

Aufbau:

- Der Ressourcen-Vorrat liegt in der Mitte, jede Sorte in einer der 4 Schalen. Die "3x"-Plättchen kommen daneben.
- Die Entwickler-Karten werden nach Rückseiten sortiert und bilden 12 Stapel. Diese Stapel werden offen gemischt und liegen wie folgt aus.

Level	GRÜN	BLAU	GELB	LILA
III	□	□	□	□
II	□	□	□	□
I	□	□	□	□
- Legt den Markt-Spielplan auf den Tisch und setzt in seine Aussparung die Murmel-Schablone ein. Die Murmeln werden zufällig dort hinein gelegt, wobei die 13. Murmel oben rechts auf die Gleitschiene kommt.
- Mischt die Anführer-Karten und legt sie verdeckt als Stapel bereit.

Spieler-Vorbereitungen:

Jeder Spieler erhält 1 Tableau, 3 passende päpstliche Gunst-Marker. 1 Glaubens-Marker (christliches Kreuz) kommt auf die "0" der Glaubensleiste.

- Jeder Spieler zieht 4 Karten vom Anführer-Stapel, wählt 2 davon aus auf seine Hand und wirft die anderen 2 ab.
- Der Startspieler wird ermittelt.
- In Spielerreihenfolge erhält jeder Spieler beliebige Ressourcen + Glauben, abhängig von seiner Position:

Nummer Reihen-Folge	Anzahl an Start-Ress.	Start-Wert Glauben
1	0	0
2	1	0
3	1	1
4	2	1

Ressourcen kommen in das eigene Lagerhaus, Glauben wird auf der Glaubensleiste abgetragen. Siehe auch die Regeln für das Lagerhaus in der KSR.

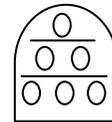
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Startspieler und dann reihum. Im eigenen Zug MUSST Du genau 1 Aktion von 3 möglichen ausführen.

Nimm Ressourcen vom Markt:

- Wähle 1 Spalte oder Reihe von Murmeln in der Markt-Schablone und erhalte alle ausgelösten Effekte: Jede Murmel-Farbe steht für 1 bestimmte Ressource, die man sich nimmt. ROT = 1 Glaubenspunkt, WEISS = ohne Effekt.
- Danach wird die Murmel von ganz oben rechts nun in die Spalte bzw. Reihe eingeschoben (in Pfeilrichtung), die zuvor gewählt wurde. Dadurch wird eine Murmel auf der Gegenseite herausgedrückt und kommt in das gerade geleerte Reservefeld oben rechts.

Lagerhaus-Regeln:

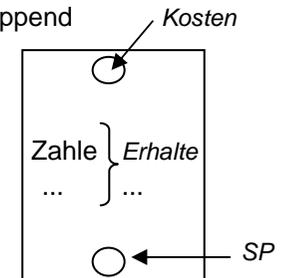
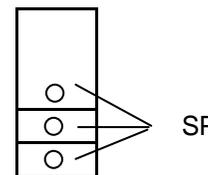
- Die genommenen Ressourcen werden wie folgt in das eigene Lagerhaus gelegt:



- Jede Lagerreihe nimmt nur EINE Sorte an.
- Keine Sorte darf in mehreren Lagerreihen liegen.
- Im eigenen Zug darf man in seinem Lager umräumen.
- Nicht lagerbare Ressourcen darf man abwerfen, wobei jeder andere Spieler je Ressource dann 1 Glaubens-Punkt erhält.

Kaufe 1 Entwicklungs-Karte:

- Genau 1 der offenen Entwicklungs-Karten darf man kaufen. Die Kosten sind mittig oben angegeben und werden aus dem eigenen Lagerhaus und / oder Tresor (unterhalb vom Lagerhaus) bezahlt.
- Die neue Karte kommt auf 1 der 3 Slots des Spieler-Tableaus:
Level I - Karten passen nur auf einen freien Slot.
Level II - Karten passen nur auf eine Level I - Karte.
Level III - Karten passen nur auf eine Level II - Karte.
Mehrere Karten auf dem selben Slot werden so überlappend gelegt, dass noch die Siegpunkte (SP) sichtbar sind.

