

Simone Luciani

Daniele Tascini

Das Konzil der Vier



Spielregel



Spielmaterial

- 3 Spielplanteile (Regionen)
- 1 Spielplanteil (Königshof)
- 5 Königliche Belohnungen
- 7 Bonusplättchen
- 14 Belohnungsmarker
- 4 Konzil-Balkone
- 45 Baugenehmigungen
- 24 Konziliar-Figuren in 6 Farben
- 90 Politikkarten (14 pro Farbe + 6 Joker)
- 1 König-Figur
- 40 Kontore (10 in jeder Spielerfarbe)
- 12 Spielermarker (je 3 in den 4 Spielerfarben)
- 30 Assistenten (21 einfache und 9 dreifache)
- 4 Übersichtskarten

1 Spielplan

Die drei Regionen-Spielplanteile werden nebeneinandergelegt (die Küstenlandschaft links, die Hügellandschaft in die Mitte und die Gebirgslandschaft rechts). Jede Region ist doppelseitig und die Spieler können für jede einzelne Region frei wählen, welche Seite sie verwenden (es gibt 8 mögliche Kombinationen). Der Königshof wird unterhalb der drei Regionen angelegt.



10. Vorbereitung der Spieler

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe, nimmt die 10 Kontore dieser Farbe und legt sie vor sich bereit.



Anschließend nimmt er die 3 Spielermarker seiner Farbe.



Jeder Spieler setzt einen seiner Marker auf das Feld „0“ der Siegpunktleiste und einen weiteren auf das Feld „0“ der Adelsleiste.

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt.

Der Startspieler setzt seinen verbliebenen Marker auf Feld „10“ der Goldleiste und erhält 1 Assistenten aus dem Vorrat. Weiter im Uhrzeigersinn setzt der zweite Spieler seinen verbliebenen Marker auf das Feld „11“ und erhält 2 Assistenten, der dritte Spieler setzt seinen Marker auf Feld „12“ und erhält 3 Assistenten und schließlich setzt der vierte Spieler seinen Marker auf Feld „13“ und erhält 4 Assistenten.



Assistenten



Übersichtskarten



Politikkarten

Jeder Spieler nimmt sich eine Übersichtskarte. Dann zieht jeder Spieler 6 Karten vom Stapel der Politikkarten, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

In jeder Region gibt es 5 Städte, die in alphabetischer Reihenfolge angeordnet sind: Von A bis E an der Küste, von F bis J in den Hügeln und von K bis O in den Bergen.



2. Belohnungsmarker

Die 14 Belohnungsmarker werden verdeckt gemischt. Je ein Marker wird zufällig offen auf den dafür vorgesehenen Platz jeder Stadt des Spielplans gelegt. Die lilafarbene Stadt (Juvelar) erhält keinen Belohnungsmarker.



3. Politikkarten

Die Politikkarten werden gemischt und neben dem Spielplan gestapelt.



4. Assistenten

Die Assistenten werden neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt.

5. Baugenehmigungen

Die Baugenehmigungen werden in 3 Stapel mit jeweils identischer Rückseite sortiert, getrennt gemischt und dann verdeckt auf die entsprechenden Plätze des Spielplans gelegt. Anschließend werden für jede Region zwei Plättchen offen ausgelegt.

6. Der König

Der König wird in die Stadt Juvelar gestellt (lilafarben).

7. Königliche Belohnungen

Die Königlichen Belohnungen werden in absteigender Reihenfolge gestapelt (die erste ganz oben, die fünfte ganz unten) und auf den dafür vorgesehenen Platz des Königshofs gelegt.

8. Bonusplättchen

Die 7 Bonusplättchen werden auf die dafür vorgesehenen Plätze gelegt.

9. Konzil-Balkone

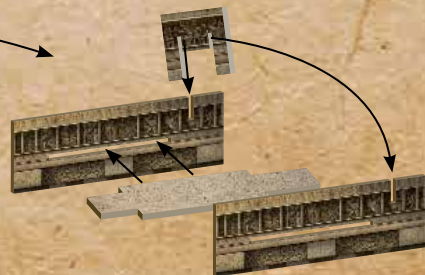
Vor dem ersten Spiel müssen die 4 Konzil-Balkone aus den jeweils vier Einzelteilen zusammengesetzt werden.

Die 4 Konzil-Balkone werden in den Aussparungen der Spielpläne platziert. Die geschlossene Seite zeigt dabei nach links (dort, wo der Pfeil ist).

Konziliare

Auf jeden Balkon werden jeweils 4 zufällig bestimmte Konziliare in zufälliger Reihenfolge gestellt.

Die restlichen 8 Konziliare werden neben dem Spielplan bereitgelegt.



Spielablauf

Das Spiel wird in über eine unbestimmte Anzahl von Spielzügen gespielt. Der Startspieler beginnt und weiter geht es reihum im Uhrzeigersinn.

Jeder Spielzug besteht aus zwei Phasen, die in der folgenden Reihenfolge gespielt werden:

Phase 1: Eine Karte ziehen – der Spieler zieht eine Politikkarte.

Phase 2: Aktionen durchführen – der Spieler muss eine Hauptaktion und kann eine schnelle Aktion durchführen.

Phase 1: Eine Karte ziehen

Der Spieler zieht eine Politikkarte vom Stapel und nimmt sie auf seine Hand. Falls der Nachziehstapel leer sein sollte, wird der Ablagestapel gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet.

Phase 2: Aktionen durchführen

Der Spieler **muss** genau eine Hauptaktion durchführen und **darf, falls er möchte**, eine schnelle Aktion durchführen. Falls er beide Aktionen durchführen möchte, kann er die Reihenfolge frei wählen.

Hauptaktionen

Der Spieler hat die Wahl aus folgenden vier Hauptaktionen:

Aktion 1: *Einen Konziliar wählen*

Aktion 2: *Eine Baugenehmigung erwerben*

Aktion 3: *Eine Baugenehmigung nutzen, um ein Kontor zu bauen*

Aktion 4: *Ein Kontor mit Unterstützung des Königs bauen*

Einen Konziliar wählen

Der Spieler wählt einen der neben dem Spielplan verfügbaren Konziliare. Diesen schiebt er dann auf einen Konzil-Balkon seiner Wahl an der Seite ein, auf die der Pfeil zeigt. Dadurch schiebt er die vorhandenen Konziliare nach rechts, bis der letzte herausfällt. Der heruntergefallene Konziliar wird zurück zu den anderen Konziliaren neben den Spielplan gelegt. Außerdem erhält der Spieler 4 Gold. Dazu schiebt er seinen Marker auf der Goldleiste um 4 Felder weiter.



Eine Baugenehmigung erwerben

Der Spieler wählt das Konzil einer Region und besticht die Konziliare, indem er 1 bis 4 Politikkarten genau der Farben ablegt, die den in diesem Konzil vertretenen Konziliaren entspricht. Eine Jokerkarte (vielfarbig) kann als eine beliebige Farbe gespielt werden. Mit jeder abgelegten Politikkarte hat der Spieler 1 Konziliar bestochen. Jeder Konziliar kann auch nur genau 1 Mal bestochen werden. So nützt es z.B. nichts, 2 blaue Politikkarten zu spielen, wenn sich nur 1 blauer Konziliar in dem Konzil befindet, das man bestechen möchte.

Beispiele:



2 Konziliare wurden bestochen.

Der blaue Konziliar kann nur 1x bestochen werden.

Diese Farbe befindet sich nicht im Konzil.

Anschließend muss der Spieler Gold zahlen, indem er seinen Marker auf der Goldleiste zurückschiebt. Die Anzahl der Felder hängt davon ab, wie viele Konziliare er bestochen hat:

1 Konziliar bestochen = 10 Gold

2 Konziliare bestochen = 7 Gold

3 Konziliare bestochen = 4 Gold

4 Konziliare bestochen = 0 Gold

Für jede dabei gespielte Jokerkarte muss 1 zusätzliches Gold gezahlt werden.



Anschließend wählt der Spieler eine der beiden offen vor dem Konzil liegenden Baugenehmigungen und legt sie offen vor sich ab.

Der Spieler erhält sofort den unten auf der Baugenehmigung angezeigten Bonus.

Anschließend wird das freigewordene Feld mit der obersten Baugenehmigung des zugehörigen Stapels aufgefüllt.

Symbole



Der Spieler erhält 1 Assistenten.



