

IL VECCHIO

Florenz im 15. Jahrhundert. Die Medici steigen von einer wohlhabenden, aber unbedeutenden Familie zu einer der einflussreichsten italienischen Dynastien ihrer Zeit auf. Cosimo de' Medici, genannt „Il Vecchio“ („der Alte“), herrscht nicht nur in Wirtschaft und Politik, sondern prägt die Stadt auch in künstlerischer und kultureller Hinsicht. Indem er sich als Auftraggeber und Mäzen hervortut, z.B. für den Bau der Kuppel des Doms, vergrößert er das Ansehen der Stadt, und damit natürlich auch das seiner Familie.

Das lassen sich die anderen großen florentinischen Familien nicht so einfach gefallen und nehmen den Kampf um die Vorherrschaft von Florenz auf...

Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Oberhäupter verfeindeter Adelsfamilien, die das Imperium der Medici unterwandern wollen, um selbst zum Herrscher der Stadt zu werden.

SPIELMATERIAL

<p>Spielplan</p>  <p>1x</p>	<p>Aktions- übersichten</p>  <p>4x</p>	<p>Familien- mitglieder</p>  <p>48x</p>	<p>Mittelsmänner (Bitte bekleben)</p>  <p>5x</p>	<p>Sechsstellige Würfel</p>  <p>2x</p>
<p>Florin-Münzen (Werte 1 und 5)</p>  <p>33x</p>	<p>Gefolgsmann- Marken</p>  <p>30x</p>	<p>Schriftrollen- Marken</p>  <p>12x</p>	<p>Kutschen- Marken</p>  <p>12x</p>	<p>Bischofs- Marken</p>  <p>12x</p>
<p>Medici- Wappen</p>  <p>9x</p>	<p>Provinz- Plättchen</p>  <p>18x</p>	<p>Florenz- Plättchen</p>  <p>24x</p>	<p>Zusatzkosten- Plättchen</p>  <p>1x</p>	<p>Startspieler- Plättchen</p>  <p>1x</p>

1. ÜBERSICHT

Der Spielplan zeigt die Region Toskana. In der Mitte liegt die Hauptstadt Florenz, umgeben von weiteren Orten, die durch ein Wegenetz miteinander verbunden sind. Jeder Ort bietet eine bestimmte Aktionsmöglichkeit, die unterhalb des Ortsnamens als Symbol dargestellt ist. In drei Ecken des Spielplans führen die Wege in angrenzende Außenregionen.

Die Spieler haben das Ziel, mit ihren Familienmitgliedern Provinzen in den Außenregionen zu übernehmen oder sie nach Florenz in den Stadtrat zu bringen bzw. ihren Adelsrang zu erhöhen. Dies alles bringt den Familien Machtpunkte und/oder nützliche Zusatzfähigkeiten und -aktionen.

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Gefolgsmänner angeworben, Geld eingetrieben und wichtige Schriftrollen erworben werden. Diese erhalten die Familienmitglieder auf ihren Reisen durch die Orte der Toskana.

Doch so einfach ist das nicht: Um in den mit Wappensymbolen markierten Orten Aktionen durchführen zu können, müssen Mittelsmänner anwesend sein. Da diese jedoch den Zorn des Il Vecchio fürchten, ziehen sie nach jeder Aktion in einen anderen Ort weiter und sind deshalb nicht immer dort, wo man sie braucht. Kutschen und Bischöfe helfen, die Abhängigkeit von den Mittelsmännern zu reduzieren.

Je größer der Einfluss der Spieler in den Außenregionen und in Florenz wird, umso mehr schwindet die Macht des Il Vecchio – angezeigt durch den Stapel der Medici-Wappen. Sobald dieser Stapel verbraucht und somit die Medici ihre Macht vollständig verloren haben, wird festgestellt, welche Familie den größten Einfluss in Florenz und den umliegenden Regionen erringen konnte.

