

“Auf den ersten Blick besteht die Wirtschaft aus zwei gewaltigen Bereichen: Produktion und Konsum. Einer vollendet und zerstört; der andere erneuert und beginnt von vorn... Aber zwischen diese beiden Welten schiebt sich eine andere, so schmal, aber auch unruhig, wie ein Fluß, und, wie die anderen, auf Antrieb zu erkennen: Die Börse, der Handel, in anderen Worten, die Marktwirtschaft - unvollständig, unstet, aber schon jetzt die Jahrhunderte beherrschend.”

—Fernand Braudel, *The Wheels of Commerce*, 1979

Pax Renaissance

Autoren: Phil and Matt Eklund, Sierra Madre Games © 2016.

Entwicklung: Stefano Tiné.

Cover: Vordergrund von Marinus van Reymerswaele, 1541. Hintergrund von Sheyda.

Layout: Karim Chakroun.

A. Zusammenfassung

A1. Einführung.

Die Spieler finanzieren als Renaissance-Bankiers Könige oder Republiken, unterstützen See- und Entdeckungsreisen, schließen sich geheimen Intrigen an oder entfesseln Jihads und Inquisitionen. Sie entscheiden, ob Europa in ein strahlendes, modernes Zeitalter emporgehoben wird oder ob es faulend im finsternen Feudalismus verharrt. Vier Siegmöglichkeiten bestimmen den zukünftigen Kurs der westlichen Gesellschaft: Führt er in Richtung Imperialismus, Globalisierung der Handelsmärkte, religiöser Totalitarismus oder aufgeklärte Kunst und Wissenschaft?

- **Begriffe.** Großgeschriebene Begriffe (z.B. PRESTIGE) werden im Glossar genauer erklärt. Begriffserklärungen in der Regel sind **fettgedruckt**.
- **Zeitskala.** Jede Runde repräsentiert ungefähr zwei Jahre im Zeitraum zwischen 1460 und 1530.

• **Gestaltung der Regel.** Die Regeln sind zweigeteilt: **Fortlaufend** und **alphabetisch**. Die fortlaufenden Regeln sind wie in einem herkömmlichen Spiel angeordnet: Spielmaterial (**B**), Spielaufbau (**C**), Spielablauf (**D**), Aktionen (**E**), Tableau-Operationen (**F**), Handelsmesse (**G**), einmalige Aktionen (**H - K**), und Sieg (**L**). Obwohl sie beim Erlernen des Spiels hilfreich sind, umfassen sie nicht das gesamte Regelwerk. Die Hauptregeln sind im Glossar alphabetisch aufgeführt, wo sie während des Spiels schnell zu finden sind. So werden die fortlaufenden Regeln nicht unnötig mit Details überladen.

A2. Übersicht des Spielablaufs.

Im Uhrzeigersinn macht jeder Spieler seinen Spielzug. Ein Zug besteht aus zwei Aktionen (**E1 - E6**) und der anschließenden Aktualisierung des MARKTES (**D2**).

- **Aktionen.** Sie können eine offen ausliegende Karte kaufen und auf die HAND nehmen, eine Karte aus der HAND in ihre Auslage (ihr **Tableau**) spielen, eine Karte verkaufen, die Operationen (**OPs**) ihrer Karten entweder im Ost- oder Westteil ihres

TABLEAUS aktivieren, eine verdeckte MARKT-Karte ABWERFEN um die Wirtschaft mit einer Handelsmesse anzukurbeln oder einen Sieg ausrufen. Achtung: Es kann nicht gepasst werden.

- **Karte ausspielen.** Nachdem eine Karte gespielt wurde, darf man die auf dieser Karte abgebildeten AGENTEN auf den auf dieser Karte angegebenen ORT stellen. Wenn ein AGENT in eine STADT oder auf eine GRENZE auf der LANDKARTE gesetzt wird, UNTERDRÜCKT (ersetzt) dieser einen dort bereits vorhandenen SPIELSTEIN.

- **Einmalige Aktionen.** Nachdem eine Karte mit einem Bombensymbol gespielt wurde, darf die auf dieser Karte angegebene einmalige Aktion ausgeführt werden, die den Handel neu ausrichten oder ein IMPERIUM schwächen und überwältigen kann. Nähere Beschreibungen von einmaligen Aktionen finden sich unter Krönungen (**I**), Verschwörungen (**J1**), Bauernaufstände (**J2**), GLAUBENS-KRIEGE (**K1**) oder Verlagerung der Handelswege (**H1**).

- **Handelsmesse.** Die Einberufung einer Handelsmesse sorgt dafür, dass entweder im Ost- oder West-MARKT die verdeckt ausliegende Karte ABGEWORFEN wird. Dadurch kommt es zu einer Handelsreise (**G2**), die eine Gewinnausschüttung (**G3**) und die Zahlung von ABGABEN bewirkt (**G4**), solange sie dem Ost- oder dem West-Handelsweg folgt. Wenn es wenig Gewinn gibt, wird die Reise kurz sein (**G5**).

A3. Spielziel.

Im unteren Teil von jedem der beiden Nachziehstapel befinden sich **zwei KOMETEN-Karten**, die den gleichen Zweck erfüllen: Kauft ein Spieler eine davon vom MARKT, aktiviert er sofort eine der vier **Sieg-Karten** (heilig, imperial, Globalisierung oder Renaissance). Einmal aktiviert, darf jeder Spieler am Zug eine Aktion nutzen, um seinen Sieg zu erklären, sofern er die angegebenen Voraussetzungen dieser Sieg-Karte erfüllt. Siehe **L**.

B. Schachtelinhalt

B1. Spielmaterial.

- 120 Karten. 57 X 87 mm, 35 im Ost-Nachziehstapel, 57 im West-Nachziehstapel; 10 REICHE-, 10 GEBIETS-, 4 SPIELER- und 4 Siegkarten.
- Zweiteilige Spielschachtel: 127 X 190 X 42 mm
- 44 seitiges Regelwerk: 115mm X 178mm
- 40 Würfel. 10 BAUERN (8mm Würfel) in jeder Spielerfarbe (gelb, orange, grün, blau).
- 15 Schachläufer. Fünf Schachläufer (im Englischen Bishops=BISCHÖFE) in jeder RELIGIONS-Farbe (weiß,schwarz, rot).
- 24 Zylinder. Zehn weiße , sieben schwarze, und sieben rote Zylinder, die (Schach-)TÜRME darstellen.
- 24 Springer. Zehn weiße ,sieben schwarze, und sieben rote Springer, die RITTER darstellen.
- 37 FLORIN Scheiben. 33 gelbe Scheiben, jeweils mit dem Wert 1 FLORIN und 4 rote Scheiben, jeweils mit dem Wert 5 FLORINE.
- 3 Pleitemarker. 1 weiße und 2 schwarze Scheiben, die abgewirtschaftete Handelszentren darstellen.

B2. SPIELERKARTEN.

Jeder Spieler beginnt mit einer der vier SPIELERKARTEN (**C2**) in seinem TABLEAU. Auf der Kartenrückseite ist eine Spielhilfe.

B3. REICHE.

Es gibt zehn doppelseitige **REICHE**-Karten, die sich zu Spielbeginn im **REICHE-Stapel** befinden. Eine Seite (Krone) ist der **KÖNIG**, die andere Seite (Schriftrolle) die **REPUBLIK**. Ein REICH, das ausgespielt ist, ist immer nur entweder KÖNIG oder REPUBLIK, je nachdem, welche Seite der Karte offen liegt. Wenn ein REICH erworben wird, sei es durch eine einmalige Aktion (**E2**), eine Wahl (**F6**) oder einen Feldzug (**F9**), wird es mit der Seite KÖNIG nach oben in das TABLEAU des Spielers gelegt.

- Eventuell sind auf den REICHE-Karten Operationen- (ab sofort abgekürzt OP) und PRESTIGE-Symbole zu sehen. Diese werden unter **F** und **B4** eingehend beschrieben.

B4. TABLEAU-Karten.

Die Karten des Ost- und West-TABLEAUS repräsentieren Persönlichkeiten, die im Zeitraum von 1460 bis 1530 in Europa lebten. Die folgenden Eigenschaften sind von oben nach unten auf den Karten aufgelistet:

- AGENTEN. Hier wird eine Anzahl AGENTEN-SPIELSTEINE und deren RELIGIONS-Farbe angezeigt. Diese SPIELSTEINE werden manchmal eingesetzt, wenn die Karte in das TABLEAU des Spielers (**E2**) ausgespielt wird. Wenn als AGENT ein vierfarbiger Würfel zu sehen ist, wird ein Würfel in der Farbe des Spielers am Zug als BAUER eingesetzt..
- Schachfiguren. Dieses Bild zeigt an, ob die Karte ein KÖNIG (**B3**), eine KÖNIGIN, ein RITTER, ein TURM, ein PIRAT, ein BISCHOF, ein BAUER oder (nur in der Erweiterung) ein VITRUVIANISCHER MENSCH (z.B. ein Universalgelehrter) ist.

- PRESTIGE. Auf einigen Karten befindet sich ein ovales PRESTIGE-Symbol in der Ecke rechts oben. Dieses ist eventuell als Siegbedingung relevant.

- Reihe mit OPerationen (Aktionen auf TABLEAU-Karten). Mögliche OPs, die eine Karte

in einer OPs Aktion durchführen kann, werden in dieser Reihe angezeigt.

- **FÄHIGKEITEN.** Auf manchen Karten ist eine FÄHIGKEIT vermerkt. Im Gegensatz zu OPs sind FÄHIGKEITEN immer aktiv - auch wenn Ost oder West OPs nicht aktiviert wurden.

- **Einmalige Aktion.** Ein **Bombensymbol** weist darauf hin, dass das Ausspielen der Karte eine Einmalige Aktion, wie z.B. Verlagerung der Handelswege, Krönung, Verschwörung, Bauernaufstand, Kreuzzug, Reformationskrieg oder Jihad, auslösen kann - je nachdem, was angegeben ist.

- **ORT. AGENTEN** werden auf dem angegebenen ORT eingesetzt, entweder auf einer GEBIETSKARTE (RITTER oder TÜRME), auf die GRENZE zweier GEBIETSKARTEN (BAUERN oder PIRATEN) oder auf eine TABLEAU-Karte auf der der entsprechende ORT angegeben ist (BISCHÖFE). Mehr Details zur Platzierung finden sich unter **E2.2.** Details zu ORTEN stehen im Glossar.

- **Ost/West.** Auf allen Karten ist gekennzeichnet, ob sie der östlichen oder westlichen **Philosophie** angehören. Ost-Karten befinden sich nur in der Reihe des Ost-MARKTES, West-Karten entsprechend in der des West-Marktes.

B5. GEBIETSKARTEN.

Es gibt 10 doppelseitige GEBIETSKARTEN, die den zehn REICHEN entsprechen und eine Karte Europas und des Mittelmeeres bilden. Zu Spielbeginn zeigt eine Seite den mittelalterlichen Staat, oft mit STÄDTEN verschiedener RELIGIONEN.

Die andere Seite zeigt eine THEOKRATIE, gekennzeichnet durch ein großes religiöses Symbol. Achtung: Zwei GEBIETSKARTEN (der Vatikanstaat und der Mamlukenstaat) beginnen in einer THEOKRATIE und werden, wenn sie umgedreht werden, zu einer anderen THEOKRATIE.

- **Name.** Der Name des REICHES ist das Zentrum der Karte. Auf der Startseite befindet sich gleich nach dem Namen ein kleines ausgegrautes Symbol

in Form eines Kruzifix', eines Kreuzes oder eines Halbmondes, das zeigt, welche RELIGION die andere Seite (THEOKRATIE) nach dem Umdrehen der Karte haben wird.

- **STÄDTE & HANDELSWEGE.** Die **STÄDTE** sind RITTER- oder TÜRME-Symbole, und farblich je nach ihrer RELIGION gekennzeichnet. Eine STADT auf jeder GEBIETSKARTE, ist die **HAUPTSTADT**; zur Kennzeichnung ist ihr Name nur in Großbuchstaben geschrieben. Die weißen und schwarzen Linien sind **HANDELSWEGE**, die vom Start-HANDELSZENTRUM (mit einem Stern markiert) bis zu ihrem Ende (Pfeilspitze) verlaufen.

- **KONZESSIONEN.** KONZESSIONEN sind Würfel, die auf **GRENZEN** eingesetzt werden. Eine GRENZE ist die Lücke zwischen zwei GEBIETSKARTEN. Vier KONZESSIONEN, markiert mit einem Spieler-Wappen in Lissabon, Florenz, Augsburg und Alexandria, sind die **Startkonzessionen**. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem seiner Würfel in der Lücke zwischen zwei GEBIETSKARTEN auf dem entsprechenden Wappen.

- **HANDELSZENTREN.** Eine STADT, die von einem zwanzigzackigen Stern eingerahmt ist, wird **HANDELSZENTRUM** genannt. Zwei davon (Trebizond und die Gewürzinseln - Spice Islands) sind weiß und drei davon (Tana, Nowgorod und Timbuktu) sind schwarz. Wichtig: Zur gleichen Zeit ist immer nur je ein weißes und ein schwarzes HANDELSZENTRUM im Spiel (diese sind also nicht durch eine Scheibe als abgewirtschaftet markiert). Ein HANDELSZENTRUM, das mit einer Scheibe verdeckt ist, befindet sich nicht im Spiel, bringt keine ABGABEN ein und es können keine AGENTEN darauf eingesetzt werden. Jegliche SPIELSTEINE auf einem HANDELSZENTRUM, das durch eine Scheibe (wegen einer Verlagerung der Handelswege) verdeckt wird, werden sofort UNTERDRÜCKT.

B6. KOMETEN- & SIEGKARTEN.

Es gibt vier KOMETEN, die während des Spielbaus in beiden Nachziehstapeln unter die letz-

ten 12 Karten gemischt werden (**C5**). Es gibt vier Siegkarten, die zu Beginn deaktiviert (Vorderseite nach unten) in einem für Alle zu erreichenden Bereich ausliegen. Eine davon wird auf ihre aktive Seite umgedreht, sobald ein Spieler einen KOMETEN kauft. Wenn danach ein Spieler eine Siegaktion dafür ausgibt (**E6**), und die auf einer aktiven Siegkarte angegebenen Bedingungen erfüllt, endet das Spiel und dieser Spieler ist der Gewinner.

C. Spielaufbau

C1. Die Landkarte bilden.

Legen Sie die zehn GEBIETSKARTEN in einem 2 x 5 Raster aus. Jede dieser Karten stellt eines der zehn REICHE auf der Landkarte dar: England, Frankreich/ France, das Heilige Römische Reich (HRE)/ Holy Roman Empire, Ungarn/ Hungary und Byzanz/ Byzantium im Norden, und Portugal, Aragon, der Vatikanstaat/ Papal States, das Osmanische Reich/ Ottomans und der Mamlukenstaat/ Mamluk im Süden. Acht GEBIETSKARTEN starten auf ihrer mittelalterlichen (nicht-theokratischen) Seite. Zwei Ausnahmen sind der Vatikanstaat und der Mamlukenstaat, die auf ihren katholischen und respektive islamischen THEOKRATIEN starten.

- Lassen Sie einen kleinen Abstand (10mm) zwischen den Karten. Diese Lücken nennt man **GRENZE**; man nutzt sie, um KONZESSIONEN und PIRATEN zu platzieren.

- Abgewirtschaftete HANDELSZENTREN. Legen Sie je eine schwarze Scheibe auf Timbuktu und Nowgorod und eine weiße auf die GEWÜRZINSELN. Ein HANDELSZENTRUM (**B5**) ist nicht im Spiel und kann keine SPIELSTEINE aufnehmen, bis die Scheibe darauf durch eine VERLAGERUNG DER HANDELSWEGE zu einem anderen HANDELSZENTRUM bewegt wird. (**H1**)

C2. SPIELER.

Jeder Spieler erhält zufällig eine **SPIELERKARTE**. Die Spielerfarben sind auch als Hintergrund-

farbe des entsprechenden Spielerwappens zu sehen. Bis zu vier Spieler können spielen:

- Die Fugger Bank: Orange Würfel (Startkonzession: Augsburg, zwischen Frankreich/ Heiliges Römisches Reich)

- Die Medici Bank: Gelbe Würfel (Startkonzession: Florenz, zwischen Aragon/Vatikanstaat)

- Die Cœur Bank: Blaue Würfel (Startkonzession: Alexandria, zwischen Osmanisches Reich /Mamlukenstaat)

- Die Marchionni Bank: Grüne Würfel (Startkonzession: Lissabon, zwischen England/Portugal)

C3. SPIELERTABLEAUS.

Jeder Spieler legt seine SPIELERKARTE vor sich als erste Karte seines **TABLEAUS** ab. Ost-TABLEAU-Karten werden rechts von dieser Karte ausgespielt, West-TABLEAU-Karten links davon.

- **BAUERN**. Jeder Spieler erhält die 10 Würfel seiner Farbe und legt sie in der Nähe seiner SPIELERKARTE ab.

- Startkonzessionen. Jeder Spieler legt einen seiner Würfel auf die GRENZE zwischen die beiden GEBIETSKARTEN mit dem Wappen seiner Bank (siehe Schachtelseite und SPIELERKARTE)

C4. SPIELSTEINE zu Spielbeginn.

Ein SPIELSTEIN der dort abgebildeten Form und Farbe wird in die **Hauptstadt** jeder GEBIETSKARTE gelegt. Der Name der Hauptstadt ist in Großbuchstaben gedruckt (z.B. PARIS). Andere STÄDTE sind zu Spielbeginn leer.

- In Konstantinopel befinden sich zu Beginn drei SPIELSTEINE (zwei schwarze RITTER und ein schwarzer TURM).

C5. Vorbereitung der Ost- und Westnachziehstapel.

Die TABLEAU-Karten werden in zwei verdeckte Stapel aufgeteilt, einen Ost- und einen Weststapel

- Ostnachziehstapel. In 12 zufällig gezogene verdeckte Ostkarten werden die zwei Ost-Kometenkarten eingemischt. Dann werden 4 zusätzliche Ostkarten pro teilnehmendem Spieler auf den nun 14 Karten fassenden Stapel gelegt (z.B. 12 zusätzliche Karten in einem 3-Personenspiel; also umfasst der Ostnachziehstapel dann 26 Karten insgesamt). Die übrigen Ostkarten werden für diese Spiel nicht gebraucht.

- Westnachziehstapel. Das gleiche wird mit den Westkarten und den beiden West-Kometenkarten gemacht. Der so entstehende Westnachziehstapel wird unterhalb des Ostnachziehstapels platziert.

- "Astrologie" Spielaufbau-Option. Beide Decks liegen offen statt verdeckt aus. So wird den Spielern ein Blick auf eine Karte in der "Zukunft" gewährt.

C6. Der MARKT, der REICHE-Stapel & die Siegkarten.

- MARKT. Die sechs obersten Karten vom Ostnachziehstapel werden in einer Reihe links vom Nachziehstapel offen ausgelegt. Danach wird die erste Karte der Reihe - die, welche am weitesten vom Nachziehstapel entfernt ist, umgedreht, so dass sie nun verdeckt ausliegt. Das gleiche wird nun mit den Karten des Westnachziehstapels gemacht. Die beiden verdeckt ausliegenden Karten stellen Ost- bzw. Westhandelsmessen dar (**siehe G**).

- REICHE-Stapel. Die zehn REICHE werden in einem offen ausliegenden, für alle Spieler jederzeit einsehbaren Stapel in der Nähe des MARKTES platziert.

- Siegkarten. Die vier Siegkarten werden nebeneinander in einen für Alle erreichbaren Bereich des Tisches gelegt. Zu Beginn ist die inaktive Seite

oben.

C7. FLORINE zu Beginn.

Zufällig wird ein Startspieler ermittelt. Ist die Fugger Bank (orange) im Spiel, so ist deren Spieler immer Startspieler. Der Startspieler erhält 3 FLORINE (3 gelbe Scheiben), der zweite Spieler (im Uhrzeigersinn) erhält 4 FLORINE. Falls drei oder vier Spieler mitspielen, erhält der dritte 5 FLORINE und der vierte 6 FLORINE.

- Die übrigen FLORINE kommen in die allgemeine Ablage, genannt **CHINA**.

- Nun ist der Startspieler am Zug.

D. Spielablauf

D1. Aktionsphase.

Der Spieler am Zug führt zwei der folgenden **Aktionen (siehe E)** in beliebiger Reihenfolge aus. Die Aktionen 1.-3. dürfen zweimal, die anderen nur einmal pro Zug durchgeführt werden:

1. MARKTKARTE kaufen (**E1**). Der Spieler nimmt eine offen ausliegende Karte aus dem MARKT auf die Hand und zahlt dafür FLORINE in den MARKT.

2. HANDKARTE ausspielen (**E2**). Durch diese Aktion wird eine Karte aus der Spielerhand in das TABLEAU des Spielers gelegt. Optional können AGENTEN-SPIELSTEINE (BISCHÖFE, RITTER, TÜRME oder BAUERN) auf die LANDKARTE oder ins TABLEAU gesetzt werden. Falls auf der Karte ein EINMALIGE AKTION- (Bomben-) Symbol ist, darf der Spieler die EINMALIGE AKTION auslösen (siehe **H,I,J,K**).

3. Karte verkaufen (**E3**). Der Spieler WIRFT eine Karte aus seiner HAND oder aus seinem TABLEAU AB und erhält dafür 2 FLORINE aus CHINA.

4. Ost-OPs ausführen (**E4**). Jede Karte im Ost-TABLEAU kann eine ihrer abgebildeten OPs ausführen. Diese Aktion ist nur einmal pro Spielerzug durchführbar.

5. West-OPs ausführen (**E4**). Wie oben unter 4. - nur das West-TABLEAU betreffend.

6. Ost-HANDELSMESSE einberufen (**E5**). In dem der Spieler die verdeckt ausliegende Karte im Ost-MARKT ABWIRFT, schickt er sein Schiff auf eine Reise, die dem schwarzen HANDELSWEG folgt. Auf dieser Strecke werden die Besitzer von KONZESSIONEN ausbezahlt und REICHE verlangen ABGABEN. Diese Aktion ist nur einmal pro Spielerzug durchführbar. Siehe **G**.

7. West-HANDELSMESSE einberufen (**E5**). Wie die Ost-HANDELSMESSE, die Reise führt aber über den weißen HANDELSWEG.

8. Sieg Aktion (**E6**). Durch diese Aktion gewinnt man das Spiel, wenn man die Bedingungen unter **L** erfüllt .

D2. Aktualisierung des MARKTES.

Beginnend mit der Karte, die am weitesten links liegt, wird jede Karte im MARKT (mit allen darauf liegenden FLORINEN) auf die am weitesten links befindliche freie Position ihrer Reihe bewegt. Danach werden neue Karten vom jeweiligen Ost-, bzw. West-Nachziehstapel gezogen, um Lücken in der Reihe von links nach rechts aufzufüllen bis wieder sechs Karten in jeder Reihe ausliegen. Beide Karten in der Null-Kosten-Spalte (d.h. die Karten ganz links in beiden Reihen) werden nun umgedreht, so dass sie auf ihrer verdeckten (Handelsmesse-) Seite liegen. Diese Karten können nicht mehr gekauft werden, und ihre historischen Protagonisten verschwinden ohne finanziellen Rückhalt in die Bedeutungslosigkeit.

- Wenn ein Stapel (Ost oder West) aufgebraucht ist, werden einfach Karten vom anderen Stapel gezogen. So gelangen Westkarten in den Ost-MARKT und umgekehrt.

- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn führt seine Aktionsphase aus.

E. Aktionen

E1. MARKTKARTE kaufen.

Der Spieler kauft eine Karte vom MARKT auf seine HAND

Handkartenlimit. Man kann niemals eine Karte kaufen und auf die Hand nehmen, wenn man bereits zwei Handkarten hat. Wenn der Spieler mehr Karten auf der Hand hält als erlaubt, muss er sofort Karten bis zum Erreichen des Limits ABWERFEN (nicht erst am Ende des Zuges). Beachte: Gekaufte KOMETEN und begonnene HANDELSMESSEN werden ABGEWORFEN und werden nie auf die HAND genommen.

- Kosten. Der Kaufpreis einer Karte hängt von seiner derzeitigen Spaltenposition im MARKT ab. Die erste offen ausliegende Karte kostet 1 FLORIN, die nächste 2 FLORINE, die dritte 3 FLORINE usw. Diese Kosten werden bezahlt, indem man je 1 FLORIN auf jede Karte links von der gekauften in derselben Reihe legt. Will der Spieler die verdeckte (Null-Kosten-) Karte in Anspruch nehmen, und damit eine Handelsmesse beginnen, siehe **E5**.

- Sollte eine Stelle im MARKT unbelegt sein, wird die Karte an dieser Stelle in der anderen MARKT-Reihe bezahlt (mit einem FLORIN belegt). Diese Situation kann auftreten, wenn zwei Karten in einer Runde gekauft werden.

- Alle FLORINE auf der gekauften Karte werden in den eigenen Vorrat gelegt. Sie dürfen aber nicht für den Kauf dieser Karte verwendet werden.

- Karten, auf die in diesem Zug bereits ein FLORIN gelegt wurde, können im selben Zug nicht mehr gekauft werden. Allerdings kann eine Handelsmesse begonnen werden (siehe **E5**).

- Wird ein KOMET gekauft, wird er sofort gespielt wie in **L1** beschrieben.

Beispiel : Der Spieler kauft die vierte Karte von links auf dem MARKT. Dies kostet ihn 3 FLORINE. Der erste FLORIN wird auf die am weitesten links liegende Karte gelegt - normalerweise die Handelsmessenkarte -, der zweite FLORIN auf die Karte rechts daneben, der letzte FLORIN kommt wieder auf die Karte rechts daneben. Obwohl 2 FLORINE auf der vierten Karte, also der, die gekauft wird, sind, darf der Spieler diese nicht nutzen, um den aktuellen Kauf zu tätigen. Der Spieler nimmt die vierte Karte auf seine Hand und bekommt die 2 darauf liegenden FLORINE.

E2. HANDKARTE ausspielen und AGENTEN einsetzen.

Der Spieler spielt eine Ostkarte aus seiner Hand auf die äußerste Position rechts in sein TABLEAU, oder eine Westkarte auf die äußerste Position links in sein TABLEAU (neben bereits ausliegende Karten). Besitzt die ausgespielte Karte ein **Bombensymbol**, muss er sich zuerst entscheiden und ansagen, ob die aufgeführte Einmalige Aktion stattfindet (1) oder nicht (2).

1. Die Einmalige Aktion findet statt. Wenn die Einmalige Aktion ein Bürger- oder GLAUBENSKRIEG ist, müssen die TURM-, RITTER- und BAUERN-AGENTEN als Angreifer in eine SCHLACHT, wie in J (Verschwörungen und Bauernaufstände) oder K (Kreuzzüge, Reformationskriege und Jihads) beschrieben, eingesetzt werden. Wenn diese überleben, so waren sie siegreich und verursachen einen REGIMWECHSEL. Die anderen EINMALIGEN AKTIONEN (Verlagerung der Handelswege und Krönung) bewirken keine SCHLACHTEN, und die AGENTEN werden nicht als Angreifer, sondern wie unten aufgeführt eingesetzt. BISCHÖFE kämpfen nie in SCHLACHTEN, sondern werden stattdessen nach der SCHLACHT im TABLEAU wie unten beschrieben eingesetzt.

Beispiel (Einmalige Aktion Bauernaufstand): Der Spieler spielt die Karte "Flanders Guilds", eine Bauernkarte, deren ORT Frankreich ist, und löst ihre Aktion Bauernaufstand aus. Der BAUERN-AGENT der Karte ist der einzige Angreifer, siehe J2. Es gibt keine HERRSCHERKLASSE, die verteidigt, deshalb ist der Aufstand erfolgreich. Das französische REICH befindet sich noch

im REICHE-Stapel, deshalb legt der Spieler es in sein West-TABLEAU. Dieser REGIMWECHSEL ermöglicht es dem Spieler, einen weiteren Bauern einzusetzen. Insgesamt sind das zwei KONZESSIONEN, die auf zwei unterschiedlichen GRENZEN neben Frankreich eingesetzt werden.

1. Keine Einmalige Aktion. Wenn der Spieler sich gegen die Einmalige Aktion entscheidet (oder es keine gibt), ist das Einsetzen der AGENTEN SPIELSTEINE optional. Man kann alle, manche oder auch gar keine AGENTEN einsetzen. Der Spieler platziert die AGENTEN in der angegebene Anzahl und Farbe auf der Landkarte oder dem TABLEAU wie folgt.

- BISCHOF-AGENTEN einsetzen. Ein BISCHOF wird direkt auf der ausgespielten TABLEAU-Karte eingesetzt. Alternativ kann er auf jeder TABLEAU-Karte (selbst im TABLEAU eines Gegners), die im selben ORT beheimatet ist wie die ausgespielte Karte, platziert werden. Wenn er auf einer Karte, auf der bereits ein SPIELSTEIN liegt, eingesetzt wird, tritt die Reichstag zu Worms-Regel oder die Befriedigungs-Regel in Kraft (**F1**).

- TURM- & RITTER-AGENTEN einsetzen. TÜRME und RITTER werden in eine STADT auf der angegebenen GEBIETSKARTE gesetzt. Der Spieler darf die STADT auswählen. Wenn die STADT bereits durch einen SPIELSTEIN besetzt ist, muss der Spieler diesen UNTERDRÜCKEN und 1 FLORIN pro UNTERDRÜCKTEN SPIELSTEIN zahlen. Ein eingesetzter AGENT kann auf diese Weise sogar SPIELSTEINE der selben Art und Farbe UNTERDRÜCKEN. **Wichtig:** Das Stadtsymbol (TURM oder RITTER) spielt beim Einsetzen von SPIELSTEINEN keine Rolle, wenn das Einsetzen durch Ausspielen einer Handkarte ausgelöst wird! Konstantinopel nimmt bis zu drei SPIELSTEINE auf!

- PIRATEN(TURM)-AGENTEN einsetzen. Der Spieler nimmt einen TURM in der angegebenen Farbe und platziert ihn als **PIRATEN** auf einer der MEERESGRENZEN, die die angegebene LANDKARTE umgeben. Eine **MEERESGRENZE** ist eine GRENZE, die von einem aktiven oder inaktiven HANDELSWEG durchkreuzt wird. Sollte sich dort bereits ein SPIELSTEIN (KONZESSION oder PIRAT)

befinden, wird dieser kostenlos GETÖTET.

- **BAUERN-AGENTEN** einsetzen. Der Spieler setzt einen Würfel der eigenen Farbe auf einer der **GRENZEN** ein, die die angegebene **LANDKARTE** umgeben. Sollte sich dort bereits ein **KONZESSION** befinden, muss der Spieler 1 **FLORIN** bezahlen um diese zu **UNTERDRÜCKEN** (siehe Glossar). Man darf keinen Würfel auf einer **GRENZE** einsetzen, die durch einen **PIRATEN** besetzt ist. Würfel dürfen auch auf **GRENZEN** gesetzt werden, die keine **MEE-RESGRENZEN** sind (also nicht von **HANDELSWEGEN** durchkreuzt werden).

- Sollten die **SPIELSTEINE** nicht ausreichen, siehe **SPIELSTEIN-VERWALTUNG** (Glossar).

- **Strohmann**. Der Spieler darf Einmalige Aktionen oder OPs gegen eigene Karten oder **SPIELSTEINE** spielen. Das bezeichnet man als **Strohmann**, und es ist manchmal nützlich, um genügend **UNTERDRÜCKTE SPIELSTEINE** zu erlangen und so einen siegreichen **BÜRGERKRIEG** durchzuführen oder um den eigenen **KÖNIG** zu stürzen und so eine **REPUBLIK** zu gründen.

Beispiel (keine Einmalige Aktion): *Der Spieler spielt, wie schon im vorigen Beispiel, die Karte "Flanders Guilds", löst aber nicht die Einmalige Aktion aus. Stattdessen platziert er einen seiner BAUERN als KONZESSION auf einer GRENZE. Die GRENZE im Osten ist durch eine feindliche KONZESSION besetzt und der Spieler am Zug will keinen FLORIN ausgeben, um diese zu UNTERDRÜCKEN. Also setzt er seine KONZESSION auf eine unbesetzte GRENZE. Die GRENZEN im Westen und im Süden sind zwar unbesetzt, aber die südliche liegt nicht an einem Handelsweg und erscheint wenig profitabel. Deshalb platziert der Spieler seinen Würfel auf der WestGRENZE.*

E3. Karte verkaufen.

Der Spieler am Zug **WIRFT** eine Karte **AB** und erhält 2 **FLORINE** aus **CHINA**. Die verkaufte Karte muss entweder aus der **HAND** oder aus dem **TABLEAU** des Spielers stammen. Falls Letzteres zutrifft, **WIRFT** er auch alle **KÖNIGINNEN**, **VASALLEN** und **SPIELSTEINE** auf der verkauften Karte **AB**. Siehe **ABWERFEN** im Glossar.

E4. OPs ausführen (Ost oder West).

Wählt der Spieler die Ausführung der **Ost-OPs** als Aktion, kann er eine **OP** auf jeder seiner Karten in seinem **Ost-TABLEAU** vornehmen. Das Gleiche gilt für den **Westen**. Jede Karte kann genau einmal, für eine Ihrer **OPs**, genutzt werden, auch wenn die Karte mehr als ein **OPs-Symbol** haben sollte. (Siehe **F** für eine Aufstellung der **OPs**)

- **Reihenfolge**. **OPs** dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

- **Ziel der OP**. Man darf eine **OP** nur gegen **Ziele**, die auf dem **OP-Symbol** abgebildet sind, richten (siehe Rückseite der **SPIELERKARTE**). Das Ziel kann ein **FLORIN** im **MARKT** (**Commerce OP/ Handels OP**), eine **TABLEAU-Karte** (**Behead/ Ent- haupung** oder **Vote/ Wählen OP**), ein **SPIEL- STEIN** auf einer **TABLEAU-Karte** (**Inquisitor OP**) oder ein **SPIELSTEIN** auf der **LANDKARTE** (**Repress/ UNTERDRÜCKEN**, **Tax/ Steuer** oder eine der drei militärischen **OPs** - **Corsair/ Korsar**, **Siege/ Belagerung**, **Campaign/ Feldzug**) sein.

- **ORTE** mit der Bezeichnung "Der Osten" oder "Der Westen". Siehe "ORTE" im Glossar.

- **Zielorte**. Für die **OPs UNTERDRÜCKEN**, **Steuer**, **Korsar** und **Belagerung** müssen die **Angriffsziele SPIELSTEINE** auf der **GEBIETSKARTE** sein, die dem auf der gerade aktiven Karte angegebenen **ORT** entspricht (siehe Glossar). (Wichtig: Für eine **KONZESSION** gelten die beiden **GEBIETS- KARTEN** als **ORT**, auf deren **GRENZE** sie liegt) Für die **OP Feldzug** muss das **Angriffsziel BE- NACHBART** zu dem auf der gerade aktiven Karte angegebenen **ORT** sein. Für die **OP Ent- haupung** muss das **Angriffsziel** eine Karte sein, deren **ORT** der Gleiche wie der auf der gerade aktiven Karte ist. Für die **OPs Inquisitor**, **Handel** und **Wahl** spielt der **ORT** keine Rolle.

- **Strohmann Angriffsziele**. Ein Spieler darf eigene **TABLEAU-Karten** oder **SPIELSTEINE** angreifen (z.B. einen eigenen **BAUERN UNTERDRÜ- CKEN** um einen **FLORIN** zu bekommen, **Steuern** zu vermeiden und/oder einen zukünftigen **BÜR- GERKRIEG** anzufachen. Eine **Strohmann-Wahl**

(F6) gegen den eigenen KÖNIG begründet im Erfolgsfall eine REPUBLIK.

Leicht zu übersehende Regel: Karten und SPIELSTEINE sind voneinander unabhängig. Wenn eine Karte angegriffen wird, bleibt der auf der Karte abgebildete AGENT davon unberührt. Werden AGENTEN angegriffen, bleibt die Karte, die diese AGENTEN ursprünglich ins Spiel brachte, davon unberührt. Welche Karten welche SPIELSTEINE ins Spiel gebracht haben, wird nirgendwo erfasst.

Beispiel: Der Spieler hat zwei BENACHBARTE TABLEAU-Karten mit der OP Handel in seinem West-TABLEAU, aber eine ist durch einen roten BISCHOF ausgeschaltet worden. Der Spieler hat auch eine Bischofskarte, die ihm erlaubt, die OP Inquisitor (F1) für rote BISCHÖFE zu spielen. Er aktiviert als Aktion sein West-TABLEAU. Zunächst führt er die OP Handel auf der nicht ausgeschalteten Karte aus, danach benutzt er die OP Inquisitor, um den BISCHOF auf die BENACHBARTE (und gerade benutzte) Handelskarte zu verschieben, und führt dann die zweite OP Handel auf der nun nicht mehr ausgeschalteten Karte aus.

E5. Handelsmesse veranstalten (Ost oder West).

Um diese Aktion zu nutzen, wird die umgedrehte Karte im Ost- oder West-MARKT ABGEWORFEN, wodurch die entsprechende HANDELSMESSE einberufen wird (siehe G). **Wichtig:** Die FLORINE auf der Karte werden vom Spieler am Zug nicht beansprucht, stattdessen werden sie als allgemeiner Gewinn behandelt (G1).

- Man kann nie eine umgedrehte Karte kaufen und auf die Hand nehmen.

E6. Sieg-Aktion.

Mit dieser Aktion erklärt der Spieler seinen Sieg (L2).

F. TABLEAU OPs

Ops (kurz für "Operationen") werden durch die Aktion E4 ausgelöst. Es gibt vier Farben für OPs:

- Religiöse OP. Dieses OP-Symbol (Inquisitor) ist hellblau und bewegt einen BISCHOF der angegebenen RELIGION. Dies ist die einzige OP, die nicht durch die Anwesenheit eines BISCHOFs ausgeschaltet wird (F1).

- Wirtschafts-OP. Dieses OP-Symbol (Handel) ist hellorange. Durch diese OP kommt man an FLO-RINE auf dem MARKT.

- Politische OPs. Diese OP-Symbole sind violett. Diese OPs betreffen HERRSCHERKLASSE-SPIELSTEINE oder Karten, je nachdem, was auf dem Symbol abgebildet ist. Sie enthaupten (F3), besteuern (F4) und UNTERDRÜCKEN (F5) ihre Ziele oder können zur Wahl (F6) genutzt werden.

- Militärische OPs. Diese OP-Symbole sind dunkelrot. Diese OPs betreffen HERRSCHERKLASSE- oder PIRATEN-SPIELSTEINE, je nachdem, was auf dem Symbol abgebildet ist. Sie TÖTEN ihre Ziele, siehe Korsar (F7), Belagerung (F8) und Feldzug (F9).

F1. Inquisitor (Religiöse OP).

Diese OP wird genutzt, um einen BISCHOF der auf dem **Inquisitor Symbol** angegebenen Farbe zu bewegen. Dieser kann entweder auf eine seiner TABLEAU-Karte BENACHBARTEN Karte im selben TABLEAU bewegt werden oder auf eine andere Karte (in irgendeinem TABLEAU), die die gleiche ORTsbezeichnung hat, wie seine derzeitige Karte.

- Reichstag zu Worms Regel. Sollte sich auf der Zielkarte bereits ein BISCHOF (egal welcher Farbe) befinden, so werden beide BISCHÖFE GETÖTET.

- Befriedungsregel. Falls sich auf der Zielkarte UNTERDRÜCKTE SPIELSTEINE befinden sollten, darf der Spieler einen davon kostenlos TÖTEN.

- Bewegungsbeschränkungen. Ein BISCHOF kann nicht auf eine SPIELERKARTE bewegt werden.

Dies bedeutet, dass er sich normalerweise nicht zwischen Osten und Westen hin- und her bewegen kann (da der Osten und der Westen in jedem TABLEAU von der SPIELERKARTE getrennt werden).

- Der Osten/Westen. Wenn ein BISCHOF auf einer Karte mit dem darauf angegebenen ORT "The East" (Der Osten) steht, darf er sich auf jede Karte auf der rechten Seite jedes TABLEAUS bewegen. Umgekehrt darf er sich von jeder Karte auf der rechten Seite des TABLEAUS auf jede Karte mit dem angegebenen ORT "The East" bewegen. Gleiches gilt für "The West" (Der Westen).

- Ausgeschaltete OPs. Die Anwesenheit eines jeglichen BISCHOFs auf einer Karte macht einige OPs dieser Karte unbenutzbar. Lediglich ihre hellblauen (religiösen) OPs können genutzt werden.

- Ausgeschaltete FÄHIGKEITEN. Ein BISCHOF schaltet auch jede angegebene FÄHIGKEIT aus. Zum Beispiel "Ransom" oder "Stadtwechsel".

Beispiel: Der Spieler hat drei Reformator-Karten mit dem Inquisitor-Symbol in seinem TABLEAU. Jede dieser Karten erlaubt es dem Spieler, einen roten BISCHOF entweder eine Karte weiter zu bewegen oder ihn auf eine andere Karte springen zu lassen, auf der der gleiche ORT angegeben ist wie auf der Karte, auf der dieser sich momentan befindet. Wenn der Spieler alle drei Inquisitor OPs auf denselben BISCHOF anwendet, kann er ihn drei Karten weit in jede Richtung bewegen - es sei denn, er käme dabei auf die SPIELERKARTE. Er kann ihn auch beliebig hin- und herbewegen. Optional darf er einen UNTERDRÜCKTEN SPIELSTEIN auf jeder eventuell betretenen REICHE-Karte TÖTEN. Die nicht-religiösen OPs jeder betretenen Karte bleiben ausgeschaltet bis der BISCHOF diese wieder verlässt.

F2. Handel/ Commerce (Wirtschafts-OP).

Der Spieler nimmt einen FLORIN, entweder von einer beliebigen Karte der Ost-MARKT Reihe oder von einer beliebigen Karte der West-MARKT Reihe, je nachdem, welcher MARKT im **Handels-symbol (Commerce)** angegeben ist.

F3. Enthaupten/Behead (Politische OP).

Der Spieler WIRFT eine Karte aus einem beliebigen TABLEAU AB. Der ORT der enthaupteten Karte muss der gleiche sein, wie der der aktuell agierenden Karte. Eine Karte kann sich allerdings nicht selbst enthaupten.

- Assassine. Wird durch eine OP ein REICH ABGEWORFEN, so wird die Karte, die zum Enthaupten benutzt wurde ebenfalls GETÖTET.

Beispiel: Dein Gegner nutzt seine Karte "Qizibash", um alle östlichen Reiche so lange zu belagern, bis er Feldzüge gegen jedes von ihnen führen kann. Um ihn aufzuhalten, benutzt Du Deine Karte "Grim", und enthauptest "Qizibash". "Grim" befindet sich im Osmanischen Reich, "Qizibash" im Osten (The East). Deshalb kann "Grim" die Karte "Qizibash" als Ziel wählen. (Siehe ORT im Glossar)

F4. Steuer/Tax (Politische OP).

Mit dieser OP wird eine KONZESSION anvisiert. Diese muss an eine GEBIETSKARTE angrenzen, die dem auf der aktiven Karte angegebenen ORT entspricht.

Der Besitzer der Ziel-KONZESSION muss entweder einen FLORIN an CHINA bezahlen oder diese KONZESSION UNTERDRÜCKEN. Danach stellt er eine ABGABE auf die steuereinziehende GEBIETSKARTE. Wenn die Ziel-GEBIETSKARTE GESÄTTIGT ist, können keine Steuern eingezogen werden.

Beispiel: Du hast die Karte „Holy Land Crusade“ in Deinem TABLEAU, die es Dir ermöglicht, den Mamlukenstaat zu besteuern. Kairo ist leer. Du nutzt die OP Steuer und wählst die Cœur-KONZESSION als Ziel. Diese befindet sich zwischen dem Mamlukenstaat und dem Osmanischen Reich. Cœur bezahlt 1 FLORIN, um einen TURM in Kairo zu platzieren. Da das STADT-Symbol Kairos ein weißer TURM ist, ist auch die ABGABE ein weißer TURM.

F5. UNTERDRÜCKEN/ Repress (Politische OP).

Mit dieser OP wird ein SPIELSTEIN (RITTER, TURM oder BAUER, je nach Abbildung auf dem **UNTERDRÜCKEN-Symbol**) von einer GEBIETSKARTE, die dem auf der aktiven Karte angegebenen ORT entspricht, entfernt, und als UNTERDRÜCKTER SPIELSTEIN auf die entsprechende, im Spiel befindliche, REICHE-Karte versetzt.

- REICH nicht im Spiel. Wenn die REICHE-Karte, die der GEBIETSKARTE entspricht, noch nicht im Spiel ist (weil sie noch im REICHE-Karten Stapel ist), wird der UNTERDRÜCKTE SPIELSTEIN nicht auf eine Karte gesetzt, sondern GETÖTET.
- Gewinn. Wird diese OP genutzt, um eine SPIELSTEIN von der Landkarte zu entfernen, erhält der Spieler am Zug 1 FLORIN aus CHINA.

Beispiel: Du aktivierst Dein West-TABLEAU, inklusive KÖNIGIN Isabella, die mit dem KÖNIG von Aragon verheiratet ist.

Du nutzt Ihre "Alhambra Decree" UNTERDRÜCKEN-OP, um eine KONZESSION aus Aragon zu entfernen und sie zu einem LEIBEIGENEN auf dem KÖNIG von ARAGON zu machen. Du verdienst 1 FLORIN. Da ihr Symbol sowohl einen BAUERN als auch einen TURM zeigt, hättest Du ersatzweise auch einen TURM nehmen können.

F6. Wählen/ Vote (Politische OP).

Mit dieser OP wird ein REGIMEWECHSEL in einem REICH eingeleitet (der mit einer KONZESSION für den Spieler belohnt wird). Das REICH kann in jedem TABLEAU sein, muss sich allerdings auf der dem Symbol entsprechenden Seite (Ost oder West) befinden. Es darf nicht im REICHE-Stapel sein.

- Kosten. Pro UNTERDRÜCKTEN SPIELSTEIN (LEIBEIGENE, RITTER, TÜRME) des REICHS wird 1 FLORIN an CHINA bezahlt.
- Mehrheitsregel. Um diese OP auszuführen, muss der Spieler mehr KONZESSIONEN an den

GRENZEN des REICHS haben als irgendein anderer Spieler.

Leicht zu übersehende Regel: Durch eine erfolgreiche Wahl gegen den eigenen KÖNIG wird dieser auf seine REPUBLIK-Seite gedreht.

Beispiel: Du hast den französischen KÖNIG (Louis XI, die Spinne) mit einem VASALLEN (Vatikanstaat) auf dem sich drei LEIBEIGENE befinden. Du hast zwei KONZESSIONEN an italienischen GRENZEN, während Dein Gegner nur eine hat. Du hast die Karte "Sindicat Remenca", die eine Wahl im Westen ermöglicht. Als Teil einer Aktion im West-TABLEAU nutzt Du diese Karte zum Wählen, indem Du drei FLORINE bezahlst, um den Papst auf seine REPUBLIK-Seite zu drehen, und indem Du diese REICHE-Karte dann ganz links in dein TABLEAU legst. Der Vatikanstaat behält die drei LEIBEIGENEN. Du erhältst eine KONZESSION an der GEBIETSKARTE "Vatikanstaat). Alle drei GRENZEN dieser Karte sind besetzt. Wenn Du also eine KONZESSION dort ablegen willst, musst Du die Deines Gegners UNTERDRÜCKEN. Dies kostet einen FLORIN und fügt einen LEIBEIGENEN (Die UNTERDRÜCKTE KONZESSION des Gegners) zu den bereits auf dem Vatikanstaat befindlichen hinzu.

F7. Korsar/ Corsair (Militärische OP).

Mit dieser OP wird ein PIRAT, der sich auf einer MEERESGRENZE des auf der aktiven Karte angegebenen ORTES befindet, auf eine andere MEERESGRENZE dieses oder eines angrenzenden ORTES bewegt. Dieser PIRAT muss die im **Korsarsymbol** gekennzeichnete Farbe haben, und darf nicht auf eine GRENZE mit einem sich darauf befindlichen, gleichfarbigen PIRATEN bewegt werden.

- Seeschlacht. Die Bewegung tötet automatisch KONZESSIONEN oder HÄRETISCHE PIRATEN, die sich auf der GRENZE befinden, auf der die Bewegung endet. Dies kostet nichts.

Leicht zu übersehende Regel: Die Korsar OP bewegt einen SPIELSTEIN auf der LANDKARTE, ähnlich wie die Inquisitor OP (F1) einen SPIELSTEIN auf einem TABLEAU bewegt. Bei beiden Bewegungen ist nur ein SPIELSTEIN auf jeder GRENZE bzw. Karte erlaubt. Es gibt aber einen großen Unterschied: Die Korsar OP kann nur

an dem auf ihre Karte gedruckten ORT genutzt werden, während die Inquisitor OP genutzt werden kann, um einen SPIELSTEIN unabhängig von seiner Position auf dem TABLEAU zu bewegen.

F8. Belagerung/ Siege (Militärische OP).

Diese OP wird genutzt, um einen TURM, RITTER oder PIRATEN beliebiger Farbe am auf der aktiven Karte genannten ORT zu TÖTEN.

Beispiel: *Du hast die Karte "Conquistador", die in Aragon verORTet ist, mit der OP "Belagerung". In Aragon befindet sich ein weißer RITTER und ein schwarzer TURM. Ein schwarzer PIRAT steht auf der GRENZE zu Portugal. Wenn Du die Belagerung ausführst, darfst Du einen beliebigen dieser SPIELSTEINE TÖTEN.*

F9. Feldzug/ Campaign (Militärische OP).

Diese OP befindet sich nur auf der Königsseite von REICHE-Karten. Man benutzt sie, um eine SCHLACHT gegen eine sich verteidigende GEBIETSKARTE, die BENACHBART zum ORT des KÖNIGS auslegt, zu führen (Beachte: Auch diagonal liegende Karten sind BENACHBART!).

- Angreifer. Alle RITTER (egal welcher Farbe) auf dem ORT des KÖNIGS sind die **Angreifer**.

- Kosten. Diese OP kostet 1 FLORIN pro Angreifer. Die FLORINE werden an CHINA gezahlt. Um einen Feldzug zu unternehmen, müssen alle RITTER angreifen und es muss für alle gezahlt werden.

- Verteidiger. Alle SPIELSTEINE der HERRSCHENDEN KLASSE auf der verteidigenden GEBIETSKARTE sind die **Verteidiger**.

- UNTERDRÜCKT. UNTERDRÜCKTE SPIELSTEINE nehmen an der SCHLACHT nicht teil.

- Abwicklung des Feldzuges. Eine SCHLACHT wird ausgetragen (siehe letzte Seite). Wenn der Angriff erfolgreich ist, erleidet das verteidigende

REICH einen REGIMEWECHSEL und wird zum **VASALLEN** des angreifenden REICHES (siehe nächster Punkt).

- VASALLEN berufen. Das unterlegene REICH wird mit seiner Königsseite nach oben unterhalb der siegreichen KÖNIG-Karte in das TABLEAU des Spielers gelegt, um die VASALLITÄT gegenüber dessen KÖNIG (ab jetzt: **LEHNSHERR**) zu zeigen. Alle BISCHÖFE, KÖNIGINNEN und VASALLEN des unterlegenen REICHES werden ABGEWORFEN. Alle UNTERDRÜCKTEN SPIELSTEINE bleiben auf dem VASALLEN, es sei denn, der Spieler entscheidet sich dafür, sie im Rahmen eines REGIMEWECHSELS zu BEFREIEN.

- Bewegung. Diese OP bewegt keine SPIELSTEINE zwischen GEBIETSKARTEN. Deshalb enthält eine neu eroberte GEBIETSKARTE wenn überhaupt nur FREIGELASSENE SPIELSTEINE und ihre PIRATEN und KONZESSIONEN.

- Strohmann. Wenn ein LEHNSHERR erfolgreich einen Feldzug gegen seinen eigenen VASALLEN führt, oder wenn ein VASALL einen Feldzug gegen einen anderen VASALLEN unter demselben LEHNSHERRN führt, kommt es nicht zu einem REGIMEWECHSEL (und damit nicht zur Gründung einer REPUBLIK).

- Feldzüge von VASALLEN. Gewinnt ein VASALL einen Feldzug, endet das eroberte REICH als VASALL unter demselben LEHNSHERRN. Allerdings kann ein VASALL keinen Feldzug gegen seinen LEHNSHERRN führen.

Beispiel: *Du fällst in Frankreich ein, indem Du die OP "Feldzug" des Heiligen Römischen Reichs nutzt. Das HRR hat zwei RITTER (rot und weiß - aber das spielt bei einem Feldzug keine Rolle), also musst Du zwei FLORINE bezahlen. Beachte, dass Dir eine Invasion mit nur einem der RITTER (um Geld zu sparen) nicht erlaubt ist. Da Frankreich keine HERRSCHERKLASSE hat, gibt es keine Verteidiger. Das HRR gewinnt, und Du erhältst eine französische KONZESSION. Du hast auch Anspruch auf die französische REICHE-Karte, die im TABLEAU Deines Gegners war. Da das HRR ein VASALL des Osmanischen Reichs ist, wird Frankreich ebenfalls*

dessen VASALL. Frankreich hat 2 UNTERDRÜCKTE SPIELSTEINE: Einen TURM und einen LEIBEIGEN Deiner Farbe. Du entscheidest Dich, beide FREIZULASSEN, indem Du den TURM nach Lyon und den BAUERN als Deine zweite französische KONZESSION auf die östliche GRENZE setzt. Hättest Du Dich anders entschieden, wäre Frankreich unbevölkert geblieben, da die Angreifer auf ihre Posten im HRR zurückkehren.

G. HANDELSMESSEN

Wenn der Spieler als Aktion (**E5**) die verdeckte ausliegende Karte am Ende des Ost- oder WestMARKTES abwirft, beruft er dem entsprechend eine Ost- oder West **Handelsmesse** ein. Dadurch werden Gewinne erzeugt (**G1**) und man befährt eine Reiseroute (**G2**) entlang der schwarzen (Ost) oder weißen (West) Handelswege, verteilt Gewinne (**G3**) an sich selbst (den Initiator) und die Mitspieler, die KONZESSIONEN am Rande der Route besitzen (bis die Gewinne erlöschen) und setzt schließlich noch ABGABEN entlang der Route ein (**G4**).

G1. Gewinne.

Der Spieler nimmt 1 FLORIN (bei 2 Spielern) oder 2 FLORINE (bei 3 oder 4 Spielern) aus CHINA und fügt diesen Betrag den FLORINEN hinzu, die bereits auf der fraglichen verdeckten Ost- oder Westkarte liegen. Zusammen gelten diese FLORINE von nun an als **Gewinne**.

- Die verdeckte Karte wird ABGEWORFEN und hinterlässt zunächst einen freien Platz.

G2. Reise.

Um zu bestimmen, wie Gewinne und ABGABEN aufgeteilt werden, befährt man eine **Reiseroute**, die entweder beim schwarzen HANDELSZENTRUM beginnt und dem schwarzen Handelsweg folgt (Osten) oder beim weißen HANDELSZENTRUM beginnt und der weißen Handelsroute folgt (Westen).

- Einschiffung. Das Starthandelszentrum darf nicht abgewirtschaftet sein (**C1**).

- Gewinn im HANDELSZENTRUM. Der Spieler, der die Handelsmesse einberufen hat, erhält 1 FLORIN aus den Gewinnen.

G3. Gewinnverteilung der Handelsreise.

Die Reise verläuft von einer GEBIETSKARTE zur nächsten und folgt dabei dem Handelsweg.

- KONZESSION. Wenn einer der Spieler eine KONZESSION auf der MEERESGRENZE zwischen zwei GEBIETSKARTEN besitzt, durch die die Handelsreise führt, erhält er 1 FLORIN aus den Gewinnen.

- Seeräuberei. Wenn sich ein PIRAT, egal welcher Farbe, auf der MEERESGRENZE zwischen zwei GEBIETSKARTEN befindet, durch die die Handelsreise führt, wird 1 FLORIN aus den Gewinnen entfernt und nach CHINA gelegt.

G4. ABGABEN.

Jede GEBIETSKARTE, durch die die Handelsreise führt, beginnend mit der Karte, auf der sich das HANDELSZENTRUM befindet, erhält einen SPIELSTEIN, der **ABGABE** genannt wird. Eine ABGABE wird auf einer der noch unbesetzten STÄDTE der GEBIETSKARTE platziert, und muss der vorgegebenen Farbe und Form entsprechen. Der Spieler, der die Handelsmesse einberufen hat, bestimmt, welche STADT ABGABEN erhebt.

- Konstantinopel/Constantinople. Die STADT Konstantinopel gilt als unbesetzt, solange sie weniger als drei SPIELSTEINE aufgenommen hat.

- SÄTTIGUNG. Wenn alle STÄDTE besetzt sind, ist diese GEBIETSKARTE **GESÄTTIGT**, und es können dort keine ABGABEN mehr erhoben werden.

G5. Ende der Handelsreise.

Die Reise endet, wenn sie Ihre Pfeilspitze erreicht hat entweder im Heiligen Römischen Reich, falls sie der weißen Route folgt oder in dem Mamlukenstaat, falls sie der schwarzen folgt. Sollten allerdings die Gewinne zu Ende gehen, bevor dieses Ziel erreicht ist, markiert die letzte KONZESSION oder der letzte PIRAT, die einen Teil des Gewinns erhalten haben, das Ende der Handelsreise. Nach diesem Punkt werden auch keine ABGABEN mehr erhoben.

- Übrig gebliebene Gewinne. Sollten Gewinne übrig sein, verbleiben diese auf dem leeren Platz, der durch die ABGEWORFENE Handelsmessen-Karte entstanden ist. Sie werden während der Spielphase „Aktualisierung des MARKTES“ (D2) auf die neue Handelsmessen-Karte gelegt.

Beispiel 1: *Du berufst eine Handelsmesse im Osten ein, die in Tana beginnt. Es gibt eine gelbe KONZESSION zwischen Byzanz und Ungarn und eine blaue zwischen dem Osmanischen Reich und dem Mamlukenstaat. Wenn die Handelsmesse nur 2 Gewinne hat, erhältst Du einen (als Initiator der Handelsmesse) und der zweite geht an Spieler Gelb. Die Handelsreise endet dort. Deshalb erhält Spieler Blau keine Gewinne, und nur Byzanz erhebt ABGABEN. In Byzanz sind sowohl Trapezund als auch Kaffa unbesetzt. Du entscheidest Dich für Letzteres, wodurch ein weißer RITTER nach Kaffa gestellt wird.*

Beispiel 2: *Nimm an, im obigen Beispiel wären drei Gewinne anstelle von zwei.*

Deine Handelsreise führt nun bis zum Osmanischen Reich. Sie endet an der GRENZE, an welcher die blaue KONZESSION den letzten Gewinn erhält. Diese Handelsreise könnte in Ungarn, dem Osmanischen Reich und auch in Byzanz ABGABEN erheben. Allerdings ist Ungarn mit zwei SPIELSTEINEN GESÄTTIGT. Im Osmanischen Reich sind alle STÄDTE bis auf Konstantinopel besetzt. Dort stehen zwei schwarze RITTER; der Platz des schwarzen TURMES ist frei. Es bleibt Dir keine Wahl als in Konstantinopel den dritten SPIELSTEIN zu setzen (einen schwarzen TURM).

G6. Konkurs Variante (optional).

Beruft der Spieler eine Handelsmesse ein, erhält er dafür, entgegen G2, keinen FLORIN aus den Gewinnen. Sollte der Spieler im Laufe des Spiels keine

FLORINE, Karten und KONZESSIONEN mehr haben, scheidet er aus dem Spiel aus. Dies simuliert, dass Banken scheitern könnten - und dies auch taten.

H. Verlagerung der Handelswege

H1. Einmalige Aktion „Verlagerung der Handelswege“.

Löst der Spieler die Einmalige Aktion "Verlagerung der Handelswege" aus, wird der Pleitemarker (G1), der das angegebene HANDELSZENTRUM verdeckt, auf ein unverdecktes, gleichfarbiges HANDELSZENTRUM gelegt. Dieses ist nun deaktiviert. Die Deaktivierung UNTERDRÜCKT jegliche dort vorhandene SPIELSTEINE. Dadurch wird der Handelsweg für alle zukünftigen Handelsmesseaktionen dieser Farbe umgeleitet.

- Gewürzinseln-Route. Der Spieler muss wenigstens ein Entdeckungen-PRESTIGE in seinem TABLEAU haben (die soeben gespielte Karte nicht mitgerechnet), bevor er diese Handelswegsverlagerung auslösen kann. Trifft dies zu, bewegt er den weißen Gewürzinseln-Pleitemarker und bedeckt damit das HANDELSZENTRUM Trapezund. Dieser Zug ist permanent, und folgende Handelswegsverlagerungen haben keinen Effekt mehr.

- Kreml-Route. Wenn diese Karte gespielt wird, bewegt der Spieler den schwarzen Pleitemarker, der Nowgorod bedeckt auf das HANDELSZENTRUM, das unverdeckt ist (entweder Timbuktu oder Tana).

- Soninke Wangara Route. Wenn diese Karte gespielt wird, bewegt der Spieler den schwarzen Pleitemarker, der Timbuktu bedeckt, auf das HANDELSZENTRUM, das unverdeckt ist (entweder Nowgorod oder Tana).

I. KRÖNUNGEN

Alle KÖNIGINNEN haben die Einmalige Aktion "Krönung", die, wenn sie ausgelöst wird, die KÖNIGIN mit einem KÖNIG vermählt. Der KÖNIG muss ein REICH sein, das auf dem **Krönungssymbol** erwähnt ist und sich noch im REICHE-Kartenstapel befindet (**C5**).

- Eine Krönung bewirkt einen REGIMEWECHSEL (Siehe Glossar), also kann man in diesem REICH eine KONZESSION geltend machen.

Leicht zu übersehende Regel: Eine Krönung bringt immer einen KÖNIG hervor. Sie kann keine REPUBLIK erschaffen. Dies kann nur durch eine Strohmann-Aktion gegen einen KÖNIG, der sich im eigenen TABLEAU befindet, geschehen (**E2.2**).

11. Kreuzförmige Ausrichtung.

Entscheidet sich der Spieler dafür, eine Einmalige Aktion "Krönung" auszuführen, platziert er die KÖNIGINNEN-Karte in sein TABLEAU. Diese wird zu der durch die Krönung erhaltenen REICHE-Karte gelegt. Die REICHE-Karte wird quer platziert, und die KÖNIGINNEN-Karte im Hochformat unter ihr, so dass ihre OPs und ihr PRESTIGE, falls vorhanden, sichtbar bleiben. Die entstandene Anordnung der beiden Karten sieht aus wie das "+" Zeichen.

- **ORT.** Das KÖNIG-KÖNIGINNEN Paar wird, dem ORT auf der REICHE-Karte entsprechend, ins Ost- oder West-TABLEAU gelegt. Der ORT einer gekrönten KÖNIGIN entspricht immer dem REICH, dem sie zugeordnet ist.
- **TABLEAU OPs.** Das gekrönte KÖNIG-KÖNIGINNEN Paar wird, während einer Ost/West-OPs Aktion (**E4**), immer wie zwei getrennte Karten behandelt, so dass jede eine eigene OP unternehmen kann. Im Fall der Bischofsbewegung bzw. des Ausschaltens der Karten durch einen BISCHOF, werden sie aber wie eine Karte behandelt (**F1**).

12. Unverheiratete KÖNIGINNEN (Alte Jungfern).

Wird eine KÖNIGIN unverheiratet ausgespielt, d.h. ihre Krönungsfunktion wurde nicht ausgelöst, legt man ihre Karte unter der eigenen SPIELER-KARTE ab. Sie ist nun nicht Teil des Spieler-TABLEAUS und kann keine OPs und FÄHIGKEITEN ausführen, aber ihr PRESTIGE wird, falls vorhanden, bei Spielende zur Gesamtpunktzahl dazugerechnet (**L2**).

J. BÜRGERKRIEGE

Es gibt zwei Sorten von **BÜRGERKRIEGEN**: Verschwörungen und Bauernaufstände. Spielt der Spieler eine Karte mit einer Einmaligen Aktion "Verschwörung" oder "Bauernaufstand" aus, muss er zuerst entscheiden, ob ein BÜRGERKRIEG stattfindet oder nicht:

- **Kein BÜRGERKRIEG.** Falls nicht, findet keine SCHLACHT statt. Der Spieler setzt die AGENTEN SPIELSTEINE der Karte ein, wie unter **E2.2** angegeben.
- **BÜRGERKRIEG.** Falls ja, kommt es zur SCHLACHT. Siehe Glossar.

Wichtig: In einem BÜRGERKRIEG oder einem Feldzug ist die Farbe der Angreifer nicht relevant!

- **Reihenfolge.** Wenn die Angreifer mindestens einen Überlebenden haben, ist der BÜRGERKRIEG erfolgreich und bewirkt einen REGIMEWECHSEL. Siehe **J1** oder **J2**.

J1. Einmalige Aktion "Verschwörung"

- **Angreifer in einer Verschwörung.** Die AGENTEN der aktiven Karte werden neben die angegebene GEBIETSKARTE gestellt. Sollten sich UNTERDRÜCKTE RITTER oder TÜRME (nicht aber LEIBEIGENE) auf der entsprechenden REICHE-Karte befinden, so werden diese ebenfalls neben die GEBIETSKARTE gestellt. Obwohl sie in ihrer Position auf der Landkarte verbleiben, beteiligen sich auch angrenzende PIRATEN als Angreifer.

- Verteidiger in einer Verschwörung. Alle SPIELSTEINE der HERRSCHERKLASSE (d.h. SPIELSTEINE in STÄDTEN) sind in der SCHLACHT Verteidiger.

- Verschwörungen in THEOKRATIEN. Wenn eine Verschwörung in einer THEOKRATIE siegreich verläuft, kann der Spieler sich entscheiden, die umgedrehte GEBIETSKARTE auf ihre Start- (Mittelalter-) Seite zu drehen.

Beispiel: Du spielst die Karte "House of Borgia" und erklärst, dass ihre Einmalige Aktion "Verschwörung" stattfindet. Der ORT dieser Karte ist "Der Westen" und Du verkündest, dass das Angriffsziel Aragon ist. Der AGENT der Borgia-Karte ist ein BISCHOF; BISCHÖFE kämpfen aber nicht. Die Angreifer bestehen stattdessen aus einem UNTERDRÜCKTEN roten RITTER auf der Aragon REICHE-Karte und einem Berber-PIRATEN, der sich auf der GRENZE zu Aragon befindet. Aragon verteidigt sich mit einem HERRSCHERKLASSE-TURM. Zwei gegen Einen, also ist die Verschwörung erfolgreich. Es gibt einen Überlebenden. Du entscheidest Dich für den RITTER als Überlebenden und platzierst ihn in Valencia. Der PIRAT stirbt. Du forderst die Aragon REICHE-Karte aus dem TABLEAU Deines Gegners. Frankreich, ein VASALL Aragons, wird zurück auf den Stapel mit REICHE-Karten gelegt. Du platzierst wegen des REGIMEWECHSELS eine KONZESSION angrenzend zu Aragon. Zum Schluß stellst Du noch den Borgia-BISCHOF auf eine beliebige TABLEAU-Karte im Westen.

J2. Einmalige Aktion "Bauernaufstand".

Bauernaufstände laufen mit Ausnahme der folgenden Unterschiede wie Verschwörungen ab:

- Angreifer in einem Bauernaufstand. Durch die Einmalige Aktion eingesetzte AGENTEN, sowie alle LEIBEIGENEN auf der REICHE-Karte sind automatisch Angreifer. Alle KONZESSIONEN des Spielers am Zug und PIRATEN jeglicher Farbe, die sich auf GRENZEN des ORTES befinden, treten der SCHLACHT ebenfalls als Angreifer bei.

- UNTERDRÜCKTE RITTER und TÜRME nehmen nicht teil.

Beispiel: Du spielst die Karte "Flanders Guilds" um einen Bauernaufstand gegen den französischen VASALL in Deinem eigenen TABLEAU zu beginnen. Die Angreifer sind der auf der Karte abgebildete BAUER, sowie ein PIRAT auf einer französischen GRENZE und eine Deiner KONZESSIONEN. Es gibt zwei HERRSCHERKLASSE-Verteidiger, also gewinnst Du mit einem Überlebenden. Du entscheidest Dich für den BAUERN als Überlebenden, und platzierst ihn als KONZESSION. Eine weitere KONZESSION erhältst Du für den REGIMEWECHSEL. Drehe die französische REICHE-Karte auf ihre REPUBLIK-Seite, nimm sie aus ihrer VASALLEN-Position und lege sie dann ganz links in Dein TABLEAU.

K. GLAUBENSKRIEGE

K1. Einmalige Aktionen "Kreuzzug", "Reformationskrieg" und "Jihad".

Spielt der Spieler eine Karte mit einer Einmaligen Aktion **Kreuzzug**, **Reformationskrieg** oder **Jihad** aus, so kann er einen GLAUBENSKRIEG auf dem ORT der Karte auslösen. Dadurch kommt es zu einer SCHLACHT (siehe Glossar).

- Angreifer in einem GLAUBENSKRIEG. Alle auf der aktiven Karte angezeigten AGENTEN, die keine BISCHÖFE sind, werden neben die angegebene GEBIETSKARTE gestellt. Diese AGENTEN, plus alle RITTER und TÜRME auf und PIRATEN neben der GEBIETSKARTE, sowie RITTER in BENACHBARTEN Ländern, gelten als **Angreifer**, sofern sie die gleiche Farbe haben. Diese SPIELSTEINE werden nicht bewegt, können aber Verluste verursachen oder selbst einstecken.

- Verteidiger in einem GLAUBENSKRIEG. Die Verteidiger sind HÄRETIKER, z.B. alle RITTER, TÜRME und PIRATEN anderer Farbe an diesem ORT.

- Das verfluchte Gesetz. Ein GLAUBENSKRIEG kann nicht ausgeführt werden, wenn sich keine HÄRETIKER am Zielort befinden (weder eine häretische HERRSCHERKLASSE, noch angrenzende häretische PIRATEN).

- UNTERDRÜCKTE SPIELSTEINE. UNTERDRÜCKTE SPIELSTEINE kämpfen nicht in einem GLAUBENSKRIEG (und können deshalb auch nicht für das "Verfluchte Gesetz" benutzt werden).

Leicht zu übersehende Regel: HERRSCHERKLASSE- und PIRATEN-SPIELSTEINE "gehören" keinem der Spieler. Jeder Spieler darf sie für einen GLAUBENSKRIEG, einen Heiligen Sieg, etc. nutzen, egal, wer veranlasst hat, dass sie eingesetzt wurden.

K2. Auswirkungen von Kreuzzug, Reformationskrieg oder Jihad.

- Veränderung der GEBIETSKARTE. Ein siegreicher Kreuzzug dreht die GEBIETSKARTE um, wenn ihre andere Seite katholisch ist. Ein siegreicher Jihad dreht die GEBIETSKARTE um, wenn ihre andere Seite islamisch ist. Ein siegreiche Reformationskrieg dreht die GEBIETSKARTE um, wenn ihre andere Seite reformistisch ist. Alle HERRSCHERKLASSE-SPIELSTEINE werden in die gleichen STÄDTE auf der anderen Seite versetzt (Im Fall von Konstantinopel entscheidet der Angreifer über die Position).
- REGIMEWECHSEL. Ein erfolgreicher GLAUBENSKRIEG bewirkt einen REGIMEWECHSEL (siehe Glossar).

Beispiel: Du spielst die Karte "The Jesuits", und beginnst einen Kreuzzug in Aragon. Die Angreifer sind ein weißer TURM in Aragon, ein weißer RITTER im BENACHBARTEN England und ein weißer PIRAT auf Aragons östlicher MEERESGRENZE. In der SCHLACHT stirbt der einzige Verteidiger, ein schwarzer algerischer TURM, und Du wählst den TURM in Aragon als Opfer. Der siegreiche Kreuzzug dreht Aragon auf seine theokratische Seite. Da die REICHE-Karte Aragon sich bereits in Deinem TABLEAU befindet, wird sie durch den Sieg auf ihre REPUBLIK-Seite gedreht, und Du darfst eine KONZESSION einsetzen.

L. SIEG

L1. KOMETEN-Karte kaufen und abwerfen.

Kauft der Spieler eine der vier KOMETEN-Karten, muss er diese sofort ABWERFEN, und eine der deaktivierten Siegkarten auf ihre aktive Seite drehen.

- Erreicht ein KOMET die Null-Kosten-Reihe des MARKTES, wird er, wie jede andere Karte auch, umgedreht und steht zum Kauf nicht mehr zur Verfügung. Die Karte wird ohne weitere Auswirkungen ABGEWORFEN, wenn sie benutzt wird, um eine Handelsmesse einzuberufen (**Gr**).

L2. Spielende.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine Aktion nutzt, um seinen Sieg mit Hilfe einer bestimmten aktiven Siegkarte zu erklären (**E6**). Er muss der Siegkarte entsprechend Siegbedingungen erfüllen, wie unter **L3-L6** aufgeführt.

- Mäzenatischer Sieg. Das Spiel endet auch, wenn sowohl der Ost- und der Westnachziehstapel während der Aktualisierung des MARKTES (**D2**) aufgebraucht ist. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit dem meisten Mäzen-PRESTIGE. Bei Gleichstand, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten FLORINEN.

L3. Heiliger Sieg (Torquemada).

Um zu gewinnen, muss der Spieler mehr PRESTIGE in der übermächtigen RELIGION haben als jeder seiner Gegner. Eine RELIGION erringt die **Vormachtstellung**, wenn sie

(1) mehr BISCHOF-SPIELSTEINE ihrer Farbe im Spiel hat als die beiden anderen RELIGIONEN zusammen und

(2) mehr SPIELSTEINE (RITTER, TÜRME und PIRATEN) ihrer Farbe in ihren THEOKRATIEN hat als die beiden anderen RELIGIONEN in den ihren zusammen. Es werden nur nicht-UNTERDRÜCKTE SPIELSTEINE gezählt, deren Farbe zu der ihrer THEOKRATIEN passen.

Beispiel: Der einzige BISCHOF im Spiel ist ein schwarzer SPIELSTEIN auf einer ungarischen TABLEAU-Karte. Die einzigen THEOKRATIEN sind der Mamlukenstaat (mit einem schwarzen TURM) und der Vatikanstaat (mit einem weißen RITTER). Wird nun die Karte "The Ottoman Navy" ausgespielt, die einen PIRATENTURM neben den Mamlukenstaat platziert, so wird der Islam übermächtig.

L4. Imperialer Sieg (Charles V).

Um zu gewinnen, muss der Spieler mindestens zwei REICHE-Karten auf ihrer Königsseite mehr haben als jeder seiner Gegner. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich dabei um LEHNSHERRN oder VASALLEN handelt. In einem Spiel mit zwei Spielern müssen es drei Königskarten mehr sein.

L5. Globalisierungssieg (Columbus).

Um zu gewinnen, muss der Spieler

- (1) zwei KONZESSIONEN mehr auf der Landkarte haben als jeder seiner Gegner und
- (2) mehr Entdeckungs-PRESTIGE als jeder seiner Gegner haben.

L6. Renaissance Sieg (Leonardo).

Um zu gewinnen, muss der Spieler

- (1) mehr REPUBLIKEN haben als jeder seiner Gegner und
- (2) mindestens zwei Gesetzes-PRESTIGE mehr als jeder seiner Gegner haben.

M. Erweiterungsregeln

Die Pax Renaissance Erweiterung fügt 60 weitere Karten zum Grundspiel hinzu, sowie die folgenden Regeln:

M1. Der Universalgelehrte (Polymath).

Die Erweiterung bringt eine neue Art TABLEAU-Karte, die **Universalgelehrten**. Man erkennt diese am Symbol "Vitruvianischer Mensch" in der linken oberen Ecke. Sie stellen Menschen der Renaissance mit genialischen Zügen dar, bringen keine

AGENTEN ins Spiel und folgen ansonsten den normalen Regeln für TABLEAU-Karten.

M2. Einmalige Aktion "Apostasie"(Blitzsymbol).

Wird diese Aktion ausgelöst, betrifft sie die TABLEAUS aller Spieler, die wegen Umgangs mit HÄRETIKERN vor Gericht stehen: Jeder Spieler, der Karten mit PRESTIGE-Symbolen der beiden auf der Apostasie-Karte angegebenen RELIGIONEN in seinem TABLEAU hat, muss alle betreffenden Karten ABWERFEN!

Beispiel: Du spielst die Karte "The European Union" und löst ihre Einmalige Aktion "Apostasie" aus. Dies macht Karten mit Reformations-PRESTIGE inkompatibel mit solchen, die islamisches PRESTIGE haben. In Deinem TABLEAU befindet sich eine Reformationskarte (Luther) und zwei islamische Karten (The Grim und The Handsome). Luther ist im Westen und die beiden anderen Karten sind im Osten, aber bei der Apostasie spielen Osten und Westen keine Rolle. Wirf alle drei Karten ab. Ein Gegner hat drei Reformationskarten und eine islamische - alle vier werden ABGEWORFEN. Die islamische Karte ist die Königskarte "Sultan Mehmed" mit einem VASALLEN. Sowohl der VASALL als auch sein LEHNSHERR werden zurück in den REICHE-Stapel gelegt. Ein weiterer Gegner, der nur Reformationskarten hat, muss keine davon ABWERFEN.

M3. Fackel (Fackelsymbol)

Wenn sich eine Fackel in einem TABLEAU befindet und nicht ausgeschaltet ist, kostet es zwei Aktionen statt einer, einen Sieg zu erklären (E6). Das gilt für alle Spieler für die angegebene Art Sieg. Dadurch wird die Verbreitung einer Philosophie simuliert, die diesen speziellen Sieg in Verruf bringt.

N. VARIANTEN REGELN von Stefano Tine

N1. Experte

(Empfohlener Aufbau für 4 Spieler) Vor dem Aufbau der Startstapel werden zufällig 11 Karten aus dem Weststapel gezogen und dem Oststapel beigelegt. Karten mit einem ORT im Westen werden immer

in den Westen/nach links ins TABLEAU ausgespielt und Karten mit einem ORT im Osten in den Osten/nach rechts ins TABLEAU.

GLOSSAR

ABGABE - Eine Abgabe ist ein HERRSCHERKLASSE-SPIELSTEIN, der in Folge einer Steuer OP (**F4**) oder einer Handelsmesse (**G4**) in eine STADT gesetzt wird. Eine Abgabe kann nicht in eine komplett besetzte STADT gesetzt werden. Sie muss dem auf der Landkarte abgebildeten SPIELSTEIN in Form und Farbe gleichen.

ABWERFEN - Karten (und die SPIELSTEINE auf ihnen) werden in Folge von Kartenverkäufen (**E3**), Enthauptungen (**F3**), Handelsmessen (**G1**) oder dem Erwerb eines KOMETEN (**L1**) abgeworfen. Abgeworfene Karten werden, bis auf REICHE (inklusive VASALLEN), aus dem Spiel entfernt.

REICHE-Karten werden wieder zum REICHE-Kartenstapel zurückgelegt. Abgeworfene SPIELSTEINE und FLORINE werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

AGENTEN (E2.2) - SPIELSTEINE, die durch das Ausspielen einer Karte auf der Landkarte oder dem TABLEAU eingesetzt werden. Die Agenten sind Schach-BISCHÖFE, -RITTER, -TÜRME oder -BAUERN, wie in der Ecke ihrer Karte angezeigt.

BAUER - Ein Würfel-SPIELSTEIN in einer der vier Spielerfarben, der eine KONZESSION darstellt, wenn er auf einer GRENZE steht oder einen LEIBEIGENEN, wenn er sich auf einer REICHE-Karte befindet. Ein Bauern-AGENT wird auf der Karte als mehrfarbiger Würfel angezeigt.

BEFREIUNG - Siehe REGIMEWECHSEL.

BENACHBART - Zwei REICHE sind benachbart, wenn ihre GEBIETSKARTEN eine gemeinsame GRENZE haben oder wenn sie auf der Landkarte diagonal zueinander liegen. Zwei TABLEAU-Karten gelten als benachbart, wenn sie nebeneinander im TABLEAU liegen.

BISCHOF (F1) - Eine Bischof-Schachfigur auf einer TABLEAU-Karte in einer der drei RELIGIONS-Farben. Sie repräsentiert einen Inquisitor oder Missionar. BISCHÖFE befinden sich immer auf TABLEAU-Karten und werden auch nur auf

diesen bewegt. Dadurch gehören Bischöfe nicht der HERRSCHERKLASSE an, kämpfen nie in SCHLACHTEN und werden nie UNTERDRÜCKT. Die Anwesenheit eines Bischofs schaltet alle FÄHIGKEITEN und OPs, außer den religiösen (hellblauen), einer Karte aus (d.h. deaktiviert sie). Wird eine Karte aus dem Spiel entfernt, so werden auch etwaige Bischöfe auf ihr ABGEWORFEN. Wenn ein Bischof eine Karte betritt, die bereits von einem anderen Bischof besetzt ist, werden beide GETÖTET. befindet sich stattdessen ein UNTERDRÜCKTER SPIELSTEIN auf dem REICH, das er betritt, darf er diesen "befrieden" (d.h. TÖTEN).

BÜRGERKRIEG - Ein Sammelbegriff für Verschwörungen (**J1**) und Bauernaufstände (**J2**).

CHINA (C7) - Ein allgemeiner Vorrat, in dem FLORINE, die nicht in Umlauf sind, aufbewahrt werden. FLORINE kommen während einer Handelsmesse oder durch Verkauf (**E3**) ins Spiel, und verlassen es wieder, wenn UNTERDRÜCKUNGEN durch AGENTEN, Feldzüge und die OP "Steuer" bezahlt werden müssen. China stellt den Auslandsmarkt dar.

FÄHIGKEIT (B4) - Besondere Regeln, die auf manchen Karten stehen und gültig sind, solange die Karte nicht ausgeschaltet ist und sich in einem TABLEAU befindet. Auswirkungen von Fähigkeiten sind kumulativ.

Die folgenden Karten beinhalten Fähigkeiten; hier sind die Übersetzungen:

Knights Hospitaller (40) Ritter von Rhodos: Während Kreuzzügen darfst Du weiße Türme im Osmanischen Reich oder dem Vatikanstaat wie Ritter verwenden.

India Armada (42) Kap der guten Hoffnung: Deine Konzessionen zählen bei Gewürzinsel-Handelsmessen doppelt.

Almeida Armada (46) Kap der guten Hoffnung: Deine Konzessionen zählen bei Gewürzinsel-Handelsmessen doppelt.

Conquistadors (49) Azteken Gold: Verkaufe diese Karte für 4 anstatt für 2 Gold.

Höchstetter Bank (70) Stadtwechsel: Es gibt kein Handkartenlimit für Dich.

Gutenberg (71) Druckerpresse: Es gibt kein Handkartenlimit für Dich.

Duchy of Ferrara (83) Urbanisierung: Ein weißer Spielstein in Venedig zählt in Schlachten doppelt.

Cem Anti-Hostage (116) Lösegeld: Verkaufte diese Karte für 4 anstatt für 2 Gold.

FLORINE (C7) - Florine, in Form von gelben (1 Florin) oder roten Scheiben (5 Florine), kursieren während des Spiels zwischen den Spielern. Florine sind auf Karten als Goldflorin-Symbole abgebildet. Sie kommen während Handelsmessen und durch Kartenverkauf ins Spiel, und stellen dabei sowohl In- als auch Auslandsmärkte dar. Sie kommen auch durch die OP "UNTERDRÜCKEN" ins Spiel; hier repräsentieren sie den Sklavenhandel.

- Die Florine im Spiel sind nicht limitiert. Wenn nötig, sollten Ersatzscheiben verwendet werden.
- Die Anzahl der Spielerflorine ist jederzeit offen sichtbar.

GEBIETSKARTE (B5) - Eine von zehn Karten, die die **Landkarte** in einer 2x5 Anordnung bilden. Jede stellt eines der zehn REICHE dar: England, Frankreich, das Heilige Römische Reich, Ungarn und Byzanz im Norden, Portugal, Aragon, den Vatikanstaat, das Osmanische Reich und den Mamlukenstaat im Süden. Zwischen den Karten ist jeweils eine Lücke: die **GRENZE**. Acht Gebietskarten zeigen zu Beginn ihre mittelalterliche Seite und zwei (der Vatikanstaat und der Mamlukenstaat) starten auf ihrer katholischen, bzw. islamischen THEOKRATIE-Seite.

GLAUBENSKRIEG - Sammelbegriff für Kreuzzug, Reformationkrieg und Jihad (K1). Diese Kriege sind identisch, außer dass Kreuzzüge katholisch, Reformationskriege reformistisch und Jihads islamisch sind.

GRENZE (C1) - Die Lücke zwischen zwei GEBIETSKARTEN. Beispielsweise hat England zwei Grenzen, eine im Osten und eine im Süden. Eine MEERESGRENZE ist eine besondere Grenze, die von einem aktiven oder inaktiven Handelsweg durchkreuzt wird. Zum Beispiel sind alle drei Os-

manischen Grenzen MEERESGRENZEN. Jede Grenze kann entweder genau eine KONZESSION (BAUER) oder (betrifft nur MEERESGRENZEN) einen PIRATEN (TURM) aufnehmen. Nur eine KONZESSION auf einer MEERESGRENZE kann Gewinne einer Handelsmesse erhalten (G3).

HÄRETIKER - Jeder SPIELSTEIN mit einer RELIGIONS-Farbe, die anders ist als die Farbe des AGENTEN auf der KARTE, die für eine OP oder das Einsetzen eines AGENTEN genutzt wird. Ist es die gleiche Farbe wie die des AGENTEN auf der KARTE, handelt es sich um einen Gläubigen (d.h. einen Nicht-Häretiker).

HAND - Kauft der Spieler eine andere Karte als einen KOMETEN vom MARKT, nimmt er sie auf die Hand. Das Handkartenlimit beträgt zwei. Man kann also keine Karte kaufen, wenn man bereits zwei Karten auf der Hand hält.

HANDELSWEG (G2) - Es sind immer genau zwei Handelswege zur gleichen Zeit aktiv: der westliche (die weiße Linie) und der östliche (die schwarze Linie). Jeder Handelsweg beginnt bei einem 20-zackigen Stern, dem HANDELSZENTRUM, und endet bei der jeweiligen Pfeilspitze. Obwohl es zwei weiße HANDELSZENTREN gibt (Trapezunt und die Gewürzinseln), ist eines davon immer mit einem Pleitemarker (C1) bedeckt, so dass es immer nur einen westlichen Handelsweg gibt. Entsprechend verhält es sich bei den schwarzen HANDELSZENTREN, von denen es zwar drei gibt (Tana, Nowgorod und Timbuktu), die aber, bis auf einen, immer mit Pleitemarkern bedeckt sind.

HANDELSZENTRUM (B5) - Eine STADT, die mit einem 20-zackigen Stern gekennzeichnet ist, wird als Handelszentrum bezeichnet. Es kann entweder weiß (für gewöhnlichere Luxusgüter wie Gewürze und Seide) oder schwarz (für vornehmere Luxusgüter wie Gold oder Sklaven) sein. Alle HANDELSWEGE beginnen in einem Handelszentrum, entweder der weiße (Westhandelsweg) oder der schwarze (Osthandelsweg). Zu keinem Zeitpunkt ist mehr als ein weißes und ein schwarzes Handelszentrum im Spiel. (C1). Ein Pleitemarker auf einem Handelszentrum heißt, dass dieses abgewirtschaftet, also nicht im Spiel ist. Es kann deshalb weder ABGABEN noch AGENTEN aufnehmen. Novgorod, Timbuktu und die Gewürzinseln sind zu Beginn des Spiels abgewirtschaftet.

HERRSCHERKLASSE - Alle **RITTER**- und **TURM-SPIELSTEINE** auf **STÄDTEN**, ungeachtet ihrer Farben. Jeder **TURM** oder **RITTER**, der in Folge einer **ABGABE**, des Einsetzens eines **AGENTEN** oder einer siegreichen **SCHLACHT** platziert wird, ist Teil der Herrscherklasse.

KÖNIG - Die Seite einer **REICHE**-Karte, welche das Schachkönig Symbol enthält. Jedes **REICH** hat einen König auf der einen und eine **REPUBLIK** auf der anderen Seite.

KÖNIGIN - Eine Karte mit dem Schachsymbol "Königin". Durch das Spielen einer Königin wird kein **AGENT** eingesetzt. Stattdessen kann sie, zur Initiation einer Krönung (**I1**) oder als alte Jungfer (**I2**), gespielt werden.

KOMET (B6) - Eine von vier Karten, die, wenn ein Spieler sie kauft, diesen zwingt, eine **SIEG**-Karte zu aktivieren. Kometen spiegeln sowohl die Wissenschaft als auch den Aberglauben dieses Zeitalters wider. Die vier Karten, bis auf den Namen völlig identisch, sind Kopernikus, Nostradamus, Regiomantus und der Kirchenbann des Halley'schen Kometen.

KONZESSION - Ein **BAUER** in einer der Spielerfarben, der auf einer **GRENZE** zwischen zwei **GEBIETSKARTEN** liegt. Er stellt sowohl Kaufleute als auch die Berechtigung, in einem örtlichen Hafen zu kaufen dar. Wird eine Handelsmesse einberufen, so werden Konzessionen auf **MEERESGRENZEN** am aktiven weißen oder schwarzen Handelsweg aus den **GEWINNEN** bezahlt. Eine Konzession nimmt an Wahlen teil, kann sich an Bauernaufständen als Angreifer beteiligen und hilft bei einem Globalisierungssieg. Sie kann durch Besteuerung, **UNTERDRÜCKUNG** und Seeräuberei angegriffen werden.

LEHNSHERR - Der Herr eines **VASALLEN**, siehe **VASALL**.

LEIBEIGENER - Alle Würfel, ungeachtet ihrer Farbe, die als **UNTERDRÜCKTE SPIELSTEINE** auf einer **REICHE**-Karte stehen. Leibeigene müssen als Angreifer an Bauernaufständen teilnehmen (**J2**).

MARKT (C6) - Der Markt hat zwei Reihen: Ost und West. Jede Reihe besteht aus sechs Karten. Die erste Karte in jeder Reihe liegt verdeckt, die restli-

chen Karten offen aus. Offene Karten erwirbt man durch Kauf (**E1**). Wirft ein Spieler die verdeckte Ost- oder Westkarte ab, so wird die Ost- oder West-Handelsmesse einberufen (**E5**).

MEERESGRENZE - Siehe **GRENZE**.

OP (F1 - F9) - Die meisten **TABLEAU**-Karten ermöglichen Ops, die als eine Reihe von Symbolen in der unteren Mitte der Karte angezeigt werden. Man kann als Aktion je eine Op auf jeder Karte entweder im eigenen Ost- oder West-**TABLEAU** aktivieren (**E4**). Pro Runde ist diese Aktion nur einmal im Ost- und einmal im West-**MARKT** möglich.

ORT - Am unteren Rand einer **TABLEAU**-Karte wird angegeben, auf welche **GEBIETSKARTE**, inklusive ihrer **GRENZEN**, ihre **AGENTEN** gesetzt werden und wo ihre **OPs** stattfinden. **BEACHTEN**: **SPIELER**- und **KÖNIGINNEN**-Karten haben keinen Ort.

- Religiöse **OPs**. Der Ort einer Karte, die für die **OP "Inquisitor" (F1)** genutzt wird, ist irrelevant.

- "Der Osten" / Politische & Militärische **OPs**. Eine Karte (in jedem beliebigen **TABLEAU**) mit einem als "Der Osten" angegebenen Ort, kann sich in jedem der vier östlichen Orte (Ungarn, Osmanisches Reich, Byzanz, Mamlukenstaat) befinden. Deshalb funktioniert sie wie ein Joker für Einmalige Aktionen (**E2**), das Einsetzen von **AGENTEN (E2)** oder Ziele politischer oder militärischer **OPs** (diese sind violett und dunkelrot, **siehe F**). Der Spieler am Zug muss sich für einen der vier östlichen Orte oder eine andere Karte mit der Ortsangabe "Der Osten" als Ziel entscheiden. Nutzt der nächste Spieler in seinem Zug ebenfalls eine "Der Osten"-Karte, kann er einen anderen Ort als sein Vorgänger wählen. Beispiel: Eine **OP „Enthauptung“** im Mamlukenstaat kann gegen eine Karte mit dem Ort „Mamlukenstaat“ angewendet werden oder gegen eine Karte mit dem Ort „Der Osten“.

- "Der Osten" / Wirtschafts-**OPs**. Ist der Ort einer Karte „Der Osten“, so kann seine **OP „Handel“ (F2)** nur im Ost-**MARKT** angewendet werden.

- "Der Westen". Das Gleiche wie „Der Osten“, allerdings nur mit Auswirkung auf die sechs westlichen Orte (England, Portugal, Frankreich, Aragon,

Heiliges Römisches Reich und Vatikanstaat), was AGENTEN, politische und militärische OPs betrifft, und auf den West-MARKT, was die OP „Handel“ betrifft.

- KONZESSION und PIRATEN. Diese SPIELSTEINE befinden sich auf der GRENZE zwischen zwei GEBIETSKARTEN und gelten als in beiden Orten (Ländereien) beheimatet. PIRATEN sind auf MEERESGRENZEN beschränkt.

- BISCHÖFE. Der auf einer Bischofskarte angegebene Ort, weist darauf hin, auf welchen TABLEAU-Karten ein BISCHOF ins Spiel kommen kann. Er kann nicht auf GEBIETSKARTEN eingesetzt werden.

PIRAT (F7) - Ein TURM-SPIELSTEIN, der durch eine Piratenkarte auf eine MEERESGRENZE gesetzt wird. Dabei werden etwaige auf dieser MEERESGRENZE befindliche KONZESSIONEN oder HÄRETISCHE Piraten GETÖTET. Piraten nehmen 1 FLORIN aus den PROFITEN der HANDELSWEGE (G3) und beteiligen sich an BÜRGER- und GLAUBENSKRIEGEN (J1, J2, G1). Piraten können nicht UNTERDRÜCKT werden. Sie können mit der OP "Korsar" bewegt werden (F7), und werden entweder mit der OP "Belagerung" (F8) oder durch HÄRETISCHE Piraten, die ihre MEERESGRENZE betreten, GETÖTET. Letzteres geschieht entweder durch Einsetzen (E2.2) oder durch die OP "Korsar".

PRESTIGE - Es gibt sechs Arten von Prestige: Reformistisch, katholisch, islamisch, Gesetz, Entdeckung, und Mäzen. Diese sind in Ovalen in der rechten oberen Ecke bestimmter TABLEAU-Karten zu finden. Sie sind für einige Siege wichtig (L2, L3, L5, L6).

REGIMWECHSEL - Ein Regimewechsel findet in einem REICH während einer Krönung (I) statt, oder wenn man siegreich eine Wahl (F6), einen Feldzug (F9) oder einen BÜRGER- bzw. GLAUBENSKRIEG in diesem REICH durchgeführt hat.

- REICH im REICHE-Stapel. Befindet sich das REICH noch im REICHE-Stapel (C5), bewirkt der Regimewechsel, dass die Karte mit der Königs-

seite nach oben in das TABLEAU des Spielers bewegt wird.

- REICH eines Gegners. Ist das REICH ein KÖNIG oder eine REPUBLIK im TABLEAU eines Gegners, wird die Karte mit der Königsseite nach oben in das TABLEAU des Spielers am Zug gelegt. Alle KÖNIGINNEN und VASALLEN werden ABGEWORFEN, SPIELSTEINE, die nicht gekämpft haben, verbleiben jedoch auf der Karte (z.B. LEIBEIGENE, etc.).

- Eigenes REICH. Befindet sich das REICH im eigenen TABLEAU, wird es auf seine andere Seite gedreht. Ausnahme sind hier Feldzüge (siehe nächster Punkt). Alle KÖNIGINNEN und VASALLEN werden ABGEWORFEN, SPIELSTEINE verbleiben jedoch auf der Karte. Wenn das REICH ein VASALL war, wird es als REPUBLIK auf die äußerste Position im TABLEAU gelegt, und zwar - je nachdem, ob es im Osten oder Westen platziert wird - rechtsaußen oder linksaußen. Ein eigenes REICH erfolgreich anzugreifen, bezeichnet man als Strohmann-Regimewechsel. Dieser wird angewendet, um REPUBLIKEN zu gründen.

- Regimewechsel durch Feldzüge. Wenn der Regimewechsel durch einen erfolgreichen Feldzug (F9) ausgelöst wurde, wird das REICH, das den Sieg errungen hat, zum LEHNSHERRN. Das unterlegene REICH wird, mit der Königsseite nach oben, sein VASALL.

- KONZESSION. Kommt es zu einem Regimewechsel, darf der Spieler, der ihn auf welche Art auch immer ausgelöst hat, einen Würfel als eine KONZESSION (angezeigt durch einen auf dem erworbenen REICH abgebildeten BAUERNAGENTEN) einsetzen. Diese KONZESSION wird auf einer der GRENZEN des REICHES platziert. Ist die ausgewählte GRENZE bereits durch einen Würfel besetzt, muss der Spieler 1 FLORIN bezahlen, um diesen zu UNTERDRÜCKEN.

- BEFREIUNG. Wird ein Regimewechsel in einem REICH ausgelöst, in dem UNTERDRÜCKTE SPIELSTEINE sind, darf man diese (auch wenn sie nicht an einer SCHLACHT teilgenommen haben) von der REICHE-Karte auf die entsprechende GEBIETSKARTE stellen. Und zwar entweder auf unbesetzte STÄDTE (wenn es sich um UNTERDRÜCKTE TÜRME oder RITTER handelt) oder

auf unbesetzte GRENZEN (wenn es sich um LEIBEIGENE handelt).

REICH (**B3**) - Die 10 allgemein zugänglichen Karten mit einem KÖNIG (Krone) auf der einen Seite und einer REPUBLIK (Schriftrolle) auf der anderen. Jedes Reich entspricht einer GEBIETSKARTE. Jedes Reich befindet sich zu Beginn im Reiche-Kartenstapel (**C5**), kann aber durch einen REGIMEWECHSEL zum TABLEAU des Spielers hinzugefügt werden. In diesem Fall wird es in die äußerste Ost- oder Westposition oder (in Folge eines Feldzugs) als VASALL platziert.

RELIGION - Alle SPIELSTEINE außer BAUERN haben eine von drei Farben, die ihre Religion anzeigen: Weiß = katholisch, schwarz = islamisch und rot = reformistisch (bzw. russisch-orthodox). Religiöse OPs (**F1**) haben die Farbe Hellblau.

REPUBLIK - Eine Seite einer REICHE-Karte. Sie wird gegründet, indem ein KÖNIG im eigenem TABLEAU durch einen Strohmann-REGIMEWECHSEL (entweder Wahl, BÜRGERKRIEG oder GLAUBENSKRIEG) umgedreht wird, und ist für einen Renaissance Sieg (**L6**) wichtig.

RITTER - Ein Schachspringer-SPIELSTEIN in einer von drei RELIGIONS-Farben, der gepanzerte Kavallerie darstellt. Ritter sind in Feldzügen und GLAUBENSKRIEGEN wichtig.

SÄTTIGUNG - Sind alle STÄDTE auf einer GEBIETSKARTE mit HERRSCHERKLASSE-SPIELSTEINEN besetzt, ist die Karte **gesättigt**. Ist die GRENZE einer GEBIETSKARTE entweder mit einer KONZESSION oder einem PIRATEN besetzt, so ist die GRENZE ebenfalls gesättigt.

• ABGABEN können einer gesättigten GEBIETSKARTE (**F4**, **G4**) nicht hinzugefügt werden.

• Konstantinopel wird als unbesetzt, also nicht gesättigt, angesehen, wenn sich weniger als drei SPIELSTEINE darin aufhalten.

SCHLACHT - Um einen Feldzug (**F9**), BÜRGERKRIEG (**I**) oder GLAUBENSKRIEG (**J**) abzuwickeln, tötet jede angreifende Spielfigur eine verteidigende Spielfigur, wird aber dabei im Gegenzug selbst GETÖTET. Der angreifende Spieler wählt alle Opfer aus. Die angreifenden SPIELSTEINE haben gesiegt, wenn wenigstens einer von ihnen überlebt.

• HERRSCHERKLASSE und PIRATEN. Diese SPIELSTEINE bewegen sich nie während einer Schlacht.

• BISCHÖFE. Diese SPIELSTEINE kämpfen nie in einer Schlacht.

• Platzierung siegreicher Angreifer. Alle überlebenden AGENTEN oder UNTERDRÜCKTEN SPIELSTEINE, die in einer Schlacht als Angreifer eingesetzt wurden, müssen auf der eroberten GEBIETSKARTE platziert werden (bis diese GESÄTTIGT ist). Alle übrigen UNTERDRÜCKTEN SPIELSTEINE auf der verteidigenden REICHE-Karte dürfen FREIGELASSEN werden (siehe REGIMEWECHSEL). RITTER und TÜRME werden in leere STÄDTE versetzt, wobei das Stadtsymbol ignoriert wird. BAUERN (Würfel) werden auf leere GRENZEN versetzt. Sollte wegen SÄTTIGUNG nicht genug Platz in STÄDTEN und auf GRENZEN vorhanden sein, wird der Überschuss in Form UNTERDRÜCKTER SPIELSTEINE auf die REICHE-Karte gesetzt.

SPIELERKARTE (**B2**) - Die Spieler beginnen mit einer Spielerkarte in ihren TABLEAUS, die ihre Handelsbankiers darstellen. Auf dieser Karte steht kein ORT und es können sich keine BISCHÖFE darauf bewegen.

SPIELSTEINE - Hölzerne Spielfiguren auf der Landkarte und dem TABLEAU. Läufer (BISCHÖFE) = Inquisitoren. Springer (RITTER) = schwere Kavallerie. Zylinder (TÜRME) = Schlösser, Adelige und PIRATEN. Spielerwürfel (BAUERN) = Kaufleute mit KONZESSIONEN (auf GRENZEN) oder LEIBEIGENE/Sklaven (auf REICHE-Karten).

SPIELSTEIN-VERWALTUNG - Jeder Spieler hat 10 Würfel und jede RELIGION hat 5 BISCHÖFE. Es gibt 10 weiße, 7 schwarze und 7 rote TÜRME. Es gibt 10 weiße, 7 schwarze und 7 rote RITTER.

Diese werden als **SPIELSTEINE** bezeichnet. Wenn es beim Spielen einer Karte nötig ist, einen SPIELSTEIN einzusetzen, aber sich keiner mehr im Vorrat befindet, darf man irgendeinen UNTERDRÜCKTEN SPIELSTEIN nehmen, der dem gewünschten entspricht.

STADT (B5) - Farbige Spielsteinsymbole auf den GEBIETSKARTEN sind Städte. Farbe und Form des Symbols bestimmen, welche Sorte ABGABE dort platziert wird. Beim Einsetzen von AGENTEN oder siegreichen Angreifern hingegen, können beliebige (Form und Farbe betreffend) SPIELSTEINE die Stadt besetzen. Da jede Stadt, mit Ausnahme von Konstantinopel, nur einen SPIELSTEIN aufnehmen kann, beschränkt die Anzahl von Städten auf einer GEBIETSKARTE effektiv die maximale Anzahl von HERRSCHERKLASSE-SPIELSTEINEN, die auf einer GEBIETSKARTE Platz finden.

TABLEAU (C3) - Eine Reihe offen ausliegender Karten unter der Kontrolle des Spielers. Das Ost-Tableau liegt rechts und das West-Tableau links. Sie sind getrennt durch die SPIELER-Karte.

THEOKRATIE - Durch eine Staats-RELIGION geprägte Herrschaftsform, in der die Priester oder Mullahs auch Politiker sind. Eine Theokratie ist durch ein religiöses Symbol auf der GEBIETSKARTE erkennbar, und kann sowohl KÖNIG als auch REPUBLIK sein. Nur der Vatikanstaat und der Mamlukenstaat sind schon zu Beginn eine Theokratie; jedoch können alle GEBIETSKARTEN in Folge eines REGIMEWECHSELS während eines GLAUBENSKRIEGES auf ihre Theokratie-Seite gedreht werden. HERRSCHERKLASSE und PIRATEN einer Theokratie helfen bei einem heiligen Sieg (**L3**) die Vormachtstellung ihrer RELIGION zu erringen. Theokratien können durch eine Verschwörung (**J1**) rückgängig gemacht werden.

TÖTEN - Identisch mit ABWERFEN.

TURM - Ein zylindrischer SPIELSTEIN in einer der drei RELIGIONS-Farben, der entweder einen Adligen in seinem Schloss (falls er auf der GEBIETSKARTE steht) oder einen PIRATEN (falls er auf einer MEERESGRENZE steht) darstellt.

UNTERDRÜCKEN - Durch Unterdrückung wird ein HERRSCHERKLASSE- oder KONZESSION-

SPIELSTEIN von der Landkarte entfernt. Dieser wird entweder GETÖTET (wenn das REICH nicht im Spiel ist) oder er wird ein UNTERDRÜCKTER SPIELSTEIN (wenn das REICH im Spiel ist, auch in Form eines VASALLEN).

- **Kosten.** Wird ein SPIELSTEIN durch das Einsetzen von AGENTEN (**E2.2**) unterdrückt, kostet das 1 FLORIN. Geschieht dies durch die OP „Unterdrücken“, erhält der Spieler am Zug 1 FLORIN (**F5**). Wird der Spielstein durch die OP "Steuer" (**F5**) unterdrückt, ergeben sich daraus weder Kosten noch Einkünfte. Sind nach einer SCHLACHT mehr siegreiche Überlebende übrig als STÄDTE oder GRENZEN, um diese aufzunehmen, werden sie kostenlos unterdrückt.

- **LEIBEIGENE.** Der ORT einer Karte, die benutzt wurde, um eine KONZESSION zu unterdrücken, bestimmt, in welches REICH diese als LEIBEIGENER gestellt wird.

UNTERDRÜCKTE SPIELSTEINE - BAUERN, TÜRME oder RITTER, die auf einem REICH, inklusive VASALLEN und REPUBLIKEN, abgestellt sind. Sie stellen LEIBEIGENE, Sklaven und auch entrechtete Adelige und Zunftgenossen dar.

VASALL - Erobert ein KÖNIG ein anderes REICH in einem Feldzug (**F9**), wird das unterlegene REICH **Vasall** genannt. Die Vasallen-Karte wird mit ihrer Königsseite nach oben unterhalb ihres Eroberers an diesen angrenzend abgelegt, um ihre Vasallität anzuzeigen. PRESTIGE und OPs des Vasallen bleiben aktiviert.

- **Vasallen-LEHNSHERRN Kombination.** Der Herr eines Vasallen wird **LEHNSHERR** genannt. Wie bei der kreuzförmigen Ausrichtung von KÖNIGEN und KÖNIGINNEN (**I1**), werden ein Vasall und sein LEHNSHERR während einer Ost-/West-OPs Aktion (**E4**) wie zwei einzelne Karten behandelt, bei der Bewegung eines BISCHOFs und des damit verbundenen Ausschaltens der Kartenfunktionen (**F1**) aber wie eine. Ein BISCHOF, der auf einen LEHNSHERRN bewegt wird, wird als ebenso auf dessen Vasallen befindlich betrachtet und umgekehrt.

Schlachtentabelle von Emily Lau	Feldzüge OP	Verschwörung	Bauernaufstand	Glaubenskrieg (Kreuzzug, Jihad, Reformation)
Auf der Karte abgebildete Agenten	-	Greifen an (wenn Ritter oder Türme)	Greifen an (wenn Ritter, Türme oder Würfel)	Greifen an (wenn Ritter oder Türme)
Ritter auf Gebietskarte	Greifen an (Kosten = je 1 Florin)	Verteidigen	Verteidigen	Greifen an (Gläubige) Verteidigen (Häretiker)
Türme auf Gebietskarte	-	Verteidigen	Verteidigen	Greifen an (Gläubige) Verteidigen (Häretiker)
Benachbarte Ritter	(wenn Ziel des Angriffs) Verteidigen	-	-	Greifen an (Gläubige)
Benachbarte Türme	(wenn Ziel des Angriffs) Verteidigen	-	-	-
Angrenzende Piraten	-	Greifen an	Greifen an	Greifen an (Gläubige) Verteidigen (Häretiker)
Angrenzende Konzessionen (Würfel)	-	-	(wenn im Besitz des angreifenden Spielers) Greifen an	-
Unterdrückte Ritter oder Türme	-	Greifen an	-	-
Unterdrückte Würfel (Leibeigene)	-	-	Greifen an	-
Ergebnis der Schlacht	Auswirkungen	Auswirkungen	Auswirkungen	Auswirkungen (Opfer müssen > 0 sein)
Nicht-Strohmann: Wenn sich das REICH NICHT IM SPIELERTABLEAU befindet & es überlebende Angreifer gibt.	Der Spieler nimmt das Reich vom Stapel / Gegner als Vasall und setzt 1 Würfel (Konzession) ein.	Der Spieler nimmt das Reich vom Stapel / Gegner als König und setzt 1 Würfel (Konzession) ein. Gebietskarte darf umgedreht werden, wenn sie eine Theokratie ist.	Der Spieler nimmt das Reich vom Stapel / Gegner als König und setzt 1 Würfel (Konzession) ein.	Der Spieler nimmt das Reich vom Stapel / Gegner als König und setzt 1 Würfel (Konzession) ein. Gebietskarte darf umgedreht werden, wenn sie eine Theokratie ist.
Strohmann: Wenn sich das REICH IM SPIELERTABLEAU befindet & es überlebende Angreifer gibt.	Das Reich wird zum Vasallen; es wird in die neue Position bewegt. Der Spieler setzt 1 Würfel (Konzession) ein.	Der Spieler dreht das Reich auf die Königs-/Republikseite und setzt 1 Würfel (Konzession) ein. Gebietskarte darf umgedreht werden, wenn sie eine Theokratie ist.	Der Spieler dreht das Reich auf die Königs-/Republikseite und setzt 1 Würfel (Konzession) ein.	Der Spieler dreht das Reich auf die Königs-/Republikseite und setzt 1 Würfel (Konzession) ein. Gebietskarte wird auf die Theokratieseite gedreht.
Siegreiche Spielsteine, die auf unbesetzte eroberte Städte gestellt werden	(optionale Befreiung): Unterdrückte Spielsteine des Reiches	Ritter & Türme, die zum Angriff genutzt wurden.	(optionale Befreiung): Unterdrückte Spielsteine des Reiches	Ritter & Türme, die zum Angriff genutzt wurden & (optional) Unterdrückte Spielsteine des Reiches
Siegreiche Bauern, die auf unbesetzte Grenzen gestellt werden	(optionale Befreiung): Leibeigene des Reiches	(optionale Befreiung): Leibeigene des Reiches	Würfel, die zum Angriff genutzt wurden & (optional) Leibeigene des Reiches	(optionale Befreiung): Leibeigene des Reiches

Pax Renaissance

2 - 4 SPIELER

ALTER: 12+

1 - 2 STUNDEN

Autoren: Phil Eklund and Matt Eklund

Regeln: Kyrill Melai, Nikolaj Brucker, Ken Sinn, Josh Rea, Roel van der Hoorn.

Deutsche Regelübersetzung Nikolaj Brucker

Regelversion: 8. November 2016

Schlachtentabelle: Emily Lau.

Karten: Phil Eklund.

Testspieler: Chris Peters, Andy Denison, Raimund Ruppel, Jenny Bradbury, Mikko Heikela, Jon Manker, Ingeborg Asplund, Phirax.

Genua Testspieler: Mauro Cella, Fabio Santamaria, Diego D'Arrigo.

Vassal Modul: Alfonso Velasco.

Besonderer Dank: Liz'bet Campbell, die mir die Renaissance nahebrachte.

Website: www.sierra-madre-games.eu

Kleinteile könnten verschluckt werden, nicht für Kinder unter 3 Jahren.

CE Spiel Direkt Made in China

Art Nr. SMG37

EAN: 4015566005495

www.sierra-madre-games.eu

Ölbild auf der Schachtel "Ein Bankier und seine Frau" von Marinus van Reymerswaele, 1541. Hintergrundelemente von Sheyda.

Zitat auf dem Deckel aus den Niccolò Romanen von Dorothy Dunnett, 1986. "Von Venedig bis Cathay, von Sevilla bis zur afrikanischen Goldküste, sind Männer mit ihren Schiffen vor Anker gegangen und haben Ihre Hauptbücher geöffnet und eine Sache gegen eine andere aufgewogen, als würde sich nie etwas ändern."

Optionale Erweiterung. Eine Erweiterung mit 60 Karten wird zum Kauf unter www.sierra-madre-games.eu erhältlich sein.