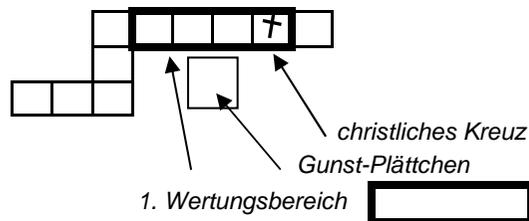


Aktiviere die Produktion:

- ◆ Jede VOLL SICHTBARE Entwicklungs-Karte hat einen Produktions-Effekt. Jede solche Karte darf 1-mal in dieser Phase genutzt werden, wie auch der Grundeffekt = 2 beliebige Ressourcen in 1 beliebige Ressource tauschen.
- ◆ Zahlungen erfolgen aus dem eigenen Lagerhaus und / oder Tresor. Man legt alle erforderlichen Ressourcen auf aktivierte Karten bzw. Grundeffekt. Man kann Ressourcen im Tresor in größere Einheiten (3 Stück) wechseln, also 1 Ressource auf 1 "3x"-Plättchen stellen und 2 Ressourcen abgeben.
- ◆ Gerade erhaltene Ressourcen dürfen nicht im selben Zug zur Aktivierung anderer Produktions-Effekte genutzt werden.
- ◆ Man darf auf Aktivierungen verzichten.
- ◆ Die Pfeile unter den Slots sind nur Erinnerungen, dass Produktionserträge in den TRESOR kommen.
- ◆ Ressourcen dürfen nicht zwischen Tresor und Lagerhaus verschoben werden.

Der VATIKAN:

- ◆ Es gibt 3 Wertungs-Bereiche auf der Glaubensleiste.
- ◆ Das Ende jedes Bereichs zeigt ein christliches Kreuz. Sobald ein Glaubens-Marker so ein Kreuz erreicht/passiert, erfolgt ein Stop:
 - ➔ Alle Spieler prüfen die Position ihres Markers auf ihrer Glaubensleiste. Wer den aktuellen Wertungsbereich erreicht/passiert hat, deckt das päpstl. Gunst-Plättchen dort auf. Es bringt zum Spielende SP.
 - ➔ Wer NICHT den aktuellen Wertungsbereich erreicht/passiert hat, entfernt das päpstl. Gunst-Plättchen dort. Es ist nicht mehr relevant.



ANFÜHRER-Karten:

- ◆ Im eigenen Zug darf man zusätzlich 1 - 2 Anführer-Aktionen machen, ggf. die selbe doppelt:
 - a) Abwurf von 1 Anführer-Karte = Erhalte 1 Glaubens-Punkt.
 - b) Ausspielen 1 Anführer-Karte = Anforderungen (links oben) erfüllen. Die Karte kommt neben das eigene Tableau und schaltet Fähigkeiten frei.

Anforderungen: Man muss eine bestimmte Anzahl Entwicklungs-Karten und/oder Ressourcen nur vorweisen. Auch abgedeckte Karten zählen dabei.

Fähigkeiten: ???? -1 ... Beim Kartenkauf hat man 1 Ressource Rabatt in der angegebenen Sorte.

 2 zusätzliche Lagerplätze in angegebener Sorte.

○ = ... Wenn man Ressourcen vom Markt nimmt, gibt jede weiße Murmel in der gewählten Spalte bzw. Reihe die angegebene Ressource. Hat man mehrere dieser Fähigkeiten, entscheidet man bei jeder Murmel individuell die Ressource.

1 x } 1 ● 1 † Gib 1-mal während der Produktion die angegeb. Ressource "x" ab und nimm dafür 1 beliebige Ressource und 1 Glaubenspunkt.

Spielende:

ENTWEDER endet das Spiel, wenn ein Spieler das letzte Glaubensfeld erreicht ODER ein Spieler kauft seine 7. Entwicklungs-Karte, Die Runde wird normal zu Ende gespielt, danach erfolgt die Endwertung:

- 1) Jede Entwicklungs-Karte bringt 1 - 12 SP.
- 2) Je nach Position auf der Glaubensleiste gibt es bis zu 20 SP.
- 3) Aufgedeckte Gunst-Plättchen bringen je 2 - 4 SP.
- 4) Ausgespielte Anführer-Karten bringen je 2 - 8 SP.
- 5) Je 5 beliebige Rest-Ressourcen = 1 SP.

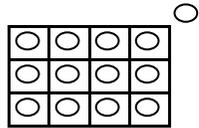
Wer die meisten SP erzielt hat, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Rest-Ressourcen ist im Vorteil.

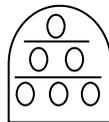
Masters of Renaissance - Spielhilfe

Wähle genau 1 Aktion.

- Nimm Ressourcen vom Markt:



Alle Murmeln aus
1 Reihe / Spalte.
Reserve tauschen.



Lagerhaus:
Nur 1 Sorte
je Reihe.
Überlagerung:
Abwurf = je 1
SP für Mitsp.

- Kaufe 1 Entwicklungskarte:

Kosten aus Lagerhaus bzw. Tresor zahlen.
Karte in einen der 3 Slots legen, ggf. überlappend. Level auf Level.

