

De·Vulgari·Eloquentia

Mario Papini

2-5 | 14+ | 120'

Italien, im Mittelalter. Die Stoffhändler müssen ihre Verträge in einer Sprache niederlegen, die jeder verstehen kann, und so suchen die Gelehrten nach einer Alternative zu dem elitären, traditionellen Latein. Auf diese Weise gewinnt das Volgare, die Sprache der einfachen Leute, zusammengesetzt aus den Dialekten der unterschiedlichsten Regionen Italiens, langsam an Bedeutung. Während dieser Zeit schreibt Franz von Assisi seinen berühmten Sonnengesang, und Dante Alighieri verfasst die Göttliche Komödie - beide niedergelegt auf Volgare. Die Spieler müssen nun ihren Beitrag dazu leisten, dass diese neue Sprache entstehen kann! Aber wer wird ihnen das notwendige Wissen vermitteln, zunächst die Manuskripte in den unterschiedlichen Dialekten zu entziffern? Wem wird es gelingen, die Geheimnisse der Bücher in der päpstlichen Bibliothek aufzudecken? Wer wird sich dem frommen Leben widmen, und wer ein Händler bleiben? Der eine mag ein berühmter Bankier werden, und vielleicht steigt eine Spielerin sogar in der kirchlichen Hierarchie auf und wird der nächste Papst. Aber erst am Ende entscheidet es sich, wer für seinen Status und sein Bemühen um die Kultur am meisten geschätzt und respektiert wird.

DAS SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Siegpunkte anzusammeln, hier auch als Volgare-Punkte oder VP bezeichnet. Die Spieler können VP dadurch erhalten, dass sie Manuskripte studieren oder seltene Dokumente aufstöbern, wie den Sonnengesang von Franz von Assisi oder das „Rätsel von Verona“. Spieler können ebenfalls VP sammeln, indem sie ihren Sozialstatus verbessern, z.B. wenn der Kaufmann zum Bankier aufsteigt, wenn der einfache Bruder zum Benediktiner-Mönch wird, oder der Kardinal zum Kardinalkämmerer ernannt oder sogar Papst wird. Zusätzlich können VP auch durch Geld erlangt werden, oder durch die Unterstützung von Politikern, Adligen, Äbtissinnen, oder eines Sekretärs.

DER SPIELPLAN

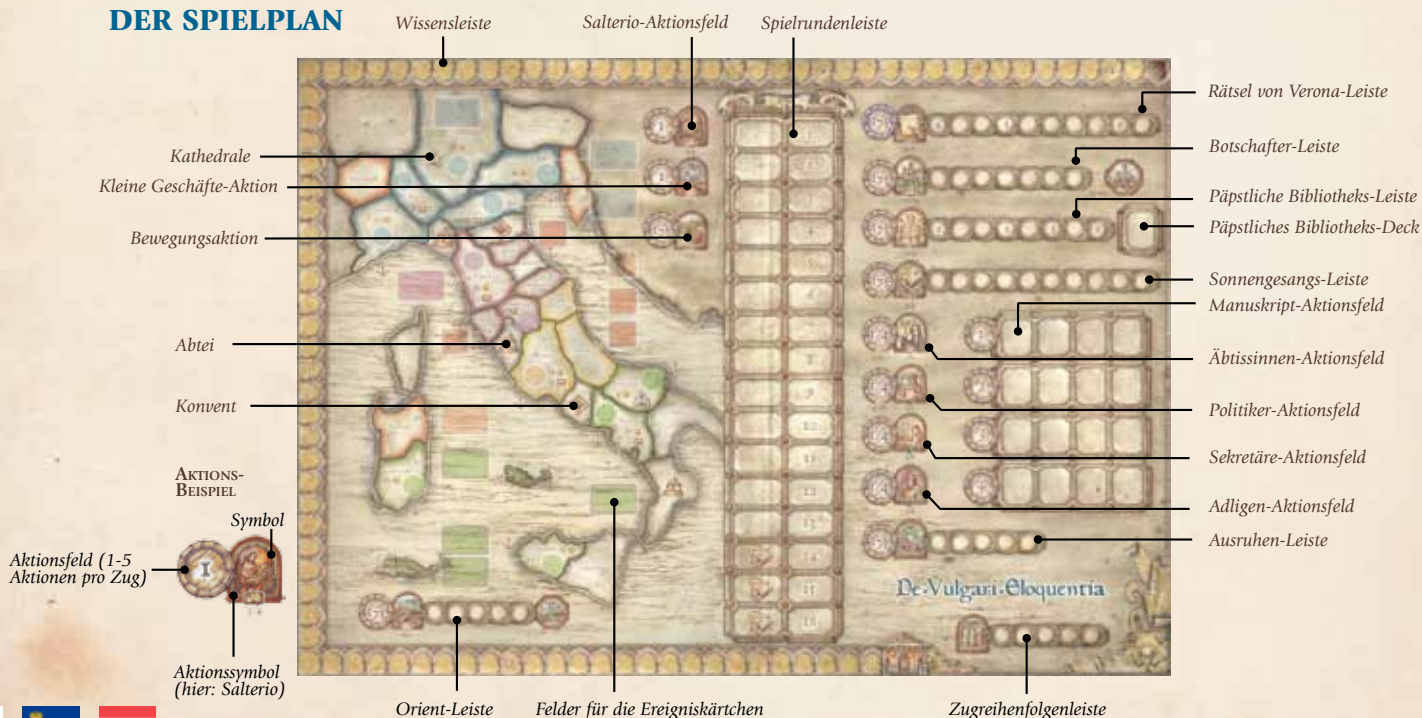
Der Spielplan ist in drei separate Bereiche aufgeteilt: die Karte Italiens (links), die Spielrundenleiste (Mitte) und einen Bereich mit verschiedenen Aktionsfeldern und Anzeigeleisten (rechts). Die Karte von Italien ist wiederum in mehrere Zonen aufgeteilt: jede Zone besitzt ihre eigene Farbe, die einen bestimmten **gesprochenen Dialekt** repräsentiert (blau für die D'Oil-Sprache, gelb für

Latein, violett für das Fiorentino, grün für die Scuola Siciliana, und orange für die D'Oc-Sprache).

Auf der Karte von Italien finden sich weiterhin:

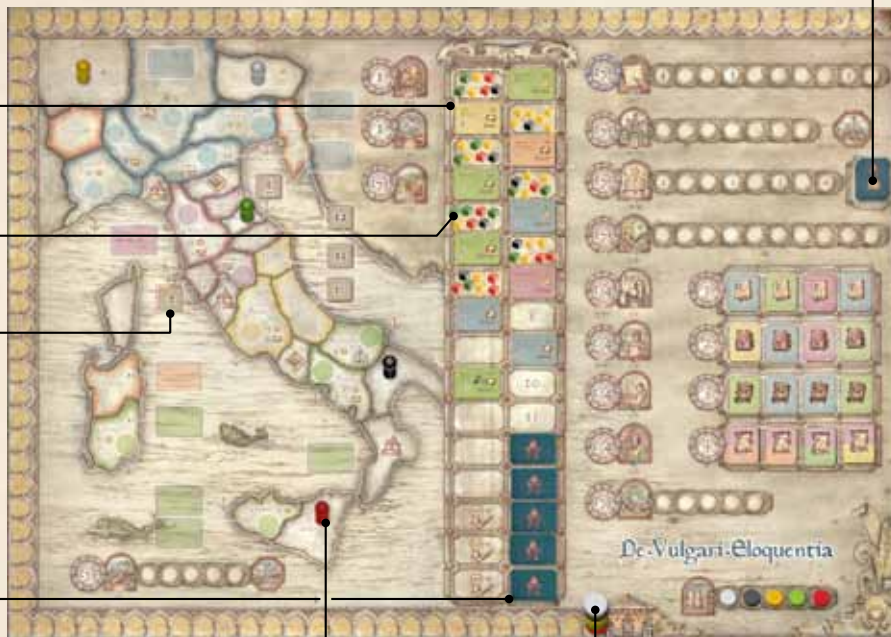
- die **Städte**, mit ihrem jeweiligen wirtschaftlichen und/oder kulturellen Wert. Manche Städte besitzen einen Hafen: Cagliari, Palermo, Napoli, Roma, und Genova sind dem Tyrrhenischen Meer zugewandt, und Brindisi, Ancona, und Venezia dem Adriatischen Meer. Fünf Städte besitzen keinen wirtschaftlichen oder kulturellen Wert: Dies sind die Städte der Franziskaner (Celano, Norcia, Cortona, Assisi, Urbino), in denen man nach dem Sonnengesang des Heiligen Franz von Assisi suchen kann.
- zwei **Kathedralen** in Milano und Brindisi
- zwei **Konvente** in neutralen Zonen (weiß)
- drei **Abteien** in neutralen Zonen (weiß)
- die **Start-Städte**, von denen aus die Spieler das Spiel beginnen: Catania, Taranto, Ancona, Torino, und Vicenza, in neutralen Zonen (weiß)
- Felder für die Ereigniskärtchen

DER SPIELPLAN



SPIELAUFBAU

1. Breite den Spielplan in der Tischmitte aus.
2. Platziere die **Ereigniskärtchen** auf der Spielrundenleiste (rechtes Feld).
3. Platziere die **Klötzchen** aus dem Beutel auf der Spielrundenleiste (linkes Feld).
4. Mische die fünf **Sonnengesangskärtchen** und lege sie in einer zufälligen Reihenfolge mit dem Bild nach oben auf die entsprechenden Felder.
5. Mische die fünf **Päpstlichen Ereigniskärtchen** und platziere sie mit dem Bild nach unten auf den mit 12-16 bezeichneten Feldern.



6. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die **20 Scheiben** und den Sichtschirm dieser Farbe, sowie **10 Ducati**.