3. SPIELABLAUF

AKTIONEN

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt **eine Aktion** aus. Durch bestimmte Stadtrats-Plättchen (Anhang B), die ein Spieler erworben hat, können die möglichen Aktionen verstärkt werden.

Außerdem darf der Spieler während seines Zuges beliebig viele Provinz-Plättchen nutzen, die offen vor ihm liegen. Nach der Nutzung wird das betreffende Provinz-Plättchen umgedreht, so dass es verdeckt vor dem Spieler liegt. (Liste aller Provinz-Plättchen: siehe Anhang A)

Nach Ausführung der Aktion ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Folgende Aktionen sind möglich:

- a** Ortsaktion ausführen (Marke nehmen)
- b** Provinz übernehmen (Provinz-Plättchen nehmen)
- c** Amt in Florenz übernehmen (Florenz-Plättchen nehmen)
- d** Verstärkung (Familienmitglied ins Spiel bringen)
- e** Erholung (liegende Familienmitglieder aufrichten)

2. SPIELAUFBAU

Es wird eine **Spielplattseite** ausgewählt.

1 Sie unterscheiden sich nur durch die Farbe.

Die **Provinz-Plättchen** werden nach Regionen sortiert und auf die zugehörigen Felder in den Ecken des Spielplans gelegt.

2



BEISPIEL

Spieler Rot hat eine 4 gewürfelt und sich auf die Orte Empoli und Castel Fiorentino gestellt. Danach hat er das Gebiet 6 ausgewählt und sich nach Volterra und Colle gestellt.

Anmerkung:
Auf jedem Ort dürfen beliebig viele Familienmitglieder stehen.

Die **Zählleiste** wird erst bei Spielende benötigt.
(s. Seite 6 „Wertung“)

Die **Florenz-Plättchen** werden nach Stadtrat (dunkel) und Adel (hell) getrennt und verdeckt auf den zugehörigen Feldern gestapelt.

Bei 4 Spielern: Die **Medici-Wappen** werden verdeckt gemischt und 7 davon auf dem dafür vorgesehenen Platz unterhalb von Florenz gestapelt.



Bei 2 oder 3 Spielern: Die **Medici-Wappen** werden verdeckt gemischt und 5 davon auf dem dafür vorgesehenen Platz unterhalb von Florenz gestapelt.

Bei 2 Spielern: Die **Regions- und Florenzleisten** beginnen erst mit dem zweiten Feld.

Weitere Abhängigkeiten von der Spielerzahl gibt es nicht.

Die **5 Mittelsmänner** werden so auf Orte mit farblich passenden Symbolen verteilt, dass sich an jedem Gebiet mit der gleichen Nummer maximal 1 Mittelsmann befindet.



Beispiel s. Abbildung Spielplan

Ein **Startspieler** wird bestimmt und erhält das Startspieler-Plättchen.

Dieses dient als Gedächtnisstütze dafür, bei welchem Spieler die letzte Runde endet.

Der Startspieler erhält **2 Florin**, sein rechter Nachbar **4 Florin**, alle anderen Spieler **3 Florin**.



Die Marken für **Gefolgsmänner, Schriftrollen, Kutschen und Bischöfe** sowie die **Münzen** werden neben dem Spielplan bereit gelegt und bilden den **allgemeinen Vorrat**. Dieser ist nicht limitiert.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- ▶ 12 Familienmitglieder seiner Farbe,
- ▶ 1 Kutsche,
- ▶ 1 Bischof,
- ▶ 3 Plättchen vom Stadtrat-Stapel (dunkler Rand), wovon er eines wählt und offen vor sich ablegt.



Alle übrigen Stadtrats-Plättchen werden gemischt und bilden den neuen Stapel. Auf diesen wird das **Zusatzkosten-Plättchen** gelegt.

Die Spieler bringen jeweils **4 Familienmitglieder** in die Toskana:

Beginnend beim Startspieler würfelt reihum jeder Spieler einmal mit beiden Würfeln.



