

Das Zeitalter der

RENAISSANCE

Aufstieg der Zivilisationen



Regel



DESCARIES
EDITEUR

RENAISSANCE



Leiter der Reihe: Henri Balczesak

Überarbeitung der Originalausgabe: J. Scarborough, R. Lehoucq und R. Kierlik

Verantwortlich für die deutsche Ausgabe und Übersetzung: Uwe Valentin

Überarbeitung und Korrektur: Markus Gmür, Holger Janssen, Peter Dobler

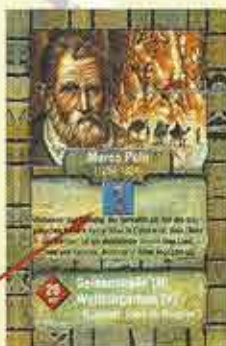
Age of Renaissance ist ein © 1996 The Avalon Hill Game Company

Inhaltsangabe

SPIELREGELN	3	8.3 Wahl der Hauptstadt	5
1. Einführung	3	8.4 Elendsindex	5
1.1 Historischer Hintergrund	3	8.5 Spielreihenfolge	5
1.2 Aufgabe der Spieler	3	9. Ablauf einer Spielrunde	5
2. Spielrunde	3	9.1 Beseitigung Überschuß/Mangel und Karten ziehen	6
3. Spielmaterial	3	9.2 Kauf von Karten	6
4. Spielbrett	3	9.3 Karten spielen	6
4.1 Provinzen auf dem Festland	3	9.4 Erwerbsphase	6
4.2 Meereszonen	4	9.5 Expansion	7
4.3 Provinzen Marktvolumen	4	9.6 Einkommen	8
4.4 Hauptstädte	4	9.7 Bestimmung der Spielreihenfolge	9
4.5 Waren	4	10. Diplomatie	9
4.6 Regionen	4	11. Spielende	9
4.7 Tabellen	4	11.1 Letzte Kartenspielphase	9
5. Gebrauch des Spielmaterials	4	11.2 Siegbedingungen	9
5.1 Spielblatt	4	11.3 Aufgabe eines Spielers	9
5.2 Spielsteine	4	SPIELBEISPIEL	10
5.3 Warenkontrollkarten	4	SPIELTIPS	12
5.4 Spielmarker	5	STRATEGIE FÜR DIE ERSTE RUNDE	13
5.5 Finanzen	5	SPIELHIFEN	14
6. Kulturelle Entwicklung	5	A. LISTE DER GESCHICHTSKARTEN	14
7. Geschichtskarten	5	A.1 Warenkarten	14
7.1 Warenkarten	5	A.2 Ereigniskarten	14
7.2 Ereigniskarten	5	A.3 Persönlichkeitskarten	15
7.3 Persönlichkeitskarten	5	B. NÜTZLICHE ZAHLEN	15
8. Spielvorbereitung	5	B.1 Wahrscheinlichkeiten im Kampf	15
8.1 Karten und Geld	5	B.2 Werte der Regionen	15
8.2 Spielbare Regionen	5	C. ÜBERSICHT FORTSCHRITTE	16

Epochenzahl in Viereck:

Am Ende der Runde aus dem Spiel entfernen



Epochenzahl in Kreis:
Am Ende der Runde auf den Ablagestapel mit wiederverwendeten Karten



Steinprovinz
Einkommen für Kontrolle • 1 Provinz

Einkommen für Kontrolle • 6 Provinzen

Zehntes Feld der Einkommenssteigerung



Anmerkung zu der vorliegenden Version des Spiels:

Diese Ausgabe unterscheidet sich in einigen Details von der amerikanischen Originalausgabe. Neben den offiziellen Errata wurden einige Verbesserungen berücksichtigt, die den Spielablauf erleichtern und die Spieldauer verkürzen werden. Wesentliche Veränderungen wurden in folgenden Bereichen vorgenommen:

- Reduzierung des Elendsindex
- Regel des Patronatsrechts
- Eigenschaften einiger Fortschritte
- Anfängliche Verteilung der Karten

Die veränderte und verbesserte Version ist in Kooperation zwischen Jared Scarborough und dem Team der Übersetzer entstanden. Aus technischen Gründen wurde für die französische und deutsche Version ein gemeinsamer Schlüssel für die Übertragung der Provinznamen gesucht, um für beide Versionen verständliche Bezeichnungen zu finden.

1. Einführung

1.1 Historischer Hintergrund

RENAISSANCE ist ein Strategiespiel für 3 - 6 Spieler, das die Entwicklung des Abendlandes von Beginn des Mittelalter bis zum Ende der Renaissance widerspiegelt (ca. 750 n. Chr. bis 1750 n. Chr.). Eine Epoche, in der sich das Abendland als die welt dominierende Kultur herauskristallisiert.

Die Dominanz der abendländischen Kultur hat zahlreiche Ursachen. Das Spiel konzentriert sich auf die bedeutendsten Handelsstädte dieser Zeit: Venedig (Venezia), Genua (Genoa), Barcelona, Paris, London, Hamburg. Diese gestalten mit ihren finanziellen Ressourcen die Entwicklung des Abendlandes maßgeblich, bis hin zum Zeitalter der Renaissance und der ihr folgenden Welle von Aufständen und Revolutionen in ganz Europa.

1.2 Aufgabe der Spieler

- Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines dieser sechs Handelszentren und versucht, dieses zum mächtigsten in Europa zu führen, indem er Provinzen erobert und deren Märkte beherrscht. Auf dem Spielbrett wird die Präsenz in einer Provinz mit einem oder mehreren □/■ angezeigt. In dieser Provinz können sich auch □/■ anderer Spieler befinden. Befindet sich ein ○/● in dieser Provinz, bedeutet dies, daß die Provinz von dem entsprechenden Spieler kontrolliert wird und er regelmäßige Einkünfte aus dieser Provinz erhält (siehe 9.6). Um die Kontrolle einer Provinz zu übernehmen genügt es, so viele □ in dieser Provinz zu platzieren, die der Marktgröße entspricht. Sollte ein Gegenspieler □/■ oder sogar ○/● in dieser Provinz besitzen, muß um die Marktkontrolle gefochten werden (siehe 9.5.2).
- Das Einkommen ermöglicht den Spielern, Fortschritte in den sechs verschiedenen Bereichen zu erwerben: Wissenschaft, Religion, Handel, Kultur, Entdeckungen und Gesellschaft. Jeder Fortschritt bringt dem Spieler einen Vorteil für das weitere Spielgeschehen.
- Der Verlauf der Geschichte wird durch Ziehen und Ausspielen der Geschichtskarten (diese enthalten Waren, Ereignisse, Persönlichkeiten) simuliert.
- Auf dem Elendsindex wird das Niveau der Unzufriedenheit der Bevölkerung der Spieler festgehalten. Wenn der Marker eines Spielers das Feld 1000 auf dem Index erreicht, scheidet der Spieler aus (siehe 9.4.3).

2. Spielrunde

Jede Spielrunde hat sieben Phasen. Die Spielerreihenfolge für den aktuellen Zug wird in der vorhergegangenen Runde ermittelt und muß bei der Durchführung der einzelnen Phasen befolgt werden.

1. Der erste Spieler kann die Auswirkungen eines Überfluß/Mangel beseitigen, indem er den Grundwert der entsprechenden Handelsware an die Bank zahlt. Der erste Spieler in der Spielerreihenfolge, der den Fortschritt "Mühlen" [J] besitzt, kann bei einer der folgenden Waren das Niveau des Überfluß/Mangel um ein Feld verändern: Getreide, Stoffe, Wein oder Metall. Danach ziehen die Spieler gemäß der Reihenfolge je eine Geschichtskarte (9.1)
2. Nun können die Spieler eventuell eine Karte ablegen und/oder eine zusätzliche Geschichtskarte kaufen. (9.2)
3. Jeder Spieler kann nun eine oder mehrere Geschichtskarten ausspielen (9.3)

4. Jeder Spieler kann eine der folgenden Aktionen durchführen, wobei die vorgegebene Reihenfolge befolgt werden muß:
 - Aufbau der Flotte.
 - Erwerb eines Fortschritts
 - Stabilisierung
 - Verringerung des Elendsindex
5. Gemäß der Reihenfolge platzieren die Spieler nun ihre Expansionsmarker mit der weißen Seite nach oben in Provinzen, die die Spieler von bereits kontrollierten Provinzen aus erreichen können (9.5). Mit übrigen Expansionsmarkern kann eventuell eine zusätzliche Geschichtskarte gekauft werden (9.5.1). Wenn es während der Expansionsphase zu Streitigkeiten um die Kontrolle einer Provinz kommen sollte, wird dieser Konflikt sofort ausgetragen (9.5.2). Nachdem alle Spieler ihre Spielsteine platziert haben darf der Spieler, der die meisten ○ setzen konnte, eine kostenlose Geschichtskarte ziehen. (9.5.3). Alle ○/□ werden nun auf ihre farbige ●/■ Seite gedreht (9.5.4).
6. Die Spieler erhalten nun ihr Einkommen (9.6). Spieler, die den Fortschritt "Aufklärung" [J] besitzen, verringern ihr Elend auf dem Elendsindex um eine Stufe. Anschließend wird bestimmt, für welche Waren die nächste Runde Mangel oder Überfluß herrschen (9.6.1).
7. Jeder Spieler notiert nun geheim auf seinem Spielblatt, wie viele Expansionsmarker er für die nächste Spielrunde erwerben möchte. Die Spieler geben gleichzeitig bekannt, wie viele Expansionsmarker sie kaufen möchten und bezahlen für jeden Marker 1 Dukaten an die Bank. Durch die Anzahl der gekauften Expansionsmarker wird die Spielerreihenfolge der nächsten Runde bestimmt (9.7).

Wenn an einer Partie weniger als sechs Spieler teilnehmen, werden auf der Tabelle "Spielerreihenfolge" bestimmte Felder nicht benutzt. Wenn zum Beispiel nur drei Spieler an einer Partie teilnehmen, werden auf dieser Tabelle nur die Felder 2., 4. und 6. benutzt. Dieser Punkt ist sehr wichtig für die Auflösung von Konflikten.

3. Spielmaterial

- Ein Spielbrett mit einer vereinfachten Darstellung Europas und Überseegebieten, sowie einigen notwendigen Tabellen.
- Für sechs Spieler Spielsteinbögen mit je 36 Expansionsmarkern (beidseitig bedruckt □/■), 25 Kontrollmarkern (beidseitig bedruckt ○/●), 1 Flottenmarker, 1 Marker für den Elendsindex und 1 Spielerreihenfolgemarkern.
- 64 Geschichtskarten, darunter 27 Karten "Ware", 18 Ereignisse und 19 Persönlichkeiten.
- 80 Warenkontrollkarten.
- 6 Spielblätter aus Karton, auf dem verschiedene Informationen enthalten sind und auf dem die eigenen Spielsteine gestapelt werden.
- 1 Block mit Übersichtsblättern.
- 3 Spielsteine Mangel/Überfluß (beidseitig bedruckt).
- 3 sechseckige Würfel (grün, schwarz und weiß)
- Spielgeld in den Werten 1, 5, 10, 20 und 100 Dukaten (je 36 Stück), die eine Gesamtsumme von 4896 haben.

4. Spielbrett

4.1 Provinzen auf dem Festland

Die Festlandteile des Spielbretts sind in Provinzen aufgeteilt, die durch eine dünne schwarze Grenze voneinander getrennt sind.

- **Küstenprovinzen:** Provinzen, die einen Teil Festland und eine hellblaue Meereszone besitzen, sind Küstenprovinzen (dies schließt Fernen Osten (East Indies), Neue Welt (New World), Westafrika (Mauritanie) und Island (Iceland) ein). Venedig (Venezia) zum Beispiel ist eine Küstenprovinz, Dijon nicht.
- **Unpassierbare Zone:** Gebiete, die keinen Namen haben, können nicht betreten werden.
- **Überseeische Provinz:** Der Zugang nach Westafrika (Mauritanie) und Island (Iceland) ist nur dann möglich, wenn der Spieler den Schiffstyp Galeere und "Sternenkunde" [A] oder "Dreimaster" [S] besitzt. China, der Ferne Osten (East Indies) und Indien (India) können nur mit "Hochseeravigation" [T] erreicht werden. Um Nord- und Südamerika (North- und Southamerica) erreichen zu können muß zusätzlich der Fortschritt "Neue Welt" [U] vorhanden sein.



4.2 Meereszonen

Blaue Felder, die kein Festland enthalten, können nur mit Schiffen überquert werden. Um zum Beispiel von Copenhagen nach Malmö zu gelangen, muß mindestens der Schiffstyp Galeere vorhanden sein.

- **Meer:** Blaue Felder ohne Festland, wie zum Beispiel die Adria. Sie können nur überquert werden, wenn Galeeren und "Sternenkunde" [A] oder "Dreimaster" [S] vorhanden sind. Auf Meeresfeldern können keine Spielsteine plaziert werden.
- **Ozean:** Der Ozean ist die dunkelblauen Fläche, die die überseeischen Provinzen vom Rest des Spielbretts trennen.

4.3 Marktvolumen

Die Zahl auf jeder Provinz repräsentiert die maximale Anzahl Expansionsmarker, die in dieser Provinz plaziert werden können. Sobald Expansionsmarker eines anderen Spielers in dieser Provinz plaziert werden, bricht ein Konflikt um die Vorherrschaft über diesen Markt aus (9.5.2). In einer Provinz, deren Marktvolumen in einem Kreis ist (Beispiel 3 dans un cercle), kann maximal ein Kontrollmarker (○/●) oder so viele Expansionsmarker (□/■), die der Zahl des Marktvolumens entsprechen, plaziert werden. Eine Provinz mit dem Marktvolumen in einem Viereck ist ein sogenannter Satellit. In eine Satellitenprovinz kann kein Kontrollmarker (○/●) plaziert werden, sondern maximal ein Expansionsmarker (□/■).

4.4 Hauptstädte

Wenn das Marktvolumen einer Provinz in einem farbigen Kreis gedruckt ist, handelt es sich um eine Hauptstadt. Die Hauptstadt ist der geographische Startpunkt und wirtschaftliche Basis des Spielers, der diese Hauptstadt zu Beginn der Partie gewählt hat.

4.5 Waren

Provinzen, die eine Ware herstellen oder ein wichtiger Umschlagplatz für eine Ware sind, sind farbig unterlegt, um die Provinz schneller einordnen zu können. Beispiel: Alle Provinzen, die Gold als Ware besitzen (India, Southamerica, Suez, Saransk, Praha) sind gelb. Die fünf überseeischen Provinzen sind mehrfarbig, da sie mehrere Handelswaren besitzen. Sie können zwar nur einen Kontrollmarker (○/●) enthalten, der kontrollierende Spieler erhält aber mehrere Warenkontrollkarten.

4.6 Regionen

Dicke farbige Linien teilen das Spielbrett in acht große Regionen, die mit römischen Ziffern numeriert sind. Region I zum Beispiel enthält Hamburg. Wenn weniger als 6 Spieler an einer Partie teilnehmen, werden nicht alle Regionen benutzt (8.2). Die Bedeutung der Unterteilung in Regionen wird zum Beispiel für den Fortschritt Nationalismus [W] (9.5.2) und bestimmte Ereigniskarten (siehe A.2, Spielhilfeanhang) deutlich. In der Spielhilfe finden Sie eine detaillierte Beschreibung jeder Provinz.

4.7 Tabellen

Auf dem Spielbrett befinden sich mehrere Tabellen, auf denen wichtige Elemente der Partie festgehalten werden. Ein Spieler sollte die Verwaltung der Marker der Tabellen und Verteilung der Warenkontrollkarten übernehmen und ein anderer Spieler die Rolle des Bankiers; er verteilt an die Spieler deren Einkommen und nimmt Geld für Erwerbe und Strafzahlungen entgegen.

