

Eine Partie Vinci simuliert den Aufstieg und Niedergang der Zivilisationen von der Frühzeit bis in die Renaissance. In dieser enormen Zeitspanne wurden Reiche gegründet, dehnten sich aus, und schließlich fielen sie auseinander, um neuen Reichen Platz zu machen.

Die Spieler führen diverse Zivilisationen, die sich alle voneinander unterscheiden und die während des Aufbaus ihrer enormen Reiche ständig aufeinander stoßen. Aber ein Reich kann sich nicht unendlich ausdehnen, und unwiderruflich kommt der Moment, in dem auch das mächtigste Reich zerfällt. Wenn dies eintritt, wählt der Spieler eine neue Zivilisation und baut mit ihr ein neues Reich auf. Am besten spielt sich Vinci mit 3 bis 6 Spielern, es gibt aber Sonderregeln, die eine Partie zu zweit oder sogar solitär ermöglichen.

SPIELMATERIAL

- 150 Holzspielsteine in 6 Farben, sie repräsentieren die Bevölkerung der Reiche.
- 6 dicke runde Holzspielsteine, um die Siegpunkte der Spieler anzuzeigen.
- 33 naturfarbene Holzspielsteine, diese repräsentieren die letzten Überbleibsel eines niedergehenden Reichs und Festungen.
- 45 quadratische Marker, diese werden in die Provinzen eines niedergehenden Reichs gelegt.
- 52 Zivilisationskärtchen, diese enthalten die Eigenschaften der Zivilisationen.
- 1 Spielbrett, es enthält ein in Zonen und Provinzen unterteiltes Europa.
- 6 Spiellhifen mit Zusammenfassung der Eigenschaften der verschiedenen Zivilisationen.
- 1 Einführung mit einem ausführlichen Beispiel.
- 1 Regel.
- 1 Leinensäckchen.

SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

Die Spieler sammeln Siegpunkte, um eine Partie zu gewinnen. Je mehr Provinzen ein Reich enthält, um so mehr Siegpunkte erhält man dafür.

Jede Zivilisation beginnt mit einer bestimmten Anzahl von Spielsteinen. Mit diesen Spielsteinen übernehmen Sie die Kontrolle über andere Provinzen. Für die Übernahme neuer Provinzen benötigt man unterschiedlich viele Spielsteine. Dies ist abhängig vom Gelände der Provinz und der Anzahl der Verteidiger in dieser Provinz. Am Ende seiner Runde ermittelt jeder Spieler, wie viele Siegpunkte er für sein Reich erhält, und verteilt seine Spielsteine innerhalb seines Reichs neu, um die Kontrolle über die Provinzen anzuzeigen und deren Verteidigung zu organisieren. Somit erhält ein Spieler nach und nach mehr Siegpunkte für sein Reich, aber es verbleiben ihm gleichzeitig immer weniger Spielsteine, um sein Reich weiter auszuweiten und seine Grenzen gegen expandierende Reiche zu schützen. Sobald ein Spieler glaubt, daß er das Potential seines Reichs optimal ausgeschöpft hat und sein Reich nun anfällig für Übernahmeveruche der Gegner wird, kann er es aufgeben und den Niedergang des Reichs erklären. Er wählt eine neue Zivilisation und errichtet ein neues Reich. Solange die Provinzen des Reichs, dessen Niedergang er eingeläutet hat, nicht von anderen Zivilisationen erobert werden, bringen ihm diese Provinzen weiterhin Siegpunkte.

Die Siegpunkte jeder Spielrunde werden aufaddiert, bis ein Spieler die notwendige Summe erreicht hat, um das Spiel zu gewinnen. Die zu erreichende Summe ist abhängig von der Anzahl der Teilnehmer:

ANZAHL SPIELER	SIEGPUNKTE
6	100
5	100
4	120
3	150

VORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt den dicken runden Holzspielstein auf das Feld 10 der Siegpunkteleiste am Rand des Spielbretts.

In jede Provinz auf dem Spielbrett wird ein naturfarbener Spielstein gelegt (Ausnahme: Gebirge und Meereszonen). Diese Spielsteine repräsentieren die Überbleibsel von zerfallenden Reichen, die immer noch ihr Territorium verteidigen. Die Zivilisationskärtchen werden in das Leinensäckchen gelegt, um zufälliges Ziehen zu ermöglichen.

Nun werden insgesamt 12 Zivilisationskärtchen blind gezogen und zwar immer paarweise.

- die zwei zuerst gezogenen Zivilisationskärtchen werden auf das erste Ablagefeld auf dem Spielbrett als Pärchen nebeneinander abgelegt.
- die folgenden Zivilisationskärtchen werden ebenfalls paarweise gezogen und der Reihe nach abgelegt.
- werden zwei gleiche Kärtchen gezogen, legt man diese zurück und zieht noch einmal.

Jedes Pärchen Zivilisationskärtchen repräsentiert die Eigenschaften einer der sechs Zivilisationen, die nun gleich ins Spielgeschehen eingreifen werden. Diese 6 Pärchen stehen zu Beginn der Partie zur Verfügung.

