



# DAS VERMÄCHTNIS

Michiel Hendriks

## STAMMBAUM DER MACHT

Wir schreiben das Jahr 1729 im Frankreich der Frühaufklärung. Als wohlhabender und gebildeter Aristokrat verfügst du über genügend Weitblick, um die historischen Veränderungen vorauszusehen. Um das Ansehen deiner Familie aufrechtzuerhalten gilt es, sich gut auf das Kommende vorzubereiten. Du musst neue Bande knüpfen und das Potential kleinerer Familien nutzen, um die Stammtafel deiner Familie anwachsen zu lassen.

In *Das Vermächtnis – Stammbaum der Macht* baust du eine mächtige Dynastie im Frankreich des 18. Jahrhunderts auf. Über drei Generationen versuchst du, als Stammvater oder -mutter das Ansehen deiner Familie auf Dauer zu stärken, indem du sie mit anderen wohlhabenden und wichtigen Häusern aus Frankreich, England, Preußen, Spanien und anderen Ländern verbindest.

### SPIELZIEL

Das Spielziel besteht sowohl darin, durch strategisch geschickt arrangierte Ehen Wohlstand und Einfluss zu mehren, als auch darin, für Nachwuchs zu sorgen, Herrenhäuser zu erwerben, Unternehmen zu gründen und zum Gemeinwohl beizutragen. Das Spiel geht über drei Generationen und es gewinnt der Spieler, der seiner Familie bei Spielende die größte Reputation verschafft hat.



# SPIELMATERIAL

## 1 SPIELPLAN

Der wichtigste Bestandteil des Spielplans sind die Aktionsfelder, auf denen die Spieler ihre Steine setzen, um bestimmte Aktionen auszuführen.

Die Reputationsleiste zeigt die Anzahl der Punkte jedes Spielers. Bei Spielende wird hier der Sieger ermittelt.

Die Generationsanzeige gibt an, aus wie vielen Runden jede Generation besteht. Sie erinnert auch an besondere Effekte und Phasen bei Beginn einer neuen Generation sowie am Runden- und Generationenende.



- 1 - Reputationsleiste, 2 - Generationsanzeige, 3 - Kartenfelder, 4 - Aktionsfelder,  
5 - Aussparungen für Titelkarten, 6 - Aussparungen für Gemeinwohllkarten,  
7 - Aussparungen für Freundeskarten

## 4 FAMILIE NOBERHAUPT-KARTEN



Die Familienoberhaupt-Karten sind beidseitig bedruckt (eine Seite zeigt den Stammvater, die andere die Stammmutter). Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn eine der Karten als Ausgangspunkt für seine Familie.

Die Karten bringen den Spielern unterschiedliche Startvorteile.

## 75 FREUNDESKARTEN



Die Spieler nutzen Freundeskarten, um die Aktion *Heirat/Ehe arrangieren* durchzuführen. Diese Freunde der Familie werden nun selbst zu Familienmitgliedern und bereichern die Familie mit Einkommen, zusätzlichen Freunden, Ansehen oder mit anderen Spezialeffekten.

Freunde bestehen gleichermaßen aus Frauen und Männern. Die Geschlechter unterscheiden sich in der Farbe ihres Namensschildes: Rosa für die Frauen, beige für die Männer. Das Geschlecht ist wichtig für die Aktion *Heirat/Ehe arrangieren*.

Jede Freundeskarte trägt einen Namen und eine kurze Bezeichnung.

Wenn ein Freund per Heirat zur Familie hinzukommt, muss der Spieler entweder die Kosten der Hochzeit tragen (hauptsächlich bei männlichen Freunden) oder er erhält eine Mitgift (hauptsächlich bei Freundinnen).

Jede Freundeskarte weist zudem eine Reihe von Symbolen auf, welche ihre Nationalität und meist auch ihre Berufsgruppe kennzeichnen. Diese sind wichtig für die Effekte bestimmter Freundes-, aber auch anderer Karten (Förderer/Aufgaben).



- 1 - Heiratskosten/Mitgift  
2 - Berufsgruppe  
3 - Nationalität  
4 - Name und Bezeichnung  
5 - Einkommen/Freunde/Ansehen, die diese Karte mitbringt  
6 - Spezialeffekt

### Namensschild



Freundeskarten können auch notwendig sein, um die Kosten bestimmter anderer Aktionen zu begleichen.

Die Freundeskarten, die ein Spieler auf der Hand hält, werden schlicht als seine „Hand“ bezeichnet.

Das Symbol bezeichnet Freundeskarten, die aus der offenen Auslage unterhalb des Spielplans auf die Hand genommen werden.

Das Symbol bezeichnet Freundeskarten, die von der Hand abgeworfen werden.

Das Symbol bezeichnet Freundeskarten, die vom verdeckten Zugstapel gezogen werden.



## 88 KINDERKARTEN



Diese Karten repräsentieren die Kinder aus den Ehen deiner Familie. Es gibt 39 Töchter, 39 Söhne und 10 Kompliationskarten.

Einige Kinder haben besondere positive Eigenschaften, die entweder gleich bei der Geburt oder später, wenn die Kinder erwachsen werden, zum Tragen kommen.

	Kinderseite	Erwachsenenseite	Besondere Eigenschaft
Tochter			<b>Klatschbase:</b> Ziehe 2
Sohn			<b>Gesund:</b> Jedes Mal, wenn du  für ihn ziehst, ignoriere Kompliationskarten.

Das Symbol auf den Kinderkarten zeigt die Kinderseite an.

Kinderkarten werden durch das Symbol angezeigt.

## 24 GELDKARTEN & 34 MÜNZEN



Es gibt 20 Münzen mit dem Wert 1, 14 Münzen mit dem Wert 2, 15 Geldkarten mit dem Wert 5 und 9 Geldkarten mit dem Wert 10.

Die Geldwährung des Spieles ist Gold. Gold wird für unterschiedliche Zwecke in diesem Spiel benötigt und wird durch das Symbol angegeben.

## 9 TITELKARTEN



Für jede Generation gibt es 3 verschiedene Titelkarten. Jede dieser Karten hat unterschiedliche Kosten und Vorteile.



- 1 - Generation
- 2 - Kosten
- 3 - Titel
- 4 - Vorteile

## 9 GEMEINWOHLKARTEN



Für jede Generation gibt es 3 verschiedene Gemeinwohllkarten. Jede dieser Karten hat unterschiedliche Kosten und Vorteile.



- 1 - Generation
- 2 - Kosten
- 3 - Beitrag zum Gemeinwohl
- 4 - Vorteile

### ERSATZTEIL SERVICE:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.



# SPIELMATERIAL


## 6 FÖRDERERKARTEN



Jede Fördererkarte beschreibt ein Hauptziel, das der Spieler bei Spielende erreicht haben muss, um den angegebenen Bonus an Reputationspunkten zu erhalten. Außerdem gibt es einige kleinere Ziele, die der Spieler aktivieren und bei deren Erreichen er bei Spielende zusätzliche Punkte erhalten kann – vorausgesetzt, er hat während Generation III Aufgabenkarten erworben.



- 1 - Name des Förderers und Beruf
- 2 - Hauptziel
- 3 - Kleinere Ziele, die aktiviert werden können

Fördererkarten werden durch das Symbol  angegeben.

## 1 RUNDENMARKER



## 1 STARTSPIELE RKARTE




## 15 AUFGABENKARTEN



Aufgabenkarten stellen die Spieler vor Herausforderungen, die ihnen bei Bewältigung Reputationspunkte oder andere Vorteile einbringen.


## 7 HERRENHAUSKARTEN



Herrenhauskarten erhöhen das Ansehen () einer Familie.

## 7 UNTERNEHMENSKARTEN



Unternehmenskarten erhöhen das Einkommen () einer Familie.

## 15 HINWEISKARTEN






Hinweiskarten werden nur in der Solo-Variante benutzt (s. S. 20).

## 12 SPIELERMARKER



(3 Holzscheiben pro Spielerfarbe)

Diese Marker zeigen Einkommen () und Ansehen () des Spielers auf seinem eigenen Tableau sowie seine Reputationspunkte () auf dem Spielplan an.

## HAST DU GEWUSST, DASS ...

SO WIE DAS ENGLISCHE HEUTE DIE INTERNATIONALE SPRACHE SCHLECHTHIN IST, IM 18. JAHRHUNDERT FRANZÖSISCH DIE „LINGUA FRANCA“ WAR, DIE DAS LATEINISCHE ALS ALLGEMEIN ÜBLICHE SPRACHE IN GEBILDETEN KREISEN ABGELÖST HATTE?



## 4 SPIELERTABLEAUS

Auf den Spielertableaus gibt es jeweils 4 Felder, auf welche die Spieler während des Spiels ihre Steine setzen, um verschiedene Aktionen auszuführen.

Jedes Spielertableau zeigt außerdem eine persönliche Einkommens- sowie eine Ansehensleiste. Einkommen (💰) bringt dem Spieler Gold (🟡) am Ende jeder Runde ein.

Ansehen (🛡️) bringt dem Spieler Reputationspunkte (🌟) am Ende jeder Generation ein.

Ansehen und Einkommen sind unbegrenzt – die Spieler können auch mehr oder weniger davon haben, als die Leisten anzeigen.



1 - Aktionsfelder, 2 - Einkommensleiste, 3 - Ansehensleiste

## 23 STEINE



Spielersteine

Zusätzliche Aktionssteine

Es gibt 8 Spielersteine (2 in jeder der 4 Spielerfarben): Die Spieler wählen damit Aktionen auf dem Spielplan und ihrem eigenen Spielertableau.

Es gibt 15 Zusätzliche Aktionssteine (3 in jeder der 5 Aktionsfarben): Zusätzliche Aktionssteine können nur für Aktionen auf dem Spielplan eingesetzt werden.

Ein Zusätzlicher Aktionsstein kann jeweils nur für die Aktion der jeweiligen Farbe auf dem Spielplan eingesetzt werden: grün (🟢) – Herrenhaus erwerben, orange (🟠) – Unternehmen gründen, rot (🔴) – Aufgabe annehmen, hellblau (🟡) – Fruchtbarkeitsarzt anheuern, gelb (🟡) – Titel erwerben oder Zum Gemeinwohl beitragen.

Die Zusätzlichen Aktionssteine sind begrenzt. Ist in einer Farbe keiner mehr übrig, kann in dieser Farbe auch keiner erworben werden.

**Anmerkung:** Die Aktionen haben auf der Rückseite der Spielertableaus abgewandelte Bezeichnungen, die in der Solo-Variante *Die Erbschaft* verwendet werden (s. S. 20).

## IM SPIEL VERWENDETE SYMBOLE

In der Spielregel wie auf dem Spielmaterial tauchen immer wieder die gleichen Symbole auf.

- |   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| Einkommen um 1 erhöhen                        | Einkommen um 1 verringern           |
| Gold von der Bank erhalten                    | Gold an die Bank zahlen             |
| Ansehen um 1 erhöhen                          | Ansehen um 1 verringern             |
| Reputation um 1 erhöhen                       | Reputation um 1 verringern          |
| Freundeskarte aus der offenen Auslage nehmen  | Freundeskarte von der Hand abwerfen |
| Freundeskarte vom verdeckten Zugstapel nehmen |                                     |
| Kinderkarte vom verdeckten Stapel nehmen      |                                     |

## NATIONALITÄTEN

- |                        |                   |
|------------------------|-------------------|
| Amerikanische Kolonien | Niederlande       |
| Großbritannien         | Frankreich        |
| Italien                | Polen             |
| Preußen                | Russland          |
| Spanien                | Osmanisches Reich |

## BERUFSGRUPPEN

- Künstler
- Aristokrat
- Wissenschaftler
- Handwerker
- Diplomat

## GENERATIONEN

I, II, III, IV Generation I, II, III, IV gen. Generation

**Anmerkung:** Die Farben der Aktionen und der entsprechenden Steine korrespondieren mit den Farben der Berufsgruppen auf den Freundeskarten, allerdings ist dies nur für die Solo-Variante *Die Erbschaft* relevant (s. S. 20).



