 wird durch die folgenden neuen Anweisungen für die Entwicklungskarten ersetzt:

- 2a** Die Entwicklungskarten des Grundspiels werden nach **Typ** und **Zeitabschnitt** sortiert (Farbe und Rückseitennummer). Dann werden alle Entwicklungskarten der „Pazzi-Verschwörung“ ebenfalls nach Typ und Zeitabschnitt sortiert.
- 2b** Alle Karten gleichen Typs und gleichen Zeitabschnitts werden zusammen gemischt, wodurch 12 kleine Kartenstapel gebildet werden.
- 2c** Von jedem Stapel werden 8 Karten gezogen, um 4 verschiedene Stapel Entwicklungskarten zu bilden – nach den Regeln des Grundspiels (Karten des dritten Zeitabschnitts werden nach unten gelegt, die des zweiten Zeitabschnitts darauf und schließlich die des ersten Zeitabschnitts oben auf den Stapel). Die übrigen Errungenschaftskarten werden zurück in die Spiel-schachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.



Varianten

- !** Falls die Spieler zwar mit zufällig zusammengestellten Stapeln spielen, aber mehr Spielkontrolle haben wollen, können sie sich alle gewählten Karten anschauen, bevor sie gemischt werden und danach die 4 Stapel bilden.
- !** **Falls die Spieler ihre eigenen Entwicklungskartenstapel bilden wollen:** Sie wählen die im Spiel benutzten Karten aus denen des Grundspiels und der Pazzi-Verschwörung aus. Es muss sichergestellt sein, dass 8 Karten jedes Typs und jedes Zeitabschnitts ausgewählt werden!
- !** **Kompatibilität mit „Familien der Renaissance“:** Die Pazzi-Verschwörung ändert die Regeln der Erweiterung „Familien der Renaissance“ nicht. Falls mit der genannten Erweiterung gespielt wird, dürfen die Karten der Pazzi-Verschwörung nicht mit denen des fünften Turms gemischt werden.

Entwicklungskarten



#145

Sofort: 5 Münzen erhalten.
Ernte: Wenn du eine Ernteaktion mit mindestens Wert 3 ausführst, verlierst du 1 Siegpunkt (*dieser Effekt kann nicht ignoriert werden*).



#151

Sofort: 1 Stein erhalten.
Dauerhaft: Ignoriere den Malus -3, wenn du das größere Produktionsfeld rechts im Produktionsbereich benutzt (*d. h., du bist nicht der erste Spieler, der eine Produktion in dieser Runde aktiviert*).



#146

Sofort: 3 Holz und 3 Stein erhalten.
Ernte: Wenn du eine Ernteaktion mit mindestens Wert 4 ausführst, verlierst du 2 Siegpunkte (*dieser Effekt kann nicht ignoriert werden*).



#152

Sofort: 1 Holz erhalten.
Dauerhaft: Ignoriere den Malus -3, wenn du das größere Erntefeld rechts im Erntebereich benutzt (*d. h., du bist nicht der erste Spieler, der eine Ernte in dieser Runde aktiviert*).



#147

Sofort: 1 Holz und 1 Diener erhalten.
Ernte: Wenn du eine Ernteaktion mit mindestens Wert 5 ausführst, erhältst du 3 Holz ODER 3 Diener.



#153

Sofort: Führe eine Produktionsaktion mit Wert 3 und benutze dafür die Gebäude eines anderen Spielers deiner Wahl. Du musst aber wie üblich **DEINE** Ressourcen verwenden. Der Aktionswert kann durch Diener erhöht werden.
Dauerhaft: Der Wert deiner Produktionsaktionen ist um 1 erhöht.



#148

Sofort: 1 Militärpunkt und 1 Glaubenspunkt erhalten.
Ernte: Wenn du eine Ernteaktion mit mindestens Wert 4 ausführst, erhältst du 2 Militärpunkte ODER 1 Glaubenspunkt.



#154

Sofort: Führe eine Ernteaktion mit Wert 2 und benutze dafür die Gebiete eines anderen Spielers deiner Wahl. Der Aktionswert kann durch Diener erhöht werden.
Dauerhaft: Der Wert deiner Ernteaktionen ist um 1 erhöht.



#149

Sofort: 2 Holz und 2 Stein erhalten.
Ernte: Wenn du eine Ernteaktion mit mindestens Wert 4 ausführst, erhältst du 3 Holz ODER 3 Stein.