- **Elendsindex:** Hier wird festgehalten, was der Spieler seiner Bevölkerung an Entbehrungen zumutet. Wenn ein Spieler die Stufe 1000 überschreitet, scheidet er sofort aus.
- **Kartenstapel:** Die Geschichtskarten werden nach ihren Epochen (1, 2 oder 3) in drei Stapel sortiert. Sobald die Karten der Epoche 1 gemischt sind, bilden diese den Kartenstapel (mit der Rückseite der Karten nach oben), mit dem die Spieler die Partie beginnen. Auf dem Spielbrett befindet sich ein Feld für den Kartenstapel. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, bilden die Karten der nächsten Epoche und Karten aus der vorhergegangenen Epoche, die wieder benutzt werden, den neuen Kartenstapel.
- **Ablagefeld:** Karten mit der Epochenzahl in einem Kreis, werden offen auf das Ablagefeld gelegt. Nur die oberste Karte auf diesem Stapel kann von den Spielern angeschaut werden. Im Gegensatz hierzu werden die Karten mit der Epochenzahl in einem Viereck sofort aus dem Spiel genommen, nachdem sie ausgespielt werden, wie zum Beispiel "Einfall der Mongolen" oder "Schießpulver".
- **Spielreihenfolge:** Durch Erwerb von Expansionsmarkern am Ende der vorangegangenen Spielrunde bestimmen die Spieler die Spielreihenfolge (9.7) und plazieren ihren Marker auf das entsprechende Feld auf der Tabelle. Die Spielreihenfolge ist eventuell auch für Auflösung von Konflikten über die Marktkontrolle wichtig (9.5.2).
- **Flottentabelle:** Hier wird die Kapazität der Flotten der Spieler festgehalten. Die Spieler legen Ihren Flottenmarker in das Feld, das ihrer aktuellen Flottenkapazität entspricht (9.4.1). Wenn ein Spieler "Dreimaster" [S] erwirbt, wird der Flottenmarker auf die Seite gedreht, auf der ein Dreimaster abgebildet ist und der Spieler legt den Marker in das Feld 10 der Reihe Dreimaster auf der Flottentabelle.



- **Warentabelle:** Das erste Feld jeder Reihe enthält den Namen der Ware in der entsprechenden Farbe und ihren Grundwert. Es ist auch die Zahl angegeben, die eventuell zu Mangel bzw. Überfluß führen kann, wenn das entsprechende Ergebnis ermittelt wird (9.6.1) und die Anzahl der Geschichtskarten mit dieser Ware in jeder Epoche. Wenn sich ein Sternchen in dem Feld befindet, bedeutet dies, daß die entsprechende Karte für zwei verschiedene Waren eingesetzt werden kann. Die folgenden Felder der Reihe geben an, welche Erträge ein Spieler erhält, wenn er die entsprechende Zahl Warenkontrollkarten der Handelsware besitzt (9.3.1).
- **Mehrere Handelswaren:** Die überseeischen Provinzen in der Neuen Welt (New World) und im Orient (East Indies) besitzen mehrere Waren und die Kontrolle über solche Provinzen bringt dem Spieler mehrere Warenkontrollkarten. Ein einziger Spielstein ● in China bringt den Spieler in den Besitz der entsprechenden Warenkontrollkarte Seide und Gewürze. Die Kontrolle einer Provinz Süd- oder Nordamerika (south-/Northamerica) bringt den Spieler sogar in den Besitz von 3 Warenkontrollkarten. Alle anderen Provinzen auf dem Spielbrett besitzen nur eine Ware.

5. Gebrauch des Spielmaterials

5.1 Spielblatt

Jeder Spieler erhält ein beidseitig bedrucktes Spielblatt aus Karton. Welche Seite benutzt wird, hängt davon wie viele Spieler an der Partie teilnehmen (3-4 oder 5-6 Spieler). Die Expansionsmarker, die für die kommende Runde gekauft wurden, werden rechts auf das entsprechende Feld mit der weißen Seite nach oben □ abgelegt. Die übrigen bleiben auf den Feldern in der Mitte des Blatts in Sechserstapeln (dies vereinfacht die Handhabung).

Die runden Kontrollmarker werden auf die runden Felder auf der linken Seite des Spielblatts gelegt. Im Verlauf der Partie werden diese Kontrollmarker zwischen Spielblatt und Spielbrett hin- und herbewegt. Wenn Sie vom Spielblatt einen Kontrollmarker entfernen, muß das immer der Marker sein, der auf der Leiste am weitesten oben links liegt. So läßt das letzte nicht durch einen Kontrollmarker belegte Feld sofort erkennen, wie viele Provinzen der Spieler kontrolliert und welches Einkommen er in der Einkommensphase erhält (9.6).

5.2 Spielsteine

Jeder Spieler verfügt über 36 Expansionsmarker (beidseitig bedruckt □/■) und 25 beidseitig bedruckte Kontrollmarker (●/○). Die Spieler verschieben bei Bedarf diese Spielsteine zwischen Spielbrett und eigenem Spielblatt, das immer sichtbar für alle Mitspieler sein muß.

5.3 Warenkontrollkarten

Auf jeder dieser Karten befindet sich der Name einer Provinz, die Nummer der zugehörigen Region (im Fall von Überseeeprovinzen ein Symbol), die Handelsware der Provinz und den Basiswert dieser Handelsware für die Berechnung des Einkommens. Jede Handelsware hat ihre Warenkontrollkarte in einer eigenen Farbe.

Die Spieler sollten ihre Warenkontrollkarten nach Handelsware sortieren. Die Karten ermöglichen den Spielern einen schnellen Überblick über Art und Anzahl der Provinzen, die sie auf dem Spielbrett besitzen. Die Karten erleichtern auch Phasen 3 (Ausspielen einer Handelswarenkarte, 7.1) und 6 (Ermittlung von Mangel und Überfluß, sowie eventuelle Strafzahlungen, 9.6.1). Wenn ein Spieler die Kontrolle einer Provinz übernimmt (respektive deren Kontrolle verliert), erhält er die entsprechende Warenkontrollkarte (bzw. gibt diese ab). In der Regel genügt es, den Besitz der Warenkontrollkarten während der Konsolidierungsphase nach der Expansion zu aktualisieren (9.5.4). Manche Ereignisse (Bürgerkrieg, Rebellion, Piraten/Wikinger, Schwarzer Tod und Kreuzzüge) erfordern allerdings eine sofortige Aktualisierung der Warenkontrollkarten.

Für Überseeeprovinzen gibt es mehrere Warenkontrollkarten (da sie mehrere Waren besitzen) und der Verlust bzw. die Übernahme der Kontrolle einer Überseeeprovinz bedeutet die Abgabe bzw. den Erhalt mehrerer Warenkontrollkarten.

Die Warenkontrollkarten müssen für alle Spieler sichtbar sein.

5.4 Spielmarker

Die Spieler haben je einen quadratischen Marker für den Elendsindex und die Tabelle der Spielreihenfolge, sowie einen Flottenmarker für die Flottentabelle.



Elend



Runde



Ware



Flotte

5.5 Finanzen

Das Bargeld der Spieler muß immer sichtbar für die anderen Mitspieler sein, allerdings kann man die Geldscheine aufeinander stapeln, um die Summe des Bargeldes zu verbergen. Allerdings haben die Spieler immer das Recht, das zuletzt notierte Bargeld ihrer Mitspieler zu erfahren.

6. Kulturelle Entwicklung



Unter den vielen Errungenschaften, die die westliche Welt in dem Zeitraum, der durch RENAISSANCE abgedeckt wird, realisiert hat, wurden 26 ausgewählt und auf den Übersichtsblättern zusammengefaßt. Wenn ein Spieler einen Fortschritt erwirbt, sollte er das entsprechende Kästchen auf dem Übersichtsblatt ankreuzen. Es ist ratsam, sich die erworbenen Fortschritte der Mitspieler zu notieren. Am Ende der Spielrunde sollten die Kästchen der neu erworbenen Fortschritte ausgemalt werden, um sie von den neu erworbenen Fortschritten der nächsten Runde unterscheiden zu können. Diese Unterscheidung ist sehr wichtig, da nur Nachlässe von bereits erworbenen Fortschritten in der aktuellen Runde genutzt werden können (9.4.2)

Spieler 2:

A	Sternenkunde
B	Anatomie
C	Materialkunde
D	Aufklärung
E	Patronatsrecht
F	Heilige Absolution
G	Gottvertrauen
H	Kathedrale
I	Karawane
J	Möhlen
K	Landwirtschaft
L	Bankwesen
M	Manufakturen
N	Schriftliche Aufzeichnungen
O	Buchdruck

7. Geschichtskarten

Auf jeder Karte ist eine Zahl (1,2 oder 3), die die entsprechende Epoche symbolisiert. Sie decken in etwa die Zeiträume 750 - 1250, 1250 - 1500 und 1500 - 1750 ab. Die Geschichtskarten müssen nach Epoche sortiert werden, damit die Ereignisse grob im historischen Rahmen eintreten. Es gibt drei verschiedene Sorten Geschichtskarten.

7.1 Warenkarten

Es gibt 27 Warenkarten und diese repräsentieren gängige Handelswaren. Eine vollständige Liste dieser Karten finden Sie im Abschnitt der Spielhilfe unter A.1. Die Tabelle der Handelswaren zeigt Ihnen die Verteilung der Karten auf die Epochen und den Wertzuwachs der verschiedenen Handelswaren an. Auf jeder Karte befindet sich eine Miniaturabbildung des Spielbretts mit Hervorhebung aller Provinzen, die diese Handelsware besitzen. Das Ausspielen einer Warenkarte führt zur sofortigen Auszahlung eines Einkommens für jeden Spieler, der eine oder mehrere Warenkontrollkarten dieser Handelsware besitzt. In der unteren Hälfte jeder Karte ist eine kleine Übersicht der Einkommenssteigerung gemäß der Anzahl der kontrollierten Provinzen mit dieser Handelsware (siehe auch A.1). Die ausgespielte Warenkarte kommt auf den Ablagestapel der Karten, die in der nächsten Epoche erneut verwendet werden. In Epoche 3 zum Beispiel gibt es drei Warenkarten "Gewürze". Es gibt zwei Warenkarten mit je 2 Handelswaren (Wein/Stoffe und Elfenbein/Gold). Der Spieler, der diese Warenkarten ausspielt, bestimmt, für welche der beiden Handelswaren Einkommen ausbezahlt wird.

7.2 Ereigniskarten

Es gibt 18 Ereigniskarten, deren Liste in Paragraph A.2 der Spielhilfe zu finden ist. Ereigniskarten mit der Epochenzahl in einem Kreis werden auf das Ablagefeld der Karten, die nächste Epoche erneut verwendet werden, gelegt, wenn sie ausgespielt werden. Ereigniskarten mit der Epochenzahl in einem Viereck werden nach dem Ausspielen aus dem Spiel genommen.

- **Stabilitätsbelastung:** Das Ausspielen mancher Karten wird durch Ausspielen anderer Ereignisse oder durch den Erwerb eines bestimmten

Fortschritts unmöglich. Die Spieler müssen solche Karten auf der Hand behalten, was dazu führt, daß die Kosten der Stabilisierung erhöht werden (9.4.3). Nur mit dem Fortschritt "Kunst & Technik" [P] können solche Karten abgelegt werden (9.2). Durch "Schriftliche Aufzeichnungen" [N] kann man solche Karten auch tauschen (9.5.2).

Beispiel: Durch Ausspielen der Karte "Schießpulver" kann die Karte "Steigbügel" nicht mehr gespielt werden. Dadurch erhöhen sich die Stabilisierungskosten.

7.3 Persönlichkeitskarten

Jede der 19 Persönlichkeitskarten verringert die Kosten für den Erwerb bestimmter Fortschritte, wenn sie vor der aktuellen Erwerbsphase in der Phase "Karten spielen" ausgespielt wird. Sie werden nach Beendigung der Runde aus dem Spiel entfernt. Die Liste und die Eigenschaften der Persönlichkeiten befindet sich in der Spielhilfe unter A.3.

8. Spielvorbereitung

8.1 Karten und Geld

Die Geschichtskarten werden nach Epoche getrennt. Aus dem Stapel der Karten der Epoche 1 werden folgende Karten zunächst beiseite gelegt: "Kreuzzüge", "Walter ohne Geld", "Rashid-ed-Din", "Gewürze" und "Seide". Mischen Sie die Karten der 1. Epoche und verteilen an jeden Spieler drei Karten. Zwei davon müssen die Spieler auswählen und behalten, die dritte Karte kommt zu den nicht ausgeteilten Karten der 1. Epoche. Diese übrigen Karten der 1. Epoche bilden nun den Geschichtskartenstapel. Bei 3 der 4 Spielern werden die fünf zu Beginn aussortierten Karten mithilfeingemischt. Bei 5 oder 6 Spielern werden diese Karten erst zu Beginn der 2. Runde in den Stapel integriert. Mischen Sie die Karten erneut. Die Karten der Epoche 2 und 3 werden zunächst zur Seite gelegt. Jeder Spieler besitzt zu Beginn 40 Dukaten. Jeder Spieler erhält ein Übersichtsblatt und ein Spielblatt aus Karton.

8.2 Spielbare Regionen

Die Zahl der Regionen, die bespielt werden können, hängt davon ab wie viele Spieler (N) an einer Partie teilnehmen (siehe Tabelle). Es ist möglich, eine Seebewegung durch nicht benutzte Regionen durchzuführen, allerdings darf dort kein Spielstein plaziert werden.

N	Hauptstädte	Regionen, in denen gespielt wird
3	Venedig, Genua, Barcelona (Venezia, Genoa)	IV bis VIII
4	und Paris	III bis VIII
5	und London	II bis VIII
6	und Hamburg	I bis VIII

8.3 Wahl der Hauptstadt

Die Spieler wählen ihre Hauptstadt, indem sie eine bestimmte Summe Geld bieten. Diese Summe wird geheim in dem Feld "Gebot Hauptstadt" auf dem Übersichtsblatt notiert. Die Einsätze werden simultan bekannt gegeben und der Spieler, der am meisten geboten hat, darf als erster seine Hauptstadt wählen. Die anderen Spieler folgen gemäß der Höhe ihres Gebots. Bei Gleichstand entscheidet ein Würfelwurf. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt zuerst. Wenn die Hauptstädte vergeben sind, nehmen die Spieler die Spielsteine der entsprechenden Farbe und legen sie auf ihr Spielblatt. Jeder Spieler legt einen Kontrollmarker ● auf die Provinz mit seiner Hauptstadt und erhält die entsprechende Warenkontrollkarte. Auf dem Übersichtblatt wird die Wahl der Hauptstädte der einzelnen Spieler in die dafür vorgesehene Tabelle eingetragen. Wenn im Verlauf der Partie bei Ermittlung der Spielreihenfolge einmal zwei Spieler die gleiche Menge Expansionsmarker kaufen, ist der Spieler früher an der Reihe, der seine Hauptstadt später ausgewählt hat.

8.4 Elendsindex

Jeder Spieler legt seinen Spielmarker "Elend" auf das Feld "0" auf dem Elendsindex.

8.5 Spielreihenfolge

Das Spiel beginnt nun mit der Bestimmung der Spielreihenfolge der ersten Runde (normalerweise die letzte Aktion einer normalen Spielrunde, siehe 9.7). Die Spieler teilen ihre 40 Dukaten, abzüglich des Gebots für die Wahl der Hauptstadt, zwischen Expansionsmarkern und verbleibendem Bargeld auf und tragen dies in die erste Zeile auf ihrem Übersichtsblatt ein.

