

Lorenzo Familien der Renaissance

der Prächtige Erweiterung

Spielregeln

Mit dieser Erweiterung für Lorenzo der Prächtige bieten sich den Spielern neue Möglichkeiten, den Einfluss ihrer Familie in Italien zur Zeit der Renaissance auszuweiten. Sie können die Sonderfähigkeit ihrer Familie nutzen, neue Gebiete erobern, neue Charaktere beeinflussen und neue Anführer in ihre Dienste stellen, den Bau neuer Gebäude fördern und neue Wagnisse unterstützen. Außerdem kann ab jetzt ein Spieler mehr mitspielen!

Spielmaterial



30 Spezialplättchen



1 braunes Familienmitglied



3 Exkommunikationsplättchen



3 spezielle Glaubensplättchen



1 spezielles Turmplättchen



1 Ratsplättchen



10 Familienplättchen



5 Auktionsplättchen



2 Anpassungsplättchen



20 Anführerkarten



48 spezielle Entwicklungskarten



30 Holzmarker für Ressourcen (10 Holz, 10 Stein, 10 Diener)

Spielmaterial für den 5. Spieler



4 Spielerscheiben



3 Exkommunikationsmarker



4 Familienmitglieder (3 farbige und 1 farblose Figur)



1 Spielertableau



1 individuelles Bonusplättchen

Spielautoren: Virginio Gigli & Flaminia Brasini mit Simone Luciani
Illustrationen: Klemens Franz, atelier198
Layout: Andrea Kattinig, atelier198
Deutsche Ausgabe
Übersetzung: Ferdinand Köther
Layout: Annika Brüning
Redaktion: Roland Goslar, Sabine Machaczek
Unter Mitarbeit von: Jannes Rupf



Vor dem ersten Spiel müssen die Aufkleber auf den Figuren der neuen Familienmitglieder (Holzzylinder) angebracht werden. 3 Aufkleber mit einem Farbwürfel werden auf die 3 pinken Figuren geklebt. Der Aufkleber mit dem neutralen Würfel, der eine 0 zeigt, wird auf die farblose Figur geklebt. Der Aufkleber mit braunem Hintergrund, der eine 3 zeigt, wird auf die braune Figur geklebt.

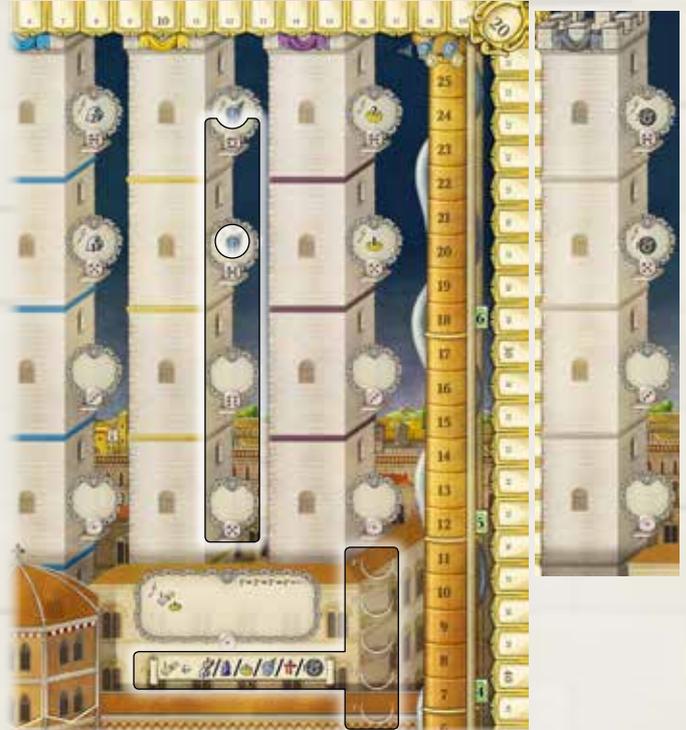
Aufbau

Um *Lorenzo der Prächtige - Familien der Renaissance* zu spielen, wird prinzipiell der gleiche Aufbau vorgenommen wie für das Grundspiel, aber mit folgenden Änderungen.

- 1 Das spezielle Turmplättchen wird oben rechts am Spielplan angelegt. Das neue Ratsplättchen wird auf den entsprechenden Bereich des Spielplans gelegt und überdeckt dieses.



- 5 In einem Spiel mit 2-4 Spielern wird das Anpassungsplättchen 2, 3, 4 gebraucht. Im Spiel mit 5 Spielern wird das Anpassungsplättchen 5 gebraucht. Eine der übrig gebliebenen speziellen Entwicklungskarten wird gezogen und das Anpassungsplättchen wird auf den entsprechenden Turm auf den Spielplan gelegt.



- 2 Die speziellen Entwicklungskarten werden nach Zeitabschnitt sortiert (Rückseitennummer) und separat gemischt. Dann werden für jeden Zeitabschnitt 8 Karten zufällig gezogen. Der Spezialkartenstapel wird wie üblich gebildet (die Karten des dritten Zeitabschnitts liegen unten, die des zweiten Zeitabschnitts darauf und schließlich die des ersten Zeitabschnitts zuoberst). Der Spezialkartenstapel wird neben das spezielle Turmplättchen gelegt.

In diesem Beispiel eines 5-Personen-Spiels wird eine Gebäudekarte gezogen und das Anpassungsplättchen in den gelben Turm gelegt.

- 3 Die 3 neuen Exkommunikationsplättchen werden mit denen des Grundspiels gemischt, bevor die Plättchen für dieses Spiel gezogen werden.
- 4 Die neuen Spezialplättchen werden verdeckt zum Vorrat gelegt.

Die übrigen speziellen Entwicklungskarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

- 6 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das anfängliche Spielmaterial seiner Farbe.
Die Spieler erhalten KEINE Ressourcen (Holz und Stein).
- 7 Der Startspieler erhält keine Münzen, der zweite Spieler erhält 1 Münze, der dritte 2 Münzen, der vierte 3 und der fünfte 4 Münzen.

Die Erweiterung *Familien der Renaissance* enthält neues Spielmaterial mit jeweils speziellen neuen Regeln.

Familienplättchen

In dieser Erweiterung beginnt jeder Spieler mit einem Familienplättchen, das seine Familie darstellt und ihm eine Sonderfähigkeit verleiht. (Eine genaue Beschreibung aller Familienplättchen ist auf dem Beiblatt zu finden.) Vor der ersten Spielrunde findet eine Auktion statt, in der jeder Spieler sein Familienplättchen erhält. Diese Auktion entscheidet auch über die anfänglichen Ressourcen jedes Spielers.

plättchen zeigt 6 Gebotszeilen, jeweils mit einem Gebotsfeld und den damit verbundenen anfänglichen Ressourcen.

Es werden so viele Familienplättchen und Auktionsplättchen gezogen wie Spieler teilnehmen. Oberhalb jedes Auktionsplättchens wird zufällig ein Familienplättchen gelegt. Jedes Auktions-

In Spielerreihenfolge **muss jeder Spieler ein Gebot abgeben**. Um das zu tun, setzt der Spieler eines seiner Familienmitglieder (das Würfelsymbol darauf spielt keine Rolle) auf ein freies Gebotsfeld eines Auktionsplättchens.

Hinweis: Dies ist eine „virtuelle“ Auktion, bei der die Spieler für ihre Gebote nichts zahlen. Aber je höher ein Gebot, desto weniger Ressourcen erhält der Spieler!

Anführerkarten

Für die Auktion gelten folgende Regeln:

- Falls das Auktionsplättchen leer ist, kann der Spieler sein Familienmitglied auf ein beliebiges Gebotsfeld stellen.
- Falls das Auktionsplättchen besetzt ist, muss der Spieler seine Familienmitglied auf ein höheres Gebotsfeld stellen als das vorhandene Familienmitglied. Der andere Spieler muss sein Familienmitglied dann sofort auf ein anderes Gebotsfeld stellen (*desselben oder eines anderen Aktionsplättchens*), wofür dieselben Regeln gelten. Dies kann mehrmals nacheinander geschehen.



Spieler Rot hatte ein Gebot für das linke Familienplättchen gemacht. Dann hat Spieler Blau ein höheres Gebot für dasselbe Familienplättchen abgegeben. Rot muss sofort ein neues Gebot abgeben, indem er sein Familienmitglied auf ein höheres Gebotsfeld desselben Auktionsplättchens stellt oder auf ein regelgerechtes Gebotsfeld eines anderen Auktionsplättchens.

Hinweis: Wenn ein Spieler sein Familienmitglied auf das höchste Gebot eines Auktionsplättchens stellt, kann er sicher sein, das zugehörige Familienplättchen zu erhalten.

Die Gebote werden so lange fortgesetzt, bis sich auf jedem Auktionsplättchen genau 1 Familienmitglied befindet.

Jeder Spieler erhält das Familienplättchen und die anfänglichen Ressourcen wie in der Gebotsreihe angezeigt, in der sein Familienmitglied ist.



Rot erhält das Orsini-Familienplättchen, 2 Münzen, 2 Holz und 4 Diener. Blau erhält das Medici-Familienplättchen, 5 Münzen, 3 Stein und 2 Diener. Pink erhält das Gonzaga-Familienplättchen, 2 Münzen, 1 Holz, 1 Stein und 4 Diener.

Die neuen Anführerkarten werden entweder den Karten des Grundspiels hinzugefügt oder die Spieler entscheiden, mit welchem Kartensatz sie spielen wollen. Für die Verteilung der Anführerkarten gelten die erweiterten Regeln des Grundspiels. *(Eine detaillierte Beschreibung der Anführerkarten ist auf dem Beiblatt zu finden.)*

In dieser Erweiterung besitzen einige Anführer eine neue Sonderfähigkeit: **Die Aktionsfähigkeit**. Diese Anführer weisen ein Aktionsfeld auf, das nur der Spieler nutzen kann, der diesen Anführer gespielt hat. Für die Aktionsfelder der Anführer gelten die normalen Regeln für die Platzierung der Familienmitglieder.

Spezialplättchen



Diese Erweiterung bringt einen neuen Ressourcentyp ins Spiel: Spezialplättchen. Die Spezialplättchen gelten als normale Ressource wie andere auch (Holz, Stein, Diener, Münzen). Jedes Mal, wenn ein Spieler ein oder mehrere Spezialplättchen durch eine Aktion, einen sofortigen Effekt oder einen dauerhaften Effekt erhält, zieht er die entsprechende Anzahl verdeckter Spezialplättchen aus dem Vorrat und legt sie vor sich ab. Er kann sich die Rückseite/n ansehen und selbst entscheiden, diese den anderen Spielern zu zeigen oder nicht.

Hinweis: Es ist möglich, ein Spezialplättchen als Ratsprivileg zu erhalten.

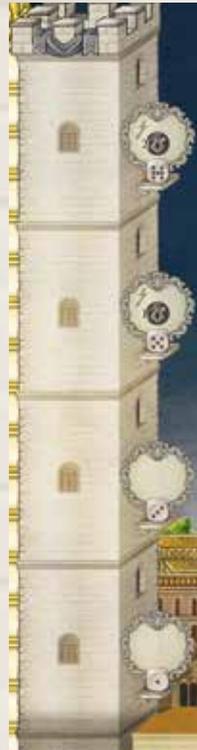
Jederzeit während des eigenen Spielzuges kann ein Spieler sein/e **Spezialplättchen abwerfen, um sofort zu erhalten, was darauf angegeben ist**. Der Spieler kann so viele Plättchen abwerfen, wie er möchte, bevor er ein Familienmitglied einsetzt oder danach. Abgeworfene Spezialplättchen werden offen in einem separaten Bereich des Vorrats gesammelt. Sobald das letzte verdeckte Spezialplättchen des Vorrats genommen wird, werden alle abgeworfenen Spezialplättchen gemischt und als neuer verdeckter Vorrat bereitgelegt.

Einige spezielle Entwicklungskarten verlangen Spezialplättchen als Kosten, andere geben an, dass Spezialplättchen als Ressource für ihren dauerhaften Effekt gezahlt werden müssen: Der Spieler zahlt einfach die geforderte Anzahl Spezialplättchen, wobei es keine Rolle spielt, welches Symbol diese zeigen. Einige Anführerkarten haben Spezialplättchen als Voraussetzung. Der Spieler muss sie dafür nur in seinem persönlichen Vorrat besitzen, er muss sie nicht abgeben.

Hinweis: Zum Spielende sind Spezialplättchen keine Siegpunkte wert, daher sollten die Spieler rechtzeitig vor der Schlusswertung daran denken, sie abzuwerfen, damit sie erhalten, was darauf angegeben ist *(auf Karten liegende Spezialplättchen können nicht abgeworfen werden)*.

Spezielles Turmplättchen

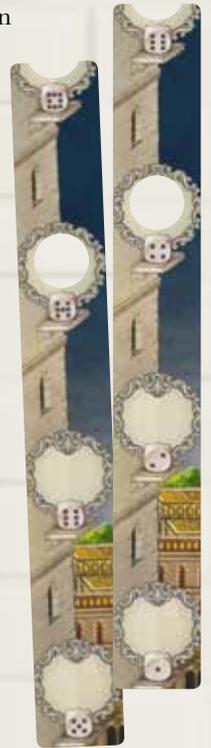
Das neue spezielle Turmplättchen bietet 4 Aktionsfelder, um spezielle Entwicklungskarten zu nehmen. Alle Regeln des Grundspiels gelten weiterhin. Während der Vorbereitung der Runde werden die 4 obersten speziellen Entwicklungskarten vom Stapel gezogen und offen auf die entsprechenden Plätze des Turms gelegt, von unten nach oben. Während der Aktionsphase können die Spieler ihre Familienmitglieder nach den üblichen Regeln auf die Aktionsfelder dieses speziellen Turms setzen (*wer sein Familienmitglied auf die dritte oder vierte Ebene setzt, erhält sofort 1 bzw. 2 Spezialplättchen*). Zum Ende jeder Runde werden alle noch auf dem Turm befindlichen speziellen Entwicklungskarten entfernt.



Anpassungsplättchen

Das Anpassungsplättchen wird zu Spielbeginn auf die Aktionsfelder eines Turms gelegt (s. Aufbau) und zum Ende jeder Runde auf einen anderen Turm verschoben. Es ändert die benötigten Mindestwerte, um diese Aktionen ausführen zu können. Im Spiel mit 2 bis 4 Spielern sind die neuen Werte höher als im Grundspiel. Im Spiel mit 5 Spielern sind die Werte niedriger.

Zum Ende jeder Runde wird das **Anpassungsplättchen** auf die Aktionsfelder des Turms verschoben, der rechts von dem Turm ist, auf dem das Plättchen lag. Falls es auf dem Turm für Wagnisse ist (der violette, rechte Turm auf dem Spielplan), wird es auf den Turm für Gebiete **verschoben** (der linke, grüne Turm auf dem Spielplan). Das Anpassungsplättchen wird nie auf den speziellen, fünften Turm gelegt.



Spezielle Entwicklungskarten

Es gibt 4 verschiedene Typen von speziellen Entwicklungskarten: Gebiete (grün), Gebäude (gelb), Charaktere (blau) und Wagnisse (violett). Für diese Karten gelten die normalen Regeln des Grundspiels.

Die speziellen Entwicklungskarten bringen einige neue Effekte ins Spiel:



Du kannst eines deiner Spezialplättchen offen darauf legen. Wenn du es aktivierst, erhältst du, was auf dem Plättchen angegeben ist.



Erhalte so viele Ressourcen/Punkte wie die Anzahl der abgebildeten Karten

ist, die du hast. Du kannst jedoch maximal so viele Karten erhalten wie es deinem Aktivierungswert entspricht sowie maximal die Anzahl deiner Karten dieses Typs. (Falls du z. B. 4 Karten hast und dein Aktivierungswert 3 beträgt, erhältst du 3, falls dein Aktivierungswert 5 ist, erhältst du 4).



Ziehe eine Anführerkarte vom Stapel.



Du zahlst im speziellen, fünften Turm nicht die 3 zusätzlichen

Münzen, falls dort bereits ein anderes Familienmitglied ist.



Jedes Mal wenn du eine Anführerkarte spielst, ziehst du ein zufälliges Spezialplättchen.



Du kannst so oft, wie es dein Aktivierungswert angibt, zahlen was links aufgeführt ist, um jeweils zu erhalten, was rechts aufgeführt ist.



Nimm ein Spezialplättchen ODER wirf 3 Spezialplättchen ab, um eine Anführerkarte zu spielen und dabei alle Voraussetzungen zu ignorieren.



Du wirst Erster auf der Militärleiste. Setze deinen Marker in denselben Bereich, in dem der erste Marker ist.



Manche Wagniskarten kosten Militärpunkte UND Ressourcen.



Jedes Mal wenn du eine Anführerkarte ausspielst, kannst du eine Voraussetzung

deiner Wahl ignorieren. (Falls du z. B. Pietro Bembo ausspielst, der 3 Charakterkarten und 3 Glaubenspunkte voraussetzt, kannst du ihn ohne Charakterkarte mit 3 Glaubenspunkten ausspielen.)



Du kannst eines deiner Spezialplättchen offen darauf legen. Jedes Mal wenn du 1 deiner Familienmitglieder auf den Marktbereich setzt, erhältst du, was auf dem Plättchen angegeben ist.



Du kannst ein anderes Gebäude/Gebiet aktivieren und dabei seinen Aktivierungswert ignorieren.



Nimm kostenlos eine der Karten, die in vorherigen Runden abgeworfen wurden. Du kannst keine spezielle Entwicklungskarte nehmen.