



## Die Buchplättchen

Wenn du einen Fürsten oder eine Fürstin in eine Stadt mit Buch-Symbol einsetzt, nimmst du dir das oberste dort liegende Buchplättchen. Du siehst dir das Plättchen an und legst es dann verdeckt vor dir ab.

- \* Du darfst Buchplättchen nutzen, wenn du am Zug bist (auch sofort).
- \* Du darfst so viele Plättchen wie du willst nutzen, vor und/oder nach deiner Aktion.
- \* Du darfst auch noch Plättchen einsetzen, bevor du passt.
- \* Einige Plättchen deckst du erst in der Wertung auf.
- \* Nachdem du ein Plättchen genutzt hast, nimmst du es aus dem Spiel.



### Landeswappen (je 1x)

Diese Plättchen deckst du erst in der Schlusswertung auf. Ein Landeswappen zählt bei der Bestimmung der

Mehrheiten wie ein zusätzliches Familienmitglied in dem abgebildeten Land.



### Handel (2x)

Stelle ein Familienmitglied auf eines der 3 Schiffe im Handelsbereich.

Wenn du dadurch einen Handel auslöst, wickelst du diesen ab, wie in der Regel beschrieben.



### Fürst / Fürstin einsetzen (2x)

Setze einen Fürsten oder eine Fürstin nach den üblichen Regeln ein.

Du darfst dies zusätzlich zu deiner normalen Aktion machen.



**3 Punkte (2x)** Diese Plättchen deckst du erst in der Schlusswertung auf. Du erhältst sofort 3 Punkte.



**Aktionskarte (2x)** Ziehe 1 Aktionskarte vom verdeckten Nachziehstapel. Du hast in diesem Durchgang also mehr Aktionskarten zur Verfügung.

Die Buchplättchen



## Die Mitgift-Würfel

Die Bedeutung der Symbole auf den Würfeln:



**Punkte (1-6):** Rücke so viele Felder auf der Zählleiste nach vorne, wie der Würfel angibt.



### Handel (2x)

Stelle sofort ein Familienmitglied auf eines der 3 Schiffe im Handelsbereich.

Wenn du dadurch einen Handel auslöst, wickelst du diesen ab, wie in der Regel beschrieben.



### Geburt (2x)

Du bekommst ein Kind.

Wähle eine Stadt, in der

- \* ein **verheiratetes Paar** (also Fürst und Fürstin) steht,
- \* **du** mit Fürst oder Fürstin **vertreten bist** und
- \* in der **noch kein** Kind ist.

Nimm ein Familienmitglied aus deinem Vorrat und lege es in dieser Stadt unten auf den Platz mit dem Stern.

Ein Kind zählt bei der Bestimmung der Mehrheiten am Spielende wie jedes andere Familienmitglied in diesem Land.

Ein Kind zählt für bestimmte Wertungskarten auch für das Erreichen der Bedingung.



### Wertungskarte (2x)

Ziehe 3 der gelben Wertungskarten vom verdeckten Stapel. Wähle eine davon aus und schiebe die restlichen Karten verdeckt unter den Stapel zurück.

Du darfst die Wertungskarte in einer der folgenden Wertungen ausspielen und bekommst Punkte entsprechend der Bedingung auf der Karte.

Die Mitgift-Würfel





## Die Mitgift-Würfel

### 2 Waren ziehen (2x)



Ziehe 2 Waren aus dem Stoffbeutel und lege diese in deinen persönlichen Vorrat.



Sollte das erwürfelte Wappen im allgemeinen Vorrat nicht mehr verfügbar sein, suchst du dir stattdessen eines der verbliebenen Wappen von dort aus. Falls überhaupt kein Wappen mehr im allgemeinen Vorrat ist, gehst du leer aus.




### Landeswappen (je 1x)

Nimm das erwürfelte Wappen aus dem allgemeinen Vorrat und lege es sichtbar vor dir ab.

Ein Landeswappen zählt bei der Bestimmung der Mehrheiten wie ein zusätzliches Familienmitglied in dem abgebildeten Land.



## Die Funktionen der Persönlichkeiten

Zahle 0, 1 oder 2 hellblaue Waren , um die Fähigkeit der Persönlichkeit zu nutzen.



### Francis Drake

**Nimm dir aus jedem Schiff im Handelsbereich 1 Ware.**

Die Waren auf den Schiffen werden **nicht** sofort ergänzt. Nachdem ein Handel (mit den verbliebenen 4 Waren) durchgeführt wurde, legt der Bankier wieder 5 neue Waren auf das Schiff. Liegen am Ende eines Durchgangs immer noch nur 4 Waren auf einem Schiff, so leert der Bankier dieses Schiff und bestückt es mit 5 neuen Waren.