9. Ablauf einer Spielrunde

Jede Spielrunde besteht aus sieben Phasen. In den ersten fünf Phasen führen die Spieler die Aktionen in der für diese Runde ermittelten Reihenfolge durch. Die beiden letzten Phasen werden von allen Spielern gleichzeitig durchgeführt.

9.1 Beseitigung Überschuß/Mangel und Karten ziehen

Der erste Spieler kann, wenn er will, vorhandenen Überfluß oder Mangel beseitigen (9.6.1), indem er den Basiswert der entsprechenden Handelsware an die Bank bezahlt. Wenn bei einer Ware zwei Marker Überfluß bzw. Mangel liegen, muß der Spieler den doppelten Basiswert an die Bank bezahlen. Der Startspieler kann auch nur einen der beiden Marker durch Strafzahlung an die Bank beseitigen.

Der erste Spieler in der Spielreihenfolge, der den Fortschritt "Mühlen" [J] besitzt, kann bei einer der folgenden Waren das Niveau des Überfluß/Mangel um ein Feld verändern: Getreide, Stoffe, Wein oder Metall. Er kann durch diesen Fortschritt einen Überfluß/Mangel beseitigen oder im Gegenteil für Überfluß/Mangel sorgen.

Anschließend zieht jeder Spieler in der Spielreihenfolge eine Karte vom Gesichtskartenstapel.

9.2 Kauf von Karten

In dieser Phase können nur die Spieler aktiv werden, die "Kunst & Technik" und/oder "Städtevorherrschaft" besitzen.

Städtevorherrschaft [V]: Ein Spieler, der diesen Fortschritt besitzt, kann für 10 Dukaten eine zusätzliche Karte kaufen.

Kunst & Technik [P]: Ein Spieler, der diesen Fortschritt besitzt, kann eine beliebige seiner Handkarten abwerfen, wobei er nicht zwingend in der vorigen Phase eine Karte gekauft haben muß. Wenn es sich bei der abgeworfenen Karte um eine Karte mit der Epochenzahl in einem Kreis handelt, wird sie offen auf den Stapel mit den anderen wiederverwendbaren Karten gelegt, ansonsten zeigt er sie den anderen Spielern und die Karte wird aus dem Spiel genommen.

9.3 Karten spielen

In dieser Phase spielen die Spieler der Reihe nach eine oder mehrere Karten aus oder passen.

9.3.1 Warenkarte

Wenn eine Warenkarte gespielt wird, erhält jeder Spieler, der mindestens eine Provinz mit der ausgespielten Handelsware kontrolliert, entsprechend seiner Anzahl der kontrollierten Provinzen Einkommen von der Bank ausbezahlt. Die Höhe der Auszahlung kann der Wertetabelle auf dem Spielbrett (rutschen Sie auf der Leiste der entsprechenden Ware so viele Felder nach rechts wie Sie Warenkontrollkarten der Handelsware besitzen) entnommen werden. Die mathematische Formel entspricht: Multiplizieren Sie den Basiswert der Handelsware mit dem Quadrat der Anzahl der kontrollierten Provinzen mit dieser Handelsware. Beachten Sie, daß Mangel oder Überfluß die Summe einer Auszahlung verändert. **Manufakturen:** Ein Spieler, der den Fortschritt "Manufakturen" [M] besitzt, erhält eine größere Summe bei Auszahlung einer Handelsware, so als ob er eine zusätzliche Provinz der entsprechenden Handelsware besitzt. Besitzt er keine Provinz mit der entsprechenden Handelsware, erhält er auch kein Geld. Die Eigenschaft des Fortschritts "Manufakturen" [M] kann natürlich bei jeder ausgespielten Warenkarte greifen.

Beispiel: Barcelona hat in drei Provinzen mit Wein einen ●; Barcelona, Lissabon (Lisboa) und Marseille. Paris kontrolliert eine Provinz mit Wein: Straßburg (Strasbourg). Der Basiswert von Wein ist 5 Dukaten. Wenn eine Karte "Wein" ausgespielt wird, erhält Barcelona 45 Dukaten, und Paris 5 Dukaten. Besitzt Paris den Fortschritt Manufaktur [M], werden 20 Dukaten bezahlt.

9.3.2 Ereigniskarte

Durch Spielen einer solchen Karte wird ein historisches Ereignis simuliert. Häufig werden mehrere Spieler durch eine solche Karte betroffen. Wenn die Karte dem Spieler die Wahl läßt, sucht sich der Spieler einen Gegner aus, den die Karte betreffen soll.

Durch manche Ereignisse müssen ● durch ■ ersetzt werden. Wenn der betroffene Spieler nicht ausreichend ■ in Reserve hat, muß er auf die für diese Runde für Expansionszwecke erworbenen ■ zurückgreifen oder die Provinz unbesetzt lassen. Durch andere Ereignisse muß der Marker auf dem Elendsindex verschoben werden.

Beachten Sie, daß "Materialkunde" [C] die Auswirkung von "Alchimie" aufhebt, "Landwirtschaft" [K] die Auswirkung von "Hungersnot" verringert und daß Fortschritte der Gruppe "Wissenschaft" die Auswirkung von "Mystizismus" verändern.

9.3.3 Persönlichkeiten

Durch Ausspielen einer solchen Karte betritt eine berühmte Persönlichkeit die Weltbühne und ermöglicht den Spielern, von Nachlässen für den Erwerb bestimmter Fortschritte in der laufenden Runde zu profitieren. Die drei zuerst ausgespielten Persönlichkeitskarten werden offen auf das Ablagefeld auf dem Spielbrett gelegt. Dies in der Reihenfolge, in der sie von den Spielern ausgespielt wurden. Wenn die Spieler weitere Persönlichkeiten ausspielen, legen sie diese Karten offen vor sich ab. Am Ende der

Erwerbsphase werden ausgespielte Persönlichkeiten aus dem Spiel entfernt.

Patronatsrecht: Die Nachlässe aller ausgespielten Persönlichkeiten können durch Spieler, die den Fortschritt "Patronatsrecht" [E] besitzen, genutzt werden. Hierfür muß man einfach ankündigen, welche Nachlässe man in Anspruch nehmen möchte. Persönlichkeiten, deren Karten auf dem Spielbrett liegen, sind ganz oder teilweise geschützt. Die zuerst ausgespielte Persönlichkeit ist vollkommen geschützt, die zweite bzw. dritte Karte kann nur einmal bzw. zweimal Gegenstand von Patronatsrecht werden. Persönlichkeiten, die nicht auf dem Spielbrett liegen, können unbegrenzt Objekt von Patronatsrecht werden.

Bei einer Partie mit 3 oder 4 Spielern, können maximal zwei Persönlichkeiten pro Runde geschützt werden.

Buchdruck: Ein Spieler, der den Fortschritt "Buchdruck" [O] besitzt, kann nachträglich Nachlässe von der Bank ausbezahlt bekommen. Wenn er eine Persönlichkeit spielt, die Nachlässe auf einen Fortschritt gewährt, den er bereits in einer früheren Runde erworben hat, erhält er diese Nachlässe von der Bank in Bar ausbezahlt.

Wenn eine Persönlichkeit Nachlässe für den Erwerb mehrerer Fortschritte gewährt, können diese alle in der laufenden Runde genutzt werden bzw. durch "Buchdruck" [O] kann eine Auszahlung in Bar für mehrere Fortschritte erfolgen.

Die Spieler müssen die Fortschritte, für die eine Persönlichkeit Nachlässe gewährt, nicht erwerben. "Patronatsrecht" [E] kann nicht mit "Buchdruck" [O] kombiniert werden.

9.4 Erwerbsphase

Die Spieler können in dieser Runde der Reihe nach entweder passen oder einen oder mehrere Erwerbe in folgender Reihenfolge vornehmen:

9.4.1 Aufbau der Flotte

Zu Beginn der Partie besitzt kein Spieler eine Flotte und kann somit keine Seebewegung durchführen. Es gibt drei verschiedene Stufen des Flottenausbaus: Galeeren, Dreimaster und Hochseetaugliche Schiffe. Für jede Flottenstufe wiederum gibt es vier unterschiedliche Kapazitätsgößen. Die Spieler können die Kapazität ihrer Flotten in den verschiedenen Stufen um je zwei erhöhen (zum Beispiel von Galeere mit Kapazität 2 auf Galeere 4, daraufhin auf Kapazität 6 und schließlich 8). Ein Spieler kann die Kapazität seiner Flotte in einer Runde nur um 1 Kästchen auf der Flottentabelle vergrößern, jeder Ausbau kostet ihn 10 Dukaten.

Ein Spieler kann so viele Expansionsmarker mit seiner Flotte transportieren wie er möchte, allerdings kann er in einer Runde in die selbe Provinz maximal so viele Marker per Schiff transportieren wie seiner Kapazität entspricht. So kann ein Spieler mit einer Galeere mit einer Kapazität von 2, maximal 2 Expansionsmarker in eine Küstenprovinz transportieren, die sich maximal 2 Provinzen von eigenen ● oder ■ entfernt befindet. Wenn die Galeerenflotte auf Kapazität 4 ausgebaut wird, kann der Spieler in die selbe Küstenprovinz bis zu 4 Expansionsmarker über eine Distanz von bis zu 4 Küstenprovinzen plazieren, und so fort bis die Galeerenkapazität 8 erreicht wird.

Beispiel: Paris kann in London keine Expansionsmarker plazieren, wenn der Spieler keine Galeerenflotte mit der Kapazität 2 oder den Fortschritt "Dreimaster" [S] besitzt. London könnte in der ersten Runde mit einer Galeerenflotte mit Kapazität 2 in jede der folgenden Provinzen 2 Expansionsmarker setzen: Edinburgh, York, Portsmouth, Cornwall, Saint-Malo, Paris, Bruge und Amsterdam.

Sternenkunde: Wenn ein Spieler den Fortschritt "Sternenkunde" [A] besitzt, können die Schiffe seiner Flotte ein Meerfeld überqueren, so als ob es sich um eine Küstenprovinz handelt. Ein Spieler kann zum Beispiel von Stockholm aus, wenn er dort ein ■ besitzt, mit einer Galeere 2 zwei Expansionsmarker nach Danzig und Riga transportieren und dabei die Ostsee überqueren. Ohne "Sternenkunde" [A] könnte er seine Expansionsmarker nur entlang der Küste bis Stettin transportieren. Seebewegung findet solange nur entlang der Küsten statt, bis der Spieler entweder "Dreimaster" [S] oder "Sternenkunde" [A] erwirbt. Das offene Meer und die Überseeprovinzen können nur dann mit dem Schiff bereist werden, wenn der Spieler den Fortschritt "Hochseenuavigation" [T] besitzt.

Dreimaster: Wenn ein Spieler "Dreimaster" [S] erwirbt, wird der Flottenmarker auf die Seite gedreht, auf der ein Dreimaster abgebildet ist, und der Spieler legt den Marker in das Feld 10 der Reihe Dreimaster auf der Flottentabelle. Es ist nicht möglich durch Zahlung von 10 Dukaten den Sprung von Galeere 8 in das Feld Dreimaster 10 zu machen. Nun kann der Spieler in eine beliebige Küstenprovinz auf dem Spielbrett bis zu 10 Expansionsmarker transportieren, außer in den Überseeprovinzen und der Region V, wenn er nicht "Seidenstraße" [R] besitzt. Die Kapazität Dreimaster 12 ermöglicht den Transport von 12 Expansionsmarkern in die selbe Provinz etc...

Hochseenuavigation: Bei Erwerb von "Hochseenuavigation" [T] wird der Flottenmarker in das Feld "Hochseetaugliche Schiffe 1" gelegt. Damit kann ein Spieler beliebig viele Expansionsmarker in eine beliebige

Küstenprovinz transportieren, mit Ausnahme der Neuen Welt (New World), da hierfür auch der Fortschritt "Neue Welt" [U] benötigt wird. Zunächst kann aber nur eine Überseeeprovinz unterhalten werden. Durch Zahlung von 10 Dukaten und der Erhöhung auf Kapazität "Hochseetaugliche Schiffe 2" kann eine weitere Überseeeprovinz unterhalten werden, usw... bis zu der Kapazität "Hochseetaugliche Schiffe 4".

9.4.2 Kulturelle Entwicklung

Sobald er an der Reihe ist, kann ein Spieler eine oder mehrere Fortschritte erwerben. Hierbei müssen eventuell Nachlässe durch in dieser Runde ausgespielte Persönlichkeiten und bereits erworbenen Fortschritten berücksichtigt werden.

Nachlässe: Nachlässe durch Persönlichkeiten können nur in der Runde genutzt werden, in der die Persönlichkeiten ausgespielt werden - sowohl für den Erwerb als auch für nachträgliche Auszahlung von Nachlässen. Nachlaß durch einen Fortschritt kann in der Runde, in der der Fortschritt erworben wird, nicht genutzt werden, sondern frühestens in der dem Erwerb folgenden Runde. Ab diesem Zeitpunkt kann ein Nachlaß für den Erwerb mehrerer Fortschritte genutzt werden - auch in der gleichen Runde. Durch "Institutsforschung" [X] werden weitere Nachlässe gewährt.

Vorbedingung: Bestimmte Fortschritte können nur erworben werden, wenn vorher bereits bestimmte andere Fortschritte erworben wurden. Fortschritte und deren Vorbedingung können in der selben Runde erworben werden. Bedingung: Die Vorbedingung wird zuerst erworben.

Eigenschaften: Die Eigenschaften der Fortschritte können sofort genutzt werden. Zum Beispiel kann man mit "Patronatsrecht" [E] noch in der gleichen Runde versuchen, Nachlässe ausgespielter Persönlichkeiten zu nutzen, mit dem Erwerb von "Institutsforschung" [X] kann man Erwerbungen in der gleichen Runde günstiger bekommen und sobald ein Spieler "Kunst & Technik" [P] erwirbt, kann er eine Karte ablegen.

9.4.3 Verringerung des Elendsindex:

Am Ende der Erwerbsphase hat ein Spieler mehrere Möglichkeiten, den Elendsindex zu verbessern. Der Kauf der Fortschritte "Anatomie" [B] und "Landwirtschaft" [K] verringern den Elendsindex sofort um eine Stufe. Sobald ein Spieler die beiden ersten Fortschritte der Bereiche "Wissenschaft", "Handel" und "Kultur" besitzt, verringert er den Index um eine Stufe. Er kann den Index sogar um zwei (bzw. drei) Stufen verbessern, wenn er die drei ersten (bzw. alle) Fortschritte dieser Bereiche besitzt. Wenn der Marker auf dem Elendsindex das Feld "0" erreicht hat, kann der Index nicht weiter verbessert werden.

Stabilisierung: Am Ende der Erwerbsphase muß der Marker eines Spielers auf dem Elendsindex eventuell um eine oder mehrere Stufen verschoben werden, wenn die Spieler nicht die notwendigen Stabilisierungskosten bezahlen. Die Höhe der Kosten hängt von der Anzahl der Karten, die ein Spieler auf der Hand hält, ab. Für die erste Karte muß er einen Dukaten bezahlen, die zweite Karte kostet ihn 2 Dukaten etc... Wenn er n Karten hat kostet ihn dies $1+2+...+n = n(n+1)/2$ Dukaten. Die Spieler können beliebig viele Karten auf der Hand halten, wenn die Stabilisierungskosten berücksichtigt werden.

Wenn die Kosten nicht beglichen werden, wird der Marker auf dem Index um so viele Stufen verschoben wie der Summe der Stabilisierungskosten entspricht. Man kann also nicht nur einen Teil der Stabilisierungskosten begleichen.