- Produktion aktivieren (optional 1 - 3 Slots und Grundeffekt):

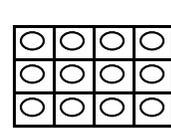
Ressourcen aus Lagerhaus bzw. Tresor 1x auf jede voll sichtbare Karte
bzw. Grundeffekt legen. Effekte rechts von Klammer in TRESOR legen.

VATIKAN: Wenn ein Spieler ein Kreuz-Symbol erreicht/passiert, gilt:
Jeder Spieler deckt sein päpstl. Gunst-Plättchen auf,
wenn sein Glaubensmarker im Wertungsbereich liegt.
Nicht geschafft: Gunst-Plättchen entfernen.

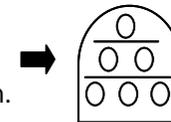
Masters of Renaissance - Spielhilfe

Wähle genau 1 Aktion.

- Nimm Ressourcen vom Markt:



Alle Murmeln aus
1 Reihe / Spalte.
Reserve tauschen.



Lagerhaus:
Nur 1 Sorte
je Reihe.
Überlagerung:
Abwurf = je 1
SP für Mitsp.

- Kaufe 1 Entwicklungskarte:

Kosten aus Lagerhaus bzw. Tresor zahlen.
Karte in einen der 3 Slots legen, ggf. überlappend. Level auf Level.

- Produktion aktivieren (optional 1 - 3 Slots und Grundeffekt):

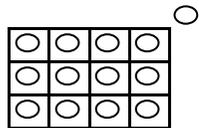
Ressourcen aus Lagerhaus bzw. Tresor 1x auf jede voll sichtbare Karte
bzw. Grundeffekt legen. Effekte rechts von Klammer in TRESOR legen.

VATIKAN: Wenn ein Spieler ein Kreuz-Symbol erreicht/passiert, gilt:
Jeder Spieler deckt sein päpstl. Gunst-Plättchen auf,
wenn sein Glaubensmarker im Wertungsbereich liegt.
Nicht geschafft: Gunst-Plättchen entfernen.

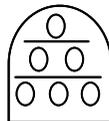
Masters of Renaissance - Spielhilfe

Wähle genau 1 Aktion.

- Nimm Ressourcen vom Markt:



Alle Murmeln aus
1 Reihe / Spalte.
Reserve tauschen.



Lagerhaus:
Nur 1 Sorte
je Reihe.
Überlagerung:
Abwurf = je 1
SP für Mitsp.

- Kaufe 1 Entwicklungskarte:

Kosten aus Lagerhaus bzw. Tresor zahlen.
Karte in einen der 3 Slots legen, ggf. überlappend. Level auf Level.

- Produktion aktivieren (optional 1 - 3 Slots und Grundeffekt):

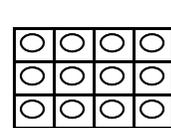
Ressourcen aus Lagerhaus bzw. Tresor 1x auf jede voll sichtbare Karte
bzw. Grundeffekt legen. Effekte rechts von Klammer in TRESOR legen.

VATIKAN: Wenn ein Spieler ein Kreuz-Symbol erreicht/passiert, gilt:
Jeder Spieler deckt sein päpstl. Gunst-Plättchen auf,
wenn sein Glaubensmarker im Wertungsbereich liegt.
Nicht geschafft: Gunst-Plättchen entfernen.

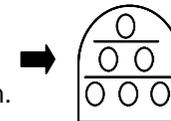
Masters of Renaissance - Spielhilfe

Wähle genau 1 Aktion.

- Nimm Ressourcen vom Markt:



Alle Murmeln aus
1 Reihe / Spalte.
Reserve tauschen.



Lagerhaus:
Nur 1 Sorte
je Reihe.
Überlagerung:
Abwurf = je 1
SP für Mitsp.

- Kaufe 1 Entwicklungskarte:

Kosten aus Lagerhaus bzw. Tresor zahlen.
Karte in einen der 3 Slots legen, ggf. überlappend. Level auf Level.

- Produktion aktivieren (optional 1 - 3 Slots und Grundeffekt):

Ressourcen aus Lagerhaus bzw. Tresor 1x auf jede voll sichtbare Karte
bzw. Grundeffekt legen. Effekte rechts von Klammer in TRESOR legen.

VATIKAN: Wenn ein Spieler ein Kreuz-Symbol erreicht/passiert, gilt:
Jeder Spieler deckt sein päpstl. Gunst-Plättchen auf,
wenn sein Glaubensmarker im Wertungsbereich liegt.
Nicht geschafft: Gunst-Plättchen entfernen.