

TOUKO TAHKOKALLIO

PRINCIPATO

Ein strategisches Brettspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

KURZBESCHREIBUNG

Italien in der Renaissance: Jeder Spieler besitzt ein Fürstentum und strebt damit nach Prestige und Reichtum. Entwickelt eure Landwirtschaft oder baut die Stadt aus, investiert in Kultur oder stärkt das Militär. Wer nach 3 Spieljahren die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

4 Fürstentümer



84 Versorgungsplättchen

- 42 Äcker/Höfe (wechselseitig)



- 42 Palazzi/Banken (wechselseitig)



56 Militärplättchen

- 19 Katapulte



- 37 Condottieri/Milizen (wechselseitig)



90 Holzsteine

- 39 Nahrungssteine (grün)
- 39 Geldsteine (gelb)
- 12 Gunststeine (lila)

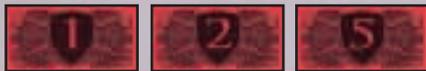


45 Kulturplättchen

- 15 Denkmäler
- 15 Bücher
- 15 Gemälde



40 Militärpunktscheine



110 Karten

- 98 Aktionskarten • 2 Militärwertungskarten • 8 Zielkarten • 1 Übersichtskarte • 1 Startspielerkarte



Impressum

Autor: Touko Tahkokallio • **Grafik:** Dennis Lohausen • **Anleitung:** Thygra Spiele-Agentur

© 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG, Hamburg

www.eggertspiele.de



DIE FÜRSTENTÜMER

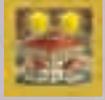
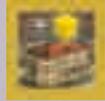
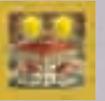
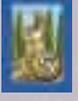
Ein Fürstentum ist in **5 Bereiche** unterteilt: **Umland, Stadtmauer, Innenstadt, Palast und Kirche.**



- Umland
- Stadtmauer
- Innenstadt
- Palast
- Kirche

Alle Plättchen, die ihr im Spielverlauf erhaltet, legt ihr auf (in Form und Farbe) passende Felder eures Fürstentums:

Auch für alle Holzsteine, die ihr im Spielverlauf erhaltet, gibt es eine Zuordnung, wo ihr diese ablegen dürft:

  <p>Umland: Acker und Hof</p>	   <p>Hof: Nahrungssteine, (höchstens 2 Steine pro Plättchen)</p>
   <p>Stadtmauer: Katapult, Condottiere und Miliz</p>	   <p>Bank: Geldsteine, (höchstens 2 Steine pro Plättchen)</p>
  <p>Zentrum: Palazzo und Bank</p>	    <p>Kirche: Gunststeine, (höchstens 3 Steine)</p>
   <p>Palast: Denkmal, Buch und Gemälde</p>	   <p>Miliz: Nahrungsstein oder Gunststein, (höchstens 1 Stein pro Plättchen)</p>
	   <p>Condottiere: Geldstein oder Gunststein, (höchstens 1 Stein pro Plättchen)</p>

Ihr dürft mehr **Plättchen** haben, als auf die Felder eures Fürstentums passen; legt weitere Plättchen einfach neben euer Fürstentum. Aber: Bekämt ihr durch eine Aktion mehr **Steine**, als ihr auf eure Plättchen bzw. das Kirchenfeld legen dürft, **verfallen** die überzähligen Steine und bleiben im **Vorrat**.

Weiterhin ist zu beachten: Ihr dürft **jederzeit** passende Steine von Höfen, Banken oder der Kirche auf **Milizen** und **Condottieri** verschieben. Allerdings dürft ihr Steine von Milizen und Condottieri **nicht** wieder **entfernen**!

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich **1 Fürstentum** und legt es vor sich ab.

Sortiert je nach Spielerzahl folgende Aktionskarten aus und legt sie zurück in die Schachtel:

- 2 Spieler:** alle Karten mit den Zahlen 3 und 4 in den unteren Ecken
- 3 Spieler:** alle Karten mit der Zahl 4 in den unteren Ecken
- 4 Spieler:** keine

Sortiert dann die übrigen **Aktionskarten** und die beiden **Militärwertungskarten** nach ihren Rückseiten und mischt alle Stapel getrennt voneinander. Die Karten **S1** und **S2** sind eure Startkarten. Jeder Spieler erhält **1 Karte S1** (für alle Spieler identisch) und **1 Karte S2** (für alle Spieler unterschiedlich), die ihr **zufällig** verteilt. (Bei 2 und 3 Spielern legt ihr die übrigen Startkarten zurück in die Schachtel.) Deckt beide Karten auf und legt sie neben euer Fürstentum.

Die Stapel **1, 2 und 3** repräsentieren die 3 Spieljahre. Für das 1. Jahr deckt ihr vom **Stapel 1** je nach Spielerzahl einige Karten auf:

- 2 Spieler:** 5 Karten
- 3 Spieler:** 6 Karten
- 4 Spieler:** 7 Karten

Legt die aufgedeckten Karten in der Mitte in eine Reihe von links nach rechts. Diese Reihe nennen wir **Auslage**. Legt den restlichen Stapel rechts neben die Auslage, ihn nennen wir **Auffüllstapel**. Die **Stapel 2** und **3** legt ihr zunächst verdeckt zur Seite.

Teilt die **Zielkarten** in 2 Stapel auf, sortiert nach ihren Rückseiten. Mischt beide Stapel und gebt jedem Spieler **je 1 Karte** beider Stapel. Legt eure Zielkarten **verdeckt** vor euch ab. Ihr dürft sie jederzeit anschauen. (Bei 2 und 3 Spielern legt ihr die übrigen Zielkarten zurück in die Schachtel.)

Sortiert alle **Plättchen** und **Holzsteine** nach ihrer Art und legt sie als **Vorrat** in die Mitte, ebenso die **Militärpunktscheine**. Sortiert die Denkmäler, Bücher und Gemälde zusätzlich auch nach den darauf angegebenen Siegpunkten.

Dann erhält jeder Spieler **1 Acker, 1 Hof, 1 Palazzo** und **1 Bank**, zudem noch **1 Nahrungsstein, 1 Geldstein** und **1 Gunststein**. Legt diese Dinge wie oben beschrieben in euer **Fürstentum**.

Ermittelt auf zufällige Weise einen **Startspieler**. Er bekommt die **Startspielerkarte**.

Beispiel für den Aufbau im Spiel zu dritt



SPIELABLAUF

Ihr spielt über **3 Jahre**. Im Laufe eines Jahres führt ihr, beginnend mit dem **Startspieler**, **reihum im Uhrzeigersinn** eure **Spielzüge** durch. An jedem **Jahresende** kommt es zu einer **Militärwertung**, danach beginnt das nächste Jahr. Nach Ablauf des dritten Jahres endet das Spiel.

ZUGABLAUF

Ein Zug besteht immer aus **2 Aktionen**. Ihr dürft beide Aktionen eures Spielzugs in beliebiger Kombination frei wählen und dabei auch zweimal dieselbe Aktion durchführen. Es ist erlaubt, auf eine oder beide Aktionen zu verzichten.

Folgende 3 Aktionsmöglichkeiten gibt es:

- A) **Aktiviere eine Aktionskarte**
- B) **Tausche eine Aktionskarte**
- C) **Nimm einen Gunststein**

A) Aktiviere eine Aktionskarte

Ihr habt zu jedem Zeitpunkt des Spiels immer **genau 2 Aktionskarten** zu eurer Verfügung. Zu Spielbeginn sind das die beiden **Startkarten**.

Um eine Aktionskarte zu **aktivieren**, führt ihr einfach die Aktion, die oben auf der Karte abgebildet ist, genau **einmal** aus. Eine ausführliche Beschreibung der Aktionskarten findet ihr auf Seite 8.



Enthält die aktivierte Karte links und rechts das **Tauschsymbol**, so **müsst** ihr diese Karte nach ihrer Aktivierung **austauschen**. Nehmt dazu eine Karte eurer Wahl aus der **Auslage** und legt sie vor euch ab. Die aktivierte Karte legt ihr danach auf den freien Platz der Auslage.



Enthält die aktivierte Karte das Tauschsymbol **nicht**, so **dürft** ihr die Karte während dieser Aktion **nicht** austauschen.

B) Tausche eine Aktionskarte

Mit dieser Aktion könnt ihr eine eurer beiden Aktionskarten gegen eine Karte eurer Wahl aus der Auslage **tauschen**. Dabei wird die Karte **nicht aktiviert!** (Diese Aktion ist die einzige Möglichkeit, eine Karte **ohne** Tauschsymbol auszutauschen.)

C) Nimm einen Gunststein

Mit dieser Aktion nehmt ihr einen **Gunststein** aus dem **Vorrat** und legt ihn in euer Fürstentum. Gunststeine könnt ihr wie Joker verwenden und damit wahlweise **Nahrungssteine** oder **Geldsteine** ersetzen, sowohl für die Bezahlung einer Aktivierung als auch für die Unterhaltung des Militärs.

Ende eines Spielzugs

Nachdem ihr eure beiden Aktionen durchgeführt habt, entfernt ihr die am weitesten links liegende Karte der **Auslage** und legt sie in die Schachtel. Schiebt die übrigen Karten der Auslage um eine Position nach links und ergänzt sie, indem ihr die oberste Karte des **Auffüllstapels** aufdeckt und rechts in die **Auslage** legt. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

JAHRESENDE

Falls ein Spieler **am Ende seines Spielzugs** die Auslage nicht mehr auffüllen kann, weil der **Auffüllstapel** aufgebraucht ist, endet das aktuelle Jahr. Die Karten der Auslage bleiben für das nächste Jahr liegen. Nun erfolgt eine **Militärwertung**.

Militärwertung

Zunächst dürft ihr **Nahrungssteine** von euren Höfen nehmen und auf **Milizen** legen. Und ihr dürft **Geldsteine** von euren Banken nehmen und auf **Condottieri** legen. **Gunststeine** auf eurem Kirchenfeld könnt ihr wie üblich wahlweise als **Nahrungssteine** oder **Geldsteine** einsetzen.

Hinweis: Sollte die Reihenfolge hier eine Rolle spielen, entscheidet zuerst der Spieler mit den **meisten Militärplättchen**, wie viel Geld bzw. Nahrung er seinen Einheiten gibt. Danach folgt der Spieler mit den zweitmeisten Militärplättchen usw. Bei Gleichstand entscheidet zuerst der **Startspieler** oder wer ihm im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Nachdem alle Spieler über die Versorgung ihres Militärs entschieden haben, bestimmt ihr für jeden Spieler, wie hoch die **militärische Stärke** seines Fürstentums ist:



Jedes **Katapult** zählt +1.



Jeder **Condottiere** zählt +1, wenn ein **Geldstein** auf ihm liegt.



Jeder **Condottiere** zählt -1, wenn **kein Geld** auf ihm liegt.



Jede **Miliz** zählt +1, wenn ein **Nahrungsstein** auf ihr liegt.



Jede **Miliz** zählt -1, wenn **keine Nahrung** auf ihr liegt.

Negative Werte sind möglich, da Einheiten revoltieren, wenn sie nicht bezahlt bzw. gepflegt werden.



Beispiel: Philipp hat 2 Katapulte und 3 Milizen in seinem Fürstentum. Auf 2 Milizen liegt ein Nahrungsstein, die dritte Miliz ist ohne Nahrung. Philipps militärische Stärke beträgt 3: +2 für die Katapulte, +2 für die Milizen mit Nahrung, -1 für die Miliz ohne Nahrung.

Nun vergleicht ihr die **Gesamtwerte** eurer militärischen Stärke und verteilt je nach Spielerzahl **Siegpunkte** gemäß folgender Tabelle; verwendet dazu die **Militärpunktscheine**.

Platzierung \ Spieleranzahl	1 st	2 nd	3 rd	4 th
2	5	0		
3	6	3	0	
4	7	4	2	0

Bei einem **Gleichstand** addieren die Spieler, die am Gleichstand beteiligt sind, ihre Punkte und teilen diese (aufgerundet).

Beispiel:

Im Spiel zu viert haben Tobias und Martina jeweils eine militärische Stärke von 5, Philipp von 3 und Wolf von 2.

Tobias und Martina teilen sich den 1. und 2. Platz; sie addieren ihre Punkte: $7+4=11$. Somit erhalten beide jeweils 5,5 Punkte, aufgerundet je 6. Philipp belegt den 3. Platz und bekommt 2 Punkte. Wolf geht leer aus.

Tobias:		5
Martina:		5
Philipp:		3
Wolf:		2

Nachdem ihr die Punkte verteilt habt, müsst ihr **sämtliche Steine** von allen **Condottieri** und **Milizen** entfernen und in den **Vorrat** legen. Anschließend dürft ihr eine **beliebige Anzahl** eurer **Condottieri** und **Milizen** abgeben und in den Vorrat legen. Ihr dürft auch alle behalten.