Beispiel: Paris hat seinen Marker in dem Feld 90 auf dem Elendsindex und entscheidet, die 15 Dukaten Stabilisierungskosten (er hat 5 Karten auf der Hand) nicht zu bezahlen. Er muß seinen Marker um zwei Felder auf das Feld 125 verschieben. Das erste Feld der Verschiebung ist das Feld 100. Die Differenz zwischen 90 und 100 ist kleiner als 15, deswegen muß er ein zweites Feld in Kauf nehmen. Genua (Genoa) hat seinen Marker auf dem Feld 100 und will die 21 Dukaten Stabilisierungskosten (er hat 6 Karten auf der Hand) nicht begleichen. Er muß seinen Marker aber nur um 1 Feld auf 125 verschieben.

Ein Spieler, der das Feld 1000 überschreitet scheidet sofort aus dem Spiel aus. Seine Spielsteine bleiben auf dem Spielbrett und nur die Auswirkungen von "Nationalismus" [W] bleiben gültig. Die Karten, die der Spieler noch auf der Hand hat, werden entweder aus dem Spiel entfernt oder auf den Stapel abgelegt, der die wiederverwendbaren Karten enthält. Das Einkommen der verbleibenden Spieler wird weiterhin mit der anfänglichen Spieleranzahl ermittelt.

9.5 Expansion

Die Spieler plazieren nun gemäß der Spielreihenfolge ihre erworbenen Expansionsmarker □ auf das Spielbrett. Die Expansionsmarker können innerhalb der Reichweite eigener ■/● oder der Hauptstadt (auch, wenn diese von einem Gegner kontrolliert sein sollte) auf das Spielbrett gelegt werden. Zwei Provinzen befinden sich gegenseitig innerhalb ihrer Reichweite, wenn sie eine gemeinsame Grenze haben, wobei unpassierbare Zonen berücksichtigt werden müssen. Die Reichweite wird durch Bau der Flotte und bestimmte Fortschritte vergrößert.

Karawane: Durch den Fortschritt "Karawane" [I] erhöht sich die Reichweite für □ auf zwei Provinzen, wobei die erste übersprungene

Provinz nicht von einem Gegner kontrolliert sein darf. Eine Provinz gilt als kontrolliert, wenn sich in ihr ein ● oder ■ entsprechend des Marktvolumens befinden. Dieser Fortschritt kann nicht mit einer Seebewegung verbunden werden, sondern nur auf dem Festland genutzt werden.

Seidenstraße: Sobald ein Spieler den Fortschritt "Seidenstraße" [R] erworben hat, kann er während der Expansionsphase Provinzen der Region V besetzen.

In der aktuellen Runde gesetzte □/○ dienen nicht als Basis für das Setzen weiterer Expansionsmarker. Deshalb werden neu gesetzte Marker mit der weißen Seite nach oben auf das Spielbrett gelegt und erst am Ende der Spielrunde umgedreht. Wenn die Spielsteine einmal auf dem Brett sind, werden sie nicht mehr bewegt - im eigentlichen Sinne. Sie bleiben so lange auf dem Spielbrett bis sie entweder eliminiert werden oder bis □ durch ○ ersetzt werden. Nicht gesetzte Spielsteine werden zum Vorrat zurückgelegt, sie können nicht bis zu einer späteren Runde aufgehoben werden.

Wenn die Spieler ein bißchen Übung haben, können sofort ○ anstelle □ auf das Spielbrett gelegt werden und die □ können in den Vorrat zurückgelegt werden.

Heilige Absolution: Zu Beginn der Expansionsphase nehmen sich Spieler, die den Fortschritt "Heilige Absolution" [F] besitzen, zwei zusätzliche Expansionsmarker für jeden Spieler, der diesen Fortschritt nicht besitzt. Wenn der Spieler nicht ausreichend □ in seinem Vorrat besitzt, kann er sich für jeden □, den er nicht nehmen kann, einen Dukaten von der Bank auszahlen lassen. Ein Spieler, der diesen Fortschritt nicht besitzt, legt für jeden Spieler, der diesen Fortschritt besitzt, 2 □ von seinen für diese Expansionsphase erworbenen □ in seinen Vorrat zurück. Hat er nicht genügend □ erworben, zahlt er für jeden □, den er nicht in den Vorrat zurücklegt, 1 Dukaten an die Bank oder erhöht seinen Elendsindex um eine Stufe.

9.5.1 Karte kaufen

Ein Spieler kann zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Expansionsphase eine (1) Karte mit Expansionsmarkern kaufen. Die □ werden in den Vorrat zurückgelegt. Der erste Spieler ("erste" nicht im Sinne der Spielreihenfolge), der eine Karte kaufen möchte, bezahlt für die Karte 3 □, der zweite Spieler bezahlt 6 □, dann 9 □, 12 □, 15 □ und schließlich 18 □.

9.5.2 Kampf um eine Provinz

Es besteht immer die Möglichkeit zusätzliche eigene □ in eine Provinz zu legen, selbst, wenn sie bereits durch einen Gegner besetzt ist. Man darf nie mehr eigene □ setzen als dem Marktvolumen der Provinz entspricht. Sobald die vorhandene Gesamtanzahl □ das Marktvolumen übersteigt, wird um die Provinz gekämpft. Hierfür benötigt der Angreifer mindestens so viele □ wie der Verteidiger und zusätzlich muß der Angreifer □ entsprechend dem Marktvolumen der Provinz legen. Die Stärke des Angreifers und Verteidigers berechnet sich wie folgt:

Angreifer:	Verteidiger:
• Zahl der eingesetzten □/■	• Zahl der anwesenden □/■ • Marktvolumen der Provinz • 1 für jeden Satelliten
• 1 für jeden ausgespielten militärischen Vorteil • Auswirkungen von "Nationalismus" [W] und "Weltbürgertum" [Y]	• 1 für jeden ausgespielten militärischen Vorteil • Auswirkungen von "Nationalismus" [W] und "Weltbürgertum" [Y]

Bitte beachten Sie, daß ein ○/● so vielen □/■ wie dem Marktvolumen der entsprechenden Provinz entspricht. Wenn es sich bei der betroffenen Provinz sogar um eine Hauptstadt handelt, werden die vorhandenen Marker des Besitzers in Angriff und Verteidigung verdoppelt. Wenn sich in einer Provinz Marker von mehr als zwei Spielern befinden sollten, muß ein Angreifer alle anwesenden Marker der anderen Spieler angreifen und alle eventuellen militärischen Vorteile und Fortschritte berücksichtigen.

Satellitenprovinz: Provinzen die ein Marktvolumen von "1" haben, sind Satelliten. Nach einem Konflikt kann in einer Satellitenprovinz nur 1 □ sein. Ein Satellit, der von einem eigenen ■ besetzt ist, erhöht die Stärke einer eigenen Provinz, zu der ein Pfeil aus der Satellitenprovinz zeigt und in der sich ein ○/● befindet, um 1.

Nationalismus: Ein Spieler, der den Fortschritt "Nationalismus" [W] besitzt, erhöht die Stärke einer Provinz, die sich in seiner Startregion befindet um "1" in Angriff und Verteidigung. Dies gilt auch für die Auflösung von einem Konflikt durch die Karte "Krieg".

Weltbürgertum: Durch Besitz des Fortschritts "Weltbürgertum" [Y] erhöht sich die Unterstützung der Satellitenprovinzen in Verteidigung UND im Angriff um "1". Achtung: Daß bedeutet, daß ein Satellit den Spieler in der Verteidigung nun um "2" verstärkt. Im Angriff muß der Spieler für jeden unterstützenden Satelliten einen □ weniger einsetzen.

Für die Auflösung eines Konflikts muß mit allen drei Würfeln gleichzeitig gewürfelt werden. Der Angreifer gewinnt den Kampf, wenn das Ergebnis des grünen Würfels größer als sein Rang in der Spielreihenfolge ist oder das Ergebnis des schwarzen Würfels größer als das des weißen ist. Wenn jedoch der Angreifer einen militärischen Vorteil ausgespielt hat, gewinnt er den Kampf auch, wenn das Ergebnis des schwarzen Würfels größer oder gleich dem Ergebnis des weißen Würfels ist. Durch "Gottvertrauen" [G] und "Kathedrale" [H] wird die Auflösung eines Kampfes ebenfalls beeinflusst (siehe weiter unten). In Abschnitt C.1 der Spielhilfe findet sich eine Übersicht über die Gewinnchancen bei einem Kampf.

Gottvertrauen: Ein Spieler, der den Fortschritt "Gottvertrauen" [G] besitzt, gewinnt einen Angriff auch dann, wenn das Ergebnis des grünen Würfels größer oder gleich dem Ergebnis seines Rangs in der Spielreihenfolge ist.

Kathedrale: Ein Spieler, der den Fortschritt "Kathedrale" [H] besitzt, kann pro Runde automatisch einen Kampf gegen jeden Mitspieler, als Verteidiger oder Angreifer, gewinnen, wenn der Gegner den Fortschritt "Kathedrale" nicht besitzt. Er muß vor dem Würfelwurf erklären, ob er diesen Vorteil einsetzen möchte. Dieser Fortschritt wirkt sich nicht auf die Auflösung eines Krieges aus. Auf dem Übersichtsblatt sollte angekreuzt werden, gegen welchen Spieler der Fortschritt eingesetzt wurde.

Die Spielsteine des Verlierers werden in den Vorrat zurückgelegt. Wenn der Verteidiger den Kampf gewonnen hat, bleiben seine Spielsteine auf dem Spielbrett. Wenn er verliert, werden seine Steine durch einen O des Angreifers ersetzt, es sei denn es handelt sich um eine Satellitenprovinz, in diesem Fall setzt der Angreifer einen □ in die Provinz. Da die Anzahl der O/● begrenzt ist, kann ein Spieler freiwillig einen ■ mit einem ● austauschen, wenn alle ● auf dem Spielbrett sind. Ein Angriff kann, wenn er scheitert so oft wie möglich wiederholt werden.

Schriftliche Aufzeichnungen: Ein Spieler, der den Fortschritt "Schriftliche Aufzeichnungen" [N] besitzt, kann einen Spieler, der den Fortschritt nicht besitzt, zum Tausch einer Karte zwingen, wenn er ihm in der Expansionsphase eine Provinz mit einem ● abnimmt. Er kann dabei eine seiner Karten auswählen, zieht aber zufällig die Karte des Gegners aus dessen Hand. Ein solcher Tausch ist nur einmal pro Spieler pro Runde möglich und die Spieler dürfen nicht freiwilligen Tausch mit ihren Karten betreiben.

Die folgenden Beispiele verdeutlichen die eben gelesenen Regeln:

Beispiel 1: Ein Angriff auf Tunis, Marktvolumen 4, in deren Provinz sich ein ■ befindet, muß mit 5 □ durchgeführt werden. Wenn der Angreifer schon letzte Runde zwei □ plazierte hat, muß er in der Runde des Angriff noch drei □ setzen (2 alte □ plus 3 neue □). Wenn der Angreifer den Kampf verliert, verliert er alle 5 □.



Beispiel 2: Paris hat einen ● in Fez. London kann Fez nicht angreifen, wenn seine Flotte die Stufe "Galeere 2" besitzt, da er Fez mit 4 □ angreifen muß (der ● zählt wie 2 ■, da das Marktvolumen von Fez 2 ist. Also Marktvolumen 2 + 2 ■ = 4). Er könnte Fez aber mit einer Flotte "Dreimaster 10" angreifen. Wenn Paris in Oran einen ■ stehen hätte, müßte London mit 5 □ angreifen, da Oran eine Satellitenprovinz ist und Fez unterstützt.



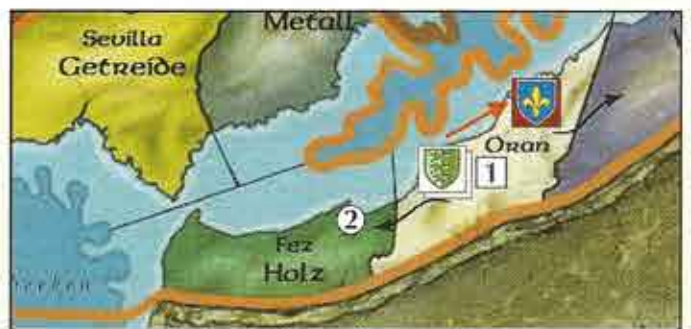
Beispiel 3: Venedig (Venezia) kontrolliert Belgrad mit einem ●, besitzt den Fortschritt "Nationalismus" [W] und hat in dieser Runde "Steigbügel" gespielt. Wenn zum Beispiel London Belgrad angreifen möchte, müssen 6 □ für den Angriff bereit gestellt werden: Der Marker ● repräsentiert 2 ■ + Marktvolumen von 2 + 1 für "Nationalismus", da Belgrad in der gleichen Region ist wie Venedig (Venezia) und +1 für die Karte "Steigbügel". Nehmen wir an, in Belgrad besitzt Venedig (Venezia) nur einen ■. Da Belgrad ein Marktvolumen von 2 besitzt, können beliebig viele Marker mit "Karawane"

[I] die Provinz passieren, aber nur ein Marker gesetzt werden, ohne daß es zu einem Kampf kommt. Wenn London mehr als einen □ setzen möchte, müssen mindestens 5 □ für den Angriff investiert werden: 1 ■ + Marktvolumen 2 + 1 "Nationalismus" + 1 "Steigbügel".

Wenn Genua (Genoa), das ebenfalls den Fortschritt "Nationalismus" besitzt, Belgrad angreifen möchte, müssen nur 4 □ zur Verfügung stehen, da sich die beiden Fortschritte "Nationalismus" [W] gegenseitig aufheben.



Beispiel 4: Venedig (Venezia) kontrolliert Bari mit einem ■ und besitzt "Nationalismus" [W]. Um Bari angreifen zu können, muß London 3 □ (1 ■ + Marktvolumen 1 + 1 "Nationalismus") bereitstellen. Wenn London die Karte "Schießpulver" spielen würde, wäre seine Streitmacht immer um "1" stärker und er kann Bari mit 2 □ angreifen. Wenn anstelle von London Genua Bari mit "Nationalismus" und "Schießpulver" angreifen würde, genügt sogar 1 □.



Beispiel 5: Paris hat einen ■ in Oran. London hat den 3. Rang in der Spielreihenfolge und besitzt eine Flotte "Galeere 2" und kann Oran mit 2 □ erreichen. London greift Oran mit 2 □ an. Das Ergebnis des grünen Würfels ist "4" und damit gewinnt London den Kampf, da er den 3. Rang in der Spielerreihenfolge besetzt. Der Spielstein von Paris und einer der beiden Expansionsmarker von London werden in den Vorrat zurückgelegt, da Oran nur ein Marktvolumen von "1" hat. Hätte London zusätzlich eine Karte mit einem militärischen Vorteil ausgespielt, hätte der Angriff auch mit 1 □ durchgeführt werden können. Hätte Paris so eine Karte gespielt, wären 3 □ für den Angriff notwendig gewesen. Dafür hätte aber "Galeere 2" von London nicht ausgereicht und der Angriff hätte nicht stattgefunden.

Nehmen wir an, das Ergebnis des grünen Würfels ist "3", was nicht größer dem 3. Rang auf der Spielreihenfolgetabelle ist. Wenn zusätzlich das Ergebnis des schwarzen Würfels kleiner als das des weißen ist, hat London den Kampf verloren und seine 2 □ werden in den Vorrat zurückgelegt. London kann den Angriff nur wiederholen, wenn er eine Flottentransportkapazität von "4" besitzt oder angrenzend zu Oran eine Provinz kontrolliert.