7. Jeder Spieler platziert seine Spielfigur auf seine Startregion und eine Scheibe auf die Wissensleiste.

Päpstliche Bibliotheks-Kärtchen

8. Mische jeden der 4 Stapel der unterschiedlichen **Manuskript-Kärtchen** und lege sie neben den Spielplan. Decke von jedem dieser Stapel Karten auf entsprechend der Anzahl der Spielern minus 1.



9. Platziere die **Ducati**, sowie die **Ordensbruder- und Kardinals-Kärtchen** neben dem Spielplan.

10. Der Startspieler nimmt sich die fünf **Aktionsmarker**, mit denen in jedem Zug die gewählten Aktionen markiert werden.



SPIELAUFBAU

Nachdem der Spielplan in der Tischmitte ausgelegt worden ist, müssen einige weitere Schritte durchgeführt werden:

Die **Ereigniskärtchen** werden in die Felder der Spielrundenleiste gelegt. Jedes Kärtchen hat seine eigene Nummer. Dabei wird die Nummer 10 (Stupor Mundi) auf das Feld 10 der Leiste gelegt. Danach werden die anderen neun Kärtchen gemischt, und eins zufällig auf Feld 1 gelegt, und die weiteren in aufsteigender Reihenfolge (ausgehend von dem Kärtchen auf Feld 1) auf die weiteren Felder.

Zum Beispiel: wenn das Kärtchen auf Feld 1 die Nummer 4 (Commercium) ist, dann folgen in Feld 2 die Nummer 5, in Feld 3 die Nummer 6, und so weiter.

Wenn das Ereigniskärtchen Nummer 9 gelegt wurde, geht es mit der Nummer 1 auf dem nächsten freien Feld weiter. Die Nummer 10 liegt jedoch stets auf Feld 10. Somit liegen nun zehn Ereigniskärtchen für die ersten zehn Spielrunden bereit. Auf Feld 11 kommt kein Kärtchen.

Nun wird der Stoffbeutel mit einer gewissen Anzahl von **Holzklötzchen** gefüllt: Politiker (rot), Adlige (schwarz), Äbtissinnen (gelb), und Sekretäre (grün) entsprechend der

KLÖTZCHEN AUS DEM BEUTEL

Anzahl Spieler	Klötzchen im Beutel				verfügbare Klötzchen
2	3	5	14	6	4
3	6	5	16	8	5
4	8	7	17	10	6
5	11	7	20	11	7

Tabelle oben. Aus dem Beutel wird dann für jedes der ersten sieben Felder die in der Tabelle angegebene Anzahl von Klötzchen zufällig gezogen und im Feld abgelegt.

Zum Beispiel: bei 4 Spielern werden in jedes der ersten 7 Felder 6 Holzklötzchen gelegt.

Die Holzklötzchen repräsentieren die Politiker, Adligen, Äbtissinnen und Sekretäre, die in jeder dieser Runden zur Verfügung stehen. So sind die Klötzchen im ersten Feld diejenigen, welche die Spieler in der ersten Runde auswählen könnten.

Die 5 **päpstlichen Ereigniskärtchen** werden nun gemischt, und mit dem Bild nach unten auf die Felder 12 bis 16 gelegt: Sie legen das Ende des Spiels fest.

Mische die 5 **Sonnengesangskärtchen** und verteile sie zufällig mit dem Bild nach oben in die grauen Felder neben jeder der Franziskaner-Städte (Cortona, Celano, Norcia, Urbino, Assisi). Sie geben die

Nummer der Spielrunde an, in der die 5 Städte des Sonnengesangs jeweils aktiv und zugänglich werden.

Die **Manuskript-Kärtchen** müssen nach den auf ihnen aufgedruckten Nummern sortiert werden. Mische jeden der vier entstandenen Stapel und lege alle mit dem Bild nach unten neben den Spielplan. Decke von jedem Stapel eine Anzahl von Manuskript-Kärtchen auf, die der Anzahl der Spieler minus 1 entspricht, und lege sie auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.

Zum Beispiel: Bei vier Spielern werden drei Manuskript-Kärtchen von jedem Stapel genommen.

Das Manuskript-Kärtchen Lingua Volgare wird zwischenzeitlich mit dem Bild nach oben neben den Spielplan gelegt.

An der Seite des Spielplans muss das folgende Spielmaterial platziert werden:

- die **Ducati** (5, 10, und 50 Ducati), welche die Bank darstellen
- die fünf **Ordensbruder-Kärtchen** und die fünf **Kardinals-Kärtchen**, mit dem Bild nach oben, in zwei Reihen.

Mische die 8 **päpstlichen Bibliotheks-Kärtchen** und lege sie als Stapel auf das passende Feld auf dem Spielplan.

VOR DER ERSTEN RUNDE

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die dazugehörige Spielfigur, die 20 Holzscheiben, und den entsprechenden Sichtschirm, plus 10 Ducati.

Jeder Spieler stellt den Sichtschirm vor sich auf, legt aber die 10 Ducati davor. Während des Spiels ist die Menge Ducati, die jeder Spieler besitzt, immer für alle sichtbar. Die Holzscheiben dienen als Marker für die folgenden Bereiche des Spielplans: die Leisten für das Rätsel von Verona, den Sonnengesang, den Botschafter, den Orient, die Päpstliche Bibliothek, das Ausruhen, die Zugreihenfolge, das Wissen, sowie die Italien-Karte.

Die Zugreihenfolge wird **zufällig** bestimmt und auf dem Spielplan mit den Holzscheiben festgehalten. In verkehrter Zugreihenfolge wählt jeder Spieler eine Start-Stadt, und stellt seine Spielfigur dort auf. Keine zwei Spieler können in der selben Stadt beginnen. Die verfügbaren Start-Städte sind (von Süden nach Norden): Catania, Taranto, Ancona, Vincenza, Torino. Weiterhin, und ebenso in umgekehrter Zugreihenfolge, legt jeder Spieler eine Holzscheibe auf das erste Feld der Wissen-Leiste, so dass ein Stapel entsteht. Für den Fall dass mehr als eine Scheibe auf dem selben Feld der Wissen-Leiste liegt, gilt die unterste Scheibe als weiter vorne liegend.

Der erste Spieler nimmt sich nun die violetten **Aktions-Marker**, welche die gewählten Aktionen eines Spielzugs festhalten. Der ebenfalls violette **Spielrundenanzeiger** wird auf das erste Feld gestellt, und das Spiel beginnt.

Beachte: Zu Beginn des Spiels ist jeder Spieler ein Kaufmann!

SPIELABLAUF

Ein Spiel von De Vulgari Eloquia kann zwischen 13 und 16 Runden dauern (siehe „Das Ende des Spiels“, unten). Jede Runde ist in vier Phasen aufgeteilt, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden:

- 1) Ereignis
- 2) Almosen
- 3) Zugreihenfolge
- 4) Aktionen

1. EREIGNIS

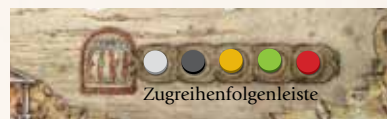
In dieser Phase werden die folgenden Aktionen durchgeführt:

- Der **Spielrundenanzeiger** wird in das nächste Feld der Spielrundenleiste gesetzt (in der ersten Runde direkt auf das erste Feld).
- Das **Ereigniskärtchen** wird auf das passende Feld auf der Italien-Karte gelegt, nahe der jeweils genannten Stadt oder Zone.
- Ab der zweiten Runde werden **die Holzklötzchen, die in der letzten Runde nicht gewählt wurden**, wieder verfügbar: Sie werden auf das erste mögliche Feld auf der Spielrundenleiste gelegt, wobei für jedes Feld ein Limit gilt. Je nach Anzahl der Spieler (2-3-4-5) können nur 4-5-6-7 Klötzchen auf einem Feld liegen, und die Klötzchen müssen zudem in der folgenden Reihenfolge platziert werden: erst Politiker (rot), dann Adlige (schwarz), dann Äbtissinnen (gelb), und schließlich die Sekretäre (grün). Die Klötzchen, die das Limit überschreiten, müssen in dem darauffolgenden Feld abgelegt werden.

- Die **4-5-6-7 Klötzchen der momentanen Runde** (je nach Anzahl der Spieler) werden auf die entsprechenden Aktionsfelder verteilt.
- Die **Manuskript-Kärtchen, die in der letzten Runde genommen wurden**, werden ersetzt. Es müssen immer so viele aufgedeckte Manuskript-Kärtchen im Spiel sein wie die Anzahl der Spieler minus eins.

Das Beispiel einer Ereignisphase: Die zweite Runde ist gerade vorbei, und der Spielrundenanzeiger wird auf das dritte Feld gesetzt. Das Ereigniskärtchen Nr. 8, „Artes Dicandi“, wird auf die Karte in die Nähe von Rom gelegt. Aus der letzten Runde sind noch folgende Klötzchen übrig: 2 Äbtissinnen (gelb), und 1 Sekretär (grün). Die erste Runde mit Platz für weitere Klötzchen ist die Runde 8, und in diesem Feld liegen bereits 4 Klötzchen, was noch unter dem Limit liegt (bei 4 Spielern ist das Limit 6 Klötzchen). Die zwei Äbtissinnen werden hier dazugelegt, da sie Vorrang haben. Der Sekretär wird auf das Feld der Runde 9 gelegt. Während der letzten Runde wurde ein Manuskript mit dem Wert 1 genommen, und wird nun ersetzt.

ZUGREIHENFOLGE ZU BEGINN



Die Zugreihenfolge wird zufällig entschieden und wird auf dem Spielplan mit farbigen Scheiben auf dieser Leiste angezeigt. In diesem Beispiel ist Weiß erster, Schwarz zweiter, Gelb dritter, etc.



In umgekehrter Spielreihenfolge legt jeder Spieler eine Holzscheibe auf das erste Feld der Wissen-Leiste, so dass sich ein Stapel bildet.

ZUGREIHENFOLGE IM SPIEL

Während des Spiels wird die Zugreihenfolge in jeder Runde an die umgekehrte Platzierung auf der Wissenleiste angepasst: der letzte Spieler auf der Wissenleiste ist der erste in Zugreihenfolge.