# SPIELVORBEREITUNG

Im Folgenden wird die Spielvorbereitung für ein Spiel mit 2 - 4 Spielern erklärt. Die Spielvorbereitung für die Solo-Varianten findet ihr ab Seite 20.

1. **Spielplan** in die Tischmitte legen.

2. **Karten** nach Kartenart sortieren und folgende Karten auf die entsprechenden Felder oder in die Aussparungen des Spielplans legen:

a. **Titelkarten**

Die **Titelkarten** nach Generation sortieren. Die 3 Titelkarten für Generation I offen in die entsprechenden Aussparungen (*Titel erwerben*) des Spielplans legen. Titelkarten für die Generationen II und III verdeckt neben dem Spielplan bereitlegen.

b. **Kinderkarten**

Jeweils 9 Söhne und 9 Töchter aus dem Kartendeck entfernen und beiseite legen. (Diese Karten dienen als Reserve und werden unter die Karten des Kinderkarten-Ablagestapels gemischt, falls der Kinderkartenstapel in Generation III aufgebraucht wird. Zusammen bilden diese Karten dann den neuen Kinderkartenstapel.)

Restliche **Kinderkarten** mischen und als verdeckten Stapel auf das entsprechende Kartenfeld des Spielplans (*Fruchtbarkeitsarzt anheuern*) legen.

**Hinweis:** Werden sämtliche Kinderkarten als Stapel auf den Spielplan gelegt, kann die Sicht einiger Spieler auf das Aktionsfeld *Fruchtbarkeitsarzt anheuern* behindert werden. Es wird daher empfohlen, nur einige Karten auf das Kartenfeld zu legen und den Stapel nachzufüllen, wenn er aufgebraucht ist.

c. **Herrenhauskarten & Unternehmenskarten**

Entsprechend der untenstehenden Tabelle **Herrenhaus-** sowie **Unternehmenskarten** auf die zugehörigen Kartenfelder des Spielplans legen.

Spieleranzahl	Anzahl Herrenhaus-/ Unternehmenskarten
2	3
3	5
4	7

d. **Aufgabenkarten**

**Aufgabenkarten** mischen und verdeckt auf das entsprechende Kartenfeld des Spielplans legen.

e. **Gemeinwohkkarten**

Die **Gemeinwohkkarten** nach Generation sortieren. Die 3 Gemeinwohkkarten für Generation I offen in die entsprechenden Aussparungen (*Zum Gemeinwohl beitragen*) des Spielplans legen. Gemeinwohkkarten für die Generationen II und III verdeckt neben dem Spielplan bereitlegen.

f. **Freundeskarten**

**Freundeskarten** mischen und als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereitlegen. 5 Freundeskarten offen in die unteren Aussparungen des Spielplans legen.

g. **Geldkarten & Münzen**

Nach den Werten sortiert als „Bank“ neben dem Spielplan bereitlegen.

3. **Fördererkarten** mischen und davon an jeden Spieler 1 ausgeben. Nachdem die Spieler ihre Karte angesehen haben, legen sie diese verdeckt vor sich ab.

Übrige Fördererkarten unbesehen zurück in die Schachtel legen.

4. **Familienoberhaupt-Karten** mischen und davon an jeden Spieler 1 ausgeben.

Bei weniger als 4 Spielern übrige Karten zurück in die Schachtel legen.









# DER STAMMBAUM

Jeder Spieler legt im Spielverlauf Freundes- und Kinderkarten vor sich aus und bildet so den weiteren Stammbaum seiner Familie. Heiratet ein Sohn oder eine Tochter einer Familie, wird die Karte einer Freundin bzw. eines Freundes danebengelegt, die beiden Karten bilden ein Ehepaar. Bekommt ein Ehepaar ein Kind, wird unterhalb der beiden eine Kinderkarte ausgelegt. Am besten wird von vorneherein genügend Platz für zukünftige Ehepartner und deren Kinder freigelassen. Zu Beginn der nächsten Generation werden die Kinder erwachsen: Nun können sie heiraten, eigene Kinder bekommen, und so weiter.

Der Stammbaum beginnt mit dem Familienoberhaupt, das mit seinem/ihrer Ehepartner Generation I darstellt. Die Aktionen, die während Generation I stattfinden, betreffen lediglich diese beiden Familienmitglieder (mit Ausnahme

der Aktion *Ehe arrangieren*, welche deren Kinder betrifft). Mit Beginn von Generation II werden diese Kinder erwachsen und Familienmitglieder von Generation II. Aktionen im Laufe dieser Generation II betreffen ausschließlich die Familienmitglieder dieser Generation (und deren Kinder), und so weiter.

Um die Familienmitglieder leicht einordnen zu können, werden sie in eindeutigen Reihen ausgelegt – die erste Reihe ist Generation I, die zweite Reihe Generation II, etc. Obwohl das Spiel nur über drei Generationen geht, wird jeder Spieler bei Spielende vier Reihen vor sich ausliegen haben: In der letzten sind die während Generation III geborenen Kinder, also die zukünftige Generation IV, welche nur für einige Wertungen aufgrund der Fördererkarten eine Rolle spielen.

HAST DU GEWUSST, DASS ...  
ADELSTITEL AUCH WIEDER ABERKANNT WERDEN KONNTEN? MAN MUSSTE SCHON AUCH EINE ADELSGERECHTE LEBENSWEISE PFLEGEN – BESTIMMTE AKTIVITÄTEN WIE KAUFMÄNNISCHE ODER HANDWERKLICHE TÄTIGKEITEN KONNTEN ZU EINEM VERLUST DES ADELSTITELS FÜHREN.



HAST DU GEWUSST, DASS ...  
LIEBE IM 18. JAHRHUNDERT NORMALERWEISE ERST NACH DER HEIRAT EINTRAT? EINE HEIRAT HATTE MIT ALLIANZEN ZWISCHEN FAMILIEN UND DER SICHERUNG VON EINKOMMENSVERHÄLTNISSEN ZU TUN. IN ADELSKREISEN ZUEDEM MIT DER ERWEITERUNG VON BESITZ UND STANDESGEMÄSSEN ERBEN. ARRANGIERTE EHEN WAREN AN DER TAGESORDNUNG, UND ES WAR NICHT UNGEWÖHNLICH, DASS BEREITS KLEINE KINDER EINANDER VERSPROCHEN WURDEN.



# GENERATIONEN UND RUNDEN

## GESCHICHTE SCHREIBEN

**D**as Vermächtnis - Stamm der Macht wird über drei Generationen und neun Runden gespielt. Im Laufe dieser Runden tun die Familien ihr Bestes, um größer zu werden und Wohlstand und Ruhm zu mehren, um dauerhafte Wirkung zu entfalten. Aber es gibt noch andere, die ebenso begehren, wohlhabender, mächtiger und berühmter zu werden. Wer wird schließlich bei Spielende Frankreichs einflussreichste Familie darstellen?

### GENERATION I: DAS OBERHAUPT

Ihr seid der einzige Nachfahre und somit Oberhaupt einer halbwegs angesehenen Familie, aber ihr habt große Pläne! Ihr träumt davon, eine Familie von untadeligem Ruf zu etablieren, doch ihr wisst, dass das seine Zeit braucht. Ein guter Start ist wichtig, und was wäre hierfür besser geeignet, als in Wohlstand und Ruhm einzuheiraten?

### GENERATION II: DIE KINDER

Ihr habt den Grundstein für weitere Generationen gelegt und das Schicksal scheint es gut mit euch zu meinen. Ihr seid nicht mehr die Jüngsten – jetzt ist es an euren Kindern, den Traum Wirklichkeit werden zu lassen. Sie müssen, nein, sie werden ihren Beitrag leisten, Ruhm und Wohlstand der Familie zu mehren.

### GENERATION III: DIE ENKEL

Nun schließlich trägt eure Arbeit Früchte und der Einfluss eurer Familie zeichnet sich deutlich ab. Ihr könnt euch zurücklehnen und dafür sorgen, dass diese Familie Eingang in die Annalen der großen Nation findet. Eure Enkel, gesellschaftlich bereits weit aufgestiegen, übernehmen nun das Ruder und vollenden euren lebenslangen Traum. Doch wird es reichen? Wird eure Familie in die Geschichte eingehen als diejenige, die das 18. Jahrhundert geprägt hat? Das bleibt abzuwarten ...

Das Spiel geht über 9 Runden, die auf 3 Generationen aufgeteilt sind. Danach endet das Spiel und die Spieler erhalten zusätzliche Punkte für ihre Fördererkarten.

Jede Generation besteht aus folgenden 3 Abschnitten: Beginn, Spielrunden und Ende.

## BEGINN EINER GENERATION

Dieser Abschnitt wird bei Generation I übersprungen – aufgrund der Spielvorbereitung kann sofort mit der ersten Runde begonnen werden. Der folgende Abschnitt gilt für die Generationen II und III.

### BEGINN VON GENERATION II & III:

**Beachtet:** In diesem Abschnitt ist noch der Startspieler der letzten Runde gültig. Der Startspielerwechsel erfolgt erst im nächsten Abschnitt.

- **Jeder Spieler erhält 1 Stein für 1 zusätzliche Aktion.**



Nehmt 5 Zusätzliche Aktionssteine, von jeder Farbe 1. Entgegen dem Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler wählt nun reihum jeder Spieler 1 dieser Aktionssteine. Die übrigen Steine gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.

- **Kinder werden erwachsen**



Beginnend mit dem Startspieler dreht jeder Spieler seine Kinderkarten (ev. mit Ehepartner, falls Ehe arrangiert wurde) in beliebiger Reihenfolge um 180°, so dass nun die Erwachsenenenseite nach oben weist, und führt alle arrangierten Ehen aus. Dabei folgt er den Schritten 3-6 der Aktion *Heirat* (Einzelheiten s. Seite 12).

**Beispiel:** Generation II beginnt und alle Kinder, die während Generation I geboren wurden, werden erwachsen, ihre Karten also gedreht. Ein Spieler hat 3 Kinder, für 2 dieser Kinder hat er bereits Ehen arrangiert – eine mit *Ann* und eine mit *Evgenia*. Der Spieler hat nur 4 Freundeskarten auf der Hand, möchte aber gerne die 2 Reputationspunkte, die er erhält, wenn er bei der Heirat 6 Freundeskarten auf der Hand hat. Er führt also zunächst die Heirat mit *Evgenia* durch: Durch Drehen der Freundeskarte führt er die Heirat aus, was weitere Aktionen nach sich zieht. Der Spieler nimmt 2 der offen liegenden Freundeskarten, erhöht sein Ansehen um 1, erhält 1 gelben Stein für eine zusätzliche Aktion und zieht 1 Kinderkarte für das frischvermählte Ehepaar. Nun hat er 6 Freundeskarten auf der Hand und führt die Heirat mit *Ann* aus, nimmt also 1 offene Freundeskarte und erhält 2 Reputationspunkte, da er sogar mehr als die geforderten 6 Freundeskarten auf der Hand hat. Nun zieht er auch für dieses Ehepaar 1 Kinderkarte.

**Anmerkung:** Um die Spezialeffekte einiger Karten optimal zu nutzen, kann ein Spieler die Reihenfolge, in der arrangierte Ehen ausgeführt werden, frei wählen.

- **Alle Titel- und Gemeinwohkkarten**, die noch von der letzten Generation beim Spielplan liegen, auf den Ablagestapel legen und durch neue der aktuellen Generation ersetzen.

**Beispiel:** Zu Beginn von Generation II alle noch beim Spielplan liegenden Titelkarten aus Generation I auf den Ablagestapel legen und durch diejenigen von Generation II ersetzen.

- **Komplikationskarten** von der vorherigen Generation (wenn welche ausliegen) auf den Kinderkarten-Ablagestapel legen.