Die **Würfelsumme** bestimmt das Gebiet, auf dessen angrenzende Orte der Spieler insgesamt **2 Familienmitglieder** stellt. Ein **Gebiet** ist durch ein Symbol mit einer Zahl zwischen 2 und 12 gekennzeichnet. Bei einer 7 sucht sich der Spieler eines der Gebiete aus.



Nachdem jeder Spieler 2 Familienmitglieder ins Spiel gebracht hat, wählt reihum jeder Spieler ein **beliebiges Gebiet** aus und platziert **2 weitere Familienmitglieder** auf daran angrenzende Orte.

REISE

Vor den Aktionen **a** bis **c** darf das Familienmitglied, das die Aktion ausführen soll, eine Reise zu dem gewünschten Ort durchführen. Die Reise zählt **nicht** als Aktion.

- Die Reise entlang der Wege zu einem anderen Ort kostet 1 Florin pro Ort.
- Durch Abgabe einer Kutsche kann man kostenlos zu einem beliebigen Ort reisen (die Leisten sind keine Orte).

Beispiel: Für den Weg von Sesto nach Vicchio werden 2 Florin oder 1 Kutsche benötigt.



4. DIE AKTIONEN

a Ortsaktion ausführen (Marke nehmen)

Der Spieler wählt ein eigenes, **stehendes** Familienmitglied aus. Vor dem Ausführen der Aktion darf diese Figur zum gewünschten Ort **reisen** (s.o. „Reise“). Je nach Ort erhält der Spieler Marken:

Das Familienmitglied befindet sich in einem Ort mit Wappensymbol:

- **Eine** der beiden folgenden Möglichkeiten muss gewählt werden:
 - Es befindet sich ein **Mittelsmann** am Ort. Dieser wird im Uhrzeigersinn auf den nächsten Ort mit gleichfarbigem Symbol gezogen und das Familienmitglied wird hingelegt.
 - Der Spieler gibt einen **Bischof** ab. In diesem Fall bleibt das Familienmitglied stehen und es wird kein Mittelsmann benötigt und auch nicht bewegt.
- Der Spieler nimmt sich die dem Symbol entsprechenden Marken aus dem Vorrat:
 - **5 Florin** oder **1 Schriftrolle** (an braunen Orten)
 - **1 Gefolgsmann** (an schwarzen, grauen und weißen Orten)
 - **2 Bischöfe** oder **2 Kutschen** (an violetten Orten)

Das Familienmitglied befindet sich in einem der grünen Orte Carmignano, Ponte a Sieve oder Poggibonsi:

- Das Familienmitglied wird hingelegt (außer, wenn ein **Bischof** eingesetzt wird).
- Der Spieler nimmt sich **3 Florin** aus dem Vorrat.

Mittelsmänner besuchen die grünen Orte nie.

b Provinz übernehmen (Provinz-Plättchen nehmen)

Es wird ein eigenes, stehendes Familienmitglied an einem der **roten Orte** (Vernio, Vicchio oder Sovicille) benötigt. Ggf. kann das Familienmitglied vor der Aktion dorthin **reisen** (s.o. „Reise“). Von den jeweiligen Orten aus kann die zugehörige Region betreten und eine Provinz dieser Region übernommen werden, indem folgende Schritte ausgeführt werden:

➤ Gefolgsmänner abgeben

Der Spieler gibt die Gefolgsmänner ab, die für die Übernahme einer Provinz der betreffenden Region erforderlich sind. Art und Anzahl der benötigten Gefolgsmänner sind abhängig von der Region:

- Repubblica di Venezia: 1 Meuchler (schwarz)
- Ducato di Milano: 1 Ritter und 1 Abt (grau und weiß)
- Stato della Chiesa: 2 gleiche Gefolgsmänner und 1 Gefolgsmann anderer Farbe

BEISPIEL

Der Spieler lässt ein Familienmitglied von Carmignano nach Pistoia reisen und zahlt 1 Florin in den Vorrat.