9.5.3 Bonuskarte durch Expansion

Am Ende der Expansionsphase bekommt der Spieler mit den meisten O auf dem Spielbrett eine kostenlose Karte vom Geschichtsstapel. Im Fall eines Gleichstandes erhält der Spieler die Karte, der in dieser Expansionsphase zuerst an der Reihe war. Der durch "Kreuzzüge" plazierte ● wird bei der Berechnung nicht berücksichtigt, weil er nicht O ist.

Ende der Expansionsphase

Alle □/O werden auf ■/● umgedreht und die Verteilung der Warenkontrollkarten wird aktualisiert.

9.6 Einkommen

Die Spieler erhalten nun alle gleichzeitig Einkommen. Die Höhe des Einkommens ist in dem letzten nicht von einem Kontrollmarker besetzten Feld auf dem Spielblatt angegeben. Dort befinden sich zwei Zahlen, die obere wird benutzt, wenn die Spieleranzahl ungerade ist und die untere, wenn die Spieleranzahl gerade ist. Die Summe der ausbezahlten Dukaten ist 15 + (Anzahl der kontrollierten Provinzen x Spieleranzahl.) Wenn ein Spieler ausscheidet, bleibt die Berechnungsgrundlage gleich.

Bankwesen: Ein Spieler, der den Fortschritt Bankwesen [L] besitzt, verdoppelt sein ihm verbleibendes Bargeld am Ende der Expansionsphase (also vor Auszahlung des Einkommens). Das Geld erhält er von der Bank, allerdings maximal so viel wie seinem Einkommen entspricht. Beispiel: London hat in einer Partie mit 5 Spielern 17 ● auf dem Spielbrett und

somit ein Einkommen von 100 Dukaten. Wenn London den Fortschritt "Bankwesen" und 108 Dukaten am Ende der Expansionsphase besitzt, erhält er von der Bank 100 Dukaten zusätzlich ausbezahlt.

Mittelstand: Ein Spieler, der den Fortschritt "Mittelstand" [Z] besitzt, erhält in jeder Einkommensphase zusätzlich 10 Dukaten ausbezahlt und Stabilisierungskosten werden halbiert (gegebenenfalls aufrunden). Dieser Fortschritt erhöht auch die Basis, des durch Bankwesen zu verdoppelnden Bargeldes.

Aufklärung: Ein Spieler, der den Fortschritt "Aufklärung" [D] besitzt, verschiebt am Ende der Einkommensphase automatisch und unabhängig von anderen Faktoren, den Marker auf seinem Elendsindex um eine Stufe zu seinen Gunsten.

9.6.1 Mangel und Überfluß

Am Ende der Einkommensphase wird mit allen drei Würfeln zwei mal gewürfelt, um zu ermitteln, für welche Handelswaren in der kommenden Runde Mangel bzw. Überfluß herrscht. Das Ergebnis des weißen und des schwarzen Würfels werden addiert, um mit dieser Summe die Ware zu bestimmen (siehe Warentabelle auf dem Spielbrett, eine "12" betrifft Gold und Elfenbein gleichzeitig). Wenn das Ergebnis des grünen Würfels 1, 2 oder 3 ist, bedeutet dies Mangel. Bei einer 4, 5 oder 6 herrscht Überfluß für diese Handelsware. Mangel hat zur Folge, daß Auszahlungen für die Ware erhöht werden, bei Überfluß verringert sich die Auszahlung.

Der Spieler, der von einer Handelsware die meisten Provinzen kontrolliert, für die ein Mangel ermittelt wird, erhält sofort kostenlos eine Geschichtskarte. Wenn für eine solche Handelsware allerdings ein Überfluß ermittelt wird, muß er 1 Dukaten für jede von ihm kontrollierte Provinz mit dieser Ware an die Bank bezahlen. Wenn zwei oder mehrere Spieler gleich viele Provinzen mit einer solchen Handelsware kontrollieren sollten, geschieht nichts (d.h. keine Zahlung an die Bank und keine kostenlose Geschichtskarte).

Wenn für die gleiche Handelsware ein Überfluß und ein Mangel ermittelt werden, heben sich die beiden gegenseitig auf.

Die Auswirkungen von Mangel bzw. Überfluß bestehen so lange, bis eine Karte mit der entsprechenden Ware gespielt wird oder bis das Ende der Spielrunde erreicht ist. Wenn in der gleichen Runde für die gleiche Ware zweimal Mangel bzw. Überfluß ermittelt wurde, müssen zwei Karten der entsprechenden Ware gespielt werden, daß sich die Auswirkungen aufheben. Wenn für die gleiche Handelsware zweimal Überfluß/Mangel ermittelt wird, verdoppeln sich die Auswirkungen nicht. Der Spieler, der in der nächsten Runde (bevor die Karten gezogen werden) als erster spielt, kann einen oder beide Überfluß/Mangel beseitigen, indem er für jeden Marker den Basispreis der Handelsware bezahlt.

Beispiel: Das Ergebnis des schwarzen Würfels ist 4, das des weißen 3 und das des grünen 4. Dies ergibt Überfluß bei Wein. Barcelona kontrolliert drei Provinzen mit Wein und Paris eine Provinz. Barcelona muß 3 Dukaten an die Bank bezahlen. Wenn im folgenden eine Karte "Wein" gespielt wird, erhält Barcelona 20 Dukaten (anstelle 40) und Paris erhält nichts (anstelle 5 Dukaten). Wenn allerdings Mangel ermittelt worden wäre, hätte Barcelona eine Karte gratis ziehen dürfen und beim Auspielen einer Weinkarte 80 Dukaten und Paris 20 Dukaten erhalten. Wenn zwei Karten "Wein" gespielt worden wären, wäre nur die erste von Auswirkungen des Mangels oder Überflusses betroffen gewesen.

Nehmen wir an, Barcelona wäre Startspieler gewesen und hätte entschieden, vor dem Ziehen einer Karte, 5 Dukaten zu bezahlen, um den Überfluß an Wein zu beseitigen. Bei Auszahlung für Wein hätte Barcelona dann 45 und Paris 5 Dukaten erhalten. Die Beseitigung eines Mangels bzw. Überflusses hebt die Strafzahlung bzw. die Möglichkeit, eine Karte zu ziehen nicht auf.

9.7 Bestimmung der Spielreihenfolge

Jeder Spieler notiert geheim auf seinem Übersichtsblatt die Summe seines Bargeldes, die Menge der Expansionsmarker, die er kaufen möchte und das ihm somit verbleibende Bargeld für die kommende Runde. Die Menge der gekauften Expansionsmarker wird bekannt gegeben und jeder Spieler bezahlt der Bank 1 Dukaten pro Expansionsmarker. Der Spieler, der am wenigsten \square gekauft hat, ist erster Spieler in der kommenden Runde und sein Marker wird auf der Tabelle "Spielreihenfolge" auf das entsprechende Feld gelegt. Ihm folgt der Spieler, der am zweitwenigsten \square gekauft hat usw... Wenn zwei Spieler gleich viele \square gekauft haben, ist der Spieler zuerst an der Reihe, der seine Startstadt später ausgesucht hat.

Auf zwei Sonderfälle müssen wir aufmerksam machen:

- Es ist möglich, mehr \square zu kaufen als im Vorrat vorhanden sind. Der Spieler nimmt alle \square aus dem Vorrat und bezahlt die notierte Summe an die Bank. Diese Vorgehensweise kann sinnvoll sein, wenn man unbedingt als letzter spielen will.
- Genauso kann man eine "negative" Menge \square kaufen, wenn man unbedingt erster in der kommenden Runde sein will. Wenn ein Spieler "-5" notiert, bezahlt er 5 Dukaten an die Bank, erhält aber keinen \square .

Renaissance: Ein Spieler, der den Fortschritt "Renaissance" [Q] besitzt, kann zu Beginn einer beliebigen Phase seinen Rang mit einem Spieler,

der sich unmittelbar vor bzw. hinter ihm in der Rangfolge befindet, tauschen, wenn dieser Spieler diesen Fortschritt nicht besitzt. Diesen Tausch kann man pro Spielrunde nur einmal durchführen. Wenn mehrere Spieler diesen Tausch durchführen wollen, muß die aktuelle Rangfolge beachtet werden.

Beispiel: Paris und London besitzen als einzige "Renaissance". Paris spielt als erster, London als dritter, Barcelona als zweiter. Zu Beginn der Expansionsphase möchte London als zweiter spielen, allerdings darf Paris zuerst "Renaissance" einsetzen. Wenn Paris dies wünscht, spielt Barcelona als erster. London kann "Renaissance" nicht mehr einsetzen, da sich vor ihm kein Spieler befindet, der "Renaissance" nicht besitzt.

10. Diplomatie

Die Spieler dürfen sich gegenseitig versprechen, was sie wollen, nur müssen sie sich nicht unbedingt daran halten. Ein Spieler, der seine Versprechen nicht hält wird mit Sicherheit das Mißtrauen der anderen Spieler ernten. Allerdings sollten zwei Regeln beachtet werden:

- Alle Absprachen sind öffentlich zu führen.
- Ein Spieler darf einem anderen Spieler nie seine Karten zeigen, bevor er sie ausspielt, ablegt oder durch einen Zwangstausch verliert. Wenn ein Spieler eine Karte aus Versehen spielt, indem er sie unkorrekt spielt, fallen läßt oder weil er es sich anders überlegt hat, muß er diese Karte bei der ersten Gelegenheit ausspielen.

11. Spielende

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der ein Spieler alle 26 Fortschritte erworben hat. Die Spieler können die Spieldauer auch steuern, indem nur die Karten der Epoche I oder I und 2 gespielt werden und die Partie beenden, wenn alle Karten gezogen sind.

11.1 Letzte Kartenspielphase

Nach der Einkommensphase der letzten Spielrunde (es gibt keine Neubestimmung der Spielerreihenfolge mehr) werden alle verbleibenden Handkarten der Spieler gemäß der Spielerreihenfolge ausgespielt. Der erste Spieler kann Mangel/Überfluß nicht beseitigen. Für das Auspielen einer Warenkarte erhalten die Spieler normale Auszahlung. Karten, die durch "Kunst & Technik" [P] abgelegt wurden, von einem Spieler sind, der ausgeschieden ist oder noch nicht gezogen wurden, haben keine Auswirkung. Persönlichkeiten gewähren nur den Spielern Nachlässe, die "Buchdruck" [O] und die entsprechenden Fortschritte besitzen.

Die ausgespielten Ereignisse werden regelgemäß angewendet, außer daß bei einem Unentschieden bei einer Auflösung eines Krieges keine folgende Runde existiert und der Krieg mit Unentschieden endet, wenn bei einer weiteren Auflösung kein Sieger ermittelt ist. Eine Ermittlung des Siegers des Krieges wird in dieser letzten Runde noch so oft zu ermitteln versucht, wie Spieler noch an der Reihe sind, ihre Handkarten auszuspielen. Bei jedem Ergebnis, das unentschieden lautet erhöhen beide Spieler ihren Elendsindex um eines Stufe. Auswirkungen durch militärische Vorteile und "Nationalismus" [W] werden berücksichtigt.

Beispiel: Bei einer Partie mit 6 Spielern, spielt der 4. Spieler eine Karte "Krieg". Ihm folgen noch 2 Spieler, d.h. für eine Ergebnisbildung wird maximal 3 mal gewürfelt.

11.2 Siegbedingungen

Jeder Spieler addiert den Wert seiner Fortschritte und sein Bargeld. Von dieser Summe wird die Höhe des Elendsindex abgezogen. Der Spieler mit der größten Summe gewinnt das Spiel.

11.3 Aufgabe eines Spielers

Ein Spieler, der aufgibt wird wie ein Spieler behandelt, der ausscheiden mußte.

Wenn Sie im Regeltext \blacksquare / \bullet in Bezug auf Geschichtskarten lesen, ist die farbige Seite und nicht die weiße Seite gemeint.

© 1999 Jeux Descartes



Spielbeispiel

In diesem Spielbeispiel finden Sie in Klammern die entsprechenden Abschnitte der Spielregel.

Peter, Markus und Holger beginnen zu dritt eine Partie RENAISSANCE. Drei Mächte (Venedig (Venezia), Genua (Genoa) und Barcelona) kämpfen um die Vorherrschaft in den Regionen IV - VIII (8.2). Jeder erhält 40 Dukaten Startkapital und zieht 3 Karten (8.1): Peter zieht "Wolle", "Aufgeklärter Monarch" und "Steigbügel". Er legt die Karte "Aufgeklärter Monarch" ab. Markus zieht "Stein", "Rebellion" und "Dionysus Exiguus". Holger zieht die Karten "Stein", "Stoffe/Wein" und "Päpstliches Dekret". Beide legen die Karte "Stein" ab. Die drei abgelegten Karten ("Aufgeklärter Monarch" und zwei mal "Stein") werden zu den anderen Karten der Epoche 1 gelegt und der Stapel wird neu gemischt (8.1).

Die Spieler notieren nun geheim ihren Einsatz für Wahl ihrer Hauptstadt (8.3). Peter und Holger setzen 3 Dukaten, Markus 0 Dukaten. Der Gleichstand zwischen Peter und Holger muß durch einen Würfelwurf entschieden werden. Holger hat das höhere Ergebnis. Er darf als erster eine Hauptstadt wählen und sucht sich Venezia (gelbe Spielsteine) mit der Ware "Stoffe" aus. Er hegt die Hoffnung, sehr schnell in den nahen Orient vordringen zu können. Peter wählt Barcelona (blaue Spielsteine) als seine Hauptstadt, um von seiner Karte "Wolle" schnell profitieren zu können. Markus erhält Genoa als Hauptstadt (violette Spielsteine). Die Spieler ziehen ihren Einsatz von ihrem Startkapital ab und setzen einen ● in ihre Hauptstadt und erhalten die entsprechenden Warenkontrollkarten, d.h. "Venezia/Stoffe" für Holger, "Genoa/Stoffe" für Markus und "Barcelona/Wein" für Peter. Sie tragen auf dem Übersichtsblatt die Wahl der Hauptstädte in der dafür vorgesehenen Tabelle ein: 1. Wahl Venezia, 2. Wahl Barcelona und 3. Wahl Genoa. Im folgenden werden die Spieler nach Farbe ihrer Spielsteine benannt: "Gelb" für Holger, "Blau" für Peter und "Violett" für Markus.

Jeder Spieler notiert geheim auf seinem Übersichtsblatt die Anzahl der Expansionsmarker, die er für die nächste Runde kaufen möchte (9.7) und das ihm danach verbleibende Bargeld. "Blau" notiert in der Zeile 1. Runde 37 Dukaten in der Spalte "Summe" (40 Dukaten minus der 3, die er für die Wahl der Hauptstadt eingesetzt hat), 14 in der Spalte "Expansionsmarker" und 23 in der Spalte "Bargeld" (23 = 37 - 14, jeder □ kostet 1 Dukaten). "Violett" notiert 40, 17 und 23 Dukaten, "Gelb" notiert 37, 20 und 17 Dukaten. Die Spieler geben gleichzeitig bekannt, wie viele □ sie kaufen möchten, geben die entsprechenden Dukaten an die Bank und legen ihre Expansionsmarker vom Vorrat in das dafür vorgesehene Feld "Expansion". "Blau" hat am wenigsten □ gekauft und legt seinen Marker "Runde" auf das 2. Feld auf der Tabelle der Spielerreihenfolge auf dem Spielbrett. Bei drei Spielern, werden die Felder "1", "3" und "5" nicht benutzt, dies ist von Bedeutung bei Auflösung von Kämpfen um die Kontrolle einer Provinz (9.5.2). "Violett" (17 □) legt seinen Marker in Feld "4" und "Gelb" (20 □) in Feld "6". Nun beginnt die eigentliche Partie.