# GENERATIONEN UND RUNDEN

## SPIEL RUNDEN

Jede Generation besteht aus unterschiedlich vielen Runden:

- 9** Generation I - 2 Runden  
Generation II - 3 Runden  
Generation III - 4 Runden

In jeder Runde führen die Spieler Züge aus, indem sie genau 1 Stein pro Zug setzen und anschließend die entsprechende Aktion durchführen. Die Spieler können in einer Runde auch unterschiedlich viele Züge/Aktionen durchführen.

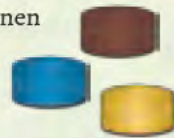
### RUNDENBEGINN:

1. Rundenmarker ein Feld auf der Generationsanzeige des Spielplans vorrücken (bei Beginn der ersten Runde liegt der Marker bereits auf der 1).
2. Startspielerkarte an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergeben (diesen Punkt bei Runde 1 überspringen).

### AKTIONSPHASE:

Dies ist die zentrale Phase jeder Runde. Die Spieler führen ihre Aktionen nach folgenden Regeln aus:

1. Der Startspieler nimmt 1 seiner Steine und platziert ihn auf ein beliebiges Aktionsfeld seines Spielertableaus oder ein unbesetztes Aktionsfeld auf dem Spielplan.



Pro Zug eines Spielers kann nur 1 Stein platziert werden.

Aktionen auf dem Spielertableau können nur mit den eigenen Spielersteinen gewählt, Aktionen auf dem Spielplan hingegen beliebig entweder mit einem eigenen Spielerstein oder einem Zusätzlichen Aktionsstein in derselben Farbe wie die Aktion.

Auf die **Aktionsfelder der Spielertableaus** können mehrere Steine platziert und so die Aktion mehrfach ausgeführt werden. Mögliche Aktionen auf den Spielertableaus sind:

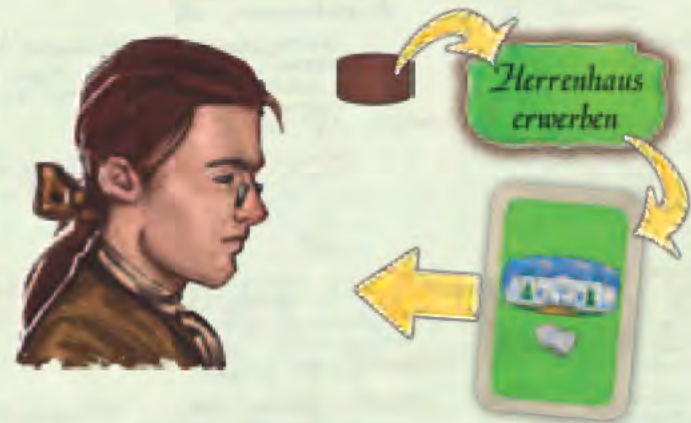


Auf jedes **Aktionsfeld des Spielplans** kann immer nur 1 Stein pro Runde platziert werden. Anders ausgedrückt: Ein Stein kann niemals auf ein Aktionsfeld auf dem Spielplan platziert werden, das schon besetzt ist. Mögliche Aktionen auf dem Spielplan sind:



2. Nachdem ein Stein platziert wurde, zahlt der Spieler gegebenenfalls die Kosten der Aktion und führt die Aktion sofort aus. Der Spieler **muss** die Aktion ausführen, er kann nicht eine Aktion wählen und diese dann nicht ausführen.

**Aktionen betreffen immer nur die aktuelle Generation**, mit Ausnahme der Aktion *Heirat/Ehe arrangieren*, die sich bei Wahl der Möglichkeit *Ehe arrangieren* auf die nachfolgende Generation bezieht.



**Beispiel:** Ein Spieler wählt die Aktion *Herrenhaus erwerben*, indem er das entsprechende Aktionsfeld mit einem Stein besetzt. Diese Aktion kann nun in dieser Runde von keinem Spieler mehr gewählt werden.

3. Die Spieler sind solange reihum im Uhrzeigersinn am Zug, platzieren immer 1 Stein und führen die entsprechende Aktion aus, bis entweder keine Steine mehr vorhanden sind oder kein Spieler mehr einen Stein setzen kann oder will.

**Anmerkung:** Solange ein Spieler noch eigene Spielersteine hat, muss er seinen Zug ausführen. Lediglich Zusätzliche Aktionssteine können für spätere Runden (innerhalb derselben Generation) aufgespart werden.

**Beispiel:** In der dritten Runde hat ein Spieler einen seiner Spielersteine bereits platziert, seinen zweiten hat er noch zur Verfügung, ebenso wie einen Zusätzlichen Aktionsstein (der nur für die Aktion *Herrenhaus erwerben* genutzt werden kann). Der Spieler kann seinen Zusätzlichen Aktionsstein nicht platzieren, weil das Aktionsfeld *Herrenhaus erwerben* bereits von einem anderen Spieler besetzt wurde, also ist er gezwungen, in seinem nächsten (und für diese Runde letzten) Zug seinen zweiten Spielerstein zu platzieren. Da es noch 2 weitere Runden in dieser Generation geben wird, kann er den Zusätzlichen Aktionsstein später noch nutzen.

HASST DU GEWUSST, DASS ...  
MADAME DE POMPADOUR VON EINER TOCHTER AUS DEM BÜRGERTUM ZUR MÄTRESSE LOUIS XV. AUFSTIEG UND MIT 24 JAHREN IN DEN ADELSSRAND ERHOBE WURDE? SIE HATTE GROSSEN EINFLUSS AUF DIE AUSSENPOLITIK DES KÖNIGS, ABER AUCH BEZÜGLICH DER FÖRDERUNG VON INTELLEKTUELLEN, U.A. DIDEROT UND VOLTAIRE.



# GENERATIONEN UND RUNDEN

## ANZAHL DER AKTIONEN WÄHREND EINER RUNDE

Jeder Spieler kann in jeder Runde auf jeden Fall 2 Aktionen durchführen, da jeder 2 Spielersteine hat. Zu Beginn jeder Generation, aber auch aufgrund von Karteneffekten, erhalten Spieler weitere Zusätzliche Aktionssteine, mit denen weitere Aktionen ausgeführt werden können.

**Anmerkung:** Ein Zusätzlicher Aktionsstein kann entsprechend seiner Farbe nur für bestimmte Aktionen genutzt werden, (Einzelheiten s. S. 5).

Zusätzliche Aktionssteine werden stets nur einmal verwendet und nach Verwendung am Ende der jeweiligen Runde in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Ein Stein für eine zusätzliche Aktion muss nicht in derselben Runde verwendet werden, in der ihn ein Spieler erhalten hat – er kann für später aufgespart werden. Allerdings sollte er bis zum Ende derselben Generation verwendet werden, da er sonst ungenutzt in den allgemeinen Vorrat zurückgeht.

**Beispiel:** Ein Spieler beginnt die Runde mit seinen beiden Spielersteinen. In seinem ersten Zug verwendet er den einen Stein, um eine seiner Familienangehörigen mit *Pierre* zu verheiraten und erhält so einen Zusätzlichen Aktionsstein, der nur für die Aktion *Aufgabe annehmen* verwendet werden kann. Er kann somit noch 2 weitere Aktionen ausführen, von denen eine festgelegt ist (*Aufgabe annehmen*) oder er führt nur noch 1 Aktion mit seinem Spielerstein aus und spart sich den Zusätzlichen Aktionsstein für eine spätere Runde innerhalb dieser Generation auf.

## EINKOMMEN & AUFRÄUMPHASE

Am Ende jeder Runde (nachdem alle Spieler alle ihre Aktionen beendet haben) geschieht folgendes:



1. Jeder Spieler erhält **Gold** von der Bank entsprechend seinem aktuellen **Einkommen**, das auf seinem Spielertableau angezeigt wird (außer nach Runde 9, nach der kein Einkommen ausbezahlt wird).



**Beispiel:** Ein Spieler mit einem Einkommen von 4 erhält am Ende der Runde Gold im Wert von 4.

2. Die Spieler nehmen ihre beiden Spielersteine vom Spielertableau und/oder Spielplan wieder zu sich.
3. Alle Zusätzlichen Aktionssteine werden vom **Spielplan** zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

## ENDE EINER GENERATION

Nach der letzten Runde einer Generation geschieht zusätzlich Folgendes:



1. Jeder Spieler erhält **Reputationspunkte** entsprechend seinem aktuellen **Ansehen**, das auf seinem Spielertableau angezeigt wird.



**Beispiel:** Das Spielertableau eines Spielers zeigt nach der letzten Runde von Generation II ein Ansehen von 6 an. Entsprechend zieht er seinen Marker auf der Reputationsleiste 6 Felder vorwärts.

**Anmerkung:** Bei negativem Ansehen wird der Marker auf der Reputationsleiste rückwärts gezogen.



2. Jeder Spieler erhält **Reputationspunkte** entsprechend der **Anzahl an Kindern** in seiner Familie, die in dieser Generation geboren wurden. Für jedes Kind erhält er 1 Reputationspunkt, unabhängig davon, ob bereits eine Ehe arrangiert wurde oder nicht.

**Beispiel:** Ein Spieler hat am Ende von Generation II 2 Ehepaare in dieser Generation. Eines hat 2 Kinder, das andere 3 Kinder. Der Spieler zieht seinen Marker auf der Reputationsleiste 5 Felder vorwärts.

**Anmerkung:** Bleibt eine Familie bis zum Ende einer Generation kinderlos, gibt es keine weiteren Nachfahren und der Spieler scheidet sofort aus dem Spiel aus.

3. Alle Zusätzlichen Aktionssteine werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.





# AKTIONEN AUF SPIELERTABLEAUS

**Zur Erinnerung:** Aktionen auf dem Spielertableau können mehrfach innerhalb einer Runde gewählt werden.

## HEIRAT/EHE ARRANGIEREN

Ein Familienmitglied der aktuellen Generation wird mit einem Freund der Familie verheiratet. Diese Freunde stellen die Verbindungen zu den berühmten und wohlhabenden Mitgliedern der High Society dar, zum Beispiel einem Spanischen Edelmann oder einem Mitglied des Königlichen Hofstaates. Andere Freunde gehören zwar nicht zu den oberen Zehntausend, sind aber dennoch einflussreich, wie zum Beispiel der manipulative Erpresser aus Preußen. Jede Wahl hat ihre Vorteile, ist aber auch mit Kosten verbunden. Wählt eure Verbindungen mit Bedacht!

Kosten: Variabel, siehe unten.

### a) Heirat

Diese Aktion erlaubt es, 1 Freundeskarte von der Hand neben ein erwachsenes Familienmitglied der aktuellen Generation zu legen, die so ein Ehepaar bilden.

1. 1 Freundeskarte von der Hand neben ein unverheiratetes Familienmitglied des anderen Geschlechts auslegen.

2. Die Kosten der Hochzeit bezahlen oder die Mitgift erhalten.

3. Einkommen auf der Einkommensleiste des eigenen Spielertableaus anpassen oder offen ausliegende Freundeskarte von unterhalb des Spielplans auf die Hand nehmen. Ansehen auf der Ansehensleiste des eigenen Spielertableaus anpassen.

4. Spezialeffekt ausführen.

5. Die oberste Karte vom Kinderkartenstapel ziehen und unterhalb des Ehepaares auslegen (dabei Kinderseite (♣) nach oben ausrichten) oder die Komplikationskarte ausführen.



**Beispiel:** Ein Spieler verheiratet einen seiner Söhne mit Gertrude. Er legt ihre Karte neben die des Sohnes, erhält 1 Gold als Mitgift, nimmt sich 1 der offenen Freundeskarten, erhöht sein Ansehen um 1 und prüft, ob ein weiteres Familienmitglied aus Preußen stammt. Da er eine Tochter bereits an Friedrich verheiratet hat, erhält er zusätzlich 3 Gold. Er zieht die oberste Kinderkarte für die Jungvermählten. Es ist eine Tochter, die er unterhalb des Paares auslegt.