Der Spieler erhält 1 Gold.



Der Spieler erhält 1 Siegpunkt und schiebt seinen Marker auf der Siegpunktleiste 1 Feld vor.



Der Spieler zieht 1 Politikarte vom Stapel.



Der Spieler kann eine zusätzliche Hauptaktion durchführen.



Der Spieler schiebt seinen Marker auf der Adelsleiste 1 Feld vor.

Eine Baugenehmigung nutzen, um ein Kontor zu bauen

Der Spieler wählt eine der offen vor ihm liegenden Baugenehmigungen. Dann setzt er ein Kontor auf den dafür vorgesehenen Platz der Stadt, deren Anfangsbuchstabe auf seiner gewählten Baugenehmigung angegeben ist. Falls dort mehrere Möglichkeiten aufgeführt sind, wählt der Spieler eine dieser Städte aus. Anschließend dreht er die Baugenehmigung auf die Rückseite. Sie steht ihm damit nicht mehr zum Bau eines weiteren Kontors zur Verfügung.

Beispiel einer Baugenehmigung



Der Spieler kann ein Kontor in der Stadt „Castrum“ bauen.

Der Spieler erhält 2 Assistenten und 3 Gold.

Ein Kontor mit Unterstützung des Königs bauen

Der Spieler muss das Konzil des Königs auf gleiche Weise bestechen, wie unter „Eine Baugenehmigung erwerben“ (Seite 4) beschrieben (Karten ablegen und Gold zahlen). Anschließend bewegt er den König zu einer Stadt seiner Wahl. Dazu muss der König ununterbrochene Straßenverbindungen nutzen. Für jede so genutzte Straße muss der Spieler 2 Gold zahlen. Der König darf auch in der Stadt bleiben, in der er gerade ist. In diesem Fall zahlt der Spieler kein Gold.

Der Spieler baut dann sofort ein Kontor dort, wo sich der König am Ende seiner Reise aufhält.



Schnelle Aktionen

Schnelle Aktionen sind nicht zwingend und können vor oder nach der Hauptaktion ausgeführt werden.

Der Spieler hat die Wahl aus folgenden vier schnellen Aktionen:

- ①  → 
- ②  → 
- ③  → 
- ④  → 

Aktion 1: Einen Assistenten anheuern

Aktion 2: Baugenehmigungen austauschen

Aktion 3: Einen Assistenten ausschicken, um einen neuen Konziliar zu wählen

Aktion 4: Eine zusätzliche Hauptaktion durchführen

Einen Assistenten anheuern

Der Spieler zahlt drei Gold. Dazu schiebt er seinen Marker auf der Goldleiste 3 Felder zurück.

Dann nimmt er einen Assistenten aus dem Vorrat. Falls der Spieler nicht in der Lage ist, drei Gold zu zahlen, kann er diese schnelle Aktion nicht durchführen.

Baugenehmigungen austauschen

Der Spieler legt einen Assistenten in den Vorrat zurück, nimmt die beiden offenliegenden Baugenehmigungen einer Region seiner Wahl, legt sie verdeckt unter den Stapel dieser Region zurück und deckt zwei neue vom Stapel auf.


Einen Assistenten ausschicken, um einen neuen Konziliar zu wählen

Der Spieler legt einen Assistenten in den Vorrat zurück, nimmt dann eine Konziliar-Figur und stellt sie auf einen Balkon, genau wie mit der Hauptaktion „Einen Konziliar wählen“, erhält im Gegensatz dazu aber kein Gold dafür.

Eine zusätzliche Hauptaktion durchführen

Der Spieler legt 3 Assistenten in den Vorrat zurück und führt eine zusätzliche Hauptaktion aus. Er kann auch dieselbe Hauptaktion zwei Mal durchführen.

Die Adelsleiste

Es gibt zwei Möglichkeiten, auf dieser Leiste voranzuschreiten: Entweder durch den direkten Bonus einer erworbenen Baugenehmigung oder durch Belohnungsmarker von Städten. Sobald ein Spieler auf der Adelsleiste ein Feld mit einem Bonussymbol erreicht, erhält er den jeweiligen Bonus. 

Zum Spielende erhält der Spieler, der auf der Adelsleiste vorne liegt, 5 Siegpunkte, der Spieler an zweiter Stelle erhält 2 Siegpunkte.