Der Mittelsmann zieht weiter nach Dicomano und das Familienmitglied wird hingelegt. Anschließend entscheidet sich der Spieler, eine Goldmünze, also 5 Florin zu nehmen.



► Florin bezahlen, Familienmitglied einsetzen

Der Spieler bezahlt die auf dem nächsten freien Feld der Regionsleiste abgebildete Anzahl an Florin. Auf diesem Feld platziert er das Familienmitglied.

Ist ein Wappen auf dem Feld der Regionsleiste abgebildet, wird ein **II Vecchio-Ereignis** ausgelöst. (s. Seite 6)

Der Wert unter dem Feld zeigt die Machtunkte an, die der Spieler am Ende des Spiels erhält.

► Provinz-Plättchen auswählen (Anhang A)

Der Spieler wählt ein noch vorhandenes Provinz-Plättchen der Region und legt es offen vor sich ab. Jedes Provinz-Plättchen zeigt eine Zusatzaktion, die der Besitzer 1x im Spiel nutzen kann.

Tipp: Während der Auswahl können die anderen Spieler das Spiel fortsetzen.

BEISPIEL

Der Spieler will eine Provinz in der Region „Ducato di Milano“ übernehmen. Dazu reist er mit einem Familienmitglied für 1 Florin von Prato nach Vernio. Er legt die geforderten Gefolgsleute ab (einen Ritter und einen Abt) und zahlt den Betrag, der auf dem nächsten freien Feld der Leiste angezeigt wird (5 Florin). Er platziert das Familienmitglied auf dieses Feld und löst damit ein **II Vecchio-Ereignis** aus. Nach der Abarbeitung des Ereignisses sucht sich der Spieler eines der verbliebenen Provinz-Plättchen aus.



C Amt in Florenz übernehmen (Florenz-Plättchen nehmen)

Es wird ein eigenes, stehendes Familienmitglied in **Florenz** benötigt. Ggf. kann das Familienmitglied vor der Aktion dorthin **reisen** (s.o. „Reise“). Von hier aus kann eine der zugehörigen Leisten „Stadtrat“ oder „Adel“ betreten werden, indem folgende Schritte ausgeführt werden:

- Der Spieler gibt **2 Schriftrollen** ab.
- Der Spieler platziert das Familienmitglied auf dem nächsten freien Feld einer der beiden Florenzleisten.
- Liegt das **Zusatzkosten-Plättchen** auf dem zur gewählten Leiste gehörenden Stapel, muss der Spieler zusätzlich 3 Florin bezahlen.
- Ist ein Wappen auf dem Feld der Florenzleiste abgebildet, wird sofort ein **II Vecchio-Ereignis** ausgelöst. (s. Seite 6)
- Der Spieler nimmt sich je nach gewählter Leiste die obersten 5 **Stadtrats-Plättchen** (dunkler Rand, Anhang B) bzw. **Adels-Plättchen** (heller Rand, Anhang C) vom entsprechenden Stapel und sucht sich eines davon aus. Die restlichen Plättchen werden gemischt und zurück unter den Stapel gelegt.

Tipp: Während der Auswahl können die anderen Spieler das Spiel fortsetzen.

Ein **Stadtrats-Plättchen** legt der Spieler **zunächst verdeckt** vor sich ab. Vor seinem nächsten Zug deckt er das Plättchen auf und erhält sofort den darauf angezeigten Bonus. Ab sofort verstärkt das Plättchen die darauf angezeigte Aktion.

Adels-Plättchen legen die Spieler **verdeckt** vor sich ab. Sie bringen bei Spielende Machtunkte. Die Spieler können die eigenen Plättchen jederzeit ansehen.

BEISPIEL

Das Familienmitglied ist in Florenz und möchte in den Stadtrat. Der Spieler muss 2 Schriftrollen abgeben und zusätzlich 3 Florin, weil der Zusatzkostenmarker auf dem Stapel der Stadtrats-Plättchen liegt. Er stellt die Figur auf das nächste freie Feld der Leiste, wählt eines der obersten 5 Stadtrats-Plättchen aus und legt es vorerst verdeckt vor sich ab.



d Verstärkung

Der Spieler wirft beide Würfel. Die Würfelsumme bestimmt das Gebiet, auf dessen angrenzende Orte der Spieler ein Familienmitglied aus seinem Vorrat stellen darf.

Bei einer Würfelsumme von 7 darf der Spieler den Ort frei wählen, auch Florenz.

e Erholung

Der Spieler richtet alle eigenen Familienmitglieder auf und erhält 1 Florin. Damit werden die Familienmitglieder reaktiviert, die zuvor bei einer Ortsaktion (s. „Ortsaktion ausführen“) hingelegt worden sind.



IL VECCHIO-EREIGNIS

Die Medici-Wappen zeigen die schwindende Macht des Il Vecchio in Florenz an. Ganz kampfflos gibt Il Vecchio seine Macht jedoch nicht ab ...

Immer wenn ein Spieler ein Familienmitglied auf ein mit einem **Medici-Wappen** gekennzeichnetes Feld einer Leiste stellt, nimmt er sich sofort ein solches Wappen (sofern noch auf dem Spielplan vorhanden).



Der Spieler dreht das Wappen um und das dort angezeigte **Il Vecchio-Ereignis** wird ausgeführt:



Abgabe: Jeder Spieler muss entweder 3 Florin, 1 Gefolgsmann, 1 Schriftrolle, 1 Kutse oder 1 Bischof abgeben.



Mittelsmänner: Alle Mittelsmänner werden im Uhrzeigersinn auf den nächsten Ort ihrer Farbe gesetzt.



Familienmitglied: Jeder Spieler muss entweder ein eigenes stehendes Familienmitglied hängen oder ein eigenes liegendes Familienmitglied zurück in den persönlichen Vorrat nehmen.

Sonderfälle

- Nach Entfernung des **ersten Medici-Wappens** wird das **Zusatzkosten-Plättchen** vom Stadtrats-Stapel auf den Adels-Stapel gelegt. Ab sofort bis Spielende gelten die Zusatzkosten von 3 Florin für die Adels-Plättchen.
- Mit dem Wegnehmen des **letzten Medici-Wappens** wird das **Spielende** eingeleitet.

5. SPIELENDEN

Nimmt ein Spieler das **letzte Medici-Wappen** vom Spielplan, wird die laufende Runde zu Ende gespielt.

Anschließend hat jeder Spieler noch einen **Doppelzug** zur Verfügung, d.h. beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler direkt nacheinander 2 Aktionen ausführen.

Verzichtet ein Spieler auf seinen kompletten Doppelzug, erhält er bei Spielende 2 Machtpunkte.

Sonderfall

Während der Doppelzugrunde ist es erlaubt, ein Familienmitglied auf eine vollständige besetzte Leiste zu stellen. Die Kosten und die Machtpunkte entsprechen denen, die dem letzten Feld der Leiste zugeordnet sind. Sollten noch Plättchen für die Leiste vorhanden sein, wählt der Spieler eines von diesen aus.

In der Doppelzugrunde wird der Bonus für ein neues Stadtrats-Plättchen sofort ausgegeben.

Wertung

Jeder Spieler setzt ein Familienmitglied aus seinem Vorrat oder aus der Toskana auf das Feld 0 der Zählleiste des Spielplans. Bitte vorher prüfen, ob es für die Bedingung eines Adels-Plättchens benötigt wird. In diesem Fall wertet man dieses Plättchen zuerst.