**Zur Erinnerung:** Wenn nicht anders angegeben werden Effekte sofort ausgeführt, sobald ein Freund per Heirat zum Familienmitglied wird.

### b) Ehe arrangieren

Diese Aktion erlaubt es, 1 Freundeskarte von der Hand um 180° gedreht neben ein Kind der Familie zu legen (das noch nicht anderweitig versprochen wurde), das somit zu Beginn der nächsten Generation automatisch heiratet.

1. 1 Freundeskarte von der Hand um 180° gedreht neben ein Kind der Familie auslegen. Das Kind muss das andere Geschlecht wie die Freundeskarte haben.

**Anmerkung:** Das umgedrehte Auslegen der Karte erinnert daran, dass die Hochzeit noch nicht stattfand, sondern ansteht, sobald das Kind erwachsen wird (Einzelheiten s. S. 9).

**Zur Erinnerung:** Freunde, deren Ehe mit einem Kind arrangiert wurde, werden bezüglich anderer Effekte bereits als Familienmitglieder bzw. als „in der Familie“ betrachtet.

2. Die Kosten der Hochzeit bezahlen oder die Mitgift erhalten.

3. Zu Beginn der nächsten Generation werden alle Kinder erwachsen und alle arrangierten Ehen ausgeführt. Erst dann werden die Schritte 3-5 der Aktion Heirat durchgeführt (Einkommen anpassen/Freunde nehmen, Ansehen anpassen, Spezialeffekte ausführen, Kinderkarte ziehen).

**Anmerkung:** Während Generation III dient das Arrangieren von Ehen nur noch dazu, Bedingungen der eigenen Fördererkarte zu erfüllen. Diese arrangierten Ehen werden nicht mehr ausgeführt.



## KOMPLIKATIONEN BEI DER GEBURT

Neben Söhnen und Töchtern beinhaltet der Kinderkartenstapel auch Komplikationskarten. Wird eine solche gezogen, muss der Spieler sich zwischen 2 Möglichkeiten entscheiden:

- **Das Kind verlieren** (Dann wird keine Kinderkarte unterhalb des Paares ausgelegt.)

- **Die Mutter verlieren** (Die Karte der Mutter wird auf den Ablagestapel für Freundes- bzw. Kinderkarten gelegt und solange weitere Kinderkarten gezogen, bis ein Kind gezogen wird, das dann unterhalb des Vaters ausgelegt wird.) Regeln für eine Neuvermählung s. S. 17.

Die erste Komplikationskarte einer Generation wird auf jeden Fall behalten und auf Höhe der aktuellen Generation neben den Stammbaum gelegt. Zieht der Spieler innerhalb dieser Generation weitere Komplikationskarten, werden diese ignoriert und auf den Kinderkarten-Ablagestapel gelegt. Der Spieler zieht anschließend so lange weitere Kinderkarten, bis er ein Kind zieht.

**Anmerkung:** Das Familienoberhaupt kann nicht aufgrund einer Komplikation sterben – in diesem Falle muss der Spieler das Kind verloren geben.





# AKTIONEN AUF SPIELERTABLEAUS

## KINDER BEKOMMEN

Eines der Ehepaare der Familie bekommt ein oder mehrere Kinder. Kinder sind das Lebenselixir eines gesunden Stammbaums, also vermehret euch reichlich. Bedenkt aber gut, ob ihr euch einen Jungen oder ein Mädchen wünscht. Wenn es egal ist, auch gut; habt ihr aber gerade den perfekten Schwiegersohn in Spe im Auge oder den idealen Heiratskandidaten, um eure Finanzen zu sanieren, dann solltet ihr erwägen, François Chopart zu konsultieren, einen berühmten Urologen, der euch helfen könnte. Obwohl Ärzte zu verstehen beginnen, dass Fruchtbarkeit mehr mit Wissenschaft als mit Hexerei zu tun hat, besteht die Behandlungsmethode vornehmlich im Prinzip „Versuch und Irrtum“. Einige Ärzte behaupten ernsthaft, das Geschlecht des Nachwuchses festlegen zu können, indem sie dem Erzeuger einen Hoden entfernen. Wenn sich das Gerücht verbreitet, ihr hättet euch dieser Prozedur unterzogen, ist euer guter Ruf auf immer perdu.

Kosten: Variabel, siehe unten

Diese Aktion erlaubt es, 1 Kinderkarte für eines der Ehepaare der aktuellen Generation zu ziehen.

1. Das Ehepaar auswählen, für das die Aktion *Kinder bekommen* ausgeführt werden soll.


**Anmerkung:** Es können nur Ehepaare mit weniger als 3 Kindern ausgewählt werden, es sei denn, es wird ausdrücklich etwas anderes angegeben.

2. 1 der beiden folgenden Möglichkeiten wählen:

- Oberste Karte vom Kinderstapel ziehen.

- Ansehen um 1 verringern, um so viele Karten vom Kinderkartenstapel zu ziehen, bis ein Kind des gewünschten Geschlechts oder eine Komplikationskarte erscheint (Einzelheiten s. S. 12). „Abgelehnte“ Kinderkarten werden wieder in den Kinderkartenstapel gemischt.

**Anmerkung:** Wird im Fall, dass mehrere Karten bis zum gewünschten Geschlecht gezogen werden, eine Komplikationskarte gezogen, so muss diese zunächst ausgeführt werden. Nur, wenn der Spieler entscheidet, die Mutter zu verlieren, darf er weitere Kinderkarten ziehen.

3. Die Kinderkarte unterhalb des Ehepaares auslegen (Kinderseite  nach oben ausgerichtet) oder Komplikationskarte ausführen.


**Zur Erinnerung:** Wenn nicht anders angegeben, kann ein Ehepaar maximal 3 Kinder haben.




## FREUNDE UM GELD BITTEN



Freunde helfen sich gegenseitig, das ist selbstverständlich und gilt auch für Freunde eurer Familie. Bei einer Tasse Kaffee im Kreise der Enzyklopédistes deutet ihr daher vorsichtig an, dass ihr gerade eine „kleine Finanzspritze“ gebrauchen könntet. Seid aber vorsichtig, nicht zu viel zu fordern! Natürlich würden euch eure Freunde auch dann unterstützen, aber ebenso sicher werden sie hinter eurem Rücken zu tuscheln anfangen, und euer Ruf wird beschädigt. Bittet um noch mehr und ihr werdet sogar Freunde verlieren – niemand will mit einem Bettler in Verbindung gebracht werden, sei er von noch so adliger Herkunft!




Kosten: Variabel, siehe unten

Diese Aktion erlaubt es, Geld zu erhalten (  ).

1. Geldbetrag wählen und Kosten bezahlen (wenn erforderlich):

- Nichts zahlen und 2 Gold (  ) erhalten.

- 1 Reputationspunkt (  ) abgeben und 3 Gold (  ) erhalten.

- 1 Reputationspunkt (  ) abgeben sowie 1 Freundeskarte (  ) von der Hand abwerfen und 4 Gold (  ) erhalten.

2. Das Gold aus der Bank nehmen.




## KONTAKTE KNÜPFEN



Wie investiert ihr am besten euer Geld und eure Zeit? Ein wöchentlicher Besuch in der Brasserie Le Procope, dem Treffpunkt der Intellektuellen, sollte euch Gelegenheit bieten, neue Verbindungen zu einflussreichen Familien zu knüpfen. Doch wenn es mehr braucht, müsst ihr euch schon deutlicher bemühen. Vielleicht gewinnt ihr neue Freunde, indem ihr zu einem Diner zur Diskussion von Voltaires neuestem Werk einladet, allerdings ist so etwas auch kostspielig. Wollt ihr aber zum Gespräch der ganzen Stadt werden, fahrt ihr zu jedem Festball mit eigenem Gefolge in goldverzierten Kaleschen vor.



Kosten: Variabel, siehe unten

Diese Aktion erlaubt es, Freundeskarten zu erhalten.

1. Anzahl an offen ausliegenden Freundeskarten auswählen, die man nehmen will und Kosten bezahlen (wenn erforderlich):

- Nichts zahlen und 1 Freundeskarte (  ) nehmen.

- 1 Gold (  ) zahlen und 2 Freundeskarten (  ) nehmen.

- 2 Gold (  ) zahlen und 3 Freundeskarten (  ) nehmen.

2. Karten von der offenen Auslage auf die eigene Hand nehmen.

**Anmerkung:** Eine einzelne Freundeskarte bleibt niemals in der offenen Auslage liegen. Wenn Freundeskarten genommen werden und eine einzelne übrig bleibt, muss der Spieler diese (kostenfrei) ebenfalls auf die Hand nehmen. Anschließend werden neue Freundeskarten vom Stapel gezogen und die offene Auslage komplett neu gefüllt.

**Beispiel:** Es liegen noch 3 Freundeskarten in der offenen Auslage. Ein Spieler führt die Aktion *Kontakte knüpfen* aus und entscheidet sich, 1 Gold zu zahlen und 2 Karten zu nehmen. Da nun eine einzelne Freundeskarte übrigbleibt, nimmt der Spieler diese ebenfalls auf die Hand. Anschließend werden neue Freundeskarten ausgelegt.





# AKTIONEN AUF SPIELPLAN

**Zur Erinnerung:** Jede Aktion auf dem Spielplan kann pro Runde nur einmal mit 1 Stein besetzt und anschließend genutzt werden.

## TITEL ERWERBEN

Ein ansprechender Adelstitel fällt nicht jedem in den Schoß wie beispielsweise Baron de Montesquieu. Verfügt man aber über entsprechende Kontakte bei Hofe und die nötigen finanziellen Mittel, steht dem Erwerb des einen oder anderen Titels nichts im Wege. Natürlich müsst ihr tief in den Beutel greifen, wenn der König eurer Familie ordentliche Privilegien zuerkennen soll, doch das ist es allemal wert. Die abschätzigen Äußerungen derjenigen, die sich über solcherlei Praktiken brüskieren, belegen nur deine gesteigerte Wichtigkeit.

Kosten: Variabel, wie auf der jeweiligen Karte angegeben.

Diese Aktion erlaubt es, verschiedene sofortige Vorteile zu erwerben.

1. Titeltkarte auswählen und Kosten bezahlen.
2. Alle Vorteile des Titels erhalten (Einkommen, Ansehen, Freundeskarten).
3. Die Karte neben ein erwachsenes Familienmitglied oder Ehepaar der aktuellen Generation legen.

**Anmerkung:** Jedes Familienmitglied (oder Ehepaar) kann nur 1 einzigen Adelstitel haben. Heiratet ein Titelträger, überträgt sich der Titel auch auf den Ehepartner.

**Beispiel:** Ein Spieler möchte während Generation I den Grafentitel erwerben. Er besetzt das Aktionsfeld *Titel erwerben* (das noch unbesetzt ist), zahlt 4 Gold, wirft 2 Freundeskarten von seiner Hand ab und legt die Titeltkarte neben sein Familienoberhaupt. Nun erhält er die Vorteile: +2 Ansehen und +1 Einkommen. Kein Spieler (auch nicht derselbe) kann diese Aktion in dieser Runde erneut wählen. Da nur Erwachsene (oder Ehepaare) geadelt werden können (und zwar höchstens einmal), kann dieser Spieler in dieser Generation keine weiteren Adelstitel mehr erwerben.

In jeder Generation stehen 3 Titeltkarten zur Verfügung. Jede Karte unterscheidet sich bezüglich der Kosten sowie der Vorteile. Wurden alle Titeltkarten erworben, werden die Felder nicht aufgefüllt.



