



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

LISBOA (2-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Im 18. Jhd. wurde Lisboa durch ein starkes Erdbeben, gefolgt von einem Tsunami und einen dreitägigen Großbrand zerstört. Die Spieler helfen beim Wiederaufbau der Stadt, nehmen Einfluss auf die Politik, die Kirche und die Wirtschaft. Der Spieler mit den meisten Perrücken (=Siegpunkte) am Spielende gewinnt.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 5-7** in der Anleitung.

SPIELLENDE

Siehe **Ende der 2. Epoche (Spielablauf)**

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Kartenlimit im Portfolio:**

Das Kartenlimit entspricht deiner **Lagerkapazität** (2 zu Beginn). Fügt Du eine weitere Karte hinzu, musst Du eine Karte ablegen.

Siehe **Lagerkapazität (Schlüsselbegriff)**

→ **Lagerkapazität:**

Pro Ressource hast Du eine Lagerkapazität von **2 + die Anzahl deiner Trümmersets**.

→ **Portfolio:**

Dein Spielertableau. **Oben** werden **Adels- & Schiffskarten** gespielt, **unten** werden **Wirtschaftskarten** gespielt.

→ **Ein Real, mehrere Réis:**

Das historische **Geld** in Lisboa. Wir nennen es ab jetzt **Gold**, der Einfachheit halber ;-)

→ **Einem Besuch folgen:**

Jeder andere Spieler kann **einem Besuch folgen**, indem er sein **Gunstplättchen** dieses Adligen zurück auf das Spielbrett legt. Diese Spieler können aber lediglich entweder die **Adlesaktion** oder **eine der Staatsaktionen** durchführen, müssen jedoch **auch Einfluss** zahlen und brauchen **keine Ware** dafür abgeben.

→ **Gesamter Einfluss:**

Die **Einfluss-Summe** deiner **Adels- & Schiffskarten**.

→ **Trümmerwürfel & -Sets:**

Jedes Trümmerwürfel legst Du von links beginnend in dein Portfolio. Sobald ein **Set aus 3 unterschiedlichen Würfeln** (braun, rot & blau) gefüllt ist, legst Du den darüberliegenden **Trümmerset-Marker** auf den **Marquis**.

Gelagerte Trümmersets helfen beim Wiederaufbau der Stadt und ihre intelligente Verwendung in der robusten Gaiola Pombalina-Bauweise gefällt dem Marquis.

→ **Wirtschaftsmarker:**

Der Wirtschaftsmarker zeigt den **Einflusswert** (linke Spalte) und den **aktuellen Wirtschaftswert** (rechte Spalte) an.

Du kannst nie mehr als 5 Trümmerwürfel einer Farbe haben!

EINFLUSS

Ihr benötigt Einfluss, um in den höheren Kreisen der Gesellschaft akzeptiert zu werden. Einfluss ist der beste und manchmal auch der einzige Weg, um Zugang zu den Adligen und ihrer Unterstützung zu erhalten.

→ Ist nur ein Umschlag ohne Wert angegeben, zählt dein **gesamter Einfluss**.

→ Erhältst Du Einfluss und erreichst **Feld 10**, erhältst Du für jeden Einflusspunkt **1 Siegpunkt**.

→ Wann immer Du Geld zahlen musst, kannst Du alternativ deinen **Einflussmarker** auf das nächste **Feld mit Münze** reduzieren, um **1 Gold** zu erhalten.

Siehe **Gesamter Einfluss (Schlüsselbegriff)**
Siehe [1.3] **Einen Adligen besuchen (Hauptaktionen)**
Siehe **Wertung der Kirche ([3.5] Audienz beim Kardinal)**

EINFLUSS FÜR BESUCH EINES ADELIGEN ZAHLEN

→ Zahle Einfluss entsprechend der Anzahl **fremder Beamte** in der Amtsstube dieses Adligen + **Einflusswert des Wirtschaftsmarkers** (linke Spalte).

Beamte auf der Plaza werden nicht mitgezählt.

SPIELABLAUF

Es werden **2 Epochen** gespielt, jeweils mit einer variablen Anzahl von Runden. In deinem Zug spielst Du **1 Handkarte**, um **1 der 4 Aktionen** auszuführen oder **1 Gold** zu erhalten. Dann füllst Du deine Kartenhand wieder auf.