Falls eine oder mehrere Scheiben auf die Ausruhen-Leiste gelegt wurden, wird der Spieler, der dort vorne liegt, ungeachtet der Wissenleiste der Erste in der Zugreihenfolge.

In diesem Beispiel wird Weiß - obwohl erster auf der Wissenleiste - dank der Position auf der Ausruhen-Leiste auch als erster spielen. Die Reihenfolge wird also sein: Weiß, Grün, Rot, Gelb, Schwarz.

2. ALMOSEN (BIS ZUR 11. RUNDE)

In dieser Phase erhält jeder Spieler, der ein Ordensbruder ist, ein Almosen von 5 Ducati, und jeder Kardinal erhält 10 Ducati von demjenigen Kaufmann-Spieler, der zu diesem Zeitpunkt am reichsten ist, unter der Bedingung dass der Kaufmann zu diesem Zeitpunkt mehr Geld hat als die Spieler, denen er das Almosen geben soll.

Falls es zwei oder mehr Kaufleute geben sollte, die beide am meisten Geld haben und reicher als die Spieler mit Ordensbrüdern oder Kardinälen sind, sucht sich jeder Spieler, der Almosen erhalten soll, aus, welcher Kaufmann ihm die Ducati gibt.

Kaufleute können sich nicht weigern, Almosen zu geben. Die Ordensbrüder und Kardinäle erhalten ihre Almosen von der Bank, falls eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Kein Kaufmann ist reicher als sie.
- Alle Spieler sind Ordensbrüder oder Kardinäle.
- Der reichste Kaufmann hat keine Ducati mehr, und es gibt noch Ordensbrüder oder Kardinäle, die keine Almosen erhalten haben.

Beachte: Ab der 12. Runde, sobald es päpstliche Ereignisse gibt, findet die Almosen-Phase nicht mehr statt.

3. ZUGREIHENFOLGE

In dieser Phase wird die Reihenfolge, in der die Spieler agieren, angepasst.

- Die Scheiben der Spieler auf der Zugreihenfolgen-Leiste werden in **umgekehrte Reihenfolge ihrer Position auf der Wissens-Leiste** aufgestellt. So wird der Spieler, der auf der Wissens-Leiste hinten liegt, der erste in der Zugreihenfolge sein. Falls zwei oder mehr Scheiben auf dem selben Feld der Wissens-Leiste liegen, werden die Scheiben, die weiter unten im Stapel liegen, als weiter fortgeschritten angesehen.
- Danach wird die Ausruhen-Leiste geprüft: Falls eine oder mehrere Scheiben auf der Ausruhen-Leiste liegen, wird der Spieler, der hier am weitesten vorne liegt, der Erste in der Zugreihenfolge, ohne Rücksicht auf die Positionen auf der Wissens-Leiste. Seine Scheibe wird auf der Zugreihenfolgen-Leiste ganz nach vorne gelegt, und die anderen Scheiben entsprechend verschoben. Auf der Ausruhen-Leiste wird seine Scheibe wieder zurück auf das Startfeld verschoben; die Scheiben der anderen Spieler bleiben davon unberücksichtigt.

4. AKTIONEN

Während dieser Phase, im Anschluss an die Anpassung der Zugreihenfolge, führen die Spieler ihre Aktionen durch. **Jeder Spieler kann fünf Aktionen während jeder Runde ausführen**, und verwendet die fünf Aktionsmarker, um die gewählten Aktionen zu markieren, indem er sie auf dem Spielfeld nahe der Aktionsfelder aufstellt.

BEWEGUNG ÜBER LAND

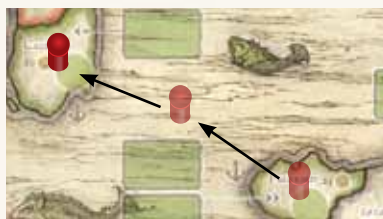


Eine Bewegung in eine angrenzende Zone kostet 1 Aktion und 0 Ducati.



Eine Bewegung über 2-3-4-5 angrenzende Zonen hinweg kostet 2-3-4-5 Aktionen. Jede Bewegung über mehr als eine Zone kostet stets 10 Ducati, ungeachtet der genauen Anzahl der Zonen oder der aufgewendeten Aktionen. In diesem Beispiel wendet Rot 3 Aktionen und 10 Ducati auf, um sich 3 Zonen weit zu bewegen.

BEWEGUNG ÜBER WASSER



Eine Bewegung in ein angrenzendes Wasserfeld, die dort endet, kostet 1 Aktion und 0 Ducati. In diesem Fall wird der Spieler seine Bewegung in der nächsten Runde weiterführen. In der selben Runde in einem Hafen, der an dem selben Meer liegt, an Land zu gehen kostet 3 Aktionen und 10 Ducati. In diesem Beispiel wendet Rot 3 Aktionen und 10 Ducati auf.

Dies sind die möglichen Aktionen während einer Runde:

- Bewegung und Interaktion mit den verschiedenen Zonen der Karte
- Manuskripte nehmen
- Politiker, Adlige, Äbtissinnen oder Sekretäre nehmen
- Den Psalter studieren
- Kleine Geschäfte
- Auf einer der folgenden Leisten vorrücken: Das Rätsel von Verona, der Sonnengesang, der Botschafter, der Orient, die päpstliche Bibliothek, Ausruhen

Ein Spieler kann diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen.

A. BEWEGUNG



Der Spieler kann seine Figur auf der Karte bewegen: über Land durch die verschiedenen Zonen, und über Wasser

zwischen den Häfen am Adriatischen und Tyrrhenischen Meer. Das Symbol für die Bewegungsaktion findet sich auf der linken Seite.

Über Land: Von einer Zone in eine andere zu ziehen kostet Aktionen und Ducati:

- Nur in eine angrenzende Zone zu ziehen kostet eine Aktion und 0 Ducati,
- 2-3-4-5 angrenzende Zonen weit zu ziehen kostet 2-3-4-5 Aktionen. Jede Bewegung, die mehr als eine Zone weit geht, kostet 10 Ducati, unabhängig von der spezifischen Zahl von Zonen oder den aufgewendeten Aktionen.

Über Wasser: Ein Spieler, dessen Figur in einem Hafen steht, kann diese in einen anderen Hafen bewegen, der an dem selben Meer liegt.

- Die Figur auf das Meer zu ziehen und dort stehen zu bleiben kostet eine Aktion und 0 Ducati. Der Spieler muss seine Figur in der nächsten Runde in einer der Hafenstädte, die an diesem Meer liegen, an Land gehen lassen (was 1 Aktion kostet).
- Die Figur sofort an einem anderen Hafen, der an dem selben Meer liegt, an Land gehen zu lassen kostet 3 Aktionen und 10 Ducati.

Es ist nicht möglich, von einer Stadt, die an einem der beiden Meere liegt, in See zu stechen, und an einem Hafen, der an dem anderen Meer liegt, an Land zu gehen.

Es ist möglich, in der selben Runde über Wasser und über Land zu reisen, solange der Spieler genügend Aktionen hat und 10 Ducati (für alles zusammen) zahlt.

Beachte: Catania und die nahegelegene Abtei sind durch das Meer getrennt.

INTERAKTION MIT DEN ZONEN DER KARTE

Ein Spieler kann mit den verschiedenen Zonen auf der Karte vor oder nach seiner Bewegung interagieren. Es ist nicht möglich, dies während der Bewegung zu tun. Die Figuren von mehreren Spielern

STÄDTE UND EREIGNISKÄRTCHEN



Der rote Spieler zieht nach Venezia, und das Ereigniskärtchen 'Mercis' ist noch verfügbar. Rot erhält dann 30 Ducati aus der Bank und dreht das Plättchen mit dem Bild nach unten.



Der grüne Spieler zieht nach Napoli, aber nutzt noch vor seiner Bewegung das Ereigniskärtchen 'Filocolo' und rückt 4 Felder auf der Wissens-Leiste nach vorne, und dreht das Kärtchen dann um.

HANDELS-/UNIVERSITÄTSSTÄDTE



Der rote Spieler kommt in Roma an. Diese Stadt ist 8 Ducati und 15 Felder auf der Wissens-Leiste wert.





Rot kann von Rom nur einmal im Spiel Ducati und Wissen erlangen. Um alle daran zu erinnern, dass er diese Belohnung schon erhalten hat, platziert er eine seiner roten Scheiben auf der Stadt.

dürfen gleichzeitig in der selben Zone stehen.

Im einzelnen sind folgende Aktionen möglich:

- In einer **Stadt mit einem Ereigniskärtchen** kann ein Spieler, dessen Figur in dieser Stadt ihre Bewegung beginnt oder beendet, die auf dem Kärtchen angegebenen Ducati oder Wissens-Punkte erlangen. Nur ein Spieler kann diesen Nutzen erringen; das Kärtchen wird danach umgedreht und kann

im Verlauf des Spiels nicht mehr verwendet werden. Die Kärtchen mit dem Münz-Symbol  können nur von einem Kaufmann genutzt werden. Kaufleute erhalten die angegebene Anzahl Ducati aus der Bank. Die Kärtchen mit dem Buch-Symbol  bieten Wissen, und können von jedem genutzt werden: Ein Spieler rückt auf der Wissens-Leiste um so viele Felder nach vorne, wie auf dem Kärtchen angegeben. *Beachte: Das Kärtchen Stupor Mundi funktioniert anders (siehe unten).*

- **Handels- oder Universitätsstädte** besitzen wirtschaftlichen (Münz-Symbol) und/oder kulturellen Wert (Buch-Symbol). Ein Spieler, dessen Figur in so einer Stadt ihre Bewegung beginnt oder beendet, kann sich die angegebene Anzahl Ducati aus der Bank nehmen, und/oder auf der Wissens-Leiste um so viele Felder nach vorne rücken, wie für die Stadt angegeben ist. Die Ducati entsprechen dem wirtschaftlichen Wert der Stadt und können nur von einem Kaufmann genutzt werden, während das Wissen von allen Spielern erlangt werden kann. Spieler können die Ducati bzw. das Wissen vor oder nach ihrer Bewegung erhalten. Es ist nicht möglich, eine Bewegung zu beginnen, in einer Stadt anzuhalten um die Ducati/ das Wissen zu erlangen, und danach weiterzuziehen. Ein Spieler kann die Ducati und/oder das Wissen einer spezifischen Stadt nur einmal im ganzen Spiel erhalten. Dies wird angezeigt, indem der Spieler eine seiner Scheiben in den Kreis dieser Stadt platziert.

Beachte: Die Stadt Bologna funktioniert anders (siehe unten bei „Botschafter“).

- Wenn eine Figur in eine der fünf **Start-Städte** gezogen wird, tritt kein zusätzlicher Effekt ein.

- Ein Spieler, dessen Figur in einer der fünf **Franziskaner-Städte** ihre Bewegung beginnt oder beendet, kann auf der Sonnengesang-Leiste vorrücken (siehe unten bei „Sonnengesang“).



- Ein Spieler, dessen Kaufmann-Figur in einem der zwei **Konvente** ihre Bewegung beginnt oder beendet, kann konvertieren und

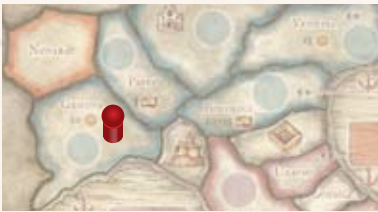
ein **Ordensbruder werden**. Der Spieler muss dafür keine zusätzlichen Ducati oder Aktionen ausgeben, abgesehen von denen, die nötig waren, um zum Konvent zu gelangen. Er verkündet zuerst seine Absicht, zu konvertieren, und wählt dann eines der verfügbaren Ordensbrüder-Kärtchen und legt es vor sich ab (jedes dieser 5 Kärtchen verleiht dem Spieler einige spezifische Vorteile), und verliert die Hälfte seiner Ducati (aufgerundet). Ein Ordensbruder kann nicht wieder zu einem Kaufmann werden. Er kann bis zum Ende des Spiels Ordensbruder bleiben – oder aber in einer Kathedrale zum Kardinal werden.

Ein Ordensbruder kann weder durch Ereignisse noch durch Handelsstädte Ducati gewinnen, sondern nur durch Almosen (5 Ducati), die Aktion „Kleine Geschäfte“ oder durch Adligen-Klötzchen (wie unten erläutert). Kaufleute können in einen Konvent gezogen werden, ohne Ordensbruder werden zu müssen. In so einem Fall passiert nichts weiter. Ordensbrüder und Kardinäle können ebenfalls ohne weiteren Effekt in einem Konvent stehen bleiben.



- Ein Spieler, dessen Ordensbruder-Figur in einer der zwei **Kathedralen** (in Milano oder Brindisi) ihre Bewegung

beginnt oder beendet, kann in der Kirchenhierarchie aufsteigen und zum **Kardinal werden**. Der Spieler muss dafür keine zusätzlichen Aktionen ausgeben, abgesehen von denen, die nötig waren, um zur Kathedrale zu gelangen, muss aber 40 Ducati an die Bank zahlen und von hinter seinem Sichtschirm ein rotes oder schwarzes Holzklötzchen abgeben. Das abgegebene Klötzchen kommt zurück aufs Spielfeld und wird in das erste verfügbare Feld gelegt, wie oben in dem Abschnitt zu Ereignissen dargelegt. Ein Spieler, der zum Kardinal Muret aufsteigen will, muss sogar 70 Ducati zahlen. Der Spieler verkündet zuerst seine Absicht, Kardinal werden zu wollen, und wählt dann eines der verfügbaren Kardinals-Kärtchen und legt es vor sich ab (jedes dieser 5 Kärtchen verleiht dem Spieler einige spezifische Vorteile). Er legt sein Ordensbruder-Kärtchen ab und entfernt es aus dem Spiel.



Der rote Spieler ist in Genova, einer blauen Zone, und hat einen Wissens-Wert von 3.



Er kann ein blaues Manuskript (in der D'Oil-Sprache) nehmen, da er in einer Zone ist, wo die Sprache dieses Manuskripts gesprochen wird.

In diesem Beispiel könnte er sowohl das Manuskript in der Reihe '1', als auch das in der Reihe '2' nehmen, da sein Wissens-Wert für beide hoch genug ist. Er muss sich allerdings für eins von beiden entscheiden. Also wendet er zwei Aktionen auf, und legt das Manuskript auf der Reihe '2' hinter seinen Sichtschirm.

Ein Kardinal kann nicht wieder zu einem Ordensbruder oder Kaufmann werden. Ein Kardinal kann weder durch Ereignisse noch durch Handelsstädte Ducati gewinnen, sondern nur durch Almosen (10 Ducati), die Aktion „Kleine Geschäfte“ oder durch Adligen-Klötzchen (wie unten erläutert). Ordensbrüder können in eine Kathedrale gezogen werden, ohne Kardinal werden zu müssen.



- Ein Spieler, dessen Figur in einer der drei **Abteien** ihre Bewegung beginnt oder beendet, kann die folgenden Vorteile

nutzen (im Detail weiter unten erläutert, siehe c.): Er muss nicht für die gelben Äbtissinnen-Klötzchen bezahlen, und er kann seine grünen Sekretär-Klötzchen in VP oder Wissen umwandeln. Ein Spieler muss diese Vorteile nicht nutzen, sondern kann auch in die Zone gezogen werden, ohne dass etwas passiert.

B. MANUSKRIPTE NEHMEN

Jeder Spieler kann in seinem Zug **maximal 1 Manuskript nehmen**. Dieses Manuskript wird hinter dem Sichtschirm des Spielers abgelegt. Dabei müssen drei Dinge beachtet werden: **Erstens** darf ein Spieler nur solche Manuskripte nehmen, deren Stufe nicht höher als sein Wissens-Wert ist. Die römische Ziffer unten auf einem Manuskript-Kärtchen gibt dessen Stufe an. [Der Wissens-Wert eines Spielers ergibt sich aus der letzten großen Zahl auf der Wissens-Leiste, die seine Scheibe dort überschritten hat.]

Zum Beispiel: Der rote Spieler hat einen Wissens-Wert von 3. Daher kann er nur Manuskripte mit einer Schwierigkeit von 1, 2, oder 3 nehmen.

Man kann den eigenen Wissens-Wert durch Ereignis-Kärtchen, Universitätsstädte, den Psalter, die Sekretäre oder durch die Vorteile einiger Ordensbrüder erhöhen.

Zweitens muss die Zone beachtet werden, in der sich der Spieler befindet. Jedes Manuskript hat eine Farbe, analog zu den Farben der Zonen auf der Karte. Um ein gelbes Manuskript nehmen zu können, muss der Spieler sich vor oder nach seiner Bewegung in einer gelben Zone befinden, da nur da der Dialekt dieses Manuskripts gesprochen wird.



Manuskripte der Stufe 4 haben zwei Farben. Um eins von ihnen nehmen zu können, muss die Figur des Spielers in einer Zone einer der beiden Farben sein.

Drittens muss ein Spieler eine oder mehrere Aktionen aufwenden, um ein Manuskript nehmen zu können. Wie auf dem Spielplan neben den Manuskript-Kärtchen angezeigt, kosten Manuskripte der Stufe 1 auch 1 Aktion, der Stufe 2 auch 2 Aktionen, und entsprechend weiter bis zu Manuskripten der Stufe 4, die zu nehmen 4 Aktionen erfordert (siehe Abbildung).

Beachte: Sobald das Manuskript der Schwierigkeit 1 genommen wurden und keine Manuskripte der Stufe 1 in diese Reihe nachgelegt werden können, rücken alle weitere Manuskripte nach oben auf, wodurch sich die Anzahl der benötigten Aktionen jeweils reduziert. So kosteten dann Manuskripte der Stufe 2 nur noch 1 Aktion, Manuskripte der Stufe 3 nur noch 2 Aktionen, etc.

Sobald die Manuskripte auf diese Art eine Reihe aufgerückt sind, kommt das Manuskript „Lingua Volgare“ ins Spiel und wird in die mit der Nummer 4 markierte Reihe gelegt. Dieses Manuskript kann nur von einem Spieler genommen werden, der einen Wissens-Wert von 8 hat und 4 Aktionen aufwendet. Nur für dieses Manuskript spielt es keine Rolle, in was für einer Zone sich die Figur des Spielers befindet, da es in der Volgare-Sprache verfasst ist, die mittlerweile überall in Italien gesprochen wird.

C. POLITIKER, ADLIGE, ÄBTISSINEN UND SEKRETÄRE NEHMEN

In jeder Runde ist eine gewisse Anzahl an Klötzchen zum Kauf erhältlich.



- **Politiker:** Die roten Klötzchen repräsentieren Politiker, deren Unterstützung die

Spieler zu erlangen versuchen. Für 1 Aktion und 30 Ducati kann sich ein Spieler ein rotes Klötzchen nehmen und hinter seinen Sichtschirm legen, für 4 Aktionen und 60 Ducati zwei. Dieser Spieler setzt dann seine Aktionsmarker auf das Politiker-Aktionsfeld, um die Anzahl der eingesetzten Aktionen zu markieren. Die Politiker können auf die folgenden Weisen genutzt werden: Jeder Politiker hat einen Wert von 3 für den Stupor Mundi und den Status seines Besitzers am Ende des Spiels (siehe unten). Um zum Kardinal zu werden, muss ein Spieler ein rotes (alternativ ein schwarzes) Klötzchen abgeben.