## FRUCHTBARKEITSARZT ANHEUERN

bleibt euer Kinderwunsch unerfüllt? Sorge, womöglich ohne rechtmäßigen Erben dazustehen? Keine Bange, die bei Hofe wohlbekannte Madame du Coudray weiß Abhilfe! Kinderglück oder Geld zurück! Natürlich werden die Leute auf euch herabblicken, wenn das bekannt wird (und das wird es immer, richtig?), aber ihr wart wenigstens nicht unfruchtbar, oder? Nein, dieses Ehepaar wird in den nächsten Jahren mindestens zweimal Nachwuchs zeugen. Und alles nur für ein Taschengeld – zumindest für eine Adelsfamilie wie die Eure.

Diese Aktion erlaubt es, 2 Kinderkarten für 1 Ehepaar der aktuellen Generation zu ziehen.

Kosten: 2 Gold und 1 Freundeskarte von der Hand.

1. 1 Ehepaar auswählen, für das die Aktion gelten soll.

**Anmerkung:** Es können nur Ehepaare den Fruchtbarkeitsarzt anheuern, die mindestens noch 2 weitere Kinder bekommen können.

2. Die beiden obersten Karten (eine nach der anderen) vom Kinderkartenstapel ziehen.

3. Kinderkarten unterhalb des Ehepaares auslegen (Kinderseite (♣) nach oben ausgerichtet) oder Komplikationskarte ausführen.

**Anmerkung:** Die Karten nacheinander ziehen, damit gegebenenfalls gezogene Komplikationskarten sauber ausgeführt werden können. Zur Erinnerung: Jeder Spieler kann nur einmal pro Generation von Komplikationen betroffen werden (siehe Einzelheiten auf S. 12), eine zweite Komplikationskarte wird also gegebenenfalls ignoriert und der Spieler zieht so lange Kinderkarten nach, bis er ein Kind zieht.

**Beispiel:** Ein Spieler wählt ein Ehepaar mit bisher 1 Kind aus. Er zahlt 2 Gold und wirft 1 Freundeskarte von seiner Hand ab. Er zieht die erste Kinderkarte – es ist ein Sohn, also legt er die Karte mit der Kinderseite nach oben ausgerichtet unterhalb seines Ehepaares aus. Die zweite Karte ist eine Komplikationskarte – er entscheidet sich dafür, das Kind zu verlieren und seinen Zug zu beenden. Er legt die Komplikationskarte neben das Ehepaar. Sollte er in dieser Generation für irgendeines seiner Ehepaare eine weitere Komplikationskarte ziehen, ignoriert er diese und zieht so lange Kinderkarten nach, bis ein Kind dabei ist.



### HASST DU GEWUSST, DASS ...

DIE GEBURT EINES KÖNIGLICHEN ERBEN EIN QUASI ÖFFENTLICHES EREIGNIS WAR, AUCH UM JEDLICHEN BETRUG AUSZUSCHLIESSEN? ALS MARIE ANTOINETTE IHR ERSTE KIND GEBAR, FÜHRTE DAS BEINAHE ZU IHREM TOD, DA AUF DEN RUF DER GEBURTSHELFER „DIE KÖNIGIN KOMMT NIEDER“ DER HALBE HOFSTAAT INS GEBÄRZIMMER STÜRMTE UND DIE LUFT SO STICKIG WURDE, DASS DIE MUTTER NACH DER GEBURT VÖLLIG ENTKRÄFTET IN BEWUSSTLOSIGKEIT FIEL. INDES SCHÜTZTEN NUR ZWEI WANDSCHIRME DIE KÖNIGIN VOR DER MENSCHENTRAUBE – ZWEI KÖNIGLICHE KAMINKEHRER KLETTERTEN GAR AUF MÖBEL, UM EINE BESSERE SICHT ZU HABEN!



# AKTIONEN AUF SPIELPLAN

## HERRENHAUS ERWERBEN



Wenn ihr erstmal ein Herrenhaus habt, werdet ihr nicht mehr wissen, wie ihr ohne ausgekommen seid. Im Gegenteil – ihr sucht schon nach dem angesagtesten Architekt, um das nächste Bauprojekt in Angriff zu nehmen. Für eine echte Adelsfamilie eine schlichte Notwendigkeit – wo sonst solltet ihr eure Sammlung von Gemälden und Skulpturen präsentieren, vom Familiensilber und wertvollen Porzellan ganz zu schweigen?

Wo eure rauschenden Feste feiern? Einige Personen des niederen Adels werden euch Ruhm und Wohlstand neiden, aber mal ehrlich, was kümmert euch das?

Diese Aktion erlaubt die Erhöhung des Ansehens.

Kosten: 3 Gold und 1 Freundschaftskarte von der Hand.

1. 1 Herrenhauskarte nehmen und neben ein erwachsenes Familienmitglied (oder Ehepaar) der aktuellen Generation legen.

2. Ansehen um 2 erhöhen.

**Anmerkung:** Wie bei Adelstiteln kann jedes Familienmitglied (bzw. Ehepaar) nur 1 einziges Herrenhaus besitzen.

Die Anzahl verfügbarer Herrenhäuser ist begrenzt und hängt von der Spieleranzahl ab (s. Spielvorbereitung, S. 6).



## UNTERNEHMEN GRÜNDEN



Eure Vorfahren haben über Jahrhunderte von den Einnahmen ihrer Ländereien gelebt. Das reicht nun nicht mehr aus und reich ausgestattete Bälle sind ebenso kostspielig wie die Kunstwerke, die ihr in Auftrag gebt. Eine kluge Investition in die Gründung einer Erzmine oder eines Hüttenwerks wie das in Clavières könnte alle Probleme lösen. Passt nur auf, dass das schnelle Geld euch nicht zu sehr lockt, sonst zweifeln gewisse Leute noch euren Adelsstand an.

Diese Aktion erlaubt das Erhöhen des Einkommens.

Kosten: 1 Reputationspunkt und 2 Freundschaftskarten von der Hand.

1. 1 Unternehmenskarte nehmen und neben ein erwachsenes Familienmitglied (oder Ehepaar) der aktuellen Generation legen.

2. Einkommen um 1 erhöhen.

**Anmerkung:** Wie bei Adelstiteln und Herrenhäusern kann jedes Familienmitglied (bzw. Ehepaar) nur 1 einziges Unternehmen gründen.

Die Anzahl verfügbarer Unternehmenskarten ist begrenzt und hängt von der Spieleranzahl ab (s. Spielvorbereitung, S. 6).



## AUFGABE ANNEHMEN



Adlig geboren zu sein ist nicht nur Glück, es ist auch Verpflichtung. Im Laufe eures Lebens werdet ihr euch auf Abenteuer einlassen, Intrigen spinnen und um politische Macht ringen mit einem einzigen Ziel – Ruhm und Ehre eurer Familie zu erhalten und zu mehren. Und obwohl das alles weniger heldenhaft ist, als es klingen mag – das besondere Gefühl, etwas vollendet zu haben, wenn eine Aufgabe erfüllt ist, zahlt sich trotzdem jedes Mal aus.

Diese Aktion erlaubt es, Aufgabenkarten zu ziehen (während Generationen I und II) oder 1 Wertungsmöglichkeit auf eurer Fördererkarte zu aktivieren (während Generation III).

Kosten: 1 Freundschaftskarte von der Hand.

a) Während Generationen I und II:

Die obersten 2 Karten vom Aufgabenkartenstapel ziehen und 1 davon behalten, die andere abwerfen. Die gewählte Karte offen neben das eigene Spielertableau legen.

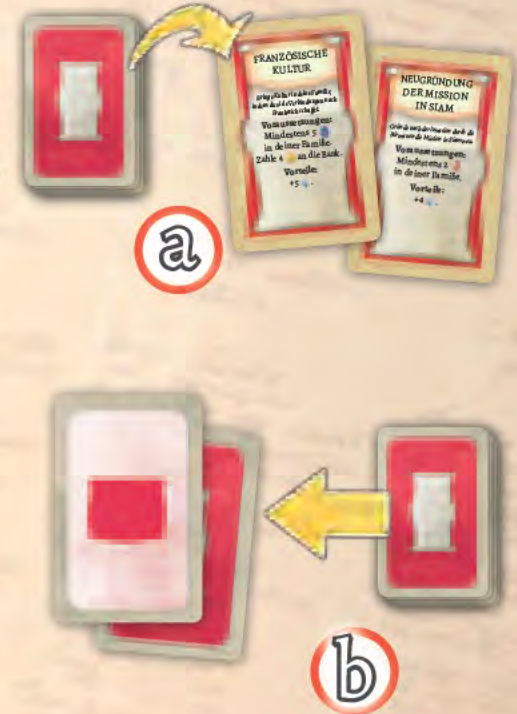
Aufgabenkarten stellen euch vor Herausforderungen in Form von Voraussetzungen, die ihr erfüllen müsst, um Reputationspunkte und andere Vorteile zu erhalten. Aufgaben müssen im Laufe des Spiels erfüllt werden, nicht erst bei Spielende, um Reputationspunkte zu erhalten und die anderen Vorteile ausschöpfen zu können. Aufgaben können jederzeit während eines eigenen Zuges erfüllt und danach abgeworfen (falls nicht anders angegeben) werden, bevor die letzte Runde beendet ist.

b) Während Generation III:

Die oberste Karte vom Aufgabenkartenstapel ziehen und verdeckt unter die eigene Fördererkarte schieben (max. 2 Karten).

Die Vorderseite spielt hier keine Rolle – Aufgabenkarten, die während Generation III gezogen werden, haben alleine den Zweck, bei der Endwertung jeweils 1 der beiden kleineren Ziele (Wertungsmöglichkeit) auf der eigenen Fördererkarte zu aktivieren. Jedes kleinere Ziel kann nur einmal aktiviert werden.

**Anmerkung:** Nicht erfüllte Aufgaben aus Generation I oder II können nicht genutzt werden, um bei Spielende ein kleineres Ziel auf der Fördererkarte zu aktivieren.





# AKTIONEN AUF SPIELPLAN SPIELEENDE

## ZUM GEMEINWOHL BEITRAGEN



Die Ehrfurcht, welche ihr bei euren Aufenthalten im Schloss von Versailles empfindet, inspiriert euch stets aufs Neue! Etwas zum Wohle der Gemeinschaft beizutragen, die euch umgibt, und so gleichzeitig aller Welt zu demonstrieren, dass ihr zu der Sorte Adliger gehört, die auch zu geben imstande ist, anstatt sich lediglich zu bereichern, ist unaussprechlich befriedigend. Ein zufriedener Seufzer entfährt euch, wenn ihr durch die Stadt geht und die Prachtbauten seht, die ihr gestiftet habt – ja, eurer Familie ist ein dauerhaftes Andenken gewiss.

Diese Aktion erlaubt den Erwerb verschiedener Vorteile.

Kosten: Variabel, wie auf der jeweiligen Karte angegeben.

1. 1 Gemeinwohkkarte auswählen und Kosten bezahlen.
2. Alle Vorteile der Karte sofort erhalten (Ansehen, Reputation, Freundeskarten).
3. Die Karte neben ein erwachsenes Familienmitglied (oder Ehepaar) der aktuellen Generation legen.



**Anmerkung:** Wie bei Adelstiteln, Herrenhäusern und Unternehmen kann jedes Familienmitglied (bzw. Ehepaar) nur einmal Zum Gemeinwohl beitragen.

**Beispiel:** Während Generation II besetzt ein Spieler das Aktionsfeld Zum Gemeinwohl beitragen (das noch unbesetzt ist) und wählt das Ballett bei Hofe. Er zahlt 2 Gold und verringert sein Einkommen um 1, legt die Karte neben eines seiner Ehepaare in Generation II und erhält die Vorteile: +1 Reputationspunkt sowie +2 Ansehen.

Kein Spieler (auch nicht derselbe) kann diese Aktion in dieser Runde erneut wählen. Da Gemeinwohkkarten auf 1 pro Familienmitglied (bzw. Ehepaar) begrenzt sind, kann dieses Ehepaar nicht erneut Zum Gemeinwohl beitragen.