#155

Sofort: 3 Siegpunkte erhalten, dann muss jeder deiner Gegner 1 Gebiets- oder Gebäudekarte seiner Wahl abwerfen.
Hinweis: Falls ein Spieler keine Karte dieser beiden Typen hat, muss er nichts abwerfen. Bereits gespielte Anführer bleiben im Spiel, auch wenn sie ihre Voraussetzungen verlieren. Die Spieler verlieren keine sofortigen Boni, die sie bereits durch die abgeworfenen Karten erhalten haben.



#150

Sofort: 2 Münzen und 2 Diener erhalten.
Ernte: Wenn du eine Ernteaktion mit mindestens Wert 5 ausführst, erhältst du 1 Siegpunkt und 3 Glaubenspunkte.



#156

Sofort: 2 Ratsprivilegien erhalten, dann muss jeder deiner Gegner 1 Charakter- oder Wagniskarte seiner Wahl abwerfen.
Hinweis: siehe oben.

Entwicklungskarten



#157

Sofort: 3 Siegpunkte erhalten.
Ernte: Wenn du eine Produktionsaktion mit mindestens Wert 2 ausführst, kannst du 1 Siegpunkt zahlen, um 1 Ratsprivileg zu erhalten.



#162

Sofort: 8 Siegpunkte erhalten.
Produktion: Wenn du eine Produktionsaktion mit mindestens Wert 4 ausführst, kannst du 1 eigene bereits gespielte Anführerkarte abwerfen (*nicht aus der Hand*), um 6 Siegpunkte zu erhalten



#158

Sofort: 2 Ratsprivilegien erhalten.
Produktion: Wenn du eine Produktionsaktion mit mindestens Wert 6 ausführst, zahle 1 Siegpunkt für jeden deiner Gegner, dann muss jeder deiner Gegner dir 2 Münzen ODER 3 Siegpunkte geben (*nach seiner Wahl*).

Hinweis: Du musst die komplette Anzahl Siegpunkte zahlen. Die Gegner müssen die komplette Anzahl Münzen zahlen – andernfalls müssen sie Siegpunkte zahlen.



#163

Kosten: 1 Militärpunkt für jeden deiner Gegner.
Sofort: Jeder deiner Gegner muss dir 1 Holz ODER 1 Stein ODER 1 Münze ODER 1 Diener geben (*nach seiner Wahl*).



#159

Sofort: 5 Siegpunkte erhalten.
Produktion: Wenn du eine Produktionsaktion mit mindestens Wert 5 ausführst, kannst du 1 eigene Charakterkarte abwerfen, um 7 Siegpunkte zu erhalten.
Hinweis: Bereits gespielte Anführer bleiben im Spiel, auch wenn sie ihre Voraussetzungen verlieren. Die Spieler verlieren keine sofortigen Boni, die sie bereits durch die abgeworfenen Karten erhalten haben.



#164

Sofort: Ziehe 2 Anführerkarten.
Spielende: 2 Siegpunkte erhalten je eigenen gespielten Anführer.



#160

Sofort: 2 Militärpunkte erhalten.
Produktion: Wenn du eine Produktionsaktion mit mindestens Wert 4 ausführst, kannst du 1 Militärpunkt für jeden deiner Gegner zahlen, dann muss jeder deiner Gegner dir 2 Diener ODER 3 Siegpunkte geben (*nach seiner Wahl*).
Hinweis: Du musst die komplette Anzahl Siegpunkte zahlen. Die Gegner müssen die komplette Anzahl Münzen zahlen (*falls*) – andernfalls müssen sie Siegpunkte zahlen.



#166

Sofort: 3 Münzen erhalten.
Spielende: 2 Siegpunkte erhalten je eigene gespielte Gebäudekarte.



#161

Sofort: 5 Siegpunkte erhalten.
Produktion: Wenn du eine Produktionsaktion mit mindestens Wert 2 ausführst, erhältst du den Bonus eines leeren Marktaktionsfeldes (*deine Wahl*) ODER 1 Ratsprivileg.



#167

Kosten: 3 Militärpunkte für jeden deiner Gegner.
Sofort: Jeder deiner Gegner muss dir 3 Holz ODER 3 Stein ODER 3 Münzen ODER 3 Diener geben (*nach seiner Wahl*).