- **Adlige:** Die schwarzen Klötzchen repräsentieren Adlige, deren Unterstützung die Spieler zu

erlangen versuchen. Für eine Aktion kann sich ein Spieler ein schwarzes Klötzchen nehmen und hinter seinen Sichtschirm legen, für 4 Aktionen kann er sich zwei nehmen. Für Adlige müssen keine Ducati ausgegeben werden. Dieser Spieler setzt dann seine Aktionsmarker auf das Adligen-Aktionsfeld, um die Anzahl der eingesetzten Aktionen zu markieren. Die Adligen können auf die folgenden Weisen genutzt werden:

- Jeder Adlige hat einen Wert von 2 für den Stupor Mundi und den Status seines Besitzers am Ende des Spiels (siehe unten).

- Ein Spieler, der sich gerade einen Adligen gekauft hat, kann diesen sofort ablegen, um 20 Ducati aus der Bank zu erhalten.

- Die Entscheidung muss im Moment des Erwerbs gemacht werden: Wenn das schwarze Klötzchen einmal hinter dem Sichtschirm des Spielers liegt, ist es zu spät, den Adligen abzulegen und Ducati aus der Bank zu erhalten. Es ist auch möglich, zwei gemeinsam erworbene Adlige gleichzeitig abzulegen und dafür 40 Ducati zu erhalten. Die abgelegten schwarzen Klötzchen werden wieder auf der Spielrundenleiste ausgelegt, auf dem ersten zugänglichen Feld, entsprechend den Regeln aus der Ereignis-Phase.



- **Äbtissinnen:** Die gelben Klötzchen repräsentieren Äbtissinnen, deren Unterstützung die

Spieler zu erlangen versuchen. Für eine Aktion und 15 Ducati kann sich ein Spieler ein gelbes Klötzchen nehmen und hinter seinen Sichtschirm legen, und für 4 Aktionen und 30 Ducati kann er sich zwei nehmen. Wenn ein Spieler sich in der Abtei aufhält, muss er weder die 15 Ducati noch die 30 Ducati zahlen. Dieser Spieler setzt dann seine Aktionsmarker auf das Äbtissinnen-Aktionsfeld, um die Anzahl der eingesetzten Aktionen zu markieren. Die Äbtissinnen können auf die folgenden Weisen genutzt werden:

- Jede Äbtissin hat einen Wert von 1 für den Stupor Mundi und den Status ihres Besitzers am Ende des Spiels (siehe unten).

- Äbtissinnen-Klötzchen können abgelegt werden, um bei der Untersuchung des Sonnengesangs Fortschritte zu machen (siehe unter „Sonnengesang“).

- Äbtissinnen-Klötzchen können ebenfalls abgegeben werden, um an der angesehenen Universität zu Bologna zu studieren (siehe unter „Botschafter“).



- **Sekretäre:** Die grünen Klötzchen repräsentieren Sekretäre, und die Spieler versuchen, von ihnen die Kunst

des Schreibens zu erlernen. Für eine Aktion kann sich ein Spieler ein grünes Klötzchen nehmen und sichtbar vor seinen Sichtschirm legen, und für 4 Aktionen kann er sich zwei nehmen. Für Sekretäre müssen keine Ducati ausgegeben werden. Dieser Spieler setzt dann seine Aktionsmarker auf das Sekretäre-Aktionsfeld, um die Anzahl der eingesetzten Aktionen zu markieren. Die Sekretäre können auf die folgenden Weisen genutzt werden:

- Ein Spieler in einer Abtei kann, vor oder nach seiner Bewegungsaktion, alle grünen Klötzchen, die vor seinem Sichtschirm liegen, nehmen und dahinter legen. Am Ende des Spiels ist jedes grüne Klötzchen hinter dem Schirm 1 VP wert. Die Klötzchen vor dem Schirm geben keine VP.

- Ein Spieler in einer Abtei kann, vor oder nach seiner Bewegungsaktion, alle grünen Klötzchen, die vor seinem Schirm liegen, in Wissen umwandeln. Jeder umgewandelte Sekretär lässt den Marker des Spielers 3 Felder auf der Wissens-Leiste vorrücken, und das Klötzchen wird danach wieder auf die Spielrundenleiste gelegt, auf dem ersten zugänglichen Feld, entsprechend den Regeln aus der Ereignis-Phase. Es kostet keine Aktion, die grünen Klötzchen umzuwandeln, aber man muss alle grünen Klötzchen, die vor dem Sichtschirm liegen, entweder in VP oder in Wissen umwandeln; es ist nicht möglich, einen Teil in Wissen und den anderen in VP zu transformieren.

Zum Beispiel: Der gelbe Spieler setzt seine Spielfigur in eine Abtei-Zone und beschließt, die grünen Klötzchen vor seinem Sichtschirm zu konvertieren. Er hat fünf grüne Klötzchen, und wandelt sie in Wissen um, indem er die Sekretäre wieder auf die Spielrundenleiste platziert und seine Scheibe auf der Wissens-Leiste 15 Felder nach vorne bewegt. Alternativ hätte er die 5 Klötzchen hinter seinen Schirm legen können, um 5 VP zu erhalten, die am Ende des Spiels wichtig sind.



D. DEN PSALTER STUDIEREN

Jeder Spieler kann einmal pro Runde eine Aktion ausgeben,

um den Psalter zu studieren. Der Spieler legt dann einen Aktions-Marker auf das Psalter-Aktions-Feld und rückt seine Scheibe auf der Wissens-Leiste um 3 Felder vor. Falls diese Aktion von dem Spieler durchgeführt wird, der auf der Wissens-Leiste ganz hinten liegt, rückt seine Scheibe sogar 4 Felder vor.



E) KLEINE GESCHÄFTE

Jeder Spieler kann einmal pro Runde eine Aktion ausgeben, um kleine Geschäfte

zu tätigen. Der Spieler legt dann einen Aktions-Marker auf das Kleine Geschäfte-Aktionsfeld und erhält 10 Ducati aus der Bank.



F. DAS RÄTSEL VON VERONA

Ein Spieler, dessen Figur in einer der **blauen Zonen**

in Norditalien ihre Bewegung beginnt oder beendet, kann für jede aufgewendete Aktion (1 bis 5) seine Scheibe auf der **Rätsel von Verona-Leiste** ein Feld nach vorne rücken. Dieser Spieler setzt dann seine Aktionsmarker auf das Rätsel von Verona-Aktionsfeld, um die Anzahl der eingesetzten Aktionen zu markieren.

Zum Beispiel: Die Figur des roten Spielers steht in Venezia (blaue Zone). Er beschließt, drei Aktionen für das Rätsel von Verona aufzuwenden und rückt seine Scheibe auf der entsprechenden Leiste um drei Felder nach vorne. Dann legt er drei Aktions-Marker neben die Leiste, um anzuzeigen, wie viele Aktionen eingesetzt wurden.

Derjenige Spieler, der am Ende des Spiels auf dieser Leiste am weitesten fortgeschritten ist, d.h., der das wertvolle Dokument entdeckt hat, erhält 4, 5 oder 6 VP, je nachdem ob seine Scheibe das vierte, fünfte oder sechste Feld auf der Leiste erreicht hat. Falls zwei oder mehr Spieler das selbe Feld auf der Leiste erreicht haben, erhält nur derjenige Spieler die VP, dessen Scheibe weiter unten liegt. Die anderen Spieler erhalten dann nichts.



G. DER BOTSCHAFTER

Diese Leiste erlaubt es den Spielern, an der **Universität zu Bologna** zu studieren. Aber nur der Spieler, dessen Scheibe das letzte Feld dieser Leiste erreicht, das durch das Bild der Stadt markiert



ist (siehe Illustration), kann die kulturellen Werte der Stadt nutzen. Unabhängig von der Platzierung der eigenen Figur, kann ein Spieler in seinem Zug seine Scheibe auf der Botschafter-Leiste so viele Felder vorrücken, wie er Aktionen einsetzen möchte (von 1 bis 5). Dieser Spieler setzt dann seine Aktionsmarker auf das Botschafter-Aktionsfeld, um die Anzahl der eingesetzten Aktionen zu markieren. Um das letzte Feld auf der Leiste zu betreten, muss ein Spieler entweder 20 Ducati an die Bank zahlen und zwei gelbe Äbtissinnen-Klötzchen ablegen, falls die Aktion innerhalb der ersten 7 Runden des Spiels durchgeführt wird, und darf dann 15 Felder auf der Wissens-Leiste vorrücken, oder er muss 10 Ducati an die Bank zahlen und ein gelbes Äbtissinnen-Klötzchen ablegen, falls die Aktion ab der 8. Runde geschieht. Im zweiten Fall zieht der Spieler, sobald er Bologna erreicht, auf der Wissens-Leiste 10 Felder nach vorne. Die abgelegten Klötzchen werden danach wieder auf die Spielrundenleiste gelegt, auf dem ersten zugänglichen Feld, entsprechend den Regeln aus der Ereignis-Phase.

Wie bei anderen Städten kann ein Spieler den kulturellen Wert von Bologna nur einmal im Spiel erhalten. Um dies zu markieren, entfernt der Spieler seine Scheibe ganz von der Botschafter-Leiste und legt sie auf Bologna.



H. DER ORIENT

Unabhängig von der Platzierung der eigenen Figur, kann ein Spieler in seinem

Zug seine Scheibe auf der Orient-Leiste so viele Felder vorrücken, wie er Aktionen einsetzen möchte (von 1 bis 5). Dieser Spieler setzt dann seine Aktionsmarker auf das Orient-Aktionsfeld, um die Anzahl der eingesetzten Aktionen

zu markieren. Erst wenn ein Kaufmann das letzte Feld der Leiste erreicht, das durch das Bild eines Stadthafens gekennzeichnet ist (siehe Illustration), kann der Spieler



mit dem Orient handeln. Von diesem Moment an erhält dieser Spieler jedes Mal, wenn seine Figur ihre Bewegung

in einer Handelsstadt beginnt oder beendet, **10 zusätzliche**

Ducati, vorausgesetzt, er hat den wirtschaftlichen Wert der Stadt noch nicht vorher erhalten. Es ist möglich, dass mehr als ein Kaufmann das letzte Feld dieser Leiste erreicht, und sie alle können diese Fähigkeit nutzen. Ordensbrüder und Kardinäle können die Orient-Aktion nicht durchführen.

