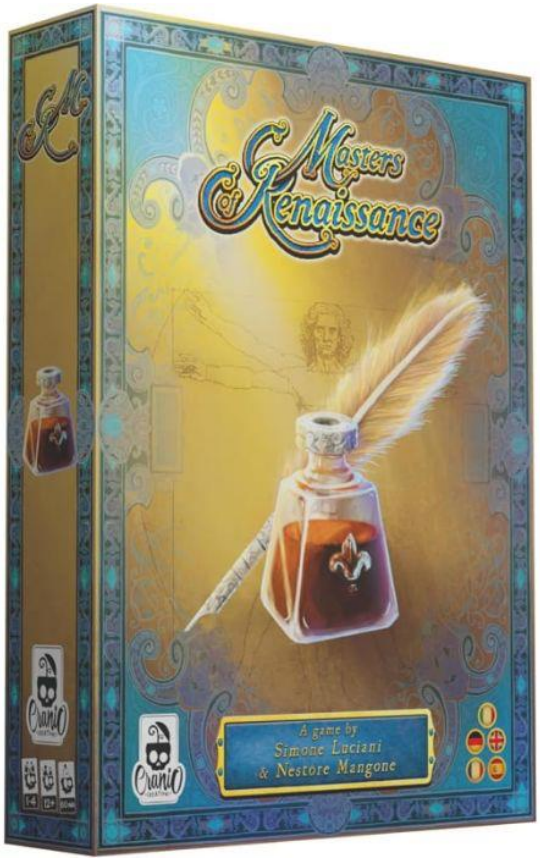
Meister der Renaissance: Lorenzo Il Magnifico



Ein Familien-Strategiespiel

für 1-4 Spieler

in der gefeierten Welt

von Lorenzo dem Prächtigen

Regelheft

In Die Meister von Renaissance bist du ein bedeutender Bürger von Florenz und dein Ziel ist es, deinen Ruhm und dein Ansehen zu mehren. Nimm Ressourcen vom Markt und nutze sie, um neue Karten zu kaufen. Erweitere deine Macht sowohl in der Stadt als auch in den umliegenden Gebieten! Jede Karte verleiht dir eine Produktionskraft, die Ressourcen umwandelt, damit du sie in deiner Schatzkiste lagern kannst. Nutze die Fähigkeiten der Anführer zu deinem Vorteil und vergiss nicht, dem Papst deine Treue zu beweisen!

Die Meister von Renaissance ist ein Spiel mit einfachen Regeln, das tiefe strategische Entscheidungen bei der Aktionsauswahl und beim Aufbau einer Engine (Engine Building) bietet.

Spielmaterial

* 1 Markt-Tablett
* 4 Spielertableaus
* 13 Markt-Murmeln (4 weiß, 2 blau, 2 grau, 2 gelb, 2 violett, 1 rot)
* 1 Markt-Spielfeld
* 7 Solo-Aktionsplättchen
* 12 Päpstliche Gunstplättchen

* 48 Entwicklungskarten (4 Typen unterteilt in 3 Stufen)

* 16 Anführerkarten

* 1 allgemeinen Vorrat

* 4 Glaubensmarker

* 64 Ressourcen (16 Münzen, 16 Steine, 16 Diener und 16 Schilde)

* 1 Schwarzes Kreuz

* 6 „3x“-Plättchen

* 1 Tintenfass (Startspielermarker)

Spieldesign: Simone Luciani und Nestore Mangone

Illustrationen & Grafik: Klemens Franz, atelier198

Regel-Lektorat: Andrea Kattnig, atelier198

Redaktion: Giuliano Acquati

Besonderer Dank

Nestore Mangone möchte Walter, Tommaso, Virginio, Gabriele, Flaminia, Marco und Marilena danken.

Simone Luciani möchte Samantha, Francesco, Ido, Andrea, Michele, Paolo, Martina, Giacomo, Enrico Sauro und den Rolling Gamers danken.

Spielaufbau (Setup)

* Platziere den allgemeinen Vorrat auf dem Tisch. Sortiere die Ressourcen nach Typ in die entsprechenden Fächer. Lege die „3x“-Plättchen neben den Vorrat.

* Sortiere die Entwicklungskarten nach ihrer Rückseite in 12 separate Stapel zu je 4 Karten. Mische jeden Stapel einzeln und lege sie offen auf

den Tisch, sodass ein Raster aus vier Spalten entsteht. Jede Spalte entspricht einem Kartentyp. Platziere die Stufe-I-Karten unten und die Stufe-III-Karten oben.

* Lege das Markt-Spielfeld auf den Tisch und platziere das Markt-Tablett in der entsprechenden Aussparung.

* Platziere zufällig 12 Markt-Murmeln auf dem Markt-Tablett und die verbleibende Murmel oben rechts auf der Schiebeleiste.

* Mische die Anführerkarten und bilde einen verdeckten Nachziehstapel.

* Lege die Solo-Aktionsplättchen und das Schwarze Kreuz zurück in die Schachtel (sie werden nur im Solospiel verwendet).

Aufbau für die Spieler

Jeder Spieler erhält:

* 1 Spielertableau (wird vor dem Spieler platziert).

* 3 Päpstliche Gunstplättchen (werden mit der inaktiven Seite mit dem roten X nach oben auf die entsprechenden Felder der Glaubensleiste gelegt).

* 1 Glaubensmarker (wird auf das Feld „0“ der Glaubensleiste gelegt).

ACHTUNG! Die folgenden „Zusätzlichen Aufbauregeln“ erfordern wichtige Entscheidungen. Bitte lies das gesamte Regelheft aufmerksam durch.

Zusätzliche Aufbauregeln

* Jeder Spieler zieht 4 Anführerkarten vom Stapel, wählt 2 davon aus und legt die anderen 2 ab. Behalte die Karten auf der Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

* Bestimmt zufällig den Startspieler. Der Startspieler erhält das Tintenfass.

* Im Uhrzeigersinn erhalten die Spieler Startressourcen nach ihrer Wahl sowie Glaubenspunkte gemäß folgendem Schema:

Spieler	Ressourcen nach Wahl	Glaubenspunkte
1.	0	0
2.	1	0
3.	1	1
4.	2	1

Platziere die gewählten Ressourcen in den Lagern deines Lagerraums und trage die Glaubenspunkte auf deiner Glaubensleiste ein.

Spielablauf

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, beginnend mit dem Startspieler.

In deinem Zug musst du eine der folgenden Aktionen wählen und ausführen:

* Ressourcen vom Markt nehmen
* Eine Entwicklungskarte kaufen
* Die Produktion aktivieren

Dein Zug ist beendet, sobald die Aktion ausgeführt wurde.

1. Ressourcen vom Markt nehmen

Wähle eine Spalte oder Reihe von Murmeln auf dem Markt und nimm alle Ressourcen, die in dieser Spalte/Reihe angezeigt werden. Jede Murmel entspricht einer Ressource:

* Grau: Stein
* Violett: Diener
* Rot: Glaubenspunkt
* Blau: Schild
* Gelb: Münze
* Weiß: Keine Ressource (außer durch Anführerfähigkeiten angepasst)

Schiebe anschließend die Murmel von der Schiebeleiste in die gewählte Reihe oder Spalte. Die herausgedrückte Murmel wird auf die Schiebeleiste gelegt.

Regeln für den Lagerraum:

* Im Lagerraum gibt es drei Lagerstufen mit Platz für 1, 2 oder 3 Ressourcen.
* In jedem Lager darf nur eine Ressourcenart liegen. Dieselbe Ressourcenart darf nicht in zwei verschiedenen Lagern liegen.
* Du kannst Ressourcen in deinen Lagern während deines Zugs beliebig umsortieren (unter Beachtung der Lagerregeln).
* Ressourcen, die du nicht lagern kannst oder willst, werden abgelegt. Alle Mitspieler erhalten 1 Glaubenspunkt für jede abgelegte Ressource.

Glaubenspunkte: Glauben ist eine besondere Ressource. Wenn du einen Glaubenspunkt erhältst, rücke deinen Glaubensmarker um 1 Feld auf der Glaubensleiste vor.

2. Eine Entwicklungskarte kaufen

Du kannst eine der im Raster ausliegenden Entwicklungskarten kaufen. Die Kosten stehen am oberen Rand der Karte und können mit Ressourcen aus dem Lagerraum UND/ODER der Schatzkiste bezahlt werden. Lege gekaufte Karten auf einen der 3 Plätze deines Spielertableaus.

* Stufe I: Kann auf einen freien Platz gelegt werden.
* Stufe II: Muss auf eine Stufe-I-Karte gelegt werden.
* Stufe III: Muss auf eine Stufe-II-Karte gelegt werden.

Platziere die Karten leicht versetzt, damit alle Farben sichtbar bleiben.

ACHTUNG! Wenn die letzte Karte eines Stapels gekauft wurde, wird dieser Platz nicht mehr aufgefüllt.

3. Die Produktion aktivieren

Du kannst beliebig viele der auf deinem Tableau sichtbaren Produktionskräfte aktivieren.