ENDE DER 1. EPOCHE

→ Ein Spieler vervollständigt **2 Sets von Trümmerwürfeln** **-ODER-**

→ **3 der 4 Stapel an Politikkarten** sind geleert.

Die 1. Epoche endet am Ende des Zuges dieses Spielers.

Siehe **Vorbereitung der 2. Epoche**

ENDE DER 2. EPOCHE

→ Ein Spieler vervollständigt **4 Sets von Trümmerwürfeln** **-ODER-**

→ **3 der 4 Stapel an Politikkarten** sind geleert.

Spielt diese Runde noch zuende und führt anschließend eine finale Runde aus.

Siehe **Schlusswertung (Rückseite der Anleitung)**

SPIELERZUG

In deinem Zug führst Du **4 Phasen** durch:

01. Deine **Schiffe** legen an.
02. Spiele **1 Handkarte** für 1 von 4 Aktionen.
03. Ziehe **1 Handkarte** vom 1 der 4 Stapel nach.
04. Führe **Ende deines Zuges**-Schritte durch.

[I] DEINE SCHIFFE LEGEN AN

Deine in See gestochenen Schiffe kommen zu **Beginn deines Zuges** zurück in dein Portfolio. Lege alle verpackten Waren vom Schiff in den Vorrat zurück.

[II] SPIELE 1 HANDKARTE FÜR 1 VON 4 AKTION

Spiele **1 Handkarte** entweder...

→ **...in dein Portfolio:** Führe **Aktion 1 oder 2** aus.

→ **...auf den Königshof:** Führe **Aktion 3 oder 4** aus.

Siehe **optische Darstellung in deinem Portfolio**

[II-A] KARTE IN PORTFOLIO SPIELEN

Durch das Hinzufügen von Politikkarten zu deinem Portfolio wächst dein Unternehmen und damit auch deine Macht und dein Einfluss auf die Krone.

Adelskarten: Werden **oben** in dein Portfolio gespielt.
Wirtschaftskarten: Werden **unten** in dein Portfolio gespielt.

ADELSKARTEN (MIT PORTRAIT)

→ **Erhalte/bezahle** den zu überdeckenden **Bonus/Malus**.

Die Karte darf auch dann gespielt werden, wenn der Malus nicht gezahlt werden kann!

WIRTSCHAFTSKARTEN (MIT SYMBOL)

→ Erhalte Gold von der Bank entsprechend der Position des **Wirtschaftsmarkers** (rechte Spalte). Senke diesen anschließend um 1 Feld.

→ Wirtschaftskarten geben dir einen **dauerhaften Vorteil**.

Siehe **Kartenlimit im Portfolio (Schlüsselbegriff)**

WÄHLE 1 AKTION

→ [1.1] **Waren verkaufen**

→ [1.2] mit einem **Adligen handeln**

Siehe [1.1] **Waren verkaufen (Hauptaktionen)**
Siehe [1.2] **Mit einem Adligen handeln (Hauptaktionen)**

[II-B] KARTE AUF KÖNIGSHOF SPIELEN

Spiele 1 Karte auf den **Königshof**, um **Aktionen 3 oder 4** auszuführen.

ADELSKARTEN (MIT PORTRAIT)

01. Stelle deine **Höflingsfigur** auf die Karte, um anzuzeigen, dass Du der **aktive Spieler** bist.
02. Zahle **Einfluss**.
03. **Optional:** Führe 1 der 2 **Staatsaktionen** des Adligen aus.
04. Führe die Aktion [1.3] **Einen Adligen besuchen** aus.

Siehe **Einfluss für Besuch eines Adligen zahlen (Einfluss)**
Siehe [1.3] **Einen Adligen besuchen (Hauptaktionen)**
Siehe [3] **Staatsaktionen**

WIRTSCHAFTSKARTEN (MIT SYMBOL)

01. Zahle Gold entsprechend dem **Wirtschaftsmarker** (rechte Spalte).
02. Führe die Aktion [1.4] **Ein Ereignis unterstützen** aus.

Siehe **Wirtschaftsmarker (Schlüsselbegriff)**
Siehe [1.4] **Ein Ereignis unterstützen (Hauptaktionen)**

[II-C] KARTE ABWERFEN

Kannst/möchtest Du **keine** Karte spielen?
Wirf sie ab und erhalte **1 Gold**.