Zum Beispiel: Der gelbe Spieler verwendet zwei Aktionen und erreicht das letzte Feld der Orient-Leiste. Er stellt zwei Aktions-Marker auf das Orient-Aktionsfeld. Dann setzt er eine Aktion ein, um aus Venezia nach Milano zu reisen. Milano hat einen wirtschaftlichen Wert von 25 Ducati, aber der Spieler erhält - dank des Orients - 35 Ducati. Abschließend nimmt der Spieler eine seiner gelben Scheiben und legt sie in die Zone von Milano, was anzeigt, dass er hier nicht noch einmal Ducati erhalten kann.



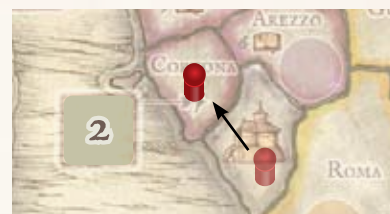
I. DER SONNENGESANG

Ein Spieler kann auf der Sonnengesangs-Leiste vorrücken,

wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Die Figur des Spielers steht vor oder nach ihrer Bewegung auf der Franziskaner-Stadt, die in dieser Runde aktiv ist.
- In den Runden 15 oder 16 steht die Figur des Spielers in einer der fünf Franziskaner-Städte.

Vor der 15. Runde ist jede einzelne Franziskaner-Stadt nur in spezifischen Runden aktiv und verfügbar. Diese Runden werden vor dem Spiel festgelegt, indem für jede Stadt ein Sonnengesang-Kärtchen offen aufgedeckt wird. Die aufgedruckten Nummern geben an, in welchen Runden die Stadt aktiv ist. In den Runden 15 und 16 sind alle Franziskaner-Städte aktiv.



Es ist die zweite Spielrunde, und der rote Kaufmann kommt in der Franziskaner-Stadt Cortona an. Die Stadt ist aktiv. Der Spieler beschließt, zwei Aktionen aufzuwenden, und legt zwei Äbtissinnen-Klötzchen ab, um zwei Felder auf der Sonnengesangs-Leiste vorzurücken.



Also legt er zwei der violetten Aktionsmarker auf das Sonnengesang-Aktionsfeld und platziert die beiden Klötzchen auf dem ersten freien Feld auf der Spielrundenleiste. In diesem Beispiel eines 5-Personen-Spiels kann jedes Feld bis zu 7 Klötzchen beinhalten; das erste mögliche Feld ist somit das von Runde 8.

Ein Spieler, der vor oder nach seiner Bewegung in einer **aktiven Franziskaner-Stadt** steht, kann in dieser Runde 1 bis 5 Aktionen und die selbe Anzahl an Äbtissinnen-Klötzchen einsetzen, um diese Anzahl von **Feldern auf der Sonnengesangs-Leiste** vorzurücken. Dieser Spieler setzt dann seine Aktionsmarker auf das Sonnengesang-Aktionsfeld, um die Anzahl der eingesetzten Aktionen zu markieren. Die gelben Klötzchen, die ein Spieler hinter seinem Sichtschirm hervorholt, werden abgelegt und danach wieder auf die Spielrundenleiste gelegt, auf dem ersten zugänglichen Feld, entsprechend den Regeln aus der Ereignis-Phase (siehe Beispiel).

Am Ende des Spiels entdeckt der Spieler, der auf der Sonnengesangs-Leiste am weitesten vorgerückt ist, dieses zentrale Werk der Volgare-Sprache und **erhält 9 VP**. Der Spieler, der am zweitweitesten vorgerückt ist, **erhält 4 VP**. Falls zwei oder mehr Spieler auf dem selben Feld der Leiste stehen, gilt der Spieler als weiter fortgeschritten, dessen Scheibe unten liegt. Außer den ersten beiden erhält kein Spieler VP durch den Sonnengesang.



J. DIE PÄPSTLICHE BIBLIOTHEK

Die päpstliche Bibliothek steht ab der 12. Runde zur

Verfügung, wenn die päpstlichen Ereignis-Kärtchen ins Spiel kommen. Ab dieser Runde haben die Spieler Zugang zu den Texten in der päpstlichen Bibliothek. Unabhängig von der Platzierung der eigenen Figur kann ein Spieler in seinem Zug seine Scheibe auf der päpstlichen Bibliothek-Leiste so viele Felder vorrücken, wie er Aktionen einsetzen möchte (von 1 bis 5). Dieser Spieler setzt dann seine Aktionsmarker auf das päpstliche Bibliotheks-Aktionsfeld, um die Anzahl der eingesetzten Aktionen zu markieren. Wenn die Scheibe eines Spielers auf der Leiste ein Feld erreicht oder überschreitet, das mit einer der Zahlen von 1 bis 4 gekennzeichnet ist, darf er so viele **päpstliche Bibliotheks-Kärtchen** nehmen, wie die jeweilige Zahl angibt (also 1 bis 4 Kärtchen), ohne dafür eine weitere Aktion aufwenden zu müssen. Der Spieler nimmt diese Anzahl von Kärtchen oben von ihrem Stapel, und ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, wählt er eines davon aus und legt es hinter seinen Sichtschirm. Die anderen kann er in beliebiger Reihenfolge verdeckt wieder zurück auf diesen Stapel legen. Die Zahlen auf den Kärtchen geben an, wie viel VP sie am Ende des Spiels wert sind (von 2 bis 4). Jeder Spieler darf im Verlauf des Spiels nur ein päpstliche Bibliotheks-Kärtchen haben.

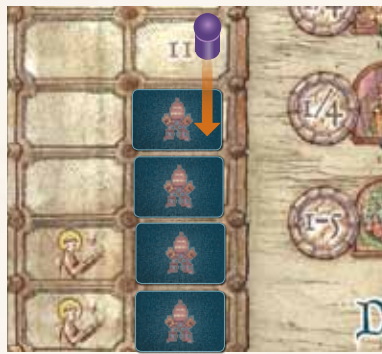


K. AUSRUHEN

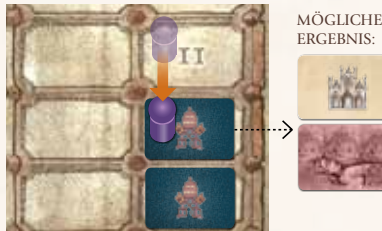
Unabhängig von der Platzierung der eigenen Figur kann ein Spieler in seinem

Zug seine Scheibe auf der Ausruhen-Leiste so viele Felder vorrücken, wie er Aktionen einsetzen möchte (von 1 bis 5). Dieser Spieler setzt dann seine Aktionsmarker auf das Ausruhen-Aktionsfeld, um die Anzahl der eingesetzten Aktionen zu markieren. Während der Phase „Zugreihenfolge“ wird der Spieler, der momentan auf der Ausruhen-Leiste am weitesten vorne liegt, zum **neuen Startspieler** der Runde (siehe oben). Falls zwei oder mehr Spieler auf dem selben Feld der Leiste stehen, gilt der Spieler als weiter fortgeschritten, dessen Scheibe unten liegt.

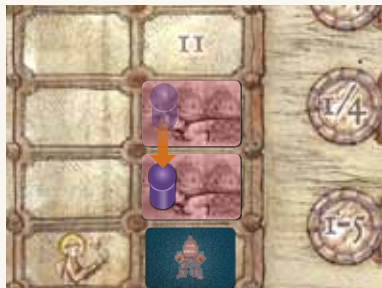
DAS ENDE DES SPIELS



Ab der zwölften Runde wird in der Ereignisphase ein päpstliches Ereignis aufgedeckt.



Falls das aufgedeckte Kärtchen weiß ist, passiert nichts weiter, und die Runde wird normal weitergespielt. Wenn zum ersten Mal ein rotes Kärtchen aufgedeckt wird, liegt der Papst zwar im Sterben, aber die Runde wird normal weitergespielt.



Wenn ein zweites rotes Kärtchen aufgedeckt wird, ist der Papst gestorben, und diese Runde ist die letzte Runde des Spiels.

DAS ENDE DES SPIELS

Ab der 12. Runde wird in der Ereignis-Phase ein päpstliches Ereignis-Kärtchen aufgedeckt. Falls das aufgedeckte Kärtchen weiß ist, passiert nichts weiter, und die Runde wird normal weitergespielt. Wenn zum ersten Mal ein rotes Kärtchen aufgedeckt wird, liegt der Papst zwar im Sterben, aber die Runde wird normal weitergespielt. **Wenn ein zweites rotes Kärtchen aufgedeckt wird, ist der Papst gestorben, und diese Runde ist die letzte Runde des Spiels.** In diesem Fall bewegen alle Spieler ihre Figuren sofort nach Rom, unabhängig davon, wo sie zuvor standen, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen. Abgesehen von dieser Bewegung nach Rom, mit der die Runde beginnt, verläuft sie normal weiter.

PUNKTE BEI SPIELLENDE

PUNKTE AUS DER ABSCHLIESSEN- DEN WAHL + VOLGARE PUNKTE

ABSCHLIESSENDE WAHL

Figur	Wahl zum	VP
Kaufmann	7 Bankier	6
Ordensbruder	10 Mönch	11
Kardinal	11 Kardinal-kammerer	14
Kardinal	17 Papst	22

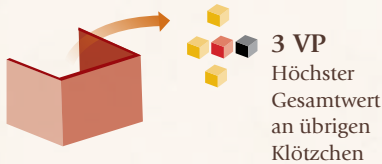
DIE ABSCHLIESSENDE WAHL

Am Ende des Spiels kann ein Spieler noch in ein höheres Amt gewählt werden. Jedes rote Klötzchen (Politiker), das ein Spieler hinter seinem Schirm hat, ist in dieser Wahl 3 Stimmen wert. Jedes schwarze Klötzchen (Adlige), das ein Spieler hinter seinem Schirm hat, ist in dieser Wahl 2 Stimmen wert. Jedes gelbe Klötzchen (Äbtissinnen), das ein Spieler hinter seinem Schirm hat, ist in dieser Wahl 1 Stimme wert. Unter Berücksichtigung dieser Werte können Spieler nun Klötzchen hinter ihrem Sichtschirm hervorholen und ablegen (alle abgelegten Klötzchen werden aus dem Spiel entfernt):

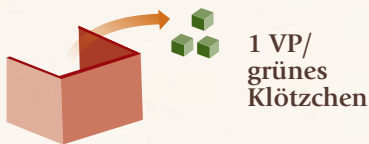
- Jeder **Kaufmann**, der Klötzchen im Gesamtwert von 7 Stimmen ablegt, erhält den Status eines **Bankiers** und damit 6 VP.
 - Jeder **Ordensbruder**, der Klötzchen im Gesamtwert von 10 Stimmen ablegt, erhält den Status eines **Benediktiner-Mönchs** und damit 11 VP.
 - Jeder **Kardinal**, der Klötzchen im Gesamtwert von 11 Stimmen ablegt, erhält den Status eines **Kardinalkammerers** und damit 14 VP.
 - Ein **Kardinal**, der Klötzchen im Gesamtwert von 17 Stimmen ablegt, erhält den Status des Papsts und damit 22 VP. Nur ein Kardinal kann zum Papst werden. Falls mehr als ein Spieler Klötzchen im Wert von 17 ablegen möchte, wird derjenige Spieler zum **Papst**, der auf der Wissens-Leiste weiter fortgeschritten ist. In diesem Fall kann der andere Spieler immer noch Kardinalkammerer werden, und muss nur Klötzchen im Gesamtwert von 11 Stimmen ablegen.
- Beachte: Kardinäle können nur Kardinalkammerer oder Papst werden, nicht beides.*

VOLGARE-PUNKTE

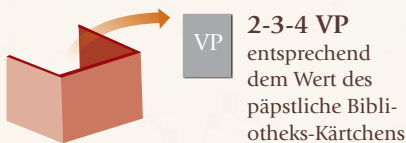
I. KLÖTZCHEN



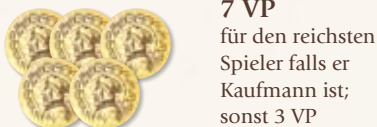
II. GRÜNE KLÖTZCHEN



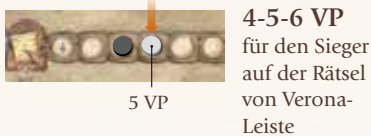
III. PÄPSTLICHE BIBLIOTHEK



IV. GELD



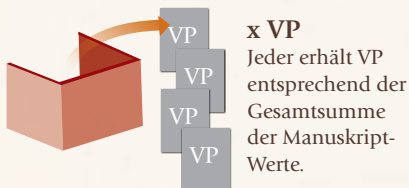
V. RÄTSEL



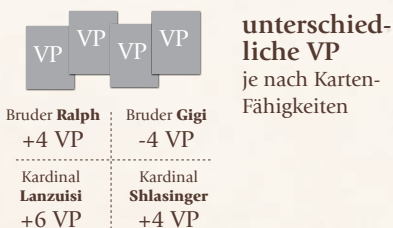
VI. SONNENGESANG



VII. MANUSKRIPTE



VIII. KARTEN



Die VP, die durch Benediktiner- oder Kardinalkämmerer-Status erworben wurden, können zu den VP hinzuaddiert werden, die sich aus den Ordensbruder- oder Kardinal-Kärtchen ergeben. Allerdings werden sie nicht zu den VP des Papsts hinzuaddiert.

Zum Beispiel: Das Kardinal Lanzuisi-Kärtchen gibt +6 VP für einen Kardinalkämmerer, aber +0 VP für den Papst.

VOLGARE-PUNKTE

Nach der abschließenden Wahl werden zusätzlich zu den durch den höheren Status erworbenen VP noch folgende VP zusammengerechnet:

- Derjenige Spieler, der **hinter seinem Sichtschirm** den höchsten Gesamtwert an **roten, schwarzen, und gelben Klötzchen** hat, erhält **3 VP**. Bei einem Gleichstand liegt derjenige Spieler vorne, der auf der Wissens-Leiste weiter fortgeschritten ist.
- Die **grünen Sekretär-Klötzchen**, die Spieler hinter ihrem Sichtschirm haben, zählen **1 VP** je.
- Die Spieler, die ein **päpstliches Bibliotheks-Kärtchen** besitzen, zeigen sie vor und erhalten entsprechend **2, 3 oder 4 VP**.
- Falls der **reichste Spieler** (mit den meisten Ducati) ein Kaufmann ist, erhält er **7 VP**. Ist er ein Ordensbruder oder Kardinal, erhält er **3 VP**. Bei einem Gleichstand liegt derjenige Spieler vorne, der auf der Wissens-Leiste weiter fortgeschritten ist.
- Der Spieler, der auf der **Rätsel von Verona-Leiste** am weitesten fortgeschritten ist, erhält **4, 5 oder 6 VP**, je nachdem welches Feld auf der Leiste erreicht oder überschritten wurde. Falls zwei oder mehr Spieler auf dem selben Feld der Leiste stehen, gilt der Spieler als weiter fortgeschritten, dessen Scheibe unten liegt.
- Der Spieler, der auf der **Sonnengesangs-Leiste** am weitesten fortgeschritten ist und diesen zentralen Volgare-Text entdeckt, erhält **9 VP**. Der Spieler, der am zweitweitesten fortgeschritten ist, erhält **4 VP**. Falls zwei oder mehr Spieler auf dem selben Feld der Leiste stehen, gilt der Spieler als weiter fortgeschritten, dessen Scheibe unten liegt.

- Alle Spieler zeigen ihre **Manuskripte** vor. Jedes Manuskript ist die Anzahl an VP wert, wie es die Nummer auf dem Kärtchen angibt: so ist ein Manuskript der Stufe 3 auch **3 VP** wert.

- Der Besitzer des **Lingua Volgare-Manuskripts** erhält **8 VP**.
- Die Spieler, die **Manuskripte in 5 unterschiedlichen Farben** haben, erhalten weitere **5 VP**. Zu diesem Zweck werden Manuskripte, die zwei Farben besitzen, wahlweise einer der beiden Farben zugerechnet.

Zum Beispiel: Der rote Spieler hat ein Manuskript der Stufe 4 mit blauer und violetter Farbe. Da er bereits Manuskripte in allen anderen Farben außer Blau besitzt, beschließt er es als blaues Manuskript zu zählen und erhält weitere 5 VP.

- Das **Bruder Ralph-Kärtchen** ist weitere **4 VP** wert.

- Das **Bruder Gigi-Kärtchen** subtrahiert **4 VP** von der VP-Gesamtsumme seines Besitzers.

- Das **Kardinal Lanzuisi-Kärtchen** ist weitere 6 VP wert.

- Das **Kardinal Shlasinger-Kärtchen** ist weitere 4 VP wert.

DER SIEGER

Der Spieler mit den meisten VP gewinnt das Spiel und spricht offensichtlich Volgare besser als jeder andere. Im Falle eines VP-Gleichstands gewinnt der Spieler mit dem besseren Stand auf der Wissens-Leiste.

STUPOR MUNDI

In der Ereignis-Phase der **10. Runde** wird das Ereigniskärtchen Stupor Mundi auf die Karte nahe Brindisi gelegt. Das Ereignis Stupor Mundi funktioniert anders als die anderen Ereignisse: Federico der II., der Stupor Mundi, kann das Wissen der Spieler steigern. Ein Spieler, der in Brindisi steht, kann am Ende seiner Runde die anderen Spieler-Figuren auch nach Brindisi rufen, vorausgesetzt, das Stupor Mundi-Kärtchen wurde noch von keinem anderen eingesetzt.

Die Spieler werden in Zugreihenfolge herbeigerufen: jeder Spieler, der den Ruf verweigert, bleibt in der Stadt stehen, wo er im Moment ist, und nichts weiter passiert. Die Spieler,

die den Ruf annehmen, bewegen ihre Figur nach Brindisi, ohne dafür Aktionen aufwenden zu müssen. Die Spieler, die dem Ruf gefolgt sind, nehmen an einer **Auktion** teil. Die Spieler können schwarze, rote, oder gelbe Klötzchen, die sie hinter ihrem Sichtschirm haben, bieten: Wie in der abschließenden Wahl sind rote Klötzchen 3 Punkte wert, schwarze 2 Punkte, und die gelben 1 Punkt je.

Der Spieler, der die anderen gerufen hat, erhält einen Bonus von +2 und macht das erste Gebot. Die anderen Spieler können in Zugreihenfolge passen oder erhöhen. Die Auktion dauert an, bis alle außer einem Spieler gepasst haben. Der Sieger muss nun zuerst hinter seinem Sichtschirm so viele Klötzchen hervorholen und ablegen, wie sein Gebot betrug. Danach werden die Klötzchen wieder auf die Spielrundenleiste gelegt, auf dem ersten zugänglichen Feld, entsprechend den Regeln aus der Ereignis-Phase. Weiterhin rückt der Sieger seine Scheibe auf der **Wissens-Leiste um 10 Felder** nach vorne und dreht das Stupor Mundi-Kärtchen um. Die Spieler, welche die Auktion verloren haben, müssen keine Klötzchen abgeben. Falls kein Spieler dem Ruf nachkommt, gewinnt der Spieler, der sie gerufen hat, die Auktion sofort und muss kein Klötzchen abgeben.