Der Startspieler wird per Zufall ermittelt (z.B. per Würfelwurf etc...) und die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELREGELN

AUSWAHL DER ZIVILISATIONEN

Zivilisationen werden bei Spielbeginn und im Verlauf der Partie, nachdem der Niedergang eines aktiven Reiches erklärt wurde, gewählt. Nachdem der Startspieler ermittelt wurde, werden die Zivilisationen ausgewählt.

SPIELBEGINN

Der Startspieler wählt seine erste Zivilisation unter den sechs zu Beginn der Partie verfügbaren Zivilisationen. Wählt er die Zivilisation, deren Plättchen auf Feld I auf dem Ablagefeld liegen, muß er weder Siegpunkte abgeben noch erhält er welche.

Überspringt er die erste Zivilisation und wählt die zweite ausliegende Zivilisation, muß er zwei Siegpunkte abgeben (der dicke runde Spielstein seiner Farbe wird um zwei Felder auf der Skala am Spielbrettrand zurückgezogen). Für jede weitere Zivilisation, die er überspringt, muß er je zwei Siegpunkte abgeben.

Wählt ein Spieler die dritte oder vierte Zivilisation, muß er 4 bzw. 6 Siegpunkte abgeben usw... Überspringt ein Spieler bei der Auswahl seiner Zivilisation eine andere Zivilisation, wird ein beliebiger Spielstein auf jede übersprungene Zivilisation gelegt. Wählt er z.B. die vierte Zivilisation, legt er auf die drei übersprungenen Zivilisationen je einen Spielstein und gibt 6 Siegpunkte ab. Wird eine Zivilisation von mehreren Spielern übersprungen, wird jedes mal ein Stein auf die beiden Kärtchen gelegt und die Spieler geben jeweils 2 Siegpunkte ab.

Wenn ein darauffolgender Spieler eine Zivilisation wählt, auf der ein oder mehrere Spielsteine liegen, erhält er zwei Siegpunkte für jeden Spielstein.

Wird eine Zivilisation gewählt, auf deren Plättchen Bonuspunkte liegen, werden diese neutralen Spielsteine entfernt. Die Regel der Verteilung von Straf- bzw. Bonuspunkten ist für die gesamte Spieldauer gültig, nicht nur bei Auswahl der Zivilisationen vor Spielbeginn.

Entscheidet sich ein Spieler für eine Zivilisation, nimmt er die beiden Zivilisationskärtchen und legt sie vor sich ab. Die Pärchen, die rechts von diesen Kärtchen liegen, werden alle um je ein Feld nach links verschoben. Der Spieler zieht zwei neue Zivilisationskärtchen und legt sie auf das Feld VI der Ablage. So hat auch der folgende Spieler sechs verschiedene Zivilisationen zur Auswahl.

VERTEILUNG DER SPIELSTEINE

Sobald ein Spieler eine Zivilisation ausgewählt hat, erhält er eine bestimmte Anzahl von Spielsteinen in seiner Farbe. Je nach Anzahl der teilnehmenden Spieler variiert der Basiswert der Spielsteine, die ein Spieler erhält.

3 Spieler	8 Spielsteine
4 Spieler	6 Spielsteine
5 Spieler	4 Spielsteine
6 Spieler	3 Spielsteine

Zusätzlich werden die roten Zahlen auf den Zivilisationskärtchen addiert. Die Summe wird zu dem Basiswert addiert und ergibt damit die Gesamtzahl der Spielsteine, die ein Spieler für eine Zivilisation erhält.

Sollten die Spielsteine einer Farbe nicht ausreichen (was in sehr seltenen Fällen vorkommen kann), werden entweder die Spielsteine einer nicht benutzten Farbe genommen, oder, wenn 6 Spieler an

der Partie teilnehmen, die neutralen naturfarbenen Steine.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

1. Mobilisierung der eigenen Spielsteine oder Start einer neuen Zivilisation
2. Ausdehnung eines Reiches
3. Reorganisation
4. Ermittlung der Siegpunkte

Wenn ein Spieler an der Reihe ist führt er der Reihe nach die Phasen 1 - 4 durch.

Erklärt ein Spieler den Niedergang seines aktiven Reichs, entfallen die Phasen 1 bis 3 (Niedergang eines Reichs).

1. MOBILISIERUNG DER EIGENEN SPIELSTEINE ODER START EINER NEUEN ZIVILISATION

Mobilisierung der eigenen Spielsteine

Zu Beginn seiner Spielrunde läßt ein Spieler in jeder kontrollierten Provinz mindestens einen Spielstein stehen, die restlichen legt er vor sich ab. Er kann aber auch Provinzen komplett räumen. In diesem Fall zählt sie als nicht kontrolliert. Die entfernten Spielsteine nimmt er in seine Hand. Mit diesen Spielsteinen übernimmt er nun neue Provinzen. ⇒ Ausdehnung eines Reiches Dies bedeutet, je größer ein Reich wird, um so weniger Spielsteine stehen für neue Provinzen zur Verfügung.



Der Start einer neuen Zivilisation

Wenn ein Spieler eine neue Zivilisation übernimmt, hat er alle Spielsteine dieser Zivilisation zur Verfügung.