Runde 1

Karten ziehen (9.1)

Die Karten "Kreuzzüge", "Walter ohne Geld", "Rashid-ed-Din", "Gewürze" und "Seide" werden in den Stapel der Geschichtskarten der 1. Epoche zurückgemischt, da nur 3 Spieler an einer Partie teilnehmen (8.1). "Blau" zieht "Karl der Große", "Violett" zieht "Alchimie" und "Gelb" zieht "Wolle".

Kauf von Karten (9.2)

Diese Phase wird übersprungen, da kein Spieler "Städtevorherrschaft" [V] besitzt.

Karten spielen (9.3)

"Blau" paßt. Er möchte die Karte "Steigbügel" noch nicht ausspielen, da er noch nicht gegen seine Mitspieler kämpfen will. Er besitzt auch nicht genügend Bargeld, um "Nationalismus" [W] zu kaufen, trotz des Nachlasses durch "Karl der Große".

"Violett" spielt "Alchimie", um damit Spieler "Gelb" zu schaden. "Gelb" muß 9 Dukaten (die Hälfte seines Bargelds) an die Bank bezahlen. "Gelb" bleiben somit nur 8 Dukaten Bargeld. Dann spielt er "Dionysus Exiguus". Da er die erste Persönlichkeit ist, die diese Runde ausgespielt wird, wird die Karte auf das Spielbrett in das entsprechende Feld gelegt und ist somit vor Patronatsansprüchen anderer Spieler sicher (9.3.3).

"Gelb" spielt die Karte "Wolle". Da noch kein Spieler eine Provinz mit Wolle besitzt, gibt es keine Auszahlungen von der Bank. "Gelb" orientiert sich eher Richtung Fernem Osten, wo es nicht viel Wolle gibt und

vermutet, daß Barcelona viele Provinzen mit Wolle kontrollieren wird (San Sebastian, Toledo, Alger). Indem er die Karte jetzt spielt, verhindert er Stabilisierungskosten (9.4.3) und eventuelle Nutznießung der Karte durch "Blau".

Erwerbsphase (9.4)

"Blau" erwirbt "Galeere 2" für 10 Dukaten. Er muß auch Stabilisierung bezahlen (9.4.3). Drei Karten kosten ihn 1+2+3 = 6 Dukaten, es verbleiben ihm 7 Dukaten.

"Violett" kauft "Schriftliche Aufzeichnungen" [N] für 10 Dukaten (30 Dukaten - 20 Dukaten Nachlaß für "Dionysus Exiguus". Für 10 zusätzliche Dukaten erwirbt er "Galeere 2". Er bezahlt 1 Dukaten Stabilisierung und somit verbleiben ihm 2 Dukaten.

"Gelb" bezahlt lediglich 3 Dukaten Stabilisierung und kann sonst nichts erwerben. Ihm verbleiben 5 Dukaten.

Expansion (9.5)

"Blau" verteilt seine 14 Expansionsmarker wie folgt: Montpellier (2 □), San Sebastian (2 □), Valencia (2 □), Grenada (2 □), Toledo (3 □), Marseille, Toulouse und Palma (1 □ in jede Provinz). Grenada und Marseille konnte er Dank seiner Flotte ("Galeere 2") erreichen. Wenn die Anzahl der gesetzten □ dem Marktvolumen entspricht, kann er seine □ gleich durch einen ○ ersetzen. Die ○ nimmt er von seinem Spielblatt und setzt einen ○ nach Montpellier, San Sebastian, Toledo, Valencia und Grenada. Mit etwas Übung können Sie □ gleich mit ○ ersetzen.

"Violett" verteilt seine 17 □ wie folgt: Lyon (4 □ = ○), Firenze (4 □ = ○), Milano (3 □ = ○), Roma (4 □ = ○) und Napoli (2 □) mit "Galeere 2".

"Gelb" platziert seine 20 □ wie folgt: Dubrovnik (3 □ = ○). Dann versucht er Firenze zu von "Gelb" zu übernehmen. Dafür benötigt er 8 □ (Stärke des Verteidiger ○ = 4 □ + Marktvolumen der Provinz, also 4 = 8, siehe 9.5.2). Er würfelt (den grünen Würfel zu benutzen ist sinnlos, da er auf Rang 6 steht und kein Ergebnis größer 6 erreichen kann und nicht den Fortschritt "Gottvertrauen" [G] besitzt) und hat eine "5" mit dem schwarzen und eine "6" mit dem weißen Würfel. Er verliert den Kampf, da 5 < 6. Er legt seine 8 □ zurück in den Vorrat. Er versucht es noch einmal mit 8 □ und diesmal gelingt der Angriff mit einer "5" beim schwarzen Würfel und einer "3" beim weißen. Der ○ von "Violett" wird entfernt und dafür wird ein ○ von "Gelb" in die Provinz gelegt. Die 8 □ für den Angriff werden zum Vorrat gelegt. Er hat noch 1 □, mit dem er aber nichts anfangen kann, der Kauf einer Karte zum Beispiel kostet 3 □.

"Blau" hat am meisten ○ platziert: 5 gegen 3 von "Violett" und 2 von "Gelb". Er erhält die Bonuskarte und zieht "Bürgerkrieg".

Die □ bzw. ○ werden umgedreht auf ■ bzw. ●. Der Besitz der Warenkontrollkarten wird aktualisiert. "Blau" erhält die Karten "Montpellier/Stein", "San Sebastian/Wolle", "Valencia/Seide", "Grenada/Metal", und "Toledo/Wolle". "Violett" erhält "Lyon/Metal", "Milano/Stein" und "Roma/Stein". "Gelb" erhält nur "Dubrovnik/Holz" und "Firenze/Stoffe". Die Spieler legen die Karten vor sich ab und sortieren sie nach Waren.

Einkommen (9.6)

Die Spieler erhalten nun so viel Einkommen wie in dem letzten von einem ○/● unbesetzten Feld angegeben ist. Das heißt "Blau" erhält 33, "Violett" 27 und "Gelb" 24 Dukaten.

Nun wird Überfluß/Mangel ermittelt (9.6.1). Der erste Wurf (grün: 4, weiß: 1 und schwarz: 2) ergibt einen Überfluß an Wolle. Der zweite Wurf (grün: 5, weiß: 2 und schwarz: 5) ergibt einen Überfluß an Wein. Barcelona besitzt von beiden Waren die meisten Provinzen und zahlt an die Bank 3 Dukaten (er kontrolliert San Sebastian/Wolle und Toledo/Wolle, sowie Barcelona/Wein).

Bestimmung der Spielerreihenfolge (9.7)

Jeder Spieler notiert seine Bargeldsumme und die Anzahl der Expansionsmarker, die er die nächste Runde einsetzen möchte und das nun verbleibende Bargeld. Die Spieler notieren folgendes:

	Summe	Expansionsmarker	Bargeld
Blau	37 Dukaten	21	16 Dukaten
Violett	29 Dukaten	18	11 Dukaten
Gelb	29 Dukaten	8	21 Dukaten

Die Spieler geben ihre Wahl gleichzeitig bekannt und bezahlen der Bank ihre Expansionsmarker. Mit 8 Expansionsmarkern ist "Gelb" Startspieler (sein Marker kommt auf das Feld "2" auf der Tabelle Spielerreihenfolge auf dem Spielbrett) vor "Violett" (18 □, Feld "4") und "Blau" (21 □, Feld "6").

Runde 2

Karten ziehen (9.1)

"Gelb", Startspieler, entfernt den bestehenden Überfluß nicht (9.6.1). Kein Spieler besitzt "Mühlen" [I], somit kann das Niveau Mangel/Überfluß von Stoffe, Wein, Metall oder Getreide nicht verändert werden. "Gelb" zieht "Kreuzzüge", "Violett" "Mystizismus" und "Blau" "Walter ohne Geld".

Karten kaufen (9.2)

Diese Phase wird übersprungen, da kein Spieler "Städtevorherrschaft" [V] besitzt.

Karten spielen (9.3)

"Gelb" spielt "Kreuzzüge" und kann einen ● in der Region VI plazieren. Er entscheidet sich für St. Jean d'Acre und erhält die entsprechende Warenkontrollkarte (St. Jean d'Acre/Gewürze). Sein Elendsindex wird um eine Stufe erhöht (der Marker wird auf dem Index auf das Feld "10" gelegt). Er spielt auch seine Karte "Stoffe/Wein" und will für Stoffe ausbezahlt werden. Er erhält 20 Dukaten für die Kontrolle von Firenze und Venezia. "Violett" erhält für die Kontrolle von Genoa 5 Dukaten. "Blau" erhält nichts.

"Violett" spielt "Rebellion" auf Firenze: Der gelbe ● wird durch einen gelben ■ ersetzt.

"Blau" spielt "Bürgerkrieg" gegen "Violett". Der ● in Genoa wird durch einen ■ ersetzt. "Violett" muß sich entscheiden, die Hälfte seiner Expansionsmarker oder die Hälfte des notierten Bargeldes (die Hälfte von 11 = 6 - es wird aufgerundet) zu verlieren. Er wählt den Verlust des Geldes. Zusätzlich rutscht er in der Expansionsphase auf den letzten (6.) Rang, wovon "Blau" profitiert, er rutscht nämlich auf Rang 4 vor. "Blau" träumt von einem großen Reich und spielt in weiser Voraussicht "Walter ohne Geld" mit einem Nachlaß von 30 Dukaten auf "Seidenstraße" [R] in der Runde, in der die "Kreuzzüge" ausgespielt sind.

Erwerbsphase (9.4)

"Gelb" erwirbt für 20 Dukaten "Karawane" [I] und bezahlt für seine eine Karte 1 Dukaten Stabilisierung. Es bleiben ihm 20 Dukaten. "Violett" leert seinen Vorrat und kauft "Galeere 4" für 10 Dukaten. Damit kann er die Stabilisierung nicht begleichen und rutscht somit um ein Feld (auf "10") nach unten. Diese Strafe ist sehr teuer, da die Stabilisierung nur 1 Dukaten gekostet hätte. "Blau" begleicht die Kosten für Stabilisierung (6 Dukaten für 3 Karten) und erwirbt "Seidenstraße" [R] für nur 10 Dukaten (40 abzüglich 30 Dukaten Nachlaß. Allerdings wirkt sich das in der Expansionsphase ohne "Galeere 4" weniger spektakulär aus als vorgesehen).

Expansionsphase (9.5)

"Gelb" legt seine 8 Expansionsmarker folgendermaßen:

Firenze (■ + 3 □ = ●), Belgrad (2 □ = ○), Suez (3 □ = ○).

"Blau" breitet sich vor allem in Spanien aus:

Lisboa (3 □ = ○), Sevilla (3 □ = ○), Leon (□), Marseille (□ + 4 = ○), Bordeaux (4 □ = ○), Fez (2 □ = ○) und Oran (□). Mit drei verbleibenden □ erwirbt er eine Karte und zieht "Stein"!

"Violett" baut Genoa wieder auf (■ + 4 □ = ○) und orientiert sich nach Süden:

Napoli (2 ■ + 3 □ = ○), Bari (□), Palermo (2 □ = ○) und Tunis (4 □ = ○) und schließlich Tripoli (2 □ = ○). Diese Runde gibt es keine Kämpfe.

"Blau" und "Violett" haben 5 ○ plaziert und "Gelb" 3 ○. "Blau" erhält die Bonuskarte, da er in dieser Runde vor "Violett" an der Reihe war (9.5.3). Er zieht "Pelze".

Die Spielsteine □/○ werden auf die bunte Seite ■/● gedreht und der Besitz der Warenkontrollkarten wird aktualisiert.

Einkommensphase (9.6)

Die Spieler erhalten folgendes Einkommen: "Blau" 48 Dukaten (11 kontrollierte Provinzen), "Violett" 39 Dukaten (für 8 Provinzen) und "Gelb" erhält für seine 6 Provinzen 33 Dukaten.

Nun wird Überfluß/Mangel ermittelt (9.6.1). Der erste Wurf der drei Würfel (grün 2, weiß 1 und schwarz 5) ergibt Mangel bei "Stoffe" und der zweite Wurf (grün 1, weiß 1 und schwarz 6) ergibt Mangel bei "Wein". "Blau" kontrolliert die meisten Provinzen mit Wein (Barcelona, Lisboa und Marseille) und erhält eine Karte. Er zieht "St. Benedikt". Bei "Stoffe" gibt es keinen Spieler, der die meisten Provinzen kontrolliert, da "Gelb" und "Violett" die gleiche Anzahl kontrollieren. Für diesen Mangel gibt es keine Karte.

Bestimmung der Spielreihenfolge (9.7)

Jeder Spieler notiert seine Bargeldsumme und die Anzahl der Expansionsmarker, die er die nächste Runde einsetzen möchte und das nun verbleibende Bargeld. Die Spieler notieren folgendes:

	Summe	Expansionsmarker	Bargeld
Blau	48 Dukaten	6	42 Dukaten
Violett	39 Dukaten	24	15 Dukaten
Gelb	53 Dukaten	23	30 Dukaten

Die Spieler geben simultan ihre Wahl bekannt und bezahlen ihre □ an die Bank. "Blau" spielt als erster (sein Marker wird in das Feld "2. Rang" gelegt) vor "Gelb" (4. Rang) und "Violett" (6. Rang).

Runde 3

Karten ziehen (9.1)

"Blau" als Startspieler will den Mangel von keiner Handelsware beseitigen (9.6.1). "Blau" zieht "Holz", "Gelb" zieht "Rashid-ed-Din" und "Violett" zieht "Rüstung".

Kauf von Karten (9.2)

Diese Phase wird übersprungen, da kein Spieler "Städtevorherrschaft" [V] besitzt.

Karten spielen (9.3)

"Blau" spielt seine Holzkarte (12 Dukaten für ihn und 3 Dukaten für "Gelb"), anschließend die Karte "Pelze" (keine Auszahlung), "Wolle" (8 Dukaten für "Blau"), "St. Benedikt" und "Karl den Großen". Die letzte Karte wird auf das zweite Feld der Persönlichkeitskarten gelegt (9.3.3). Dies ist von Bedeutung, da von den Spielern mit "Patronatsrecht" [E] (im Moment keiner) der erste Spieler einen Patronatsanspruch erheben kann, um von dem Nachlaß, den "Karl der Große" auf den Erwerb von "Nationalismus" [W] gewährt zu profitieren.

"Gelb" spielt "Rashid-ed-Din" und legt ihn vor sich ab, da er diese Persönlichkeit bei 3 oder 4 Spielern nicht vor "Patronatsrecht" [E] schützen kann.

"Violett" spielt "Rüstung". Er ahnt, daß vielleicht einige der Provinzen, der er besetzen möchte von den beiden Mitspielern besetzt sein könnte, wenn er am Zug ist und stellt sich auf einen harten Kampf ein.

Erwerbsphase (9.4)

"Blau" hat sich verrechnet: Wenn er "Nationalismus" [W] für 40 Dukaten (Nachlaß durch "Karl der Große") erwirbt, hat er kein Geld mehr, seine Flotte auf "Galeere 4" auszubauen und muß den geplanten Angriff auf Tripoli von Oran aus aufgeben. Er könnte "Schriftliche Aufzeichnungen" [N] für 20 Dukaten (Nachlaß durch "St. Benedikt") und die Flotte erwerben. Er entscheidet sich für den Erwerb von "Nationalismus" [W], um seine Position in Region IV zu verstärken. Anschließend kann er allerdings nicht die Stabilisierungskosten begleichen (ihm verbleiben nur 2 Dukaten) und setzt seinen Marker auf Feld "10" auf dem Elendsindex.

"Gelb" erwirbt "Seidenstraße" [R] für 30 Dukaten mit dem Nachlaß von "Rashid-ed-Din" und bezahlt 1 Dukaten Stabilisierung für seine eine Karte und somit verbleiben ihm 2 Dukaten.