ORDENSBRUDER-KÄRTCHEN

Wenn ein Spieler ankündigt, dass er zu einem Ordensbruder werden möchte, kann er sich ein Ordensbruder-Kärtchen auswählen, welches ihn repräsentiert. Jedes Kärtchen verleiht einen anderen Vorteil.

Beachte: Unterstrichene Symbole auf dem Ordensbruder-Kärtchen verweisen auf Effekte, die am Ende des Spiels in Kraft treten.



Bruder Mario: Der Spieler, der Bruder Mario wählt, rückt seine Scheibe auf der Wissens-Leiste sofort um 12 Felder nach vorne.



Bruder Michael: Der Spieler, der Bruder Michael wählt, rückt seine Scheibe auf der Wissens-Leiste sofort um 7 Felder

nach vorne. Zusätzlich erhält dieser Spieler ein virtuelles gelbes Klötzchen, wie auf dem Kärtchen angezeigt. Somit besitzt der Spieler zu jedem Zeitpunkt ein gelbes Klötzchen, zusätzlich zu denen, die er hinter seinem Sichtschirm hat, das er für die Auktion des Stupor Mundi, für die abschließende Wahl, für das Weiterkommen auf der Sonnengesang-Leiste, zum Erreichen des letzten Felds der Universität zu Bologna und für die VP-Abrechnung am Ende des Spiels verwenden kann. Der Spieler verliert diesen Bonus nicht, solange er als Bruder Michael spielt.

Zum Beispiel: Der Spieler, der das Bruder Michael-Kärtchen besitzt, möchte zwei Felder auf der Sonnengesangs-Leiste weiterrücken. Normalerweise müsste er 2 gelbe Klötzchen ablegen, aber dank des virtuellen Klötzchens legt er nur 1 ab.



Bruder Stefano: Der Spieler, der Bruder Stefano wählt, rückt seine Scheibe auf der Wissens-Leiste sofort um 7 Felder nach

vorne. Zusätzlich erhält dieser Spieler ein virtuelles schwarzes Klötzchen, wie auf dem Kärtchen angezeigt. Somit besitzt der Spieler zu jedem Zeitpunkt ein schwarzes Klötzchen, zusätzlich zu denen, die er hinter seinem Sichtschirm hat, das er für die Auktion des Stupor Mundi, für die abschließende Wahl, für das Weiterkommen auf der Sonnengesangs-Leiste und für die VP-Abrechnung am Ende des Spiels verwenden kann. Darüber hinaus kann er das schwarze Klötzchen einsetzen, wenn er Kardinal werden möchte. Der Spieler kann das schwarze Klötzchen nicht dazu einsetzen, um 20 Ducati aus der Bank zu erhalten. Der Spieler verliert diesen Bonus nicht, solange er als Bruder Stefano spielt.



Bruder Gigi: Der Spieler, der Bruder Gigi wählt, erhält bis zur 11. Runde immer, wenn er von einem anderen Spieler oder von der

Bank während der Almosen-Phase 5 Ducati erhalten sollte, stattdessen 10 Ducati. Am Ende des Spiels verliert der Spieler, der Bruder Gigi spielt, 4 VP.



Bruder Ralph: Der Spieler, der Bruder Ralph wählt, rückt seine Scheibe auf der Wissens-Leiste sofort um 7 Felder nach vorne. Wenn er über Land oder über Wasser reist, zahlt er keine 10 Ducati. Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der Bruder Ralph spielt, 4 VP.

KARDINAL-KÄRTCHEN

Wenn ein Spieler ankündigt, dass er zu einem Kardinal werden möchte, kann er sich ein Kardinals-Kärtchen aussuchen, welches ihn repräsentiert. Jedes Kärtchen verleiht einen anderen Vorteil.

Beachte: Unterstrichene Symbole auf dem Kardinals-Kärtchen verweisen auf Effekte, die am Ende des Spiels in Kraft treten.



Kardinal Balesteri: Der Spieler, der Kardinal Balesteri wählt, rückt seine Scheibe auf der Wissens-Leiste sofort

um 4 Felder nach vorne. Zusätzlich erhält dieser Spieler ein virtuelles rotes Klötzchen, wie auf dem Kärtchen angezeigt. Somit besitzt der Spieler zu jedem Zeitpunkt ein rotes Klötzchen, zusätzlich zu denen, die er hinter seinem Sichtschirm hat, das er für die Auktion des Stupor Mundi, für die abschließende Wahl, für das Weiterkommen auf der Sonnengesangs-Leiste und für die VP-Abrechnung am Ende des Spiels verwenden kann. Der Spieler verliert diesen Bonus niemals.



Kardinal Lanzuisi: Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der Kardinal Lanzuisi spielt, 6 VP.



Kardinal Muret: Der Spieler, der Kardinal Muret wählt, zahlt 70 statt 40 Ducati an die Bank. Ab der Runde, in der der Kardinal gewählt wurde, hat der Spieler immer 6 Aktionen pro Runde statt 5.



Kardinal Shlasinger:

Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der Kardinal Shlasinger spielt, 4 VP. Zusätzlich ist der Spieler ein Inquisitor und hat die Macht, die Scheibe eines anderen Spielers auf der Wissens-Leiste um 6 Felder nach hinten zu verschieben. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Spiel verwendet werden.

Beachte: Der Spieler, der von Kardinal Shlasinger ausgewählt wurde, verliert kein Manuskript als Resultat des Verlusts an Wissen.



Kardinal Zazza:

Der Spieler, der Kardinal Zazza wählt, erhält sofort seine 40 Ducati zurück, die er gerade dafür bezahlt hat, Kardinal zu werden. Da Kardinal Zazza ein enger Freund des Bibliothekars des Papsts ist, kann er ein zusätzliches päpstliche Bibliotheks-Kärtchen ziehen (siehe die Aktion „päpstliche Bibliothek“).



11 rote Holzklötzchen, „Die Politiker“



7 schwarze Holzklötzchen, „Die Adligen“



20 gelbe Holzklötzchen, „Die Äbtissinnen“



11 grüne Holzklötzchen, „Die Sekretäre“



1 violetter Spielrundenanzeiger



100 Holzscheiben (20 für jede der 5 Farben)



5 Spielfiguren (1 für jeder der 5 Farben)



6 violette Aktionsmarker



10 Ereigniskärtchen



5 Päpstliches Ereignis-Kärtchen



5 Sonnengesang-Kärtchen



• 10 Ducati-Münzen mit einem Wert von 5
• 15 Ducati-Münzen mit einem Wert von 10
• 5 Ducati-Münzen mit einem Wert von 50



5 Ordensbruder-Kärtchen



5 Kardinal-Kärtchen



8 Päpstliche Bibliothek-Kärtchen



55 Manuskript-Kärtchen



1 Manuskript-Kärtchen „Lingua Volgare“

- das Regelheft
- das Spielbrett
- 5 Sichtschutze
- 1 Stoffbeutel

AKTIONSÜBERSICHT



BEWEGUNG

Der Spieler kann seinen Spielstein über Land und über See bewegen.



POLITIKER

Für 1 Aktion und 30 Ducati bzw. 4 Aktionen und 60 Ducati erhält der Spieler 1 bzw. 2 rote Klötzchen.



ADLIGE

Für 1 bzw. 4 Aktionen erhält der Spieler 1 bzw. 2 schwarze Klötzchen.



ÄBTISSINEN

Für 1 Aktion und 15 Ducati bzw. 4 Aktionen und 30 Ducati erhält der Spieler 1 bzw. 2 gelbe Klötzchen. Keine Ducati sind fällig, falls der Spieler beim Kaufen in einer Abtei ist.



SEKRETÄR

Für 1 bzw. 4 Aktionen erhält der Spieler 1 bzw. 2 grüne Klötzchen.



PSALTER

Ein Spieler kann 1 Aktion verwenden, um auf der Wissensleiste 3 Felder vorzurücken (4, falls er Letzter auf der Wissensleiste ist).



KLEINE GESCHÄFTE

Ein Spieler kann 1 Aktion verwenden, um 10 Ducati von der Bank zu erhalten.



RÄTSEL VON VERONA

Ein Spieler in der blauen Zone der Italienkarte kann 1-5 Aktionen verwenden und auf der Rätsel von Verona-Leiste 1-5 Felder vorrücken.



BOTSCHAFTER

Ein Spieler kann 1-5 Aktionen verwenden und auf der Botschafter-Leiste 1-5 Felder vorrücken.



ORIENT

Ein Spieler kann 1-5 Aktionen verwenden und auf der Orientleiste 1-5 Felder vorrücken.



SONNENGESANG

Ein Spieler in einer aktiven Stadt der Franziskaner kann 1-5 Aktionen verwenden und auf der Sonnengesangsleiste 1-5 Felder vorrücken.



PÄPSTL. BIBLIOTHEK

Ab der zwölften Runde kann ein Spieler 1-5 Aktionen verwenden, um auf der Bibliotheksleiste 1-5 Felder vorzurücken.



AUSRUHEN

Ein Spieler kann 1-5 Aktionen verwenden und seine Scheibe auf der Ausruheleiste um 1-5 Felder vorrücken. Der Spieler, der am weitesten auf der Ausruheleiste ist, ist im nächsten Zug Startspieler.



MANUSKRIPTE NEHMEN

Ein Spieler kann während seines Zuges 1 Manuskript-Kärtchen nehmen. Welches dies ist, hängt vom Wissensstand des Spielers und dem Gebiet in Italien ab, wo sich seine Figur befindet.



DANKE

Redaktion:

Mario Papini

Spielentwicklung:

Alessandro Lanzuisi

Illustrationen:

Lamberto Azzariti,

Guido Favaro,

Eva Villa

Editor:

Michele Quondam

Deutsche Übersetzung:

Felix Girke

mit Beiträgen von

Yvonne Möller

Regelsatz:

Klemens Franz | atelier198

giochix.it

Alle Rechte vorbehalten

Giochix.it (2010)

Inmedia Srl, Roma, Italy

info@giochix.it

www.giochix.it

© 2010 Lookout Games
Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an buero@lookout-games.de