Beispiel: Philipp legt die beiden Nahrungssteine von seinen Milizen zurück in den Vorrat. Danach entscheidet er sich, 1 Miliz abzugeben und 2 Milizen zu behalten.

Beginn des nächsten Jahres

Am Ende des 1. Jahres nehmt ihr den Stapel für das **2. Spieljahr** und legt ihn als neuen **Auffüllstapel** bereit. Danach füllt ihr die Auslage mit der obersten Karte wieder auf. Entsprechend nehmt ihr am Ende des 2. Jahres den Stapel für das **3. Spieljahr** als neuen **Auffüllstapel** und füllt wieder auf. Für jeden Spieler muss immer dieselbe Zahl an offenen Karten in der Auslage zur Verfügung stehen.

Nun beginnt der nächste Spieler mit seinem Zug das nächste Jahr.

ZUSÄTZLICHE MILITÄRWERTUNG



Zusätzlich zu den 3 Militärwertungen an den Jahresenden erfolgen noch 2 weitere Militärwertungen durch entsprechende **Militärwertungskarten**, die jeweils einmal im 2. bzw. 3. Jahr vom Auffüllstapel aufgedeckt werden. Somit kommt es während des Spiels zu **insgesamt 5 Militärwertungen**.

Sobald eine Militärwertungskarte vom Auffüllstapel aufgedeckt wird, erfolgt **sofort** eine **zusätzliche Militärwertung** nach demselben Ablauf wie oben unter *Jahresende* beschrieben. Danach legt ihr die Militärwertungskarte in die Schachtel und füllt die Auslage wieder auf wie üblich.

Sonderfall: Wird eine Militärwertungskarte als **letzte** Karte des Auffüllstapels aufgedeckt, so endet nach der zusätzlichen Militärwertung das Jahr, da die Auslage nicht mit einer weiteren Karte aufgefüllt werden kann. Es kommt also **unmittelbar nacheinander zu zwei Militärwertungen**, die ihr **separat** ausführt.

Nach der ersten dieser beiden Wertungen müsst ihr wie üblich alle Geld- und Nahrungssteine von euren Condottieri und Milizen entfernen und dürft entscheiden, ob ihr Condottieri oder Milizen abgeben möchtet. Danach dürft ihr verbliebene Condottieri und Milizen wieder neu versorgen und die zweite Militärwertung durchführen.

SPIELLENDE

Nach dem Ablauf des dritten Jahres erfolgt zunächst die jährliche Militärwertung. Danach errechnet ihr eure **Siegpunkte**:



Für eure **Militärpunktscheine** bekommt ihr entsprechend viele **Siegpunkte**.

Für jedes **Kulturplättchen** (Denkmal, Buch, Gemälde), das ihr im Verlauf des Spiels gesammelt habt, erhaltet ihr die aufgedruckte Zahl als **Siegpunkte**.

Für eure **Zielkarten** erhaltet ihr je nach Erfüllung entsprechend viele **Siegpunkte**.

(Eine ausführliche Beschreibung der Zielkarten findet ihr weiter unten.)

Wer in der Summe **die meisten Siegpunkte** hat, gewinnt das Spiel. Bei **Gleichstand** gewinnt derjenige der am Gleichstand Beteiligten, der in der Summe die größte Anzahl an **Nahrungs-, Geld- und Gunststeinen** besitzt.

ZIELKARTEN

Die **Zielkarten** bringen euch am **Spielende Siegpunkte**. Hier eine Beschreibung der Karten:

Zielkarten 1



Bollwerk

Du erhältst je **1 Siegpunkt pro 4 Siegpunkte**, die du in Form von **Militärpunktscheinen** hast.



Fruchtbares Land

Du erhältst je **1 Siegpunkt** für jedes Plättchen, das in der **Summe deiner Äcker und Höfe über 6** hinausgeht.



Stadtrecht

Du erhältst je **1 Siegpunkt** für jedes Plättchen, das in der **Summe deiner Palazzi und Banken über 6** hinausgeht.



Waffenschmiede

Du erhältst je **1 Siegpunkt** für jedes deiner **Katapulte**.

Zielkarten 2



Kapelle

Du erhältst **2/5/8 Siegpunkte** für 1/2/3 Plättchenpaare aus **Denkmal und Gemälde**.



