

Lorenzo der Prächtige (inkl. erweiterte Regeln) - KSR (Seite 1 von 2)

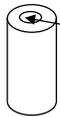
Eine Partie geht über 3 Zeitabschnitte (Durchgänge) zu je 2 Runden mit je 4 Phasen in Reihenfolge. Der Begriff Münze steht hier für den Münzwert "1". Ressourcen und Münzen sind unbegrenzt. Beide gibt es in 1er/5er-Einheiten.

A - Vorbereitung der Runde:

- ♦ Von jedem der 4 Stapel der Entwicklungs-Karten zieht man die obersten 4 und legt sie offen auf entsprechende Plätze (in Bezug auf Kartenfarbe) des Spielplans, jedoch von unten nach oben.
- ♦ Der Startspieler würfelt und legt die Würfel auf dafür vorgesehene Felder.

B - Aktionen:

- ♦ In aktueller Spielerreihenfolge MÜSSEN die Spieler reihum je Zug immer genau 1 Aktion ausführen, bis niemand mehr einen Zug machen kann. Dazu stellen sie stets 1 Familienmitglied auf ein verfügbares Aktions-Feld. Kann man kein Familien-Mitglied (FM) einsetzen, PASST man.



Die Farbe des Symbols bezieht sich auf den Würfel in dieser Farbe, dessen Wert nun das FM annimmt.

Neutrale Familien-Mitglieder (FM) sind "0" wert.

Durch Abgabe von Dienern erhöht sich ein FM-Wert um je 1.



Würfelwert im Aktions-Feld zeigt erforderlichen Mindest-Würfelwert.

Bereich 1: ➔ Dort bekommt man Entwicklungs-Karten und ggf. Boni.

TÜRME: ➔ Dazu sind deren Kosten (oben links auf Karte) zu zahlen, auch wenn die Karte durch Effekte erhalten wurde.
➔ Mittig auf der Karte kann ein Sofort-Effekt stehen.*
➔ Im unteren Teil der Karte steht oft ein Dauer-Effekt.

GRÜN = Gebiete: Karte auf erstes freie Feld links in untere Reihe des eigenen Tableaus legen. 4 der 6 Felder verlangen das Vorweisen von 3 - 18 Militär-Punkten. Gebiete bringen Ressourcen / SP. Aktivierung: siehe ERNTE.

GELB = Gebäude: Karte auf erstes freie Feld links in obere Reihe des eigenen Tableaus legen. Kosten zahlen (Holz, Stein ...). Gebäude bringen Ressourcen / Tauschmöglichkeiten. Aktivierung: siehe PRODUKTION.

BLAU = Charaktere: Karte in Reihe rechts unten neben Tableau legen. Münzen zahlen und Sofort-Effekte beachten. Dauerhafte Effekte wirken bei Aktivierung. Charaktere bringen SP zum Spielende.

VIOLETT = Wagnisse: Karte in Reihe rechts oben neben Tableau legen. Es sind Militär-Punkte / Ressourcen zu zahlen. Zum Spielende wirken dauerhafte Effekte.

- ♦ Erhält man bei Einsatz eines FM einen Bonus (nicht Münzen), kann dieser für die Kosten der Karte mit verwendet werden.
- ♦ Ist schon irgendein FM in einem Turm, wo man selbst 1 FM einsetzen will, sind 3 Münzen in den allg. Vorrat zu zahlen. Ein evtl. Münz-Bonus darf aber nicht zum Bezahlen der Karte verwendet werden.
- ♦ Max. 1 FM je Familien-Farbe darf in jedem Turm sein. Neutrale FM gelten als eine separate Farbe ohne Limit bei Anzahl FM.
- ♦ Kein Spieler darf > 6 Entwicklungs-Karten der selben Farbe haben.

Bereich 2: ➔ Auf linkem Aktions-Feld kann max. 1 FM sein, rechts 1 - x.

ERNTE: ➔ Rechtes Aktions-Feld reduziert Aktions-Wert um 3.**

➔ Jeder Spieler darf bei "Ernte" max. 1 FM seiner Farbe einsetzen. Farblose FM haben kein Limit.

(Axt) ➔ Der Wert des eigenen FM bestimmt den Wert der Aktion.

Ihr Wert kann durch Diener / Karteneffekte erhöht werden.

➔ Die Aktion aktiviert individuellen Bonus bzw. dauerhafte Effekte aller Gebiets-Karten des Spielers, wenn diese einen Wert <= Ernte-Aktions-Wert haben.

➔ Individueller Bonus = siehe Plättchen links neben Tableau.

Bereich 3: ➔ Auf linkem Aktions-Feld kann max. 1 FM sein, rechts 1 - x.

PROD.: ➔ Rechtes Aktions-Feld reduziert Aktions-Wert um 3.**

➔ Jeder Spieler darf bei "Produktion" max. 1 FM seiner Farbe einsetzen. Farblose FM haben kein Limit.

(Zahnrad) ➔ Der Wert der eigenen FM bestimmt den Wert der Aktion.

Ihr Wert kann durch Diener / Karteneffekte erhöht werden.

➔ Die Aktion aktiviert individuellen Bonus bzw. dauerhafte Effekte aller Gebäude-Karten des Spielers, wenn diese einen Wert <= Produktions-Aktions-Wert haben.