In jeder Generation stehen 3 Gemeinwohkkarten zur Verfügung. Jede Karte unterscheidet sich bezüglich der Kosten sowie der Vorteile. Wurden alle Gemeinwohkkarten erworben, werden die Felder nicht aufgefüllt.



## ENDWERTUNG

Das Spiel endet nach Abschluss von Generation III. Nun erfolgt die Endwertung.

Jeder Spieler deckt seine Fördererkarte auf und erhält entsprechend zusätzliche Punkte:



- Für Erreichen des Hauptziels.
- Für jedes kleinere Ziel, das er aktivieren kann.

**Zur Erinnerung:** Für jedes kleinere Ziel, das gewertet werden soll, muss der Spieler im Laufe von Generation III 1 Aufgabenkarte erworben haben. Jede dieser verdeckten Aufgabenkarten ermöglicht ihm die Aktivierung 1 kleineren Ziels seiner Wahl.



**Beispiel:** Ein Spieler hat die Förderkarte John Law. Sein Einkommen liegt bei 8, also erhält er 9 zusätzliche Reputationspunkte. Da er eine Aufgabenkarte während Generation III erworben hat, kann er außerdem eines der kleineren Ziele der Karte aktivieren. Er hat nur eine einzige Ehe mit einem Handwerker für Generation IV arrangiert, besitzt aber 14 Gold, also entscheidet er sich für die zusätzlichen 4 Reputationspunkte aufgrund seines Vermögens.

## DER SIEGER

Der Spieler mit den meisten Reputationspunkten ist Sieger des Spiels. Im Falle eines Gleichstandes gibt die höhere Anzahl an Freundeskarten auf der Hand den Ausschlag. Herrscht weiterhin Gleichstand, entscheidet das höhere Ansehen. Ist der Gleichstand auch so nicht aufzulösen, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

### HASST DU GEWUSST, DASS ...

ES IN FRANKREICH DREI HAUPTSÄCHLICHE WEGE GAB, EINEN ADELSTITEL ZU ERHALTEN? SELBSTVERSTÄNDLICH DURCH DIE GEBURT IN EINE ADELIGE FAMILIE, WENN AUCH NICHT IMMER DURCH DIE DIREKTE VÄTERLICHE LINIE, DURCH ÄMTER, VOR ALLEM IN DER REGIERUNG UND BEIM MILITÄR, SOWIE DURCH „BRIEFE“, ALSO PER VERLEIHUNG DIREKT VOM KÖNIG.



# GOLDENE REGELN

**Anmerkung:** Einige der folgenden Regeln wurden bereits zuvor erläutert, werden hier aber erneut aufgeführt, damit alle Goldenen Regeln an einem Ort versammelt sind.

## KARTEN ALLGEMEIN

- Widerspricht der Kartentext einer Spielregel, so hat der Kartentext Vorrang.
- Es gibt kein Handkartenlimit.
- Jeder Kartentyp hat seinen eigenen Ablagestapel.
- Ein Familienmitglied (oder Ehepaar) kann von jeder der folgenden Kartentypen nur 1 haben, aber in beliebiger Kombination: Titel, Herrenhaus, Unternehmen, Gemeinwohl (also z.B. keine 2 Titel, aber 1 Titel und 1 Herrenhaus).
- Fördererkarten und Freundeskarten auf der Hand eines Spielers sind vor anderen Spielern geheim. Alles andere Material ist für alle Spieler einsehbar.

## FREUNDESKARTEN

- Jedes Mal, wenn eine offene Freundeskarte von der Auslage genommen wird, hat der Spieler die freie Wahl.
- Einzelne offene Freundeskarten bleiben niemals liegen. Jedes Mal, wenn offene Freundeskarten genommen werden und nur 1 liegen bliebe, muss der Spieler diese zusätzlich kostenfrei auf die Hand nehmen. Anschließend wird die Auslage aufgefüllt.
- Auffüllen: Die Auslage offener Freundeskarten wird erst aufgefüllt, wenn alle Karten genommen wurden. Dann wird die Auslage mit den obersten Freundeskarten des Zugstapels komplett neu bestückt.

Anmerkung: Liegen nicht mehr so viele offene Freundeskarten aus, wie der Spieler zur Ausführung seiner Aktion benötigt (z.B. zahlt der Spieler, um mit seiner Aktion *Kontakte knüpfen* 3 Karten nehmen zu können, es liegen aber nur noch 2 aus), nimmt der Spieler alle übrigen Karten, die Auslage wird neu gefüllt und der Spieler setzt die Aktion fort.

- Sollte der Freundeskartenstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel neu gemischt und zum neuen Zugstapel.
- Alle Effekte auf Freundeskarten sind einmalige Effekte und werden, soweit nicht anders angegeben, in dem Moment ausgeführt, wenn der jeweilige Freund zum Familienmitglied wird.

## AKTIONEN ALLGEMEIN

- Alle Aktionen beziehen sich auf die aktuelle Generation (bzw. im Falle der Aktion *Ehe arrangieren* auf deren Kinder).
- Aktionen auf dem Spielplan können jeweils nur einmal pro Runde besetzt und ausgeführt werden.
- Aktionen auf den Spielertableaus können mehrfach pro Runde ausgewählt werden.

## HEIRATEN UND KINDER BEKOMMEN

- Es können nur Personen unterschiedlichen Geschlechts heiraten.
- Nur Ehepaare können Kinder bekommen.
- Wenn nicht anders angegeben, können Ehepaare maximal 3 Kinder haben.

## NEUVERMÄHLUNG

- Ist eine Mutter aufgrund von Komplikationen im Kindbett gestorben, so kann der Vater sich erneut vermählen, wenn er von Geburt her zur Familie gehört, nicht aber, wenn er ein angeheirateter Freund ist.
- Hat sich ein Vater erneut vermählt, zählen seine Kinder aus erster Ehe zum Limit von 3 Kindern pro Ehepaar hinzu.

**Beispiel:** Hat der Vater bereits 1 Kind, kann er mit seiner neuen Gattin nur noch 2 weitere Kinder bekommen.

## REPUTATION, EINKOMMEN, ANSEHEN

- Ansehen und Einkommen sind unbegrenzt – die Spieler können sowohl weniger als auch mehr davon haben, als die jeweilige Leiste anzeigen kann (in einem solchen Fall eine weitergehende Anzeige improvisieren).
- Reputationspunkte verlieren und erhalten: Die Spieler können unbegrenzt Reputationspunkte erhalten und verlieren, auch wenn die Anzeige auf den Bereich von -3 bis 50 begrenzt ist.

## GOLD

- Wenn nicht anders angegeben, wird Gold stets an die Bank gezahlt und die Spieler erhalten Gold auch von dort.

## HASST DU GEWUSST, DASS...

ES SEHR POPULÄR WAR, HOHE STAATSÄMTER MIT AUSLÄNDERN ZU BESETZEN? EIN BEISPIEL HIERFÜR IST DER SCHOTTE JOHN PAUL JONES, DER SICH WÄHREND SEINES AUFENTHALTES IN FRANKREICH MIT BENJAMIN FRANKLIN ANFREUNDETE UND SICH DARAUFIN FÜR DIE AMERIKANISCHE SACHE EINSETZTE. ER IST HEUTE ALS „VATER DER UNITED STATES NAVY“ BEKANNT. WAS IHN ALLERDINGS NICHT DAVON ABHIELT, IN SPÄTEREN JAHREN KONTERADMIRAL DER RUSSISCHEN FLOTTE ZU WERDEN.





# KARTEN IM DETAIL

Hier findet ihr ausführlichere Erläuterungen zu einigen Karteneffekten..

## FREUNDESKARTEN

### SPEZIALEFFEKTE

Wenn nicht anders angegeben, werden die Spezialeffekte einmalig ausgeführt, sobald die Ehe geschlossen wird, direkt nachdem durch die Karte ausgelöste Änderungen bezüglich Einkommen, Freundeskarten sowie Ansehen durchgeführt wurden.

### DIESE GEN.

Der Vermerk „Diese Gen.“ weist darauf hin, dass der Spezialeffekt für die gesamte restliche Dauer der aktuellen Generation wirksam ist.

### ARRANGIERTE EHEN

Freunde, deren Ehe mit einem Familienmitglied zwar schon arrangiert, aber noch nicht geschlossen wurde, gelten für bestimmte Effekte (Freunde/Förderer/Aufgabenkarten) dennoch als Familienmitglieder, auch wenn die Hochzeit erst zu Beginn der nächsten Generation stattfindet.

## ERLÄUTERUNGEN ZU EINZELNEN FREUNDESKARTEN:

### ALEKSANDR

+1 und +1 wenn mindestens noch 2 weitere Familienmitglieder sind.

Diese Bedingung muss erfüllt sein, um die beiden Vorteile zu erhalten.



### ARIANNE

Heirat/Ehe arrangieren mit ihr, ohne die Aktion zu wählen.

Dieser Spezialeffekt tritt ein, noch bevor sie zum Familienmitglied wird.



Du musst zwar keinen Stein auf das Aktionsfeld Heirat/Ehe arrangieren setzen, um diese Aktion auszuführen, dennoch ist dein Zug mit dieser Aktion beendet.

### BERNADETTE

Ziehe 2 statt 1.

Wenn sie geheiratet wird und du für das Ehepaar eine Kinderkarte ziehst, ziehe 2 Karten statt einer und behalte sie beide (bzw. führe eine Komplikationskarte aus).



### CARLOS

Erhalte und +1 , wenn mindestens noch ein in der Familie.

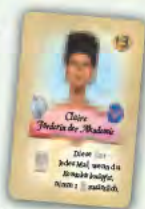
Diese Bedingung muss erfüllt sein, um die beiden Vorteile zu erhalten.



### CLAIRE

Diese Gen.: Jedes Mal, wenn du Kontakte knüpfst, nimm 1 zusätzlich.

Dieser Effekt wird ausgeführt, bevor die Regel greift, dass die letzte Freundeskarte zusätzlich genommen wird. Beim Kontakte knüpfen nimmst du also zunächst die Karten, für die du bezahlt hast, dann 1 weitere aufgrund von Claire, und erst danach findet die Regel der letzten Karte Anwendung.



**Beispiel:** Es liegen noch zwei offene Freundeskarten aus. Du entscheidest dich, Kontakte zu knüpfen und nimmst 1 Freundeskarte umsonst und erhältst die zweite aufgrund von Claires Effekt zusätzlich. Nun wird die Auslage neu aufgefüllt.

### ERICH

Diese Gen.: Herrenhaus erwerben kostet 1 weniger, wenn mindestens noch ein in der Familie.

Das Herrenhaus muss nicht für Erich, sondern kann für jedes beliebige Familienmitglied erworben werden.



### EUSTACHY

Jedes Mal, wenn du eine für ihn ziehst, ziehe 2, behalte 1 deiner Wahl und wirf die andere ab.

Bei der Aktion Fruchtbarkeitsarzt anheuern ziehe 2 Mal 2 Karten und wähle jeweils 1 Karte aus, so dass du ebenfalls 2 Kinder bekommst.



### FEHMI

Wirf alle offen ausliegenden ab, fülle die Auslage neu auf und nimm 1 .

Mit Fehmi erhältst du neben der Freundeskarte direkt bei Heirat 1 weitere durch den Spezialeffekt. Wenn die Auslage aufgrund der ersten Freundeskarte ohnehin neu aufgefüllt werden muss, wirf diese 5 Karten trotzdem ab und fülle die Auslage ein weiteres Mal auf, um von diesen Karten 1 zu nehmen.



### GEORGE

Ziehe 1 Aufgabenkarte und lege sie unter deine Fördererkarte.

Ziehe die oberste Aufgabenkarte und lege sie verdeckt unter deine Förderkarte, unabhängig davon, die wievielte Generation gerade gespielt wird. Bei Spielende kannst du mit dieser eines der kleinen Ziele der Förderkarte aktivieren.