Palast

Du erhältst **5/10/15 Siegpunkte** für 1/2/3 Plättchenpaare aus **Denkmal, Buch und Gemälde**.



Rathaus

Du erhältst **2/5/8 Siegpunkte** für 1/2/3 Plättchenpaare aus **Denkmal und Buch**.



Villa

Du erhältst **2/5/9 Siegpunkte** für 1/2/3 Plättchenpaare aus **Buch und Gemälde**.

ÜBERSICHT DER AKTIONSKARTEN

Mit den **Aktionskarten** könnt ihr Nahrung und Geld produzieren, Gebäude bauen, Soldaten anheuern und Kulturgüter sammeln. Die genauen Beschreibungen aller Karten sind nach den Namen der Karten alphabetisch sortiert. Jede genannte Aktion kann bei einer **Aktivierung** jeweils nur **einmal** ausgeführt werden, nicht mehrmals.



Nimm eine **beliebige** Anzahl **Condottieri** deiner Wahl aus dem Vorrat und lege sie in dein Fürstentum.



Zahle **1 Nahrungsstein** in den Vorrat und lege dafür **1 Bank** aus dem Vorrat in dein Fürstentum. – **ODER** – Zahle **3 Nahrungssteine** in den Vorrat und lege dafür **2 Banken** aus dem Vorrat in dein Fürstentum.



Zahle **1 Geldstein** in den Vorrat und lege dafür **1 Hof** aus dem Vorrat in dein Fürstentum. – **ODER** – Zahle **3 Geldsteine** in den Vorrat und lege dafür **2 Höfe** aus dem Vorrat in dein Fürstentum.



1. und 2. Jahr: Zahle **1 Geldstein** und **1 Nahrungsstein** in den Vorrat und lege dafür **1 Katapult** aus dem Vorrat in dein Fürstentum. – **ODER** – Zahle **2 Geldsteine** und **3 Nahrungssteine** in den Vorrat und lege dafür **2 Katapulte** aus dem Vorrat in dein Fürstentum.



3. Jahr: Zahle **1 Nahrungsstein** in den Vorrat und lege dafür **1 Katapult** aus dem Vorrat in dein Fürstentum. – **ODER** – Zahle **1 Geldstein** und **2 Nahrungssteine** in den Vorrat und lege dafür **2 Katapulte** aus dem Vorrat in dein Fürstentum.



Zahle **1 Nahrungsstein** in den Vorrat und lege dafür **1 Palazzo** aus dem Vorrat in dein Fürstentum. – **ODER** – Zahle **3 Nahrungssteine** in den Vorrat und lege dafür **2 Palazzi** aus dem Vorrat in dein Fürstentum.



Zahle **1 Nahrungsstein** und **2 Geldsteine** in den Vorrat und lege dafür **1 Denkmal** deiner Wahl aus dem Vorrat in dein Fürstentum. – **ODER** – Zahle **1 Geldstein** und **2 Nahrungssteine** in den Vorrat und lege dafür **1 Denkmal** deiner Wahl aus dem Vorrat in dein Fürstentum.



Nimm so viele **Nahrungssteine** aus dem Vorrat wie die Anzahl deiner **Äcker** und lege sie in dein Fürstentum.



Zahle **1 Geldstein** in den Vorrat und lege dafür **1 Acker** aus dem Vorrat in dein Fürstentum. – **ODER** – Zahle **3 Geldsteine** in den Vorrat und lege dafür **2 Äcker** aus dem Vorrat in dein Fürstentum.



Zahle **5 Geldsteine** in den Vorrat und lege dafür **1 Gemälde** deiner Wahl aus dem Vorrat in dein Fürstentum.



Nimm so viele **Geldsteine** aus dem Vorrat wie die Anzahl deiner **Palazzi** und lege sie in dein Fürstentum.



Nimm eine **beliebige** Anzahl **Milizen** deiner Wahl aus dem Vorrat und lege sie in dein Fürstentum.



Zahle **4 Nahrungssteine** in den Vorrat und lege dafür **1 Buch** deiner Wahl aus dem Vorrat in dein Fürstentum.



Nimm **2 Nahrungs- oder Geldsteine** deiner Wahl in beliebiger Kombination aus dem Vorrat und lege sie in dein Fürstentum.



Nimm **3 Geldsteine** aus dem Vorrat und lege sie in dein Fürstentum.



Nimm **3 Nahrungssteine** aus dem Vorrat und lege sie in dein Fürstentum.