- I** Der Spieler erhält 2 Siegpunkte und 2 Gold.
- II** Der Spieler erhält den Bonus des Belohnungsmarkers einer Stadt, in der er ein Kontor besitzt. Er kann keinen Belohnungsmarker wählen, durch den er auf der Adelsliste voranschreiten würde.
- III** Der Spieler kann eine zusätzliche Hauptaktion durchführen.
- IV** Der Spieler erhält 3 Siegpunkte und zieht eine Politikkarte vom Stapel.
- V** Der Spieler kann eine offenliegende Baugenehmigung nehmen, ohne die Kosten dafür zu zahlen.
- VI** Der Spieler erhält 5 Siegpunkte und 1 Assistenten.
- VII** Der Spieler erhält den Bonus einer seiner zuvor erworbenen Baugenehmigungen (auch einer verdeckt liegenden).
- VIII** Der Spieler erhält den Bonus zwei verschiedener Belohnungsmarker zweier Städte, in denen er ein Kontor besitzt. Er kann keinen Belohnungsmarker wählen, durch den er auf der Adelsliste voranschreiten würde.
- IX** Der Spieler erhält 8 Siegpunkte.
- X** Der Spieler erhält 2 Siegpunkte.
- XI** Der Spieler erhält 3 Siegpunkte.

Spielende und Schlusswertung

- Sobald ein Spieler sein letztes Kontor gebaut hat, erhält er 3 Siegpunkte. Alle anderen Spieler führen nun noch einen Spielzug aus, dann endet das Spiel.
- Jeder Spieler erhält die auf seinen Bonusplättchen und Königlichen Belohnungen angegebenen Siegpunkte.
- Der Spieler, der auf der Adelsliste vorne liegt, erhält 5 Siegpunkte, der Spieler an zweiter Stelle erhält 2 Siegpunkte. Falls mehrere Spieler an erster Stelle liegen, erhält jeder von ihnen 5 Siegpunkte und es gibt keine Punkte für den zweiten Platz.
- Falls mehrere Spieler an zweiter Stelle liegen, erhält jeder von ihnen 2 Siegpunkte.
- Der Spieler mit den meisten Baugenehmigungen erhält 3 Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner des Spiels.

Falls es zu einem Gleichstand kommt, gewinnt derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler das Spiel, der mehr Assistenten und Politikkarten hat.

Spielvorbereitung für ein 2-Personen-Spiel

Für ein 2-Personen-Spiel wird das Spiel zunächst wie üblich vorbereitet. Dann wird für jede Region eine zufällige Baugenehmigung gezogen und ein Kontor einer anderen Spielerfarbe als die der beiden Spieler in die entsprechenden Städte gesetzt. Anschließend werden die Baugenehmigungen wieder in ihre Stapel zurückgemischt.

Hinweis: Zu Spielbeginn befinden sich also bereits mindestens 3 und höchstens 9 Kontore auf dem gesamten Spielplan.

Credits

Spieleautoren: Simone Luciani und Daniele Tescini

Illustrationen: Arnaud Demaegd

Grafische Gestaltung: www.ispiranda.com

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Ferdinand Köther

Layout und Grafische Bearbeitung: Fiona Carey

Unter Mitarbeit von: Anjuli Walter, Marcus Lange, Yvonne Distelkämper, Michael John Wilms, Sascha Dück, Stefan Ausschill und Birte Bärmann

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Die Autoren möchten sich bedanken bei: Samantha Milani, Francesco Luciani, Marco „Ciccio“ Cecchini, der sogar an seinem Hochzeitstag testgespielt hat, Simona Boa, Simone Scalabroni, Roberto Pellei und den anderen „Stammspielern“ von „Level Up“, Ido Traini, Bruno Andreucci, Luca Ercolini, Virginio Gigli und Flaminia Brasini, Antonio Tinto, Paolo Mori, den Teilnehmern und Organisatoren von IdeaG Costa Est, unseren Freunden, die es auf der IdeaG in Turin ausprobiert haben und unseren Freunden von „Torre Nera“ in Osimo, vom Stahleck Burgevent und von „In Ludo Veritas“.

WWW.HEIDELBAER.DE



Heidelberger
Spieleverlag

