

Lorenzo der Prächtige von Cranio Creations

Spielziel: Siegpunkte durch Gebiete, Charaktere, Wagnisse, Militär und Ressourcen

Spielvorbereitung

- 1) Spielplan auslegen. Bei 2-Personenspiel Felder für 3 oder 4 Personen abdecken.
- 2) Entwicklungskarten nach Typ(Farbe) und Zeitabschnitt(Nummer) trennen. Jeden Stapel einzeln mischen. Dann in 4 Farbstapeln über den Türmen stapeln mit niedrigster Nummer nach oben.
- 3) Von jeder der drei Arten Exkommunikations-Plättchen eines auf den Spielplan legen
- 4) Ressourcen (Große=Wert 5) und Würfel bereitlegen.
- 5) Jeder Spieler: Spielertableau und links ein Bonusplättchen anlegen, 3 farbige Voll- und 1 helles Bastard-Familienmitglied, 3 Exkommunikationsmarker, 4 Spielerscheiben (Siegpunkte 0, Militär 0, Glaube 0, Reihenfolge), 2 Holz, 2 Stein, 3 Diener.
- 6) Startspieler auslosen, andere in Uhrzeigersinn, Reihenfolgemarkers entsprechend setzen.

Spielablauf

- 1 **Rundenbeginn:** Entwicklungskarten abräumen, neue Entwicklungskarten auf die Türme legen. Startspieler würfelt die 3 Würfel und legt sie auf die Würfelfelder. Die Familienmitglieder der entsprechenden Aufkleber-Farbe haben jetzt den gewürfelten Wert. (Neutrales Mitglied Wert 0).
- 2 **Aktionen:** Reihum 1 Familienmitglied auf Spielplan einsetzen und Aktion ausführen. Dabei muss das Familienmitglied wenn angegeben mindestens den unter dem Aktionsfeld angegebenen Wert haben. Der Wert des Mitglieds kann durch Dazustellen von Dienern erhöht werden. Grundsätzlich pro Aktionsfeld nur ein Familienmitglied.
 - 2.1 **Türme:** 3 Münzen zahlen, wenn schon ein Familienmitglied im Turm ist. Von einer Familie darf nur ein Voll- und das Bastard-Familienmitglied in einem Turm sein. Dann erst Belohnung im Aktionsfeld nehmen. Kosten links oben auf Karte zahlen und Karte nehmen. Soforteffekt in Kartenmitte (mit Blitz) ausführen. Karte an Tableau legen – nie mehr als 6 Karten einer Farbe. Ab jetzt gilt der Dauereffekt unten auf der Karte.
Gebiete(grün): auf die untere Reihe linkstes freies Feld, 3.-6. Karte erst nach Erreichen der auf dem Feld angegebenen Militärstärke. Aktivierung des Dauereffekts durch Ernteaktion.
Gebäude(gelb): auf die obere Reihe linkstes freies Feld. Aktivierung des Dauereffekts erfolgt durch eine Produktionsaktion.
Charakter(blau): unten rechts neben das Spielertableau. Aktivierung meist durch eine andere Aktion (z.B.: Ernte(Axt), Produktion(Zahnrad), Karte nehmen)
Wagnisse(violett): oben rechts neben Spielertableau. Dauereffekte erst am Spielende wirksam.
 - 2.2 **Ernte und Produktion:** Im 2. Feld beliebig viele Spieler, aber von jedem Spieler nur ein Voll- und das Bastard-Familienmitglied in einem Bereich. Ernte aktiviert alle grüne Karten mit Wert links unten nicht höher als der Aktionswert im Erntefeld und die Gewinne auf dem Bonusplättchen. Produktion aktiviert alle gelben Karten nach denselben Regeln.
 - 2.3 **Markt:** Nimm den angegebenen Gewinn. Schriftrollen: 2 verschiedene Gewinne aus dem Ratspalast.
 - 2.4 **Ratspalast:** Einer der unten angegebenen Gewinne und 1 Münze nehmen. Hier darf jeder Spieler beliebig oft stehen. Alle Spieler stellen ihre Figur rechts an die schon stehenden!
- 3 **Vatikanphase:** Nach Runde 2, 4, 6: Hat der Spieler auf der Vatikanleiste nach Runde 2 mindestens die 3 erreicht, kann er entscheiden, ob er seine Vatikanposition auf 0 setzt und die entsprechenden Siegpunkte nimmt. Sonst setzt er einen Exkommunikationsmarker auf das 1. Plättchen und für ihn gilt ab jetzt der dort angegebene Nachteil. Gleiches gilt für Runde 4/Feld 4/Plättchen 2 und Runde 6/Feld 5/Plättchen 3.
- 4 **Rundenende:** Die Runde endet wenn alle Familienmitglieder gesetzt sind. Die neue Startreihenfolge entspricht der Reihenfolge im Ratsfeld oder bleibt relativ gesehen gleich.

Spielende

Das Spiel endet am Ende der 6. Runde. Es gibt folgende Siegpunkte: Punkte über dem rechtesten besetzten Feld der Gebiete(grüne Karten), Anzahl blaue Karten(siehe unten auf Spielertableau), Punkte auf Wagnissen(lila Karten), höchster und zweithöchster auf Militärleiste, je 1 Punkt je 5 Ressourcen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 13.11.2017

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de