### HANS HEINRICH

Freunde um Geld bitten, ohne die Aktion zu wählen, wenn mindestens noch ein in der Familie.

Wenn du einen weiteren Handwerker in der Familie hast, kannst du sofort die Aktion Freunde um Geld bitten ausführen. Du brauchst hierfür keinen Aktionsstein, musst aber gegebenenfalls die Kosten zahlen.



### ISABELLA

Wirf beliebig viele von deiner Hand ab und ziehe dieselbe Anzahl nach.

Du darfst auch keine Karte abwerfen.



### JAN

Erhalte und +1 , wenn mit mindestens noch ein in der Familie.

Diese Bedingung muss erfüllt sein, um die beiden Vorteile zu erhalten.



### LEONID

Heirat/Ehe arrangieren mit ihm, ohne die Aktion zu wählen, wenn mindestens noch ein in der Familie.

Dieser Spezialeffekt tritt ein, noch bevor er zum Familienmitglied wird.



Wenn du einen weiteren Russen in der Familie hast, musst du zwar keinen Stein auf das Aktionsfeld Heirat/Ehe arrangieren setzen, um diese Aktion auszuführen, dennoch ist dein Zug mit dieser Aktion beendet.

### LUCIENNE

Erhalte und +1 , wenn mindestens noch ein in der Familie.

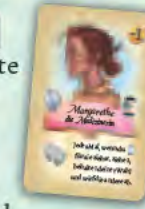
Diese Bedingung muss erfüllt sein, um die beiden Vorteile zu erhalten.



### MARGARETHE


Jedes Mal, wenn du eine für sie ziehst, ziehe 2, behalte 1 deiner Wahl und wirf die andere ab.

Bei der Aktion Fruchtbarkeitsarzt anheuern ziehe 2 Mal 2 Karten und wähle jeweils 1 Karte aus, so dass du ebenfalls 2 Kinder bekommst.





## MARIA


Heirat/Ehe arrangieren mit ihr, ohne die Aktion zu wählen, wenn mindestens noch ein  in der Familie.

Dieser Spezialeffekt tritt ein, noch bevor sie zum Familienmitglied wird.

Wenn du einen weiteren Spanier in der Familie hast, musst du zwar keinen Stein auf das Aktionsfeld *Heirat/Ehe arrangieren* setzen, um diese Aktion auszuführen, dennoch ist dein Zug mit dieser Aktion beendet.




## MIRANDA

Diese Gen.: Jedes Mal, wenn du *Freunde um Geld bittest*, erhältst du 2  zusätzlich.






## NANCY

Ziehe 2  statt 1.

Wenn sie geheiratet wird und du für das Ehepaar eine Kinderkarte ziehst, ziehe 2 Karten statt einer und behalte sie beide (bzw. führe eine Komplikationskarte aus).




## NICOLAS

Erhalte  und +1 , wenn mindestens noch ein  in der Familie.

Diese Bedingung muss erfüllt sein, um die beiden Vorteile zu erhalten.



## ROBERT



*Freunde um Geld bitten*, ohne die Aktion zu wählen, wenn mindestens noch ein  in der Familie.

Wenn du einen weiteren Briten in der Familie hast, kannst du sofort die Aktion *Freunde um Geld bitten* ausführen.

Du brauchst hierfür keinen Aktionsstein, musst aber gegebenenfalls die Kosten zahlen.





## ROGER

Diese Gen.: Jedes Mal, wenn du  nimmst, kannst du stattdessen  ziehen.

Wenn du offene Freundeskarten aus der Auslage nimmst, musst du dich entscheiden, diese sämtlich aus der Auslage zu nehmen oder alle vom Zugstapel zu ziehen.






## SOPHIE

+2 , wenn du mindestens 12  besitzt.

Zur Erinnerung: Bevor du 12 Gold besitzen musst, erhältst du noch ihre Mitgift.



## THOMAS

Erhalte  und +1 , wenn mindestens noch ein  in der Familie.


Diese Bedingung muss erfüllt sein, um die beiden Vorteile zu erhalten.



## KINDERKARTEN

Erläuterungen zu einzelnen Kinderkarten:

### DON JUAN

Nimm 1 weibliche .


Nimm die Karte auf die Hand, sobald der Sohn erwachsen wird. Sind keine weiblichen Freundeskarten verfügbar, gehst du leer aus.

### MUTIG

+1 .


Du erhältst den Reputationspunkt, sobald der Sohn erwachsen wird.

## STATTLICH

Bei seiner Heirat erhältst du +2 .


Du erhältst das Gold, wenn die Aktion *Heirat* komplett abgeschlossen ist. Im Fall einer *arrangierten Ehe* erst, wenn der Sohn erwachsen ist und die Hochzeit stattgefunden hat.

### EINE WAHRE SCHÖNHEIT


Ihre Hochzeit bzw. das Arrangieren ihrer Ehe kostet 2  weniger als angeben.

Im Falle, dass die Hochzeit ohnehin weniger als 2 Gold kosten würde, zahlst du nichts, erhältst aber auch kein Gold.

### HÜBSCHES LÄCHELN


Diese Gen.: Jedes Mal, wenn du *Freunde um Geld bittest*, erhältst du 1  zusätzlich (sobald die Tochter erwachsen ist).

### KLATSCHBASE

Ziehe 2 .

Ziehe die Karte, sobald die Tochter erwachsen wird.

### ÜBERRASCHUNGS-ZWILLINGE

Ziehe sofort 1 weitere  (ignoriere das Maximum an Kindern).

Wird dieses Kind geboren, ziehst du 1 weitere Kinderkarte, auch wenn damit das Maximum an Kindern dieses Ehepaars überschritten wird.

Nachdem sie allerdings ausgelegt wurde, zählt sie bei zukünftigen Geburten hinsichtlich des Maximums als normale Kinderkarte.


Auch, wenn du bereits mehr als 1 Kinderkarte gezogen hast (z. B. aufgrund der Aktion *Fruchtbarkeitsarzt anheuern*), kannst du nach dieser Karte noch 1 weitere ziehen.




## AUFGABENKARTEN

Ergänzungen zu bestimmten Aufgabekarten.

### NEUARTIGE DAMPFMASCHINE

Lege diese Karte offen aus – sie zählt für den Rest des Spieles als .


### GRÜNDE EINE HANDWERKERGILDE

Lege diese Karte offen aus – sie zählt für den Rest des Spieles als .

Lege diese Karten jeweils neben deinen Stammbaum. Für den Rest des Spieles haben sie dieselbe Wirkung wie ein Familienmitglied aus der jeweiligen Berufsgruppe (z. B. bei Karteneffekten).

Brauchst du eine spezielle Berufsgruppe in einer bestimmten Generation (um z. B. das Ziel einer Fördererkarte zu erfüllen), kannst du die Karte dieser Generation zuordnen.

### RENOVIERE DIE ALTE KATHEDRALE

Diese Gen.: Jedes Mal, wenn du etwas *Zum Gemeinwohl beiträgst*, zahle 4  weniger.

Im Falle, dass die Aktion ohnehin weniger als 4 Gold kosten würde, zahlst du nichts, erhältst aber auch kein Gold.





# SOLO-VARIANTE

## STANDARD SOLO-VARIANTE

Das *Vermächtnis – Stammbaum der Macht* lässt sich auch alleine spielen. Um ins Spiel hineinzufinden oder bestimmte Strategien auszuprobieren, spiele mit den normalen Regeln für mehrere Spieler mit folgenden 3 Änderungen:

- Bei der Spielvorbereitung nur 2 Herrenhauskarten und 2 Unternehmenskarten auslegen.
- Entferne die Freundeskarten *Friedrich, Katherine, Laurent, Manuel, Nathalie* und *Vera* sowie die Aufgabenkarten *Gründe eine politische Partei, Bereite dich auf die Revolution vor, Unruhe bei Hof* und *Stärke die Royal Navy*, da diese Karten auch Mitspieler betreffen.
- Aktionen, deren Farbe auch als Berufsgruppe auf einer der aktuell offen beim Spielplan ausliegenden Freundeskarten zu sehen sind, können nicht gewählt werden. Erst, wenn alle Freundeskarten einer Farbe genommen wurden, kann die Aktion der entsprechenden Farbe wieder ausgewählt werden.

Berufsgruppe	Entsprechende Aktion
	
	
	
	
	

**Beispiel:** Es liegen Freundeskarten der folgenden Berufsgruppen offen aus: 1 Wissenschaftler, 3 Künstler, 1 Diplomat. So lange diese Karten ausliegen, können folgende Aktionen nicht gewählt werden: *Fruchtbarkeitsarzt anheuern*, *Herrenhaus erwerben* und *Aufgabe annehmen*. Nimmt der Spieler den Wissenschaftler und 1 Künstler aufgrund der Aktion *Kontakte knüpfen* auf die Hand, wird die Aktion *Fruchtbarkeitsarzt anheuern* wieder verfügbar und kann als nächste Aktion gewählt werden. Die anderen Aktionen stehen so lange nicht zur Verfügung, wie die entsprechenden Freundeskarten noch offen ausliegen.

## DIE ERBSCHAFTS-VARIANTE

Wenn du das Spiel gut kennst, kannst du allein die anspruchsvollere Erbschafts-Variante spielen, in der du Ahnenforschung betreibst, indem du den Stammbaum von unten nach oben rekonstruierst.

Es wurde nämlich bekanntgegeben, dass das letzte Mitglied einer alten, sehr vermögenden Adelsfamilie gestorben ist. Und zwar kinderlos, so dass es niemanden gibt, der die umfassende Erbschaft direkt antreten könnte. Allerdings kursieren Gerüchte, es gäbe da irgendwo noch entferntere Verwandte des Verstorbenen ...

Deine Aufgabe ist es, mehr über deine Ahnen herauszufinden und zu beweisen, dass du der letzte lebende Verwandte des dahingegangenen Adligen bist und somit der einzige rechtmäßige Erbe. Kannst du das Geheimnis deines Stammbaums lüften?

### SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie für mehrere Spieler und ab Seite 6 beschrieben vor, beachte dabei aber folgende Änderungen:

- Entferne alle **Komplikationskarten** und **Kinderkarten** mit besonderen Eigenschaften.
- Lege nur **3 Herrenhauskarten** und **3 Unternehmenskarten** aus.
- Entferne die Aufgabenkarten *Gründe eine politische Partei, Bereite dich auf die Revolution vor, Unruhe bei Hof* und *Stärke die Royal Navy*.
- Entferne die Freundeskarten *Angelique, Constant, Friedrich, George, Katherine, Laurent, Manuel, Nathalie, Patrick* und *Vera*.
- Entferne alle Fördererkarten. Die Aktion *Aufgabe annehmen* kann in Generation III genau wie in den Generationen I und II genutzt werden.
- **Nimm** entweder die (entfernte) Freundeskarte *Patrick* **oder** *Nathalie* statt einer zufälligen Familienoberhaupt-Karte – diese Startkarte stellt dich selbst dar. Lege sie vor dir ab. Du brauchst nicht die Hochzeit zu bezahlen noch erhältst du Mitgift oder einen anderen der angegebenen Vorteile.
- **Nimm** die (entfernten) Freundeskarten *Laurent* und *Angelique* und lege sie oberhalb deiner Startkarte aus – diese stellen deine Eltern dar. Du brauchst nicht die Hochzeit zu bezahlen noch erhältst du Mitgift oder einen anderen der angegebenen Vorteile.
- Nimm für jedes Elternteil jeweils eine weibliche und eine männliche Kinderkarte aus dem Kinderkartenstapel und lege sie oberhalb der Eltern aus – diese Karten stellen deine Großeltern dar, deren Identitäten dir noch nicht bekannt sind.

In dieser Variante repräsentieren Freundeskarten Vorfahren, die dir bereits bekannt sind, während Kinderkarten unbekannte Familienmitglieder darstellen – du weißt zwar, dass es sie gab, aber kennst weder ihren Beruf, noch ihre Nationalität.