Die Spielsteine einer neuen Zivilisation **betreten das Spielbrett am Rand**. Von einer Provinz am Spielbrettrand aus breitet sich die Zivilisation aus, indem angrenzende Provinzen nach und nach übernommen werden. ⇒ **Ausdehnung eines Reiches**

Die Startprovinz einer Zivilisation muß eine Landprovinz am Spielbrettrand sein oder eine Landprovinz, die vom Spielbrettrand aus erreicht werden kann, indem maximal eine Meerzone überquert wird. Eine Zivilisation kann in Schottland oder Irland die Partie beginnen aber nicht in Frankreich oder Norditalien.

Eine Meerzone kann nicht kontrolliert oder besetzt werden.

Meereszonen werden lediglich durchfahren; aber nur von Zivilisationen, die gerade in das Spielgeschehen eingreifen oder das Zivilisationskärtchen **Astronomie** besitzen. Für andere Zivilisationen ist eine **Meereszone unpassierbar**.

Die Provinz, die als Startprovinz für eine Zivilisation dienen soll, muß von dem Spieler übernommen werden. ⇒ **Ausdehnung eines Reiches**.

Damit alle Spieler immer die Eigenschaften der verschiedenen Reiche kennen, müssen die Zivilisationskärtchen offen in die Startprovinz (oder eine andere, später übernommene Provinz) gelegt werden.

2. AUSDEHNUNG EINES REICHES

Ein Reich dehnt sich von Provinz zu Provinz aus (die Provinzen müssen angrenzend zueinander sein). Von jeder neu erworbenen Provinz aus kann ein Spieler angrenzende Provinzen übernehmen. Die Spielsteine bleiben bis zum Schluß seiner Runde (⇒ **Reorganisation**) in den übernommenen Provinzen liegen. Ein Spieler kann keine Spielsteine als Reserve zurückhalten, sondern muß alle Spielsteine auf das Brett legen. Um eine Provinz zu übernehmen, muß eine bestimmte Anzahl von Spielsteinen zur Verfügung stehen:

- für eine Waldprovinz oder Gebirge müssen mindestens 3 Spielsteine eingesetzt werden.
- für alle anderen Provinzen benötigt man mindestens 2 Spielsteine.
- hinzu muß für jeden verteidigenden Spielstein in der Provinz ein zusätzlicher eigener Spielstein eingesetzt werden.
- findet der Übernahmeversuch von einer Gebirgsprovinz aus statt, wird ein Spielstein weniger benötigt.

Benötigte Stärke für die Übernahme einer Provinz = 2 Spielsteine (3 bei Wald oder Gebirge), +1 für jeden Verteidiger, - 1 bei Übernahmeversuch von einem Gebirge aus.

Sonderfall: Es ist durch verschiedene Zivilisationseigenschaften und Modifikationen möglich, daß für die Übernahme einer Provinz kein Spielstein benötigt wird. Um eine solche Provinz zu übernehmen, muß kein eigener Spielstein gelegt werden. Allerdings: Um eine solche Provinz in sein Reich zu integrieren, muß von dem Spieler während der Reorganisationsphase am Ende der Runde mindestens ein eigener Spielstein in diese Provinz gesetzt werden (⇒ **Reorganisation**), ansonsten kontrolliert er sie nicht.

In jeder übernommenen Provinz verliert der Verteidiger einen Spielstein, der vom Spielbrett genommen wird. Überlebende Spielsteine der Verteidiger bleiben zunächst liegen. Am Ende der Runde des Angreifers müssen überlebende Spielsteine auf die übrigen Provinzen der betroffenen Spieler verteilt werden. Hat ein Spieler alle seine Provinzen durch Angriffe der Gegner verloren, muß er diese Spielsteine zu Beginn seiner Runde über den Kartenrand ins Spiel bringen, so als ob er eine neue Zivilisation ins Spiel bringt.

Der Angreifer verliert keinen Spielstein.

ZUSAMMENHANG EINES REICHES

Am Ende der Runde eines Spielers muß dessen Reich ein zusammenhängendes Gebiet bilden. Alle Provinzen des Reichs müssen angrenzend zu mindestens einer anderen Provinz des Reichs sein. Spielsteine in Provinzen, die der Spieler zwar kontrolliert, die aber nicht an Provinzen des Reichs des Spielers angrenzen, werden vom Spielbrett entfernt.

Diese Regel wird erst am Ende der Runde aber vor Ermittlung der Siegpunkte des Spielers angewandt und somit hat der Spieler während seiner Runde die Möglichkeit, eventuell abgetrennte Provinzen seines Reiches durch Übernahmen wieder in sein Reich zu integrieren. Wenn es nicht möglich ist oder sogar gewünscht wird, getrennte Teile zu verbinden, empfiehlt es sich, zu Beginn der Runde die Spielsteine mancher Provinzen aus den Provinzen zu nehmen und für andere Aufgaben zu verwenden.

Der Spieler kann sich frei entscheiden, welchen Teil des Reiches er fortführen möchte.

Reiche, die aufgegeben wurden und im Niedergang begriffen sind, ignorieren diese Regel. Ihre Provinzen können voneinander getrennt sein.

