

# Princes of the Renaissance

Startstatus der Städte: Venice 7, Milan & Florence 6  
Rome & Naples 5

Pro Spielzug **eine** Aktion:

## 1. Ein Plättchen kaufen (oder/und abwerfen).

Ein Truppenplättchen\* oder ein Verräterplättchen kaufen:

**TRUPPE:** Kosten in Gold auf Plättchen angegeben

- stattdessen eine Truppe abwerfen.

Immer nur ein Truppenplättchen/Sorte besitzen!

**VERRÄTER:** kostet ein Gold UND einen Einflußpunkt.

Max. zwei zur gleichen Zeit besitzen (Ausnahmen!).

Nach Gebrauch abwerfen.

## SIEGPUNKTE:

- pro Stadtplättchen = Rang
- Ereignisplättchen laut Angabe
- 3 SP Papst
- Siegpunktcounter:  
1 Counter = 1 SP    4 Counter = 10 SP  
2 Counter = 3 SP    5 Counter = 15 SP  
3 Counter = 6 SP    6 Counter = 21 SP  
usw.
- 6 SP meistes Gold, 3 SP für zweit meistes Gold
- 4 SP meiste Einflußpunkte

Bei Gleichstand dieselbe Anzahl SP für alle Beteiligten.

## 2. Ein Plättchen versteigern.

**STADTPLÄTTCHEN:** Spieler MUß selbst das erste Gebot abgeben,

MINDESTGEBOT = 2 x aktueller Status der Stadt in Gold.

Pro Spieler *max. drei verschiedene Stadtfarben, max. insgesamt 6 Stadtplättchen* – Ein Stadtplättchen kann man nie mehr loswerden!

**EREIGNISPLÄTTCHEN:** Spieler muß nicht selbst mitbieten, Nullgebot erlaubt.

Kostenart auf Plättchen angegeben.

**PAPSTPLÄTTCHEN:** s. Ereignisplättchen.

## 3. Einen Krieg vom Zaun brechen.

- Spieler entscheidet, welche beiden großen Städte gegeneinander kämpfen.  
Schwarze Spielfigur auf „Wars Fought“ ein Feld weiter. Ist Marker bei 4 Spielern auf Feld 4, bei mehr als 4 Spielern auf Feld 5, können in dieser Dekade keine weiteren Kriege mehr geführt werden.

- Schwarze Scheibe in angreifende Stadt, weiße in verteidigende.

- Jetzt Vetoplättchen oder Ludovico Medici.

- **AUKTION** für Angreifer und Verteidiger, *Bezahlung mit Einfluß.*

Beide Städte **zahlen** jeweils **Gold = Status**, Betrag in Heimatstadt des Condottiere.

**KRIEG** - beide Seiten würfeln (Angreifer schwarz, Verteidiger weiß):

- Angreifer addiert Würfelerggebnis zur Angriffsstärke seiner Truppen,
- Verteidiger addiert Würfelerggebnis zur Verteidigungsstärke seiner Truppen.

Gesamtangriffswert > Gesamtverteidigungswert ::: Angreifer gewinnt den Krieg.

Gesamtangriffswert ≤ Gesamtverteidigungswert ::: Verteidiger ergreift OFFENSIVE ...

... und beide würfeln erneut:

- Ursprünglicher Angreifer addiert Würfelerggebnis zu seiner Verteidigungsstärke,
- Ursprünglicher Verteidiger addiert Würfelerggebnis zu seiner Angriffsstärke.

Falls ursprünglicher Verteidiger > ursprünglicher Angreifer, hat er jetzt den Krieg gewonnen.

Falls ursprünglicher Verteidiger ≤ ursprünglicher Angreifer endet Krieg unentschieden.

- Siegerstadt +1 Status, Verliererstadt – 1 Status.

Falls siegreiches Ergebnis mindestens doppelt so hoch wie das des Verlierers, Status +2 bzw. -2.

- Der siegreiche Spieler nimmt sich einen Siegpunktcounter

## 4. Passen. Spieler kann in nächster Spielrunde ganz normal Aktion ausführen.

**Dekade endet sofort**, wenn letzte Ereignisplättchen dieser Dekade versteigert wurde.

**Einkommen:** Einfluß und Gold laut eigenen Plättchen, Cond.-Gold aus Heimatstadt.