Dies sollte deine letzte Wahl sein!

[III] ZIEHE 1 HANDKARTE VON 1 DER 4 STAPEL

Hinweis: In jedem Stapel befindet sich nur eine Art von Karten. Von links nach rechts sind dies der der Manuel-, der Marquis- und der König-Stapel, sowie der Stapel der Wirtschaftskarten.

→ Ziehe die **oberste Karte** eines der 4 Stapel auf die Hand.

[IV] ENDE DEINES ZUGES-SCHRITTE

01. Decke die **oberste Politikkarte** des Stapels auf, von dem Du gezogen hast (falls möglich.)
02. Fülle freie Felder in der **Auslage der Stadtplättchen** auf.
03. Fülle freie Felder auf der **Kirchenleiste** auf.
04. Fülle die **Auslage der Erlasse** auf.
05. Entferne alle **Waren** von **Staatsaktionen**.
06. Der **Spieler zu deiner linken** ist nun am Zug.

AKTIONEN IM DETAIL

[1] HAUPTAKTIONEN

[1.1] WAREN VERKAUFEN

Nur der starke Handel Portugals mit seinen Kolonien (vor allem mit Brasilien) und Europa ermöglichte es, eine völlig zerstörte Stadt auf moderne und aufgeklärte Weise und in so kurzer Zeit wieder aufzubauen.

→ Verkaufe eine **beliebige Anzahl deiner Waren**. Lege jede Ware unter ein **Schiff** in deinem eigenen oder fremden Portfolio.

→ **Erhalte Gold** für jede Ware, entsprechend ihrem aktuellen **Marktwert**. Dieser Wert kann durch die **Schiffskarte**, die **Wirtschaftskarten** und **Klerusplättchen** in deinem Portfolio modifiziert werden.

Ist das Schiff voll beladen? Drehe alle Waren-Marker um. Das Schiff sticht nun in See. Der Besitzer des Schiffs erhält nun 1 Siegpunkt pro Ware auf dem Schiff.

Siehe [1] **Deine Schiffe legen an (Spielerzug)**
Siehe [3.5] **Audienz beim Kardinal (Staatsaktionen)**

[1.2] MIT EINEM ADELIGEN HANDELN

Adelige sind in der Lage, Dinge viel schneller voranzutreiben, ohne auf einen offiziellen Besuch zu warten, vor allem im Tausch gegen ihre bevorzugten Waren...

Du kannst **1 oder 2 Waren** abgeben. Führe **pro Ware** aus:

→ Wähle **1 der 6 Staatsaktionen**, die nicht von einer Ware verdeckt ist. Du kannst jede Runde nur 1x pro Runde ausführen.

→ **Zähle die Ware** auf die Aktion. Die Art der Ware hängt an der Auswahl der Aktion und ihrem Adelige:

01. Baumeister: Werkzeuge / Gold

02. Marquis: Bücher / Gold

03. Jpseph I.: Stoffe / Gold

→ Führe die **Staatsaktion** aus.

Siehe [3] **Staatsaktionen**

[1.3] EINEN ADELIGEN BESUCHEN

Der Besuch einer der 3 Adelige eröffnet neue strategische Möglichkeiten. Es verschafft nicht nur Zugang zu einer der Staatsaktionen dieses Adelige, ohne mit einer Ware zahlen zu müssen, sondern auch zu seiner mächtigsten Aktion. Und nichts ist hilfreicher als die Unterstützung der einflussreichsten Persönlichkeiten der damaligen Zeit. Doch Vorsicht! Jeder, der über das richtige Gunstplättchen verfügt, kann dir direkt durch die Tür folgen, um von deinem Besuch zu profitieren!

→ Zahle **Einfluss**.

→ **Verfügst Du nicht über genug Einfluss?** **Optional:** Zahle die Differenz in Siegpunkten.

→ **Optional:** Führe **1 Staatsaktion** des besuchten Adelige aus, **ohne** eine Ware zu zahlen.

→ Führe die **Adelsaktion** des besuchten Adelige aus:

→ Wirf **nach allen Besuchen** (inkl. allen Mitspielern) die gespielte Karte ab.