"Violett" baut weiter seine Flotte aus: "Galeere 6" und nachdem er seine Stabilisierungskosten begleichen hat, verbleiben ihm 4 Dukaten.

Expansionsphase (9.5)

"Blau" benötigt nicht lange: Algier (2 □ = ○) und Cagliari (□) und erwirbt eine Karte für 3 □. Er zieht "Aufgeklärter Monarch".

"Gelb" zieht in den Nahen Osten: Alexandria (5 □ = ○), Cairo (4 □ = ○), Aleppo (4 □ = ○), Levant (□), Jerusalem (□) und bereitet so die Ausbreitung in Region V vor. Er attackiert Durazzo mit 3 □ (Marktvolumen +1 ■ + militärischer Vorteil "Rüstung"). Er würfelt mit grün 2, mit schwarz 3 und mit weiß 3. Er verliert den Kampf (die "2" ist kleiner seinem Rang in der Spielreihenfolge und das Ergebnis des schwarzen Würfels ist nicht größer als das des weißen) und legt 3 □ in den Vorrat zurück. Er greift noch einmal an und diesmal gewinnt er: Das Ergebnis des grünen Würfels (5) ist größer seinem Rang in der Spielreihenfolge. Man ersetzt den violetten ■ durch den gelben □. Die übrigen Spielsteine kommen in den Vorrat zurück.

"Gelb" übernimmt anschließend Saloniki (2 □ = ○).

Nun kommt "Violett" an die Reihe: Smyrna (2 □ = ○), Constantinople (4 □ = ○), Heraklion (3 □ = ○), Athina (□), Gallipoli (□), Adalia (□). Dann greift er Grenada (wegen des Metalls. Er besitzt ja schon Lyon und Constantinople) an. Der erste Angriff mit drei □ (Marktvolumen + ○ = 4 abzüglich seines militärischen Vorteils = 3) mißlingt (schwarz 3 < weiß 4). Er greift noch einmal und verliert erneut (schwarz 1 < weiß 5). Er kann nicht noch einmal angreifen, da ihm seine Flotte ("Galeere 6") nur den Transport von 6 □ in die gleiche Provinz ermöglicht. Dann greift er Belgrad (wegen dem Getreide) mit 3 □ (Marktvolumen + ○ minus militärischer Vorteil = 3) an. Der Satellit Durazzo zählt nicht, da die Provinz nicht von einem ■ besetzt ist (9.5.2). Der Angriff gelingt (schwarz 2 > weiß 1) und man ersetzt den gelben ○ durch einen violetten ○. "Violett" will nun einen Kartentausch mit "Gelb" durchführen. Er sucht sich eine

seiner Handkarten aus und zieht blind bei "Gelb" (besitzt nicht "Schriftliche Aufzeichnungen" [N]) eine seiner Handkarten. "Gelb" besitzt nur eine Karte: "Päpstliches Dekret". Er gibt "Gelb" "Mystizismus". Mageres Ergebnis. "Violett" legt noch einen □ nach Lybia und Barca und versucht mit seinem letzten □ Durazzo anzugreifen. Der Angriff mißlingt.

Mit vier neuen Provinzen haben "Gelb" und "Violett" die meisten neuen Eroberungen ("Blau" hat nur eine neue Provinz). "Gelb" erhält die Bonuskarte, da er vor "Violett" am Zug war. Er zieht "Elfenbein/Gold".

Die Spielsteine □/○ werden auf die bunte Seite ■/● gedreht und der Besitz der Warenkontrollkarten wird aktualisiert. "Gelb" muß die Warenkontrollkarte "Belgrad/Getreide" an "Violett" abgeben.

Bestimmung der Spielreihenfolge (9.7)

Jeder Spieler notiert seine Bargeldsumme und die Anzahl der Expansionsmarker, die er die nächste Runde einsetzen möchte und das nun verbleibende Bargeld. Die Spieler notieren folgendes für die 4. Runde:

	Summe	Expansionsmarker	Bargeld
	Summe	Expansionsmarker	Bargeld
Blau	53 Dukaten	12	41 Dukaten
Violett	55 Dukaten	12	43 Dukaten
Gelb	44 Dukaten	13	31 Dukaten

Die Spieler geben simultan ihre Wahl bekannt und bezahlen ihre □ an die Bank. "Violett" spielt als erster (nur 12 □, Rang 2, trotz Gleichstand mit "Blau", da "Blau" zuerst seine Hauptstadt ausgesucht hat). Ihm folgt "Blau" auf Rang 4 und "Gelb" auf Rang 6. "Violett" hat viel Bargeld behalten, um sich "Seidenstraße" [R] zu kaufen und um in die Region V vorzudringen, zu der er dann einen guten Zugang hat. Auch die beiden anderen haben relativ viel Bargeld behalten.

Weiterer Verlauf der Partie:

Zu Beginn der nächsten Runde würde "Violett" gern den Mangel an Gewürze beseitigen, da die Karte "Gewürze" noch nicht gespielt wurde. "Gelb" würde für das Ausspielen dieser Karte von der Bank 81 Dukaten erhalten. Allerdings würde ihn die Beseitigung des Mangels 9 Dukaten kosten und dann könnte er sich "Seidenstraße" [R] nicht mehr kaufen. Er läßt den Mangel also bestehen. Das Spiel nimmt einen spannenden Verlauf, nur haben wir leider keinen Platz mehr, die Partie weiter zu beschreiben...Für die drei Spieler ist es ein erbitterter Kampf gegeneinander. "Gelb" attackiert "Violett" mit der Karte "Piraten/Wikinger". "Violett" revanchiert sich und spielt "Hungersnot", was zur Folge hat, daß "Gelb" 4 Stufen auf dem Elendsindex hinunterrutscht, "Blau" immer noch 3 Stufen und "Violett" nur 2 Stufen... Sie sehen, die drei schenken sich nichts.

Spieltips

Wie wähle ich meine Hauptstadt ?

Spieler, die das erste mal an einer Partie teilnehmen, sind häufig überrascht, daß die Hauptstadt über einen Versteigerungsmodus vergeben wird. Auch wenn im Verlaufe der Partie "Distanz" eine eher geringe Rolle spielt (vor allem, wenn alle Epochen gespielt werden), kann es für den Anfang einer Partie und für ein kürzeres Spiel sehr wichtig sein, die richtige Hauptstadt für seine mittelfristige Strategie gewählt zu haben. Nach der ersten Phase des Spiels wird die Partie von so vielen Parametern bestimmt, daß meistestens eine Neubestimmung der Strategie erforderlich ist. Da es als Neuling in der Welt von RENAISSANCE wirklich sehr schwer ist, die richtige Wahl zu treffen, hier einige Ratschläge.

Wie man schnell zu Kapital kommt

Wenig Elemente und Ereignisse in einer Partie RENAISSANCE lassen sich genau vorhersagen, aber alle Spieler haben mit den gleichen Schwierigkeiten zu kämpfen, eine gute Ausgangsposition zu erkämpfen. Auch die anfänglichen Handkarten sind keine entscheidende Hilfe.

Bei einer Partie mit 6 Spielern können alle Hauptstädte miteinander verglichen werden, indem die in der ersten Runde erreichbaren Provinzen ermittelt werden, die ausschließlich von einer Hauptstadt aus erreicht werden können (Spalten 1 und 3). Unter diesem Gesichtspunkt schneiden Hamburg und Genua (Genoa) sehr schlecht ab, mit 0 und 2 Provinzen, während die anderen Hauptstädte 2 oder mehr Provinzen exklusiv für sich beanspruchen können.

Hauptstadt	Angrenzende Provinzen		Zugang mit Galeere 2		Summe	Wert
	exklusiv	nicht inkl.	exklusiv	nicht inkl.		
Venedig (Venezia)	2	2	+1	0	8	31
Genua (Genoa)	0	5	0	+1	6	29
Barcelona	3	1	+1	0	9	47
Paris	2	3	+1	+4	13	59
London	3	0	+1	+1	9	33
Hamburg	1	1	+1	+3	8	49

Wir setzen bei obiger Tabelle voraus, daß Paris und Hamburg anstelle des Flottenbaus "Galeere 2" den Fortschritt "Karawane" [I] erworben haben.

In den Spalten 2 und 4 werden auch Provinzen (mit Handelsware) berücksichtigt, zu der zwei Spieler in der ersten Runde Zugang haben. Ihre Kontrolle setzt voraus, daß man als erster expandiert oder den Gegner erfolgreich bekämpft (was teuer bezahlt ist). Wenn wir Provinzen, die exklusiv erreicht werden können "x2" nehmen und die nicht exklusiven Provinzen "x1", ergibt sich für Paris ein deutlicher Vorteil (Spalte 5 "Summe"). Wenn wir zusätzlich davon ausgehen, daß Steinprovinzen nicht so rentabel sind wie eine Provinzen mit Gold und jeder Provinz zusätzlich einen Basiswert entsprechend ihrer Handelsware zuteilen, sehen wir, daß Hamburg auf den zweitbesten Wert kommt, kurz hinter Paris (Spalte 6, "Wert").

Nach vielen, vielen Partien haben wir festgestellt, daß Paris als Startstadt wenig gefragt war. Ein Spieltester meinte sogar, daß die zentrale Lage es unmöglich macht, mit Paris zu gewinnen. Er war wohl auch dem Charme des Orient verfallen. Wenn es auch möglich ist, in einem äußerst umkämpften Orient zu Reichtum zu gelangen, sind die konstanten und stabilen Einkünfte in der ruhigen, mitteleuropäischen Zone ein Faktor, der Paris in vielen Partien zum Sieg verholpen hat. Bevor wir allerdings voreilige Rückschlüsse ziehen, müssen noch zwei Dinge erwähnt werden. Ein Spieler, der als erster seine Hauptstadt wählen durfte, kann bei Gleichstand während der Ermittlung der Spielreihenfolge, immer ^{vor} den anderen Spielern ziehen. Zweitens können bestimmte Kartenkombinationen die etablierte Planung empfindlich stören. "Alchimie", "Bürgerkrieg", "Kreuzzüge" bestimmte Persönlichkeiten und Warenkarten können die Einkünfte der ersten Runde entschieden ändern. Bei Wahl der Startstadt müssen die Karten, die man vor Beginn des Spiels bekommt, unbedingt berücksichtigt werden. Es ist ansonsten sowieso nie gut, der Spieler zu sein, der deutlich führt. Es gibt zu viele Karten, die sehr viel Schaden anrichten können. Dies sollte jeder Spieler bei Wahl seiner Hauptstadt im Kopf behalten und sich daran erinnern, daß der Einsatz für die Wahl der Startstadt nicht den Ausbau der Flotte in Runde 2 oder den Erwerb eines Fortschritts verhindern sollte.

Strategie für die erste Runde

Die Planung der ersten Runde ist von den Handkarten abhängig. Mit einer glücklichen Hand kann man einen Traumstart erwischen. Es gibt keine wirklich schlechten Handkarten. Bei den folgenden Ratschlägen gehen wir davon aus, daß kein Spieler außergewöhnliches Glück mit den Handkarten hat.



Venedig (Venezia)

Sie haben drei Ziele: Zuerst sollte der Zugang zu Seide und Gewürzen im Nahen Osten gesichert werden. Dann sollte verhindert werden, daß der historische Feind Genua (Genoa) die italienische Halbinsel dominiert. Zudem sollte der Zugriff auf die Handelswaren in Mitteleuropa nicht verbaut sein. Sie müssen schnell "Karawane" [I] und "Galeere 2" erwerben. Die Karawane kann nützlich sein, wenn Sie nach Norden oder Nordwesten expandieren wollen. Im ersten Fall machen Sie sich Hamburg zum Gegner und im zweiten Paris.



Genua (Genoa)

Sie haben eine sehr schwierige Startposition, allerdings auch einige Optionen. Sie verfolgen drei Ziele: Wie Venedig suchen Sie einen schnellen Zugang in den Nahen Osten, um an Seide und Gewürze heranzukommen. Sie werden mit Venedig um die Vorherrschaft in Italien im Allgemeinen und Florenz (Firenze) im Besonderen kämpfen. Außerdem sollten Sie Barcelona daran hindern, Montpellier und Marseille zu übernehmen. Sie sollten schnell "Galeere 2" erwerben.



Barcelona

Sie haben einen leichten Start. Die großen Schwächen, schlecht zu verteidigende Provinzen und begrenzter Nutzen durch "Nationalismus" [W], treten erst gegen Ende der Partie in Erscheinung. Entweder sollten Sie versuchen, mit Genua und Venedig das Wettrennen in den Nahen Osten aufzunehmen, oder Sie erwerben "Karawane" [I] und versuchen die Bonuskarte zu erhalten für die Eroberung von 6 möglichen Provinzen mit einer Handelsware (siehe Regel 9.5.3). Barcelona hat immer die Möglichkeit, sich schnell einen Vorsprung herauszuarbeiten, dies ist aber auf lange Sicht gesehen nicht unbedingt ein Vorteil.



Paris

Im Gegensatz zu den Hauptstädten am Mittelmeer ist Ihr erstes Ziel, sich in Mitteleuropa auszudehnen. Wenn Sie vorhaben, eine Flotte zu bauen, sollten Sie Montpellier in Ihren Besitz bringen. Aber zunächst sollte Ihr Ziel die Eroberung der umliegenden Provinzen sein. Paris kann eine Partie gewinnen, ohne eine Flotte zu bauen. In einer Partie mit nur vier Mitspielern fällt der Druck von Norden und Westen weg und die Position von Paris scheint noch vorteilhafter zu sein.



London

Da Sie vielleicht weniger Geld als Paris in Expansion stecken, haben Sie gute Chancen, in der ersten Runde Saint Malo zu übernehmen und vielleicht zögert Paris, in der ersten Runde vier Expansionsmarker dafür einzusetzen, es zurückzuerobern. Im Normalfall kümmert sich Paris in der ersten Runde vor allem um Mitteleuropa. Wenn Sie wenig Expansionsmarker kaufen, haben Sie vielleicht 10 Dukaten übrig, mit denen Sie etwas anfangen sollten. Sie könnten eine Karte mit Expansionsmarkern kaufen, allerdings sollten auch schnell die Vorschritte "Sternenkunde" [A] und "Dreimaster" [S] erworben werden. Ihre Schwäche (Provinzen mit nicht sonderlich lukrativen Waren in unmittelbarer Nähe) kann sich im Laufe der Partie als Vorteil raustellen, da Sie kein Mitspieler beneiden wird.



Hamburg

Sie haben zahlreiche Möglichkeiten. Im Gegensatz zu den anderen Spielern ist für Sie der Erwerb der "Karawane" [I] und nicht der einer Flotte sehr aussichtsreich, da Sie in der zweiten Runde mit einem Einkommen von ca. 50 Dukaten rechnen können, bei dem Erwerb einer "Galeere 2" mit vielleicht nur ca. 27 Dukaten. Da Sie über eine Landverbindung in Region V verfügen, können Sie den Bau und Ausbau einer Galeerenflotte vielleicht zu Gunsten des Kaufs von "Dreimaster" [S] erwägen.

A. Liste der Geschichtskarten

A.1 Warenkarten

In der folgenden Tabelle ist für jede Ware die entsprechende Anzahl für jede Epoche (1, 2 oder 3) und die Einkommenssteigerung für die entsprechende Zahl der kontrollierten Provinzen mit der jeweiligen Handelsware angegeben.

A.1 • Warenkarten														
Handelsware	1	2	3	Einkommenssteigerung										
Stein	2	0	0	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	
Wolle	2	0	0	2	8	18	32	50	72	98	128	162	200	242
Holz	1	2	0	3	12	27	48	75	108	147	192	243		
Getreide	0	2	0	4	16	36	64	100	144	196	256	324	400	
Stoffe	0	1	1	5	20	45	80	125	180	245	320	405	500	
Wein	0	1	1	5	20	45	80	125	180	245	320			
Wein/Stoffe	1	0	0											
Metall	1	1	1	6	24	54	96	150	216	294	384	486		
Pelze	1	0	1	7	28	63	112	175	252	343				
Seide	1	1	1	8	32	72	128	200	288	392	512			
Gewürze	1	1	1	9	36	81	144	225	324	441	576	729		
Gold	0	0	1	10	40	90	160	250	360	490				
Elfenbein/Gold	1	0	0	10	40	90	160	250	360					

A.2 Ereigniskarten

Die Epochenzahl der Karten, die wieder ins Spiel kommen, ist in einem Kreis, Karten, die nach dem Ausspielen aus dem Spiel genommen werden, haben ihre Epochenzahl in einem Viereck.

Aufgeklärter Monarch, Epoche (1): Diese Karte wird gespielt, um sich für die restliche Spielrunde vor den Auswirkungen von Mystizismus, Religionskrieg, Bürgerkrieg, Aufruhr, Rebellion und Alchimie zu schützen. Diese Karte verhindert Auswirkungen der obigen Unheile nicht, wenn diese bereits eingetreten sind.

Alchimie, Epoche (1): Ein Spieler Ihrer Wahl zahlt die Hälfte seines auf seinem Übersichtsblatt notierten Bargeldes (aufrunden) an die Bank. Die Strafzahlung darf nicht das aktuelle Bargeld übersteigen. Dieses Ereignis kann durch Materialkunde [C] verhindert werden. Wenn alle Spieler Materialkunde besitzen, wird diese Karte zu unspielbarer Stabilitätsbelastung (7.2).

Bürgerkrieg, Epoche (1): Ein Spieler ihrer Wahl wird von einem Bürgerkrieg betroffen. Er rückt ein Feld auf dem Elendsindex vor. Ein ● in der Hauptstadt wird zu einem ■. Er verliert wahlweise die Hälfte seines notierten Bargeldes oder die Hälfte seiner Expansionsmarker. Zu Beginn der Expansionsphase wird er "letzter" Spieler.

Kreuzzüge, Epoche (1): Setzen Sie einen ihrer ● in eine Provinz ihrer Wahl in der Region VI und entfernen Sie alle anderen Spielsteine in dieser Provinz. Sie erhalten eine zusätzliche Elendsstufe. Zusätzliches Guthaben durch Waiver ohne Geld wird erhöht, wenn er in dieser Runde gespielt wird. Durch die Karten "Einfall der Mongolen" wird dieses Ereignis aufgehoben und zu unspielbarem Elendszuwachs (7.2).

Rebellion, Epoche (1): Lokale Konflikte brechen aus und in einer Provinz Ihrer Wahl (nicht in der Neuen Welt oder Hauptstadt) wird ein ● zu einem ■.

Päpstliches Dekret, Epoche (1): In der kommenden Erwerbsphase können Sie den Kauf von Fortschritten in den Bereichen Wissenschaft, Religion oder Entdeckungen jedem Spieler verbieten. Wenn in der selben Runde ein Religionskrieg gespielt wird, werden die Auswirkungen dieser Karte aufgehoben. Wenn in Epoche 3 ein Religionskrieg gespielt wird, wird diese Karte zu unspielbarem Elendszuwachs (7.2).

Piraten/Wikinger, Epoche (1): In einer Küstenprovinz Ihrer Wahl wird ein ● zu ■. Wenn diese Karte in Epoche 2 gespielt wird, werden zwei ● reduziert. In Epoche 3 werden drei ● reduziert.

Aufstände, Epoche (1): Das Elend erhöht sich bei jedem Spieler um eine Stufe für jeden Fortschritt, den er in dem Bereich Handel besitzt.

Hungersnot, Epoche (1): Jeder Spieler erhält vier zusätzliche Stufen auf dem Elendsindex. Für jede Getreideprovinz, die er kontrolliert, verschiebt er den Marker um ein Feld weniger. Der Besitz des Fortschritts "Landwirtschaft" [K] verringert die Strafe zusätzlich um ein Feld.

Mystizismus, Epoche (1): Jeder Spieler erhält vier zusätzliche Stufen auf dem Elendsindex. Für jeden Fortschritt in dem Bereich Wissenschaft verschiebt er den Marker um ein Feld weniger. Besitzen alle Spieler alle vier Fortschritte in dem Bereich Wissenschaft, wird die Karte zu unspielbarem Elendszuwachs (7.2).

Krieg, Epoche (1): Sie erklären einem beliebigen Spieler den Krieg. Jeder Spieler würfelt einmal. Das Würfelergebnis wird um +1 für Nationalismus und jede ausgespielte Karte mit einem militärischen Vorteil modifiziert. Der Elendsindex des Spielers mit dem höheren Ergebnis erhöht sich um eine Stufe, der Verlierer erhöht seinen Index um zwei Stufen. Der Verlierer muß an den Gewinner so viele unterstützbare ● seiner Wahl abtreten, so daß die Menge der Differenz der beiden modifizierten Ergebnisse entspricht. Bei Gleichstand erhöht sich der Elendsindex beider Spieler um eine Stufe und der Krieg wird solange in den jeweils nächsten Kartenspielphasen fortgeführt bis ein Sieger ermittelt ist.

Der Verlierer eines Krieges muß dem Sieger ● abtreten, die dieser tatsächlich unterstützen kann. Man kann einem Spieler keine ● in Region V abtreten, wenn der Spieler nicht "Seidenstraße" [R] besitzt. Das gleiche gilt für Überseeeprovinzen, wenn der Spieler nicht "Hochseeravigation" [T] besitzt oder ● in Amerika und der Spieler besitzt nicht "Neue Welt" [U]. Allerdings kann ein ● außerhalb der Reichweite der Flotte des Spielers abgetreten werden. Beispiel: London mit Galeere Stufe 2 und sonst keinerlei Präsenz auf dem Spielbrett kann ein ● in Region VI abgetreten werden. Wenn der Verlierer nicht die erforderliche Menge an ● an den Gewinner abtreten kann, erhöht sich sein Elendsindex um je 1 Stufe für jeden ●, die er nicht abtreten kann.

Steigbügel, Epoche (1): Temporärer militärischer Vorteil, der bei Konflikten um die Provinzkontrolle und im Kriegsfall hilfreich ist. In dieser Runde wird aus einem Unentschieden bei dem Ringen um die Provinzkontrolle ein Sieg. Ihre Angriffs- bzw. Verteidigungsstärke ist um 1 erhöht, es sei denn der Gegner besitzt Rüstung. Durch den Langbogen und Schießpulver wird dieser Vorteil aufgehoben und die Karte wird zu unspielbarer Stabilitätsbelastung (7.2).

Rüstung, Epoche (1): Temporärer militärischer Vorteil, der bei Konflikten um die Provinzkontrolle und im Kriegsfall hilfreich ist. In dieser Runde wird aus einem Unentschieden bei dem Ringen um die Provinzkontrolle ein Sieg. Ihre Angriffs- bzw. Verteidigungsstärke ist um 1 erhöht. Durch den Langbogen und Schießpulver wird dieser Vorteil aufgehoben und die Karte wird zu unspielbarer Stabilitätsbelastung (7.2).

Schwarze Tod, Epoche (2): Eine Region Ihrer Wahl wird durch diese Karte betroffen. Alle ■ in dieser Region werden in den Vorrat zurückgelegt und alle ● zu einem ■ reduziert.

Religionskrieg, Epoche (2): Für jeden Fortschritt, den ein Spieler in dem Bereich Religion besitzt, rückt er auf dem Elendsindex um eine Stufe vor. Diese Karte verhindert die Auswirkungen von "Päpstliches Dekret", wenn bei Karten in der gleichen Runde gespielt wurden. Wenn diese Karte in Epoche 3 gespielt wird, wird "Päpstliches Dekret" zu unspielbarer Stabilitätsbelastung (7.2).

Einfall der Mongolen, Epoche [2]: Sie erhalten 10 Dukaten von der Bank. Wenn in der gleichen Runde Marco Polo gespielt wird, verdoppelt sich sein zusätzlicher Nachlaß. Die Bedeutung der Karte "Kreuzzüge" wird aufgehoben und zu unspielbarer Stabilitätsbelastung (7.2).

Langbogen, Epoche [2]: Temporärer militärischer Vorteil, der bei Konflikten um die Provinzkontrolle und im Kriegsfall hilfreich ist. In dieser Runde wird aus einem Unentschieden bei dem Ringen um die Provinzkontrolle ein Sieg. Ihre Angriffs- bzw. Verteidigungsstärke ist um 1 erhöht, es sei denn der Gegner besitzt Schießpulver. Diese Karte hebt die Auswirkungen von Rüstung und Steigbügel auf und diese Karten werden zu unspielbarer Stabilitätsbelastung (7.2).

Schießpulver, Epoche [2]: Temporärer militärischer Vorteil, der bei Konflikten um die Provinzkontrolle und im Kriegsfall hilfreich ist. In dieser Runde wird aus einem Unentschieden bei dem Ringen um die Provinzkontrolle ein Sieg. Ihre Angriffs- bzw. Verteidigungsstärke ist um 1 erhöht. Diese Karte hebt die Auswirkungen von Rüstung und Steigbügel auf und diese Karten werden zu unspielbarer Stabilitätsbelastung (7.2).

A.3 Persönlichkeitskarten

A.3 • Persönlichkeitskarten		
Persönlichkeit	Epoche	Nachlässe
Karl der Große	1	20 Dukaten bei Nationalismus [W]
Dionysus Exiguus	1	20 Dukaten bei Schriftliche Aufzeichnungen [N]
Rashid-ed-Diin	1	10 Dukaten bei Seidenstraße [R] und Schriftliche Aufzeichnungen [N]
St. Benedikt	1	10 Dukaten bei Patronat [E] und Schriftliche Aufzeichnungen [N]
Walter ohne Geld	1	20 Dukaten bei Seidenstraße [R] (30 während Kreuzzügen)
Christoph Columbus	2	30 Dukaten bei Neue Welt [U] und Hochseeravigation [T]
Desiderus Erasmus	2	20 Dukaten bei Buchdruck [O] und Renaissance [Q]
Ahmed Ibn Madjid	2	20 Dukaten bei Hochseeravigation [T] und Weltbürgertum [Y]
Johannes Gutenberg	2	30 Dukaten bei Buchdruck [O]
Marco Polo	2	20 Dukaten bei Seidenstraße [R] und Weltbürgertum [Y]
Nikolaus Copernicus	2	20 Dukaten bei Sternenkunde [A] und Institutsforschung [X]
Heinrich der Seefahrer	2	20 Dukaten bei Hochseeravigation [T] und Institutsforschung [X]
William Craxton	2	20 Dukaten bei Buchdruck [O]
Andreas Vesalius	3	20 Dukaten bei Anatomie [B] und Aufklärung [D]
Bartolome de Las Casas	3	30 Dukaten bei Weltbürgertum [Y]
Galileo Galilei	3	20 Dukaten bei Sternenkunde [A] und Renaissance [Q]
Heinrich von Oldenburg	3	30 Dukaten bei Aufklärung [D]
Leonardo da Vinci	3	20 Dukaten bei Kunst & Technik [P], Anatomie [B] und Renaissance [Q]
Isaac Newton	3	20 Dukaten auf Materialkunde [C] und Aufklärung [D]

B. Zahlen

B.1 Wahrscheinlichkeiten im Kampf

Einen Kampf gewinnt man dann, wenn das Ergebnis des grünen Würfels höher als die aktuelle Position der Spielreihenfolge des Spielers ist oder wenn das Ergebnis des schwarzen Würfels größer als das des weißen ist. Hieraus ergeben sich vier Möglichkeiten:

- Schwarz > Weiß (Kürzel: S>W)
- Schwarz >= Weiß (Kürzel: S>=W), wenn ein militärischer Vorteil genutzt werden kann.
- Grün > Position (Kürzel G>P)
- Grün >= Position (Kürzel G>=P), wenn der Spieler Gottvertrauen [G] besitzt.

Die Tabelle B.1 bietet eine Übersicht der Gewinnchancen für jede Position in der Spielreihenfolge für jede der vier genannten Möglichkeiten.

B.2 Werte der Regionen auf dem Spielbrett

Die Tabelle B.2.1 faßt folgende Informationen zusammen: Die Anzahl der Provinzen, die Zahl der notwendigen Expansionsmarker (EM), um alle Waren zu kontrollieren, die Zahl der Satellitenprovinzen, das Gesamteinkommen der Region in Dukaten und die Zahl der Provinzen für jede Ware.

Die Tabelle B.2.2 gibt einen Überblick über die Regionen (und der Summe der Warenprovinzen) in Abhängigkeit der Spieleranzahl. Für jede Ware findet sich ebenfalls die Menge aller Provinzen mit dieser Ware. Der Wert aller Regionen, den Wert der acht ersten Waren und der 4 teuersten Waren wird ebenfalls aufgelistet.

B.1 • Wahrscheinlichkeiten im Kampf

Position	S>W o. G>P	S>W o. G>P	S>=W o. G>=P	S>=W o. G>=P
1	90.28 %	100.0 %	93.06 %	100.0 %
2	80.56 %	90.28 %	86.11 %	93.06 %
3	70.83 %	80.56 %	79.17 %	86.11 %
4	61.11 %	70.83 %	72.22 %	79.17 %
5	51.39 %	61.11 %	65.28 %	72.22 %
6	41.67 %	51.39 %	58.33 %	65.28 %

B.2.1 • Werte der Regionen auf dem Spielbrett

Region	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	Orient	Neue Welt
Provinzen	6	8	11	5	8	6	13	11	3	2
EM	18	25	35	13	19	24	8	28	15	12
Satelliten	5	5	5	2	3	5	3	6	-	-
Einkommen	30	55	86	36	64	69	100	97	123	41
Stein	1	0	3	0	0	0	4	0	0	0
Wolle	0	4	0	2	1	0	0	2	0	0
Holz	2	1	0	0	1	0	2	1	0	0
Getreide	1	1	1	0	1	0	2	1	0	1
Stoff	0	0	3	0	0	0	3	1	0	1
Wein	0	0	1	2	0	1	1	1	0	0
Metall	1	1	1	0	0	0	1	2	0	1
Pelze	1	0	1	0	2	0	0	0	0	1
Seide	0	0	0	1	1	1	0	1	2	0
Gewürze	0	0	0	0	1	2	0	0	3	1
Gold	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1
Elfenbein	0	1	0	0	0	1	0	2	0	0

B.2.2 • Werte der Regionen auf dem Spielbrett

Zahl Spieler	3	4	5	6
Regionen	IV - VIII	III - VIII	II - VIII	I - VIII
Nombre de provinces	48	59	67	73
Stein	4	7	7	8
Wolle	5	5	9	9
Holz	4	4	5	7
Getreide	5	6	7	8
Stoff	5	8	8	8
Vin	5	6	6	6
Metall	4	5	6	7
Pelze	3	4	4	5
Seide	6	6	6	6
Gewürze	7	7	7	7
Gold	4	5	5	5
Elfenbein	3	3	4	4
Wert aller Regionen	1602 Dukaten	2122 Dukaten	2449 Dukaten	2737 Dukaten
Wert (Stein - Pelze)	623 Dukaten	1053 Dukaten	1310 Dukaten	1598 Dukaten
Wert (Gewürze - Elfenbein)	979 Dukaten	1069 Dukaten	1139 Dukaten	1139 Dukaten