#168

Sofort: Du kannst eine Aktion mit Wert 7 ausführen, um eine Entwicklungskarte beliebigen Typs zu nehmen (*nicht aus dem fünften Turm*), ohne dafür ein Familienmitglied einzusetzen. Zahle 3 zusätzliche Münzen, falls bereits mindestens ein eigenes Familienmitglied in dem Turm ist und nimm in der dritten/vierten Ebene die angegebenen Bonusressourcen.

Anführer

Raffaello Sanzio

Raffaell gilt als einer der bedeutendsten Künstler der Renaissance. Neben seiner Laufbahn als Maler in Florenz und am päpstlichen Hof in Rom war er auch einer der Bauleiter des Petersdoms.

Voraussetzung: 3 Charakterkarten, 6 Holz und 4 Diener
Einmalige Sonderfähigkeit pro Spielrunde: 1 Siegpunkt gegen 3 Münzen oder 1 Münze gegen 3 Siegpunkte tauschen.

Niccolò Macchiavelli

Als Historiker, Philosoph, Schriftsteller und Diplomat war Machiavelli einer der ersten „homo universalis“, ein Universalmensch im humanistischen Sinne. Sein Meisterwerk „Der Fürst“ widmete er Lorenzo dem Prächtigen.

Voraussetzung: 3 Gebietskarten, 20 Siegpunkte und 1 Anführerkarte
Dauerhafte Sonderfähigkeit: Immer wenn der Spieler Siegpunkte erhält (wodurch auch immer), erhält er 1 Siegpunkt zusätzlich.

Carlo VIII

Karl VIII. von Frankreich, bekannt als „Der Freundliche“, unterwarf Florenz auf seinem Italiensfeldzug in Richtung Neapel. Der Dominikaner Savonarola sah in ihm ein Werkzeug Gottes, um Florenz von der Korruption zu reinigen.

Voraussetzung: 6 Diener, 5 Militärpunkte und 5 Glaubenspunkte
Dauerhafte Sonderfähigkeit: Jeder Diener, den der Spieler abgibt, erhöht den Wert um 2 anstatt nur um 1.

Jacopo Salviati

Jacopo Salviati war der Schwiegersohn Lorenzos und bescherte diesem 10 Enkel. Nach einer erfolgreichen Laufbahn als Politiker in Florenz wurde er Botschafter in Rom und ein enger Vertrauter von Papst Leo X.

Voraussetzung: 3 Gebäudekarten und 8 Militärpunkte
Dauerhafte Sonderfähigkeit: Immer wenn der Spieler ein Ratsprivileg erhält, erhält er 1 Ratsprivileg zusätzlich.

Familienplättchen



Della Scala

Immer wenn der Spieler ein Ratsprivileg erhält, kann er jedes beliebige nehmen außer Glaubenspunkt, aber erhält 1 Glaubenspunkt zusätzlich.

Außerdem kann er beliebig oft 1 Glaubenspunkt gegen 1 Münze, 1 Diener und 1 Militärpunkt tauschen.



Visconti

Vor der Auktion der Familienplättchen werden 2 Anführerkarten gezogen und offen neben dieses Plättchen gelegt. Wer dieses Familienplättchen ersteigert, nimmt die 2 Anführerkarten und die 5 Visconti Marker (er legt die Marker vor sich mit der nicht aktiven Seite nach oben vor sich ab). Immer wenn er eine Anführerkarte spielt, aktiviert er 1 Marker seiner Wahl (er dreht ihn auf die Seite mit dem Häkchensymbol) und erhält den angezeigten Bonus. Außerdem erhält er den Bonus aller bereits aktivierten Marker.

CRANIO CREATIONS AUSGABE:

Spielautoren: Virginio Gigli und Flaminia Brasini mit Simone Luciani

Illustrationen: Klemens Franz, atelier198

Drucksatz: Andrea Kattnig, atelier198

Redaktion: Giuliano Acquati

Wir möchten Elisabetta Micucci für das Layout dieser Ausgabe danken und Riccardo Rodolfi für die redaktionelle Bearbeitung der Erweiterung „Die Pazzi-Verschwörung“.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Übersetzung: Ferdinand Köther

Redaktionelle Bearbeitung: Sabine Machaczek

Besonderer Dank an: Roland Goslar, Jannes Rupp