Im Spielverlauf kannst du die Aktion *Wer waren sie?* wählen, um unbekannte Familienmitglieder zu identifizieren und durch Freundeskarten, also bekannte Familienmitglieder zu ersetzen (mehr dazu im nächsten Abschnitt).

- Lege ein beliebiges Spielertableau mit der Seite für die Solo-Variante vor dir ab.
- Markiere dein Einkommen und nimm Freundeskarten und Gold entsprechend deiner Startkarte:

Nathalie: 2 Einkommen, 6 Gold, 5 Freundeskarten auf der Hand.

Patrick: 1 Einkommen, 9 Gold, 5 Freundeskarten auf der Hand.

- Die Hinweiskarten nach Generation sortieren, separat mischen, pro Generation jeweils 3 zufällig ziehen und verdeckt neben dem Spielplan bereitlegen, die übrigen 2 Hinweiskarten jeder Generation zurück in die Schachtel legen.

Hinweiskarten geben Einzelheiten vor, die du Familienmitgliedern in deinem Stammbaum zuordnen musst, um die Solo-Variante zu gewinnen. Jeder so erfüllte Hinweis bringt dir 1 Ansehen, daher kannst du mehr Reputationspunkte erzielen, je früher du Hinweise erfüllst. Um allerdings zu gewinnen, musst du sämtliche Hinweiskarten aller 3 Generationen zuordnen.

## AKTIONEN AUF DEM SPIELERTABLEAU

**Anmerkung:** Alle Aktionen können sich auf jedes beliebige Familienmitglied deines Stammbaumes beziehen, außer auf dich selbst (Startkarte) und deine Eltern.

### WER WAREN SIE? (ÄHNLICH DER AKTION HEIRAT)

Diese Aktion erlaubt dir, 1 Freundeskarte von der Hand entweder neben 1 unverheiratetes Familienmitglied (bekannt oder unbekannt) zu legen oder 1 Kinderkarte (unbekanntes Familienmitglied) gegen 1 Freundeskarte von der Hand (bekanntes Familienmitglied) auszutauschen.

1. Entscheide dich für 1 der beiden Möglichkeiten:

- Lege 1 Freundeskarte von deiner Hand neben 1 unverheiratetes Familienmitglied des anderen Geschlechts.
- Tausche 1 beliebige ausliegende Kinderkarte gegen 1 Freundeskarte desselben Geschlechts von deiner Hand aus.

2. Bezahle die Hochzeit oder erhalte die Mitgift.

3. Passe dein Einkommen auf deinem Spielertableau an oder nimm Karten von den offen ausliegenden Freundeskarten.

4. Passe dein Ansehen auf deinem Spielertableau an.

5. Führe den Spezialeffekt aus.

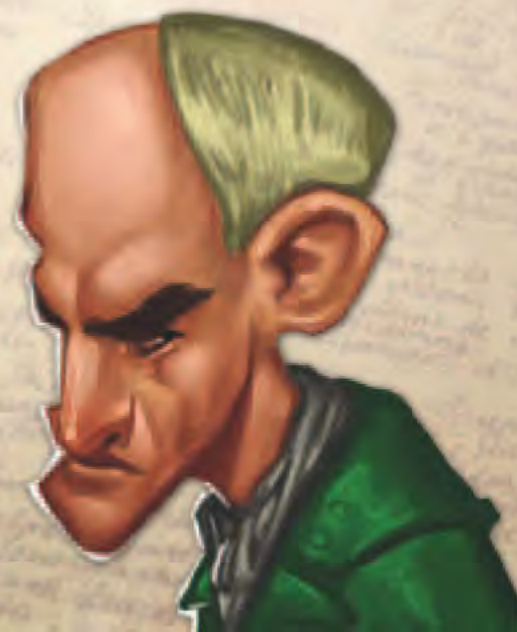
6. Nimm 1 männliche und 1 weibliche Kinderkarte aus dem Stapel und lege sie oberhalb der gerade ausgelegten Freundeskarte als Eltern des soeben identifizierten Familienmitgliedes aus.

7. Nur wenn du mit der neu ausgelegten Freundeskarte ein Ehepaar mit 2 bekannten Familienmitgliedern vervollständigst, ziehst du die oberste Kinderkarte vom Stapel und legst sie unterhalb des Ehepaares aus (mit der Erwachsenenenseite nach oben).

**Beispiel:** Der Spieler hat die Freundeskarte *Michael* auf der Hand und möchte sie spielen. Mit der Aktion *Wer waren sie?* kann er 1 beliebige männliche Kinderkarte ersetzen, die ein unbekanntes Familienmitglied darstellt. Entscheidet er sich, sie als *Angeliques* Vater auszulegen, nimmt er je 1 Kinderkarte beiderlei Geschlechts

und legt sie oberhalb *Michaels* als dessen Eltern aus.

Entscheidet sich der Spieler, *Michael* als *Luciennes* Ehemann auszulegen, nimmt er nicht nur Kinderkarten, um *Michaels* Eltern auszulegen, sondern zieht zusätzlich 1 Kinderkarte für *Michael* und *Lucienne*, da nun beide bekannt sind, und legt sie unterhalb des Ehepaares aus.





# SOLO-VARIANTE

## WIE GROSS WAR MEINE FAMILIE ? (ÄHNLICH DER AKTION *KINDER BEKOMMEN*)

Diese Aktion erlaubt es dir, 1 Kinderkarte für ein beliebiges Ehepaar zu ziehen.

1. Wähle das Ehepaar, für das du ein Kind ziehen möchtest.

Du kannst jedes beliebige Ehepaar auswählen (außer deine Eltern). Es spielt keine Rolle, ob das Ehepaar aus bekannten oder unbekanntem Familienmitgliedern besteht oder sowohl als auch.

2. Entscheide dich für 1 der beiden Möglichkeiten:

- Ziehe die oberste Kinderkarte vom Stapel.

- Verringere deine Reputation auf der Reputationsleiste um 1 und ziehe so lange Kinderkarten vom Stapel, bis du eine Kinderkarte mit dem von dir gewünschten Geschlecht ziehst.

3. Lege die Kinderkarte mit der Erwachsenenenseite nach oben unterhalb des Ehepaares aus.

**Beispiel:** Der Spieler wählt seine Urgroßeltern aus, um ein weiteres ihrer Kinder zu identifizieren. Er zieht die oberste Kinderkarte vom Stapel. Es ist ein Sohn, den er nun mit der Erwachsenenenseite nach oben unterhalb des Ehepaares ablegt, neben seine Schwester *Lucienne*.



## WIE WOHLHABEND WAREN SIE ? (ENTSPRICHT DER AKTION *FREUNDE UM GELD BITTEN*)

Führe diese Aktion genau so aus, wie die Aktion *Freunde um Geld bitten* im Spiel mit mehreren Spielern.

## WEN KANNTEN SIE ? (ENTSPRICHT DER AKTION *KONTAKTE KNÜPFEN*)

Führe diese Aktion genau so aus, wie die Aktion *Kontakte knüpfen* im Spiel mit mehreren Spielern.

## SPIELVE RLAUF

Es gelten dieselben Regeln wie für das Spiel mit mehreren Spielern, bis auf folgende Änderungen und Anpassungen:

- Decke zu Beginn jeder Generation die 3 Hinweiskarten dieser Generation auf – noch nicht erfüllte Hinweiskarten der vorgehenden Generation(en) können weiterhin noch erfüllt werden.
- Alle Aktionen, sowohl auf dem Spielplan als auch auf dem Spielertableau, können sich auf jedes beliebige Familienmitglied deines Stammbaumes beziehen, außer auf dich selbst (Startkarte) und deine Eltern.
- Ehepaare können beliebig viele Kinder haben.









## REGELN FÜR WERTUNGEN

Wie beim Spiel für mehrere Spieler erhältst du am Ende jeder Generation Reputationspunkte entsprechend deines Ansehens.

Du erhältst am Ende einer Generation keine Reputationspunkte für Kinder.

Während des Spieles kannst du Ansehen für erfüllte Hinweiskarten erhalten. Jeder erfüllte Hinweis bringt dir 1 Ansehen.

Bei Spielende passe deine Reputationspunkte für folgende Ergebnisse an:

- Du erhältst 1 Reputationspunkt für jeden nichtfranzösischen Vorfahren, dessen Nationalität der Nationalität mindestens eines Elternteils entspricht.
- Du verlierst 1 Reputationspunkt für jeden nichtfranzösischen Vorfahren, dessen beide Elternteile eine andere Nationalität haben, als er selbst.
- Du erhältst 1 Reputationspunkt für jeden aristokratischen  Vorfahren, von dem mindestens ein Elternteil Handwerker  war.
- Du verlierst 1 Reputationspunkt für jeden Vorfahren, der Handwerker  war, aber mindestens ein Elternteil Aristokrat  war.

- Du verlierst 1 Reputationspunkt für jede nicht erfüllte Hinweiskarte.

**Beispiel:** Ein Spieler verliert 1 Reputationspunkt, da der Handwerker *Laurent* Sohn der Aristokratin *Lucienne* war. Obwohl *Angelique* ebenfalls Handwerkerin war, die einen Aristokraten als Vorfahren hatte (*Roger*), verliert der Spieler hier keinen Reputationspunkt, da eine Generation zwischen den beiden liegt.

Der Spieler erhält 1 Reputationspunkt für *Michael*, da er genau wie eines seiner Elternteile (*Rowena*) Preuße ist. Da *Rowenas* Eltern unbekannt sind, kann der Spieler nicht feststellen, ob ihre nichtfranzösische Nationalität denen ihrer Elternteile entspricht, daher gewinnt oder verliert er hier keinen Punkt.

## SIEGBEDINGUNGEN

Um die Erbschafts-Variante zu gewinnen, musst du alle 3 Hinweiskarten jeder Generation erfüllen. Schaffst du das nicht, zähle trotzdem die Punkte, um dein Ergebnis festzuhalten.



## IMPRESSUM

AUTOR: Michiel Hendriks

SPIELENTWICKLUNG: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

LAYOUT SPIELPLAN, TABLEAUS, KARTEN, SCHACHTEL UND SPIELREGELN: Rafał Szyma

ILLUSTRATIONEN SCHACHTEL & KARTEN: Mateusz Bielski

KALLIGRAPHIE: Barbara Trela-Szyma • LAYOUT ANLEITUNG: Łukasz Piechaczek

LAYOUT & SATZ DER DEUTSCHEN AUSGABE: Hans-Georg Schneider & Chris Conrad

ÜBERSETZUNG: Daniel Danzer • REALISATION DER DEUTSCHEN AUSGABE: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Portal Games. © 2014 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Der Autor dankt Remi van den Barg, Sander Bol, Mark de Brabander, Brian Chenault, Michael Debije, Gerben Ernst, Maaïke Fest, Martyn F., Alexander Fitz, Natalia Graves, Sietse Holtman, Judith Karam, Steve Kearon, Marc van Klaveren, Donna Mul, Roel Ravinck, Jaap & Marianne Reichgelt, Erika Rivera, Tim & Bethany Rudisill, Richard Rutten, Mark Vermeulen, Nicky Voet, Peter Vogelzang, Paul Wastney, und allen Mitgliedern der Ducosim und der Phoenix Games Group. Dank euch allen!

Besonderer Dank an meine wunderbare Frau Evgenia Starkova für ihre Unterstützung und Hilfe während der gesamten Entwicklung des Spiels.

Portal Games danken Aleksandra Ciupińska, Nick Pitman, Krisztina Csikós, Matt Shinnars, Thom Goodsell, Jonathan Franklin, Hubert Bartos, Daniel VandenBurg, Felix Wedel, Michael Foster, Merry, Danaï Chondrokouki, Cierń, Farindel, Asiok, Ryu und Ania, Robin Lees, Ignacio Assaf, Grant Rodiek, Scorn.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele







Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)



Pegasus Spiele