➔ Individueller Bonus = siehe Plättchen links neben Tableau.

Lorenzo der Prächtige (inkl. erweiterte Regeln) - KSR (Seite 2 von 2)

HINWEIS zur Nutzung von Tauschfunktionen der gelben Karten:



Bei Aktivierung des dauerhaften Nutzens muss man die beim Tauschen benötigten Ressourcen vorab besitzen und legt sie daher auf die Karten. Danach wirken erst die Effekte.

Bereich 4: Je nach Spielerzahl sind nur einige Aktions-Felder verfügbar.
MARKT: Jedes Aktions-Feld hat Platz für 1 FM ohne Farblimit. Man darf im Markt mehrere FM gleicher Farbe stehen haben. Es gibt jeweils Sofort-Effekte.

Bereich 5: Es gibt ein großes Aktions-Feld für beliebige viele FM.
RATS- Die FM werden von links nach rechts eingesetzt.
PALAST: Bei Platzierung 1 FM erhält man sofort 1 Privileg + 1 Münze.

Anführer-Karten:

- ◆ Jede Anführer-Karte verlangt Erfüllung best. Bedingungen,
- ◆ Man muss diese nur in dem Moment vorweisen - also nicht zahlen - wenn man einen Anführer ausspielen will. Spätere ggf. NICHT-MEHR-Erfüllung spielt keine Rolle mehr.
- ◆ Ausspiel von 1- x Anführern: während einer Aktionsphase.
- ◆ VOR/NACH dem Einsatz 1 eigenen FM kann man 1 / mehrere Sonderaktionen bereits ausgespielter Anführer nutzen. Die Karte wird dazu jeweils auf ihre Rückseite gedreht. Sonderaktionen wirken 1x je Runde oder dauerhaft.
- ◆ Entfernt man einen Anführer von der Hand aus dem Spiel, erhält man sofort 1 Ratsprivileg zur freien Auswahl. In seinem Zug darf man ggf. mehrere Anführer entfernen.

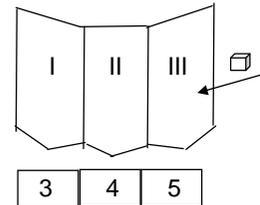
C - Vatikan-Bericht:

... passiert nur in Runde 2, 4, 6 ...

◆ Die Spieler müssen die Kirche mit Glaubens-Punkten unterstützen: Hat man zum Ende eines Zeitabschnitts (I / II / III) nicht mind. die dann verlangte Anzahl an Glaubens-Punkten (GP), erfolgt Exkommunikation nur für den aktuellen Abschnitt. Beim nächsten Abschnitt wird neu geprüft.
Das heißt, man ist nicht direkt auch für folgende Abschnitte exkommuniziert
Es werden 3 / 4 / 5 GP gefordert. Wer genug GP besitzt, hat die Wahl:

➔ ENTWEDER die Kirche unterstützen = alle GP abtreten und SP gemäß Angabe auf der GP-Tabelle erhalten. Danach GP = 0.

➔ ODER Exkommunikation:



Wer nicht genug GP besitzt ODER freiwillig die Exkommunikation will, trägt die Folgen: 1 eigenen Exkommunikations-Marker auf aktuell gültiges Exkomm.-Plättchen setzen. Die Effekte daraus gelten bis Spielende. Der GP-Stand bleibt allerdings erhalten! **WICHTIG:** Nach Runde 6 erhält man die auf der Glaubensleiste erreichten SP.

D - Ende der Runde:

- ◆ Offen auf dem Spielplan liegende Karten entfernen.
- ◆ Spielerreihenfolge ermitteln = Reihenfolge von links nach rechts im Rat. Auch farblose FM wirken für die Reihenfolge. Wer kein FM im Rat hat, behält seine relative Reihenfolge.
- ◆ Alle FM werden vom Spielplan zum eigenen Tableau zurückgenommen.
- ◆ Verdeckte Anführer-Karten wieder aufdecken.

Spielende und Schlusswertung: ⇨

- ◆ Nach 6 Runden endet die Partie nach Phase D. Es gibt nun Siegpunkte. Effekte aus Exkommunikationen sind dabei zu beachten.
 - ➔ Eroberte Gebiete: 1 / 4 / 10 / 20 SP für 3 / 4 / 5 / 6 Gebietskarten.
 - ➔ Beeinflusste Charaktere: 1 / 3 / 6 / 10 / 15 / 21 SP für 1 ... 6 Karten.
 - ➔ Wagnisse: SP aus Wagnissen neben dem Tableau.
 - ➔ Militär-Punkte (MP): Meiste MP = 5 SP (Patt: jeder Beteiligte = 5 SP, Rang 2 entfällt dann). Zweitemeiste MP = 2 SP (Patt: jeder Beteil. = 2 SP).
 - ➔ Angesammelte Ressourcen (Typ ist egal) addieren. Die Summe daraus bringt im Verhältnis 5 : 1 Siegpunkte.
- ◆ Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Patt: Der Beteiligte in Spielerreihenfolge weiter vorn siegt.

*tritt ein, sobald die erworbene Karte auf/an eigenem Tableau liegt.

**Man kann also ggf. nichts ernten oder produzieren.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.09.17