Jeder Spieler erhält:

- **Machtpunkte** für jedes Adels-Plättchen (je nach Bedingung, s. Anhang C)
- **3 bis 10 Machtpunkte** für jedes Familienmitglied in den Außenregionen Mailand, Venedig und Kirchenstaat
- **2 Machtpunkte** für jedes Familienmitglied im Stadtrat von Florenz
- **1 Machtpunkt** für jedes Familienmitglied im Adel von Florenz
- **5 Machtpunkte**, wenn seine Familienmitglieder in allen Regions- und Florenzleisten vertreten sind
- **3 Machtpunkte** für jede Mehrheit von Familienmitgliedern auf einer Florenz- oder Regionsleiste.
Bei Gleichstand ist der Spieler im Vorteil, der als Erster alle seine Familienmitglieder auf der entsprechenden Leiste platziert hatte.
- **1 Machtpunkt** für jedes Medici-Wappen
- **2 Machtpunkte** bei Verzicht auf den kompletten Doppelzug

Wer die meisten Machtpunkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wer in Summe mehr Gefolgsmänner und Schriftrollen im persönlichen Vorrat hat.

Sollte jetzt immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt, wer mehr Florin im persönlichen Vorrat hat.

Besteht danach immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Familien den Sieg.

Der Sieger verbannt „Il Vecchio“ aus Florenz und bestimmt von nun an die Geschicke der Stadt. Aber wie lange? Die anderen Familien lauern schon ...

6. VARIANTE MIT WENIGER GLÜCKSANTEIL

Wer Il Vecchio mit reduziertem Glücksanteil spielen möchte, kann folgende Regeländerungen anwenden:

- ▶ Bei der Aktion „Verstärkung“ wird nicht gewürfelt, sondern das Familienmitglied darf an einen beliebigen Ort eingesetzt werden.
- ▶ Die Il Vecchio-Ereignisse auf der Rückseite der Medici-Wappen werden nicht ausgeführt.

ANHANG

A Die Provinzen

Auf den Provinzplättchen sind Funktionen abgebildet, die **einmalig** im Spiel verwendet werden können. Nach der Verwendung wird das Plättchen umgedreht.

Im Allgemeinen erhalten die Spieler Marken oder dürfen zusätzliche Aktionen ausführen.

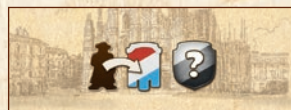
DUCATO DI MILANO (MAILAND)



Der Spieler gibt eine Schriftrolle ab und erhält 2 beliebige Gefolgsmänner.



Der Spieler erhält 6 Florin.



Der Spieler darf eine Provinz mit einer beliebigen Kombination von Gefolgsmännern übernehmen, nur die Anzahl muss passen.



Der Spieler gibt einen beliebigen Gefolgsmann ab und erhält 2 Schriftrollen.



Der Spieler erhält 1 beliebigen Gefolgsmann.



Der Spieler erhält 1 Bischof und 1 Kutsche.

REPUBBLICA DI VENEZIA (VENEDIG)



Der Spieler erhält eine Marke „Schriftrolle“.



Der Spieler erhält eine Marke „Ritter“.



Der Spieler erhält eine Marke „Meuchler“.



Der Spieler erhält eine Marke „Abt“.



Der Spieler erhält 1 Florin für jedes Familienmitglied, das sich in einem Ort befindet (nicht auf einer Leiste!).



Der Spieler würfelt und setzt 1 Familienmitglied an einem Ort ein, der an ein Gebiet mit der entsprechenden Nummer angrenzt.

STATO DELLA CHIESA (KIRCHENSTAAT)



Der Spieler darf ein bereits genutztes Provinzplättchen erneut benutzen.



Der Spieler gibt 1 Gefolgsmann oder 1 Schriftrolle ab und erhält dafür 2 beliebige Gefolgsmänner oder 2 Schriftrollen.



Die Übernahme einer Provinz kostet kein Geld.



Der Spieler gibt 5 Florin ab und erhält dafür 1 beliebigen Gefolgsmann und 1 Schriftrolle.



Der Spieler erhält 1 beliebigen Gefolgsmann oder 1 Schriftrolle oder 5 Florin.



Der Spieler setzt ein Familienmitglied ohne zu würfeln in einen beliebigen Ort ein. Auch Florenz ist erlaubt.