Siehe **Einem Besuch folgen (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Einfluss für Besuch eines Adelige zahlen (Einfluss)**
Siehe [2] **Adelsaktionen**

[1.4] EIN EREIGNIS UNTERSTÜTZEN

01. Spiele eine **Wirtschaftskarte** (Symbol) auf den Königshof.

02. Bezahle den **aktuellen Wirtschaftswert** (rechte Spalte).

03. Führe die Aktion aus bzw. erhalte die Belohnung der Karte.

Siehe **Aktionen auf Wirtschaftskarten (Spielhilfe, Seite 7)**
Siehe **Wirtschaftsmarker (Schlüsselbegriff)**

[2] ADELSAKTIONEN

[2.1] EIN GESCHÄFT ERRICHTEN (BAUMEISTER)

→ Wähle ein **Stadtplättchen** aus der **Auslage**.

*Das Feld, von dem Du nimmst, bestimmt die **Art des Geschäfts** und die **Straße**, zu der der **Eingang** zeigen muss. Es gibt **keinen Unterschied** zwischen großen und kleinen Stadtplättchen!*

→ Wähle ein **freies Grundstück** an der passenden Straße.

→ Erhalte die auf dem Grundstück abgebildete **Belohnung**.

*Beachte die **korrekte Ausrichtung des Eingangs!***

→ Nimm **1 Trümmerwürfel** aus der Reihe oder Spalte des Grundstücks (falls vorhanden). Lege diesen in dein Portfolio.

→ **Bezahle Gold** für das Grundstück. (s.u.)

→ Stelle ein **Holzhaus** von deinem Portfolio auf das Stadtplättchen in die Nähe des Eingangs. (s.u.)

→ Erhalte Siegpunkte. (s.u.)

Siehe **Lagerkapazität (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Trümmerwürfel & -Sets (Schlüsselbegriff)**
Siehe [1.1] **Waren verkaufen (Hauptaktionen)**
Siehe [1.2] **Mit einem Adelige handeln (Hauptaktionen)**

GRUNDSTÜCKSPREIS BERECHNEN

Der **Preis eines Grundstücks** setzt sich zusammen aus:

→ dem **aktuellen Wirtschaftswert** (rechte Spalte),

→ **Gesamtkosten aller Trümmerwürfel** in Zeile und Spalte.

Erdbebenwürfel (braun): 3 Gold
Feuerwürfel (rot): 2 Gold
Tsunamitwürfel (blau): 1 Gold

*Trümmerwürfel auf dem Bauplätzen für **öffentliche Gebäude** zählen **nicht** dazu!*

*Hast Du nützliche **Wirtschaftskarten** oder **Klerusplättchen** in deinem Portfolio **Rabatte** oder **Verkaufsvorteile**?*

EIN GEBÄUDE-MARKER AUSWÄHLEN

Wähle aus den 3 Gebäude-Markergruppen in deinem Portfolio das jeweils unterste Gebäude und erhalte den obersten Bonus.

LINKE GRUPPE (2 GEBÄUDE-MARKER)

01. **Kein** Vorteil

02. Zahle **Gold statt Einfluss** (1 Gold = 1 Einfluss) für **Besuche bei Adelige**

Siehe **Einem Besuch folgen (Schlüsselbegriff)**
Siehe [1.3] **Einen Adelige besuchen (Hauptaktionen)**

MITTLERE GRUPPE (3 GEBÄUDE-MARKER)

01. Schiffsbau: Zahle 1 Ware weniger

02. **Kein** Vorteil (Vorteil 1 bleibt aktiv)

03. Schiffsbau: Zahle **keine** Waren mehr (=kostenlos!)

Siehe [3.3] **Ein Schiff bauen (Staatsaktionen)**

RECHTE GRUPPE (3 GEBÄUDE-MARKER)

01. Waren produzieren: Erhalte +1 **einer** Ware, die Du produziert hast.

02. **Kein** Vorteil (Vorteil 1 bleibt aktiv)

03. Waren produzieren: Erhalte +1 **aller** Waren, die Du produziert hast.

Siehe **Lagerkapazität (Schlüsselbegriff)**
Siehe [3.4] **Waren produzieren (Staatsaktionen)**

SIEGPUNKTE FÜR NEUES GESCHÄFT ERHALTEN

Öffentliche Gebäude leiten neue Kunden in dein Geschäft.