3. REORGANISATION

Wenn ein Spieler seine Ausdehnung abgeschlossen hat, kann er seine Spielsteine in den von ihm kontrollierten Provinzen umgruppieren, um die Verteidigung seiner Provinzen zu organisieren.

Er muß dabei alle Spielsteine auf dem Spielbrett haben, darf also keine Spielsteine als Reserve zurückhalten.

Achtung: Eine Provinz gehört nur dann zu einem Reich, wenn sich mindestens ein Spielstein des entsprechenden Spielers in dieser Provinz befindet.

4. ERMITTLUNG DER SIEGPUNKTE

Sobald ein Spieler seine Runde beendet hat, erhält er für jede Provinz seines Reichs 1 Siegpunkt mit Ausnahme von Bergprovinzen, für die er nichts erhält. Sein Marker wird entsprechend auf der Leiste am Spielbrettrand nach vorne verschoben.

Manche Zivilisationskärtchen bewirken, daß bestimmte Provinzen mehr Siegpunkte wert sind.

NIEDERGANG EINES REICHS

Zu Beginn seines Zuges kann ein Spieler seine aktuell gespielte Zivilisation aufgeben und den Zerfall des Reichs erklären. Er entfernt die beiden Zivilisationskärtchen vom Spielbrett, es sei denn, auf dem Kärtchen ist vermerkt, daß es während des Zusammenbruchs des Reichs im Spiel bleibt (auf dem Kärtchen befindet sich eine zerbrochene Säule).

Zivilisationskärtchen, die nicht mehr benötigt sind, werden in den Beutel zurücklegt.

Der Spieler wählt nun eine neue Zivilisation und erhält die entsprechenden Spielsteine. Allerdings muß er bis zu Beginn seiner nächsten Runde warten, bis die Zivilisation aktiv wird. Das heißt, daß er eine komplette Runde pausiert. Er erklärt lediglich den Niedergang und erhält Siegpunkte. Die Phasen 1. bis 3. entfallen.

Ein zerfallendes Reich erhält zunächst einmal einen Status Quo und bringt dem Spieler Siegpunkte, allerdings kann er dieses Reich nicht mehr ausdehnen, da es inaktiv ist. Der Spieler beläßt in jeder Provinz einen seiner Spielsteine und setzt in jede Provinz des Reichs zusätzlich einen Marker "Niedergang".

Ein Spieler kann gleichzeitig nur ein zusammenbrechendes und ein aktives Reich haben. Wenn er den Niedergang eines Reichs erklären möchte und bereits eines im Niedergang besitzt, muß er sofort alle Spielsteine des älteren zusammenbrechenden Reichs vom Spielbrett entfernen.

Das aktive und zusammenbrechende Reich des Spielers dürfen zu keinem Zeitpunkt Provinzen besitzen, die aneinander grenzen. Provinzen, die sich angrenzend zu einem im Niedergang befindlichen Reich sind, dürfen nicht übernommen werden.

Das neue aktive Reich kann die Vorteile von Zivilisationskärtchen des zusammenbrechenden Reichs, die eventuell liegen geblieben sind, nicht nutzen.

Ein Spieler darf mit seinem aktiven Reich nicht Provinzen übernehmen, die zu seinem im Niedergang befindlichen Reich gehören.

Sonderfall: Es kann geschehen, daß ein aktives Reich durch Ausdehnung der Gegner seinen letzte Provinz verliert. Der Spieler erklärt den automatischen Niedergang des Reichs. Der betroffene Spieler setzt eine ganze Runde aus, bevor er mit einer neuen Zivilisation wieder ins Spielgeschehen eingreift. Wenn er bereits ein niedergehendes Reich hat, werden dessen Steine allesamt vom Spielbrett entfernt, da dieses durch das nun neu niedergehende Reich ersetzt wird, das eben seinen letzte Provinz verloren hat.

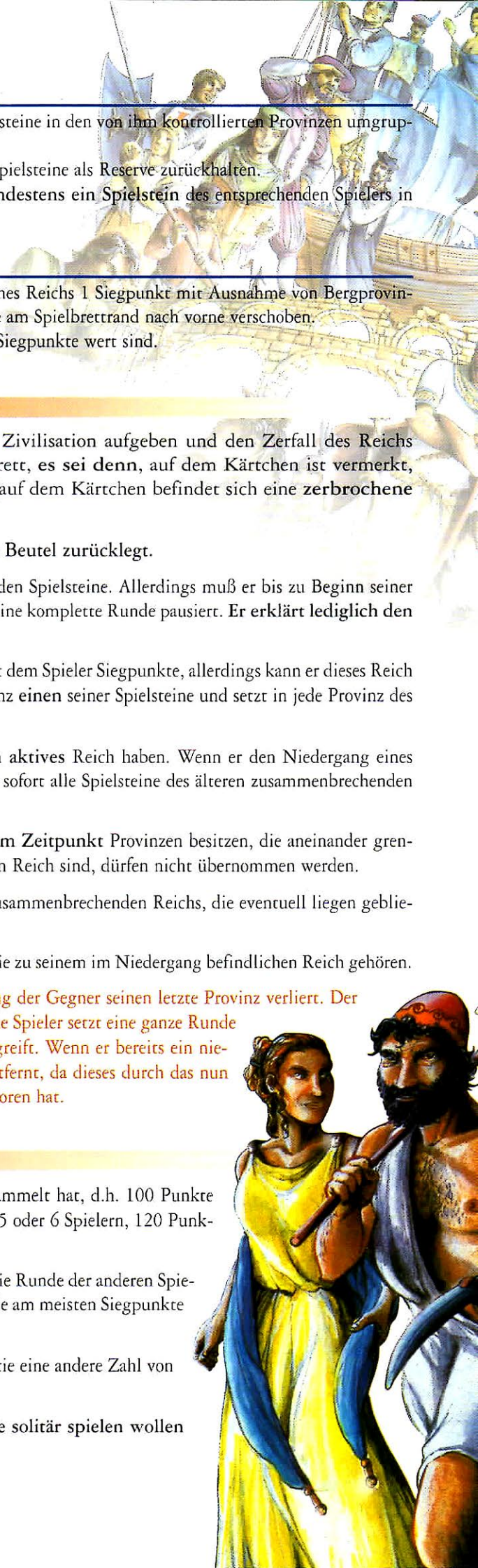
SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die notwendige Zahl Siegpunkte gesammelt hat, d.h. 100 Punkte (Feld 100 auf der Siegpunkteleiste am Spielbrettrand) bei einer Partie mit 5 oder 6 Spielern, 120 Punkte bei 4 und 150 Punkte bei 3 Spielern.

Wenn ein Spieler die notwendige Punktzahl erreicht hat, wird trotzdem die Runde der anderen Spieler zu Ende gespielt. Der Spieler, der nach Beendigung dieser letzten Runde am meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Die Spieler können die Spieldauer steuern, indem sie vor Beginn der Partie eine andere Zahl von zu erreichenden Siegpunkten festlegen.

Die folgenden Regeln sind nur dann zu lesen, wenn Sie eine Partie solitär spielen wollen oder nur zweit sind.



ZIVILISATIONSKÄRTCHEN

Alle Modifikationen durch die Zivilisationskärtchen sind kumulativ. Allerdings können die Kosten einer Eroberung niemals negativ sein (aber null).

Karten mit gelbem Hintergrund und schwarzen Zahlen in gelben Kreisen beziehen sich auf Siegpunkte, d.h. eventuell erhält ein Spieler mehr Siegpunkte für bestimmte Provinzen.

Karten mit rosa Hintergrund und weißen Zahlen auf blauem quadratischen Hintergrund bedeuten Vorteile bei der Übernahme neuer Provinzen bzw. Verteidigung von Provinzen des eigenen Reichs.

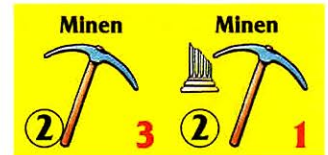
Karten mit blauem Hintergrund repräsentieren Zivilisationen mit bestimmten Fähigkeiten.

Wenn die Kärtchen Landwirtschaft, Tierzucht, Minen und Häfen eine zerbrochene Säule besitzen, behält die Eigenschaft auch während des Niedergangs seine Gültigkeit.



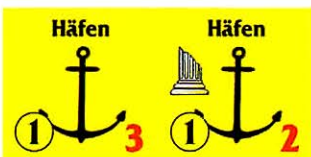
Landwirtschaft: Kontrollierte Provinzen mit Landwirtschaft bringen einen zusätzlichen Siegpunkt. Gültig nur für aktive (ohne Säule) oder gültig für aktive UND niedergehende (mit Säule) Reiche.

Minen: Kontrollierte Provinzen mit der Spitzhacke als Symbol bringen zwei zusätzliche Siegpunkte. Gültig nur für aktive (ohne Säule) oder gültig für aktive UND niedergehende (mit Säule) Reiche.



Tierzucht: Kontrollierte Provinzen mit Tierzucht bringen einen zusätzlichen Siegpunkt. Gültig nur für aktive (ohne Säule) oder gültig für aktive UND niedergehende (mit Säule) Reiche.

Geldwirtschaft: Jede kontrollierte Provinz bringt einen zusätzlichen Siegpunkt (einschließlich Gebirge).



Häfen: Kontrollierte Provinzen mit dem Ankersymbol bringen einen zusätzlichen Siegpunkt. Gültig nur für aktive (ohne Säule) oder gültig für aktive UND niedergehende (mit Säule) Reiche.

Sklaverei: Jeder gegnerische oder neutrale Spielstein, der in dieser Runde eliminiert wurde (einschließlich der Spielsteine eines zusammenbrechenden Reichs, aber nicht Festungen) bringt einen Siegpunkt.



Galeeren: Für jede Küstenprovinz, die entlang der selben Küste übernommen wird, benötigt der Angreifer einen Spielstein weniger. Dies trifft auch zu, wenn die Übernahme vom Meer aus (mit "Astronomie") erfolgt.

Spione: Für eine beliebige Übernahme werden nur 2 Spielsteine benötigt, unabhängig von der Anzahl der verteidigenden Spielsteine. Alle Modifikationen (auch durch andere Zivilisationskärtchen) bleiben unberücksichtigt. Alle anderen Übernahmen der Runde werden normal durchgeführt.



Bergvolk: Für die Übernahme jeder Gebirgsprovinz wird ein Spielstein weniger benötigt. Zudem erhält man für die Kontrolle von Bergprovinzen 1 Siegpunkt.

Bürgerwehr: Für jede Provinz des Spielers, die angegriffen wird, benötigt der Angreifer einen zusätzlichen Spielstein.



Waffen: Für die Übernahme jeder Provinz benötigt man einen Spielstein weniger.

Festungen: Am Ende seiner Runde setzt der Spieler eine Festung in eine seiner Provinzen. Für die Eroberung einer befestigten Provinz wird ein zusätzlicher Spielstein benötigt, der Angriff von einer befestigten Provinz aus wird um 1 Spielstein günstiger. Festungen bleiben in der Provinz, auch wenn das Reich zusammenfällt. Sie werden vom Spielbrett entfernt, wenn die Provinz erobert oder aufgegeben wird. In jeder Provinz kann sich maximal eine Festung befinden. Eine Festung kann in eine Gebirgsprovinz gelegt werden.



Heerführer: Das Reich erhält zu Beginn seiner Runde 7 zusätzliche Spielsteine, die aber am Ende der Expansionsphase wieder entfernt werden müssen. D.h. man kann Sie für den Angriff aber nicht für die Verteidigung nutzen.

Die 7 Spielsteine werden vor Ermittlung der Siegpunkte vom Spielbrett entfernt.

Astronomie



Astronomie: Provinzen können über ein oder mehrere Meereszonen hinweg angegriffen werden. Zwei Provinzen eines Reichs werden als angrenzend betrachtet, wenn sie über ein oder mehrere Meeresfelder verbunden sind.

Anmerkungen: Küstenprovinzen sind keine Meereszonen. Der Vorteil einer Übernahme von einem Gebirge aus kann nicht mit Astronomie verknüpft werden.

Medizin



Medizin: Das Reich erhält in der Mobilisierungsphase einen (1) zusätzlichen Spielstein (einschließlich der ersten Runde).

Nachrichtenwesen



Nachrichtenwesen: Die Regel des Zusammenhalts muß von diesem Reich nicht berücksichtigt werden.

Diplomatie



Diplomatie: Zu Beginn seiner Runde wählt man einen Gegner. Diesen Spieler kann man bis zur nächsten eigenen Runde weder angreifen, noch kann man von ihm angegriffen werden. Dies betrifft nur aktive Reiche. Zusammenbrechende Reiche können normal angegriffen werden.

Barbaren: Keine spezielle Eigenschaft.

Barbaren



Spezialisierung: Die Zivilisation besitzt zwei mal die gleiche Eigenschaft. Man erhält so viele Spielsteine wie für das andere Zivilisationsplättchen +1. Hat die Eigenschaft des anderen Plättchens auch im Niedergang Gültigkeit, bleiben beide Plättchen während des Niedergangs im Spiel und bleiben gültig.

Spezialisierung



Renaissance: Der Niedergang eines Reichs wird am Ende einer normalen Runde erklärt, nachdem die Siegpunkte ermittelt wurden (die Siegpunkte werden allerdings nur einmal gewertet). Der Spieler muß nicht eine Runde aussetzen.

Renaissance



Erbe: Die Provinzen des zusammenbrechenden und des aktiven Reichs können sich angrenzend zueinander befinden.

Erbe



Revolution: Die Startprovinz einer Zivilisation kann beliebig auf dem Spielbrett gewählt werden. Die Einschränkung mit dem Spielbrettrand entfällt. Die Startprovinz muß nach wie vor normal übernommen werden.

Revolution



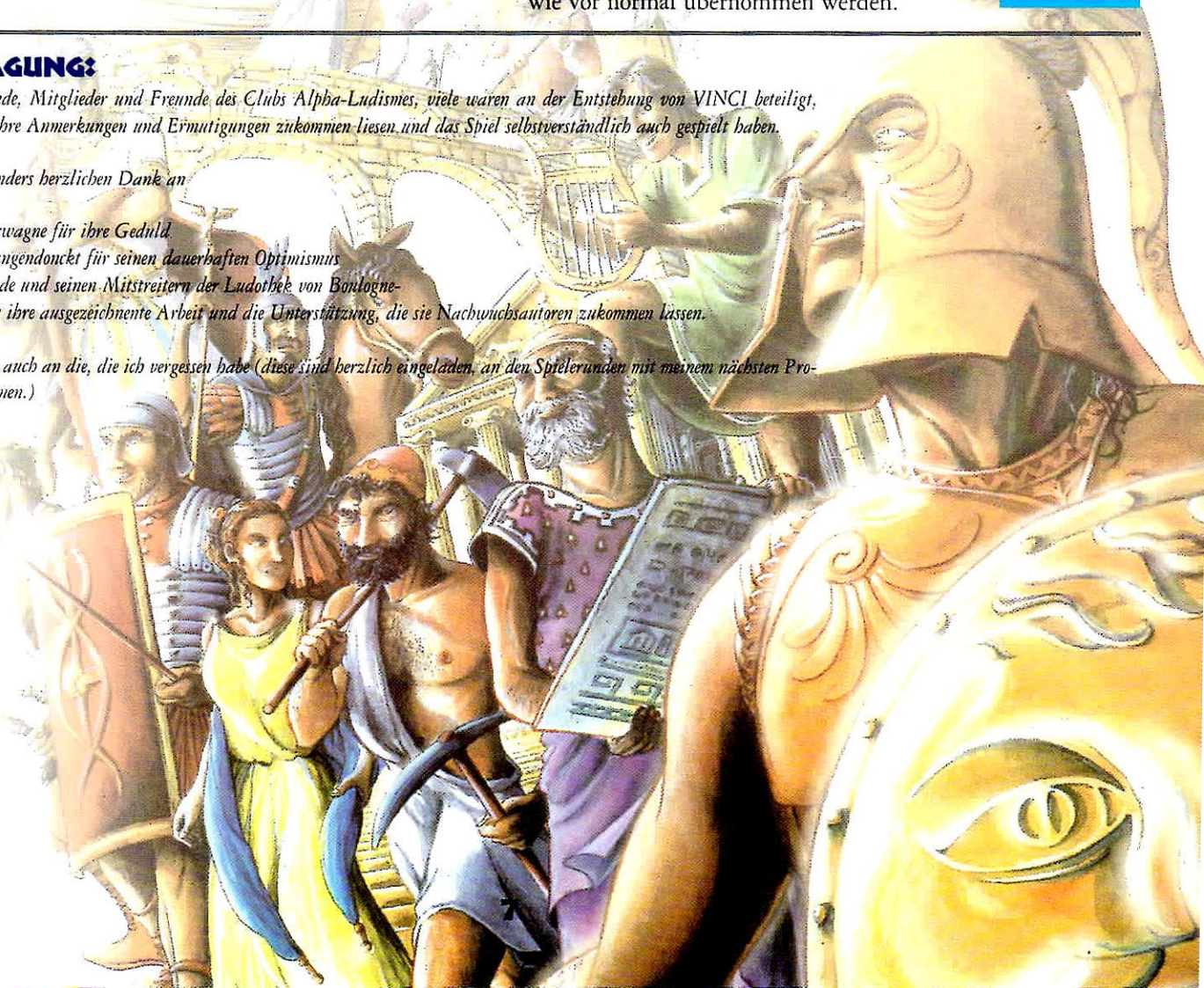
DANKSAGUNG:

Familie, Freunde, Mitglieder und Freunde des Clubs Alpha-Ludismus, viele waren an der Entstehung von VINCI beteiligt, indem sie mir ihre Anmerkungen und Ermutigungen zukommen ließen und das Spiel selbstverständlich auch gespielt haben.

Und ganz besonders herzlichen Dank an

*Joanne de Terwagne für ihre Geduld,
Michel Van Langendonck für seinen dauerhaften Optimismus
Michael Deprade und seinen Mitstreitern der Ludorbeek von Bonlogne-
Billancourt für ihre ausgezeichnete Arbeit und die Unterstützung, die sie Nachwuchsautoren zukommen lassen.*

Danke an alle, auch an die, die ich vergessen habe (diese sind herzlich eingeladen, an den Spielerunden mit meinem nächsten Prototyp teilzunehmen.)



SPIEL ALLEIN ODER ZU ZWEIT

Prinzip: Wenn man allein spielt, hat man drei fiktive Gegner, zu zweit gibt es zwei fiktive Gegner. Deren Spielverhalten wird durch einige Regeln und ein paar Würfelwürfe gesteuert. Dafür benötigen Sie einen 6-seitigen Würfel. Wenn ein fiktiver Gegner an der Reihe ist, betrachtet man Provinzen, die sich angrenzend zu seinen Provinzen befinden und ermittelt eine Art "Rangliste" der vom fiktiven Spieler bevorzugten Provinzen. Der fiktive Spieler erobert Provinzen in Reihenfolge gemäß dieser "Rangliste". Wenn mehrere Provinzen gleichrangig sind, ermittelt man das nächste Ziel einer Übernahme eines fiktiven Reichs per Zufall (Würfelwurf). Es kommt oft vor, daß mehrere Provinzen gleichrangig sind; dies ermöglicht den fiktiven Reichen ein unvorhersehbares Vorgehen.

SPIELBEGINN

Die Spielreihenfolge der Spieler wird per Zufall ermittelt. Um die Partie zu gewinnen, müssen 150 Siegpunkte erreicht werden.

WAHL DER ZIVILISATION

Ein fiktiver Spieler wählt immer die erste ausliegende Zivilisation und erhält immer acht zusätzliche Spielsteine.

STARTPROVINZ

Ein fiktiver Spieler wählt als Startprovinz die für ihn wertvollste Provinz. Die wertvollste Provinz ist die, die für ihn den größten Verlust an Siegpunkten repräsentiert, wenn er diese Provinz verliert. Bei Gleichstand wählt er die Provinz, die leichter zu erobern ist. Bei erneutem Gleichstand wird die Startprovinz per Zufal ermittelt. Variante: Um den Schwierigkeitsgrad etwas zu erhöhen, gilt die Regelung, daß ein fiktiver Spieler bei Gleichstand zuerst eine Provinz eines "echten Spielers" übernimmt.

AUSDEHNUNG

Die fiktiven Spieler haben eine kurzsichtige Strategie und sehen nur den unmittelbar erreichbaren Punkterfolg. Jede neue Provinz, die übernommen werden soll, wird mit der gleichen Methode ausgewählt, wie die Startprovinz. D.h. die wertvollste gefolgt von der, die mit weniger Spielsteinen zu übernehmen ist, bei Gleichstand wird gewürfelt. Wenn das "fiktive" Reich nicht genügend Spielsteine besitzt, um die Provinz zu übernehmen, die es eigentlich als erste anvisieren würde, wird die zweitwertvollste Provinz übernommen usw... Ein fiktives Reich dehnt sich so lange aus bis es keine Spielsteine mehr besitzt, es räumt nie Provinzen, um zusätzliche Spielsteine zu besitzen.

Variante: Verwenden Sie folgende Formel für die Wahl der Ziele: Benötigte Stärke für Übernahme - 2 x Wert. Provinzen, die ein kleineres Ergebnis haben, werden vorzugsweise als Ziel ausgewählt. Ein Gebirge, das unbesetzt ist wird einer Landwirtschaftsprovinz, die mit 6 Spielsteinen besetzt ist, vorgezogen: $3 - 2 \times 0$ ist kleiner als $8 - 2 \times 1$. Diese Methode ist subtiler, erfordert allerdings etwas Rechenarbeit.

REORGANISATION

Ein fiktiver Spieler verteilt seine Spielsteine so, daß eine möglichst homogene Verteidigung entsteht (Gebirge, Wälder und Befestigungen müssen berücksichtigt werden), d.h. jede seiner Provinzen muß mit einer gleichen Stärke attackiert werden. Übrige Spielsteine werden folgendermaßen verteilt: Zuerst in Provinzen am Spielbrettrand, wenn neue Zivilisationen angekündigt werden. Sonst in Provinzen, die angrenzend zu gegnerischen aktiven Reichen sind. Wenn es mehrere solche Provinzen gibt, werden zuerst die wertvolleren besetzt. Bei Gleichstand wird gewürfelt.

ZUSAMMENHANG

Fiktive Reiche müssen die Regeln des Zusammenhangs eines Reichs nicht berücksichtigen.

NIEDERGANG

Ein fiktiver Spieler erklärt den Zusammenbruch seines Reichs, wenn zu Beginn seiner Runde sein Reich weniger als 10 Punkte wert ist (weniger als 10 Punkte ohne eventuelle neue Übernahmen in der nun folgenden Runde) UND wenn er für seine Expansionsphase nur zwischen 0 und 5 Spielsteinen zur Verfügung hat. Wenn diese zwei Bedingungen erfüllt sind, würfelt ein Spieler einmal: Ist das Ergebnis größer als die Anzahl der Spielsteine für die Expansion, bricht das Reich zusammen, im anderen Fall bleibt es bestehen.

FIKTIVE REICHE UND EIGENSCHAFTEN DER ZIVILISATIONEN

Sklaverei: Wird bei Ermittlung des Wertes einer Provinz eines fiktiven Reichs berücksichtigt.

Galeeren: In der ersten Runde setzt ein fiktives Reich seine Spielsteine angrenzend an einen Ozean oder ein anderes offenes Meer, nicht aber Binnensee.

Heerführer: Der Zusammenbruch eines fiktiven Reichs ist nur möglich, wenn weniger als 3 Spielsteine für die Expansion verbleiben (anstelle von 5 Steinen). Zudem wird das Würfelergebnis um -2 modifiziert.

Spione: Wird berücksichtigt, wenn die Kosten für die Übernahme von Provinzen gleich sind.

Festungen: Ein fiktives Reich setzt seine Festungen "offensiv" ein, d.h. in eine Provinz, die am meisten gegnerische oder neutrale Provinzen angrenzend hat. (Bei mehreren Möglichkeiten gefolgt vom Wert der angrenzenden Provinzen und bei erneutem Gleichstand durch Würfelwurf.)

Astronomie: Muß bei der Wahl der Startprovinz und in der Expansionsphase berücksichtigt werden.

Diplomatie: Ein fiktives Reich unterbreitet immer einem "echten Spieler" ein Friedensangebot. Wenn zwei "echte Spieler" vorhanden sind, entscheidet das Los.

Renaissance: Am Ende jeder Runde wird überprüft, ob das fiktive Reich zusammenbricht.

Erbe: Bei Gleichstand während der Expansionsphase, vor dem Würfelwurf, schützt ein fiktives Reich sein im Niedergang begriffenes Reich und visiert eine Provinz an, die sich angrenzend zu diesem Reich befindet. Die anvisierte Provinz gehört zu einem aktiven Reich.

Revolution: Alle Provinzen werden bei der Wahl der Startprovinz berücksichtigt.

ERHOHUNG DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Nach einigen Partien kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, indem die fiktiven Spieler verstärkt werden. Sie starten zum Beispiel mit 15 anstelle 10 Siegpunkten zu Beginn der Partie und sie erhalten bei Einführung einer neuen Zivilisation 9 Spielsteine oder mehr anstelle von nur 8.