B Die Stadtrats-Plättchen

Auf der linken Seite ist jeweils eine Aktion dargestellt, die durch das betreffende Plättchen verstärkt wird. Auf der rechten Seite steht der Bonus, den der Besitzer des Plättchens **beim Ausführen dieser Aktion** erhält. Beim Aufdecken des Plättchens erhält man den Bonus ebenfalls (nicht für das Startplättchen).



Wer 1 Schriftrolle nimmt, darf für 1 Florin 1 weitere Schriftrolle erwerben. Beim Aufdecken erhält man 1 Schriftrolle kostenlos.



Wer 2 Kutschen nimmt, erhält zusätzlich 1 Bischofsmarker und 2 Florin.



Wer sich in einem „braunen Ort“ für Geld entscheidet, erhält zusätzlich 4 Florin.



Wer 2 Bischofsmarker nimmt, erhält zusätzlich 1 Kutsche und 2 Florin.



Wer 1 Gefolgsmann nimmt, erhält zusätzlich 2 Florin.



Wer sich erholt, darf zusätzlich 1 weiteres Familienmitglied durch Würfeln ins Spiel bringen.



Wer 1 Abt nimmt, erhält zusätzlich 1 weiteren Abt.



Wer 1 Familienmitglied ins Spiel würfelt, darf ein weiteres in einen Ort desselben Gebietes einsetzen. Beim Aufdecken darf man ein Familienmitglied durch Würfeln ins Spiel bringen.



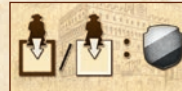
Wer 1 Ritter nimmt, erhält zusätzlich 1 weiteren Ritter.



Wer eine Provinz übernimmt, erhält zusätzlich 1 Schriftrolle.



Wer 1 Meuchler nimmt, erhält zusätzlich 1 weiteren Meuchler.



Wer 1 Familienmitglied auf einer Florenzleiste platziert, erhält zusätzlich 1 Gefolgsmann nach Wahl.

C Die Adels-Plättchen

Auf der linken Seite ist eine Bedingung dargestellt, für deren Erfüllung es bei Ende des Spiels Machtpunkte gibt. Figuren und Marken ggf. bei mehreren Adels-Plättchen gewertet werden. Über dem Doppelpunkt ist angegeben, wie oft diese Bedingung erfüllt werden darf (∞ = beliebig oft). Auf der rechten Seite ist dargestellt, wie viele Machtpunkte die Spieler bei Erfüllen der Bedingung erhalten.



Der Spieler erhält 3 MP für je 2 Familienmitglieder im persönlichen Vorrat.



Der Spieler erhält 6 MP, wenn er 3 Familienmitglieder in einem weißen, grauen und schwarzen Ort hat (stehend oder liegend).



Der Spieler erhält 3 MP für je 2 Familienmitglieder in den Orten (stehend oder liegend, nicht auf den Leisten).



Der Spieler erhält 5 MP für je 3 Familienmitglieder in den 3 verschiedenen Regionen.



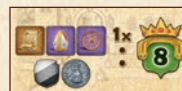
Der Spieler erhält 3 MP für je 2 Familienmitglieder in den Regionen.



Der Spieler erhält für je 2 benachbarte Familienmitglieder auf den Leisten so viele MP wie Spieler mitspielen.



Der Spieler erhält 2 MP für jedes Familienmitglied im Adel.



Der Spieler erhält 8 MP, wenn er im persönlichen Vorrat mindestens 1 Gefolgsmann + 1 Florin + 1 Schriftrolle + 1 Kutsche + 1 Bischof hat.



Der Spieler erhält 2 MP für jedes Familienmitglied im Stadtrat.



Der Spieler erhält 3 MP für jede Provinz, deren Funktion er nicht ausgeführt hat.



Der Spieler erhält für jedes Paar Kutsche/Bischof im persönlichen Vorrat je 2 MP – maximal jedoch 8.



Der Spieler erhält MP in Abhängigkeit der Anzahl gesammelter Medici-Wappen: 3/5/7/10 MP für 1/2/3/4 Wappen.