Jede Entwicklungskarte besitzt eine Produktionskraft (im geöffneten Buch). Zudem verfügt jedes Tableau über eine Basis-Produktionskraft (auf der Schriftrolle links): Bezahle 2 beliebige Ressourcen, um 1 beliebige Ressource zu erhalten.

Ressourcen aus der Produktion wandern direkt in deine Schatzkiste (außer Glaubenspunkte). Die Schatzkiste hat keine Beschränkungen bezüglich Menge oder Art der Ressourcen.

* 3x-Plättchen: Wenn der allgemeine Vorrat knapp wird oder du 3 gleiche Ressourcen in der Schatzkiste hast, kannst du ein „3x“-Plättchen verwenden.

* Jede sichtbare Produktionskraft darf pro Zug nur einmal aktiviert werden.

* Alle Produktionen erfolgen gleichzeitig: Ressourcen aus einer Produktion können nicht direkt genutzt werden, um eine andere Produktion im selben Zug zu bezahlen.

ACHTUNG! Ressourcen können niemals direkt vom Lagerraum in die Schatzkiste verschoben werden (und umgekehrt). Der einzige Weg, Ressourcen in die Schatzkiste zu bekommen, ist die Produktion!

Der Papstbericht

Auf der Glaubensleiste gibt es drei Papstbericht-Abschnitte. Am Ende jedes Abschnitts befindet sich ein Papstfeld.

Sobald ein Glaubensmarker ein Papstfeld erreicht oder überschreitet, wird ein Papstbericht ausgelöst:

* Beindet sich dein Glaubensmarker im (oder hinter dem) aktiven Abschnitt, drehst du das entsprechende Gunstplättchen auf die aktive Vorderseite.

* Befindet sich dein Marker vor dem Abschnitt, musst du das Plättchen ablegen.

Jeder Abschnitt wird nur einmal pro Spiel ausgelöst.

Anführer-Aktionen

Zusätzlich zu deiner Hauptaktion kannst du in deinem Zug Anführer-Aktionen ausführen:

* Anführer ablegen: Wirf eine Anführerkarte ab, um 1 Glaubenspunkt zu erhalten.
* Anführer ausspielen: Erfüllst du die Voraussetzungen einer Anführerkarte, kannst du sie offen ausspielen. Sie verleiht dir für den Rest des Spiels eine Dauerfähigkeit.

Anführer-Fähigkeiten

* Rabatt: Kaufe Entwicklungskarten günstiger.
* Zusatz-Lager: Erhalte ein Speziallager für 2 zusätzliche Ressourcen.
* Markt-Umwandlung: Weiße Murmeln bringen dir bestimmte Ressourcen ein.
* Zusätzliche Produktion: Erhalte eine weitere Produktionsmöglichkeit (1 Ressource nach Wahl + 1 Glaubenspunkt).

Spielende

Das Spielende wird eingeleitet, wenn:

* Ein Spieler das letzte Feld der Glaubensleiste erreicht; ODER
* Ein Spieler seine 7. Entwicklungskarte kauft.

Die laufende Runde wird zu Ende gespielt (bis zum Spieler rechts vom Startspieler). Danach erfolgt die Wertung der Siegetpunkte (VP):

* Punkte für alle Entwicklungskarten auf dem Tableau.

* Punkte für die Position auf der Glaubensleiste.
* Punkte für aktive Päpstliche Gunstplättchen.
* Punkte für ausgespielte Anführerkarten.
* 1 VP für je 5 verbleibende Ressourcen (egal welcher Art).

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Solomodus

Im Solospiel trittst du gegen Lorenzo den Prächtigen an.

Aufbau

Standard-Aufbau. Du bist Startspieler. Das Schwarze Kreuz startet zusammen mit deinem Glaubensmarker auf Feld „0“. Mische die Solo-Aktionsplättchen zu einem verdeckten Stapel.

Spielablauf

Deck nach jedem deiner Züge das oberste Solo-Aktionsplättchen auf:

* Entferne 2 Entwicklungskarten des angegebenen Typs aus dem Raster (von unten nach oben).
* Rücke das Schwarze Kreuz um 2 Felder vor.
* Rücke das Schwarze Kreuz um 1 Feld vor und mische alle Solo-Plättchen neu.

Das Schwarze Kreuz löst ebenfalls Papstberichte aus!

Ende des Solospiels

* Verloren: Eine Kartenspalte ist komplett leer ODER das Schwarze Kreuz erreicht das Ende der Glaubensleiste vor dir.

* Gewonnen: Du erreichst das Ende der Glaubensleiste ODER kaufst deine 7. Entwicklungskarte. Zähle deine Punkte wie gewohnt!