### Leonardo da Vinci

**Stelle 1 Familienmitglied auf das hellblaue Feld am Ende der Passen-Leiste (Leonardo-Feld).**

Du passt mit dieser Aktion **nicht**. Wenn du später passt, stellst du wie üblich ein weiteres Familienmitglied auf die Leiste. Nachdem alle Spieler ihre Familienmitglieder von der Passen-Leiste versetzt und eine Bonusaktion gewählt haben, versetzt du noch dein Familienmitglied vom Leonardo-Feld und führst eine zweite Bonusaktion aus.



### Karl V.

**Ziehe 3 der gelben Wertungskarten vom verdeckten Stapel. Wähle eine davon aus und schiebe die restlichen Karten verdeckt unter den Stapel zurück.**

Du darfst die Wertungskarte in einer der folgenden Wertungen ausspielen und bekommst Punkte entsprechend der Bedingung auf der Karte.



### Niccolò Machiavelli

**Du darfst sofort 1x oder 2x die Aktion „Fürst / Fürstin einsetzen“ ausführen.**

Dabei musst du Folgendes beachten: Jedes Einsetzen kostet 1 Ware mehr, als im Einsetzungsfeld angegeben ist. Du darfst das Einsetzen jedoch mit Waren in **beliebigen** Farben bezahlen. Du musst alle nötigen Waren zu Beginn der Aktion bezahlen. Du führst das erste Einsetzen vollständig aus (ggf. mit Heirat), bevor du ein zweites Familienmitglied einsetzt.



### Isabella I. und Ferdinand II.

**Wähle eine Stadt, in der ein Mitspieler bereits ein Familienmitglied hat, das zweite Feld jedoch noch frei ist. Stelle 1 deiner Familienmitglieder dazu.**

Die Kosten für den Fürsten oder die Fürstin auf dem Spielplan entfallen. Du löst mit dieser Aktion immer eine Heirat aus und führst diese sofort nach den üblichen Regeln durch.



### Elizabeth I.

**Ziehe 2 Aktionskarten vom verdeckten Nachziehstapel.**

Du hast in diesem Durchgang mehr Aktionskarten zur Verfügung.

Die Funktionen der Persönlichkeiten



## Die Funktionen der Persönlichkeiten



### Jakob Fugger

Jeder Mitpieler muss für je 6 Waren in seinem persönlichen Vorrat eine davon wählen und dir geben.

Hat er mindestens 6 Waren, gibt er dir eine davon, hat er mindestens 12 Waren, gibt er dir 2, usw.

Hat ein Spieler weniger als 6 Waren, so ziehst du für diesen Spieler 1 Ware aus dem Stoffbeutel.



### Philipp II.

Würfle alle 3 Mitgift-Würfel.

Wähle 2 davon aus und führe deren erwürfelte Vorteile aus.

Es ist möglich, dass du das Ergebnis „Geburt“ nicht nutzen kannst. In diesem Fall solltest du einen anderen Würfel wählen.

## Die Bonusaktionen



### 3 Punkte

Du erhältst sofort 3 Punkte. Dies ist das einzige Bonusfeld, das ihr mehrfach pro Durchgang nützen dürft.



### 3 Waren ziehen

Ziehe 3 Waren aus dem Stoffbeutel und lege diese in deinen persönlichen Vorrat.



### 1 freie Stadt gründen

Wähle 1 der freien Städte, die noch neben dem Spielplan liegen. Lege diese Stadt eindeutig in ein Land auf dem Spielplan. Du hast dabei die Wahl, welche Seite die Stadt zeigt (Fürst auf dem großen Einsetzfeld oder Fürstin auf dem großen Feld). Dann musst du sofort einen Fürsten oder eine Fürstin in dieser Stadt einsetzen. Du bezahlst dafür die aufgedruckten Kosten und erhältst den Vorteil der Stadt (Punkte, Buch oder Ware).



### Casanova

Wähle eine Stadt, in der **du** bereits ein Familienmitglied hast, das zweite Feld jedoch noch frei ist. Stelle **1 neutrale Figur (rosa)** dazu. Du musst dafür keine Waren bezahlen. Du löst mit dieser Aktion immer eine Heirat aus und würfelst die Mitgiftwürfel. Wenn dein Familienmitglied auf dem größeren Einsetzfeld steht, suchst du dir 2 der Würfel aus und erhältst die Belohnung dafür. Steht dein Familienmitglied auf dem kleineren Einsetzfeld, erhältst du nur die Belohnung für 1 der Würfel.



### Aktionskarte

Ziehe 1 Aktionskarte vom verdeckten Nachziehstapel. Du hast im nächsten Durchgang mehr Aktionskarten zur Verfügung.



### Wertungskarte

Ziehe 3 der gelben Wertungskarten vom verdeckten Stapel. Wähle eine davon aus und schiebe die restlichen Karten verdeckt unter den Stapel zurück. Du darfst die Wertungskarte in einer der folgenden Wertungen ausspielen und bekommst Punkte entsprechend der Bedingung auf der Karte.



### Aufwerter

Nimm dir einen der Aufwerter, die noch neben dem Spielplan liegen. Es gibt jeweils 1 Aufwerter für jedes Land. Dieser Aufwerter kann **dir** bei der Schlusswertung zusätzliche Punkte bringen. Voraussetzung hierfür ist jedoch, dass du an der Mehrheitenwertung und/oder an der Kronenwertung in diesem Land beteiligt bist. Bist du bei den Mehrheiten auf dem 1. oder dem 2. Platz, so erhältst du die in der linken Hälfte angegebenen Punkte (+3, +4 oder +5) zusätzlich. Bist du in allen Kronenstädten des Landes vertreten, bekommst du, zusätzlich zu den Punkten auf der Länderwertungstafel, die in der rechten Hälfte angegebenen Punkte (+3, +4 oder +5). Erfüllst du beide Bedingungen, so bekommst du auch beide Male die Zusatzpunkte. Ein Aufwerter bringt nur demjenigen Spieler, der ihn genommen hat, zusätzliche Punkte.



# Die Wertungskarten

Du darfst Wertungskarten in jeder Durchgangswertung ausspielen.

Alle Wertungskarten zeigen eine Bedingung in der oberen Hälfte und einen Punktwert in der unteren Hälfte.

Spielst du eine Wertungskarte aus, musst du überprüfen, ob du die Bedingung erfüllst. Dann bekommst du die angegebenen Punkte dafür.

Einige Karten haben eine feste Bedingung, die du erfüllen musst. Andere Karten haben eine variable Bedingung, die du auch mehrfach erfüllen kannst.

Ebenso haben einige Karten einen festen Punktwert, andere haben einen Punktwert, der davon abhängig ist, in welchem Durchgang ihr gerade seid.



Bedingungen, für die ihr mehrfach Punkte bekommt, sind mit einem x gekennzeichnet.

Punkte, die abhängig davon sind, in welchem Durchgang ihr seid, sind so dargestellt.



## Die grünen Wertungskarten

Diese Karten zeigen immer 2 Städte. Bist du in einer der beiden angegebenen Städte vertreten, bekommst du die niedrigere der beiden Punktzahlen. Bist du in beiden Städten vertreten, bekommst du die höhere Punktzahl.



## In einem Land

Du musst in einem beliebigen Land in jeweils 1 Stadt mit den abgebildeten Symbolen (Anker, Buch, Krone) vertreten sein.

Dann bekommst du die für den aktuellen Durchgang angegebenen Punkte.



## Die meisten Waren

Wenn **kein Mitspieler mehr Waren** in der angegebenen Farbe hat, bekommst du 7 Punkte.

Du bekommst die Punkte auch, wenn du dir die Mehrheit mit einem Mitspieler teilst.



## Stadtsymbol

Du bekommst für **jedes Familienmitglied** (Fürst, Fürstin und Kind) in einer Stadt mit dem angegebenen Stadtsymbol (Krone, Buch oder Anker)

Punkte. Wie viele Punkte du bekommst, hängt vom aktuellen Durchgang ab.



## Die meisten Kronenstädte

Zähle alle deine **Fürsten, Fürstinnen und Kinder** in Kronenstädten. Wenn **kein Mitspieler mehr Familienmitglieder in Kronenstädten** hat, bekommst du 7 Punkte.

Du bekommst die Punkte auch, wenn du dir die Mehrheit mit einem Mitspieler teilst.



## Verheiratet

Du bekommst für **jedes verheiratete Familienmitglied** im angegebenen Land die für den aktuellen Durchgang angegebenen Punkte.



## Alle Länder

Wenn du in allen 4 Ländern mindestens 1 Familienmitglied hast, bekommst du 8 Punkte.



## Fürst / Fürstin

Du bekommst für **jeden Fürsten** bzw. für **jede Fürstin** (verheiratet oder ledig) auf dem Spielplan die für den aktuellen Durchgang angegebenen Punkte.

Die Wertungskarten