Öffentliche Gebäude in der Reihe und Spalte bestimmen welche Geschäfte Siegpunkte wert sind. **Multipliziere** die Zahl unterhalb der Straße, in der Du dein Geschäft errichtet hast, mit der **Anzahl der öffentlichen Gebäude** in der Reihe und Spalte deines Geschäfts, die **dieselbe Warenart** anzeigen.

Siehe [2.3] **Öffentliches Gebäude eröffnen (Adelsaktionen)**

[2.2] EINEN ERLASS NEHMEN (MARQUIS)

Als Staatsmann war der Marquis de Pombal der Mann, der das Land in Wirklichkeit regierte. Er war derjenige, der die Spielregeln diktierte.

Nimm **1 ausliegende Erlass-Karte**. Erlasse Ziele für Siegpunkte am Ende des Spiels.

*Hast Du **Trümmer-Marker auf dem Marquis**? Lege 1 dieser Marker ab, um 1 weitere Erlass-Karte zu ziehen.*

*Es gibt **kein Limit** für Erlass-Karten!*

Siehe **Queen-Variante**

[2.3] ÖFFENTLICHES GEBÄUDE ERÖFFNEN (KÖNIG)

Nach der Zerstörung steht der König sehr gerne für das Zerschneiden der Einweihungsbänder bei der Eröffnung von öffentlichen Gebäuden zur Verfügung. Eine solche Zeremonie belebte das Stadtzentrum und lockte die Menschen in die wiederaufgebauten Geschäfte.

Voraussetzungen: 1 Bauplan des Architekten (grün/blau).

→ Wähle das **öffentliche Gebäude**.

→ Wähle ein **Grundstück** und erhalte die darauf liegenden **Trümmerwürfel**.

***Grundstücke in Reihen** (links/rechts) sind frei wählbar. **Grundstücke in Spalten** (oben) müssen der **Farbe der Straße** entsprechen.*

→ Ziehe so viele **Beamte** aus **Amtsstuben/Plaza beliebiger Adelige** ab, wie auf dem **Bauplan** angegeben.

*Verfügst Du **nicht** über **ausreichend Beamte**, so kannst Du sie **einstellen** (s.u.)*

Diese arbeiten nun im öffentlichen Gebäude.

→ Drehe den **Bauplan** um und lege ihn auf das Feld für **ausgeführte Pläne** in deinem Portfolio.

→ Wertet die **betroffenen Geschäfte** aller Spieler.

→ Lege ein **neues öffentliches Gebäude** dieser Farbe nach.

Siehe **Trümmerwürfel (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Siegpunkte für neues Geschäft erhalten ([2.1])**
Siehe [3.2] **Einen Bauplan erhalten (Baumeister)**

BEAMTE EINSTELLEN

Nach der Katastrophe hatten viele Menschen ihre Arbeit verloren, aber der Wiederaufbau und die Eröffnung neuer öffentlicher Gebäude brachte Hoffnung auf neue Beschäftigungsmöglichkeiten und damit Arbeitssuchende in die Stadt. Mach dir also keine Sorgen, wenn du nicht über ausreichend Beamte in den Amtsstuben der Adligen verfügst. Bestimmt kannst du den Rest zum üblichen Lohn einstellen...

→ Zahle **pro** fehlendem Beamten den **aktuellen Wirtschaftswert** (rechte Spalte).

Siehe **Wirtschaftsmarker (Schlüsselbegriff)**

[3] STAATSAKTIONEN

[3.1] BEAMTE EINSETZEN (BAUMEISTER)

Beamte stellten die Ordnung wieder her, die notwendig war, damit die öffentlichen Gebäude wieder funktionieren konnten.

→ Stelle bis zu **2 Beamte** aus deinem Portfolio in **2 verschiedene Amtsstuben**.

→ **Sind alle Plätze belegt?** Verschiebe 1 Beamten der Farbe, die am häufigsten vertreten ist von der Amtsstube auf die Plaza davor. Bei Gleichstand je 1 Beamter der beteiligten Farben. Stelle anschließend deine(n) neuen Beamten in die Amtsstube.

Deine Beamten erhöhen die Einflusskosten anderer Spieler, wenn sie einen Adligen besuchen wollen. