

Signorie - KSR (Seite 1 von 3)

Man spielt 7 Runden zu je 3 aufeinander folgenden Phasen. SP = Siegpunkte.

1) Vorbereitung:

links / rechts

- Füllt bei jeder Stadt "Ehefeld" + "Feld für diplomat. Missionen" (wenn leer) mit je einem nun zufällig aufgedeckten Bündnis-Plättchen (Wert 2 - 5) auf. Es gibt 6 mächtige Familien mit je 9 Wappen-Plättchen (Bündnis).

Ehefeld: Das Wappen dort bestimmt, mit welchem Haus (Familie) in dieser Stadt eine Hochzeit arrangiert werden kann.

Diplom. Das Wappen dort zeigt an, welche Häuser Deine Hilfe in

Mission: dieser Stadt bei einer diplomatischen Krise benötigen.

- Werft alle Würfel und legt sie unverändert auf die farblich passenden Felder.
- Mischt alle Auftrags-Plättchen und verteilt sie zufällig und aufgedeckt auf die 10 Felder oberhalb der Würfelfelder.

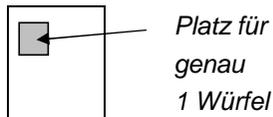
2) Aktionen:

Jeder Spieler darf max. 4 Aktionen in dieser Phase ausführen.

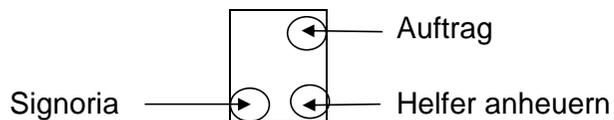
- Wer dran ist, darf aber immer nur genau 1 Aktion erledigen. Gemäß Spielerreihenfolge-Leiste kann jeder Spieler Folgendes tun:

• ENTWEDER 1 Würfel vom Spielplan nehmen:

- ➔ Er nimmt 1 beliebigen Würfel vom Spielplan und setzt ihn auf das farblich passende Aktions-Feld auf seinem Tableau.



- ➔ Ist Würfel-Zahl < Wert des Aktions-Feldes, zahlt der Spieler die Differenz in Geld. Bei Würfel-Zahl >= Wert zahlt er nichts. Danach führt er genau EINE der folgenden möglichen Aktionen des Aktions-Feldes aus (MUSS).



- ➔ Nach Aktions-Ausführung darf er beliebig viele weiße Scheiben (Helfer) in der Spalte unter dem ausgeführten Aktions-Feld nutzen. Die Abarbeitung erfolgt dabei zwingend von oben nach unten.

• ODER PASSEN:

- ➔ Wer keinen Würfel mehr nehmen kann bzw. will, muss passen UND die eigene Spielerreihenfolge-Scheibe nach rechts verschieben. Die Position der Scheibe neben der Leiste ist ohne Bedeutung.

>> Übersicht der Aktionen: <<

• 1 HELFER anheuern:

- ➔ 1 weiße Helfer-Scheibe aus allg. Vorrat nehmen UND auf ein leeres Helfer-Feld in Ringfarbe gemäß Vorgabe des Aktions-Feldes setzen. Beispiel: Das rote Aktions-Feld fordert einen gelben Ring beim Helfer.
- ➔ Den auf dem Helfer-Feld angegebenen Geldbetrag bezahlen.

• 1 SIGNORIA-Aktion:

- ➔ Man führt die auf dem Aktions-Feld angegebene Signoria-Aktion aus.

FLOREN (gelb): Erhalte 3 Floren.

EHE (rot):

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 3 | 2 | 1 |

z.B.: Roma

... Arrangiere Ehe für Deine weibl. Fam.-Mitglieder:
... NIMM 1 weibliche Figur aus Deinem Vorrat und setze sie in beliebiger Stadt auf ein freies Feld mit dem niedrigstem Wert.

... ZAHLE den Wert, max. aber 4 Floren (= mehr SP).
... ERHALTE je gezahltem Floren 2 SP.
... NIMM ggf. das Bündnis-Plättchen vom Ehefeld und STELLE das Plättchen rechts neben die 4. Zeile Deines Tableaus (Ehe-Zeile).
... Nur genau die 6 auf dem Tableau rechts gezeigten Plättchen dürfen dort je 1-mal liegen (+ x verdeckte).

NACH-KOMMEN (lila):

... WIRF so viele WEISSE Würfel wie am linken Rand auf Deinem Tableau WEISSE Frauenfiguren sind, inkl. der 1 oben aufgedruckten. JE Würfel gilt:
... 1 - 3 Augen: Nimm 1 weibliche Figur aus der Reserve in Deinen persönlichen Vorrat.
... 4 - 6 Augen: Nimm 1 männliche Figur aus der Reserve in Deinen persönlichen Vorrat.

DIPLOMAT. MISSIONEN (grau):

männliche Figuren einsetzen

...VERSETZE 1 Deiner männlichen Figuren von einer beliebigen Karriere-Leiste in eine beliebige Stadt auf ein freies Feld mit dem niedrigsten Wert.
 ...RANG: Die Figur muss mind. den Rang (1 - 4) erreicht haben, der auf dem Stadtfeld angegeben ist.
 ...ERHALTE 1 - 13 SP des verlassenen Karriere-Feldes.
 ...NIMM ggf. das Plättchen vom Stadtfeld für Diplomat. Missionen und STELLE es neben die Karriere-Zeile Deines Tableaus, passend zur Herkunftskarriere-Spalte.
Bsp.: Herkunft war die Kirchen-Spalte
 Es ist keine Pflicht, das Plättchen zu nehmen.

| | |
|--|---------|
| | Politik |
| | Kirche |
| | Militär |
| | Ehe |

{ Ziel: Je 4 aufgedeckte Bündnisplättchen hinter jeder Zeile platzieren.
 { Ziel: 6 aufgedeckte Karriere-Plättchen platzieren.

...Nur genau die 4 auf dem Tableau angezeigten Plättchen dürfen dort je 1-mal liegen (+ x verdeckte).

LEISTEN (türkis):

männliche Figuren einsetzen

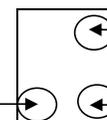
... Es gibt diese Leisten: 1 Initiative-Leiste + 3 Karriere-Leisten: Politik / Kirche / Militär
 ...Max. 4 Fortschritts-Punkte* (FP) beliebig verteilen:
 Jeder FP kann wie folgt verteilt werden:
 ENTWEDER 1 Figur vom eig. Vorrat auf unterstes Feld einer der 4 Karriere-Leisten setzen (1 FP)
 ODER 1 Feld (je 1 FP) nach oben ziehen.
 Es können X Figuren auf einem Feld stehen.

...**BONI!**: das 4. und 6. Feld jeder Karriere-Leiste bringt beim Erreichen / Überschreiten



ENTWEDER 2 Floren ein (4. Feld)
 ODER 1 Feld voran auf Initiative-Leiste (6. Feld).

*wenn möglich



Auftrag

Farbe des Siegels ist wichtig

Signoria

Helfer anheuern

• 1 AUFTRAGS-Aktion ausführen:

- ➔ WÄHLE 1 der 2 Auftrags-Plättchen vom Auftragsbereich des Plans, d.h., von einem zum Würfel passenden Farbsektor dort.
- ➔ SETZE 1 - x Figuren aus Deinem Vorrat ein, gemäß der Vorgaben des jeweiligen Auftrags-Plättchens. Neben dem Plättchen steht, welches Geschlecht die einzusetzenden Figuren haben müssen.
- ➔ FÜHRE die Sonderaktion des Auftrags-Plättchens aus. Das ist die darauf abgebildete Aktion.
- ➔ Eingesetzte Figuren kommen auf den Spielplan zurück, also auf die Reserve des Spielplanes oder auf das Schwellen-Feld. Es gibt nur 1 Auftrags-Plättchen für das Schwellen-Feld.

3) Belohnungen:

- a. Jeder Spieler erhält SP neben seiner Scheibe auf der Initiative-Leiste, falls er dort den Bereich der SP erreicht hat.
- b. Der Spieler auf höchster Initiative-Position wird neuer Startspieler usw..
Patt: Oberste Scheibe im Scheiben-Stapel gilt als weiter oben.
Alle Scheiben auf unterstes Feld der Initiative-Leiste einsetzen, dabei liegt der 4. Spieler ganz unten ... und der 1. Spieler ganz oben.

c. Belohnungs-Plättchen:

- ➔ Jeder Spieler ermittelt die Summe der angezeigten Zahlen aller Würfel auf seinem Tableau und prüft auf Einhaltung des Schwellen-Wertes, der regulär bei "13" liegt.

Ein bestimmtes Auftrags-Plättchen erlaubt die Anhebung bis auf 22.

Ist Summe <= Schwellen-Wert: Der Spieler erhält Belohnung der Runde.

Das Spielbrett hat dazu 7 Felder (wie Runden) reserviert.

Runden 1 - 5: In Spielerreihenfolge kann jeder, der Belohnung erhält, ENTWEDER Bonus auf Plättchen der akt. Runde erhalten ODER 3 Floren nehmen.

- ◆ Nach Bonus-Erfüllung darf der Spieler zusätzlich genau 1 seiner unverheirateten männlichen Familienmitglieder (im pers. Vorrat) vermählen. Dazu nimmt er **1 weiße Braut** und platziert diese auf dem obersten freien Feld (= ohne Figur/Aufdruck) auf seiner linken Tableau-Seite und erhält dort ggf. aufgedruckte 2 oder 5 SP.
- ◆ In der 2. - 5. Runde erhält er hierbei außerdem 2 Floren.

Runden 6 - 7: Wer eine Belohnung erhält, bekommt SP gemäß Belohnungs-Plättchen der aktuellen Runde.
Ergänzend darf er 1-mal genau 5 Floren zahlen für 5 SP.

- Das Belohnungs-Plättchen der aktuellen Runde entfernen.
- Alle verbliebenen Figuren vom Schwellen-Feld in die Reserve legen.

Spielende:

Jeder Spieler erhält Siegpunkte für:

- ➔ Je männlichen Familien-Mitglied gemäß dessen erreichtem Feld auf den Karriere-Leisten gibt es 0,5 SP. Summe abrunden. Es werden also die 1 - 13 SP jeweils halbiert.
- ➔ Hat man mind. 3 Bündnis-Plättchen (ggf. verdeckt) neben seinem Tableau in einer Zeile liegen, gibt es SP, wie auf allen Plättchen dieser Zeile stehen. Man prüft für jede der 4 Zeilen.
- ➔ Meiste SP gewinnen. Patt: Unter den Beteiligten entscheidet die aktuelle Spielerreihenfolge, Scheibe oben ist besser.

VARIANTEN: R. Winner empfiehlt, immer alle Varianten zu spielen, die auch so auf www.whatsyourgame.eu abrufbar sind.

Offene Stadttore:

Auch wenn alle Städte komplett belegt sind (also in keiner Stadt mehr freie Felder existieren), können Spieler weiterhin Ehen arrangieren (4 Floren als Mitgift zahlen) + dipl. Missionen durchführen (1 Figur von Rang 4 platzieren). Folgendes ist zu beachten:

- 1) Die Figuren werden zurück in die Reserve gelegt.
- 2) Spieler erhalten für Mitgift bzw. Position der Karriereleiste normal SP, nehmen jedoch kein Bündnisplättchen.

Exklusive Auftragsaktion:

Wenn ein Spieler eine Auftragsaktion durchführt, wird das genutzte Plättchen umgedreht. Dies bedeutet, dass jedes der Plättchen nur 1-mal jede Runde genutzt werden kann.

Kürzere Partie (nur bei Partien zu dritt/viert):

Das Spiel dauert 6 Runden anstatt 7. Legt bei der Spielvorbereitung kein Belohnungsplättchen auf das Feld ganz links auf der Leiste. Im Belohnungsbereich befinden sich jetzt 6 Plättchen, eines für jede Runde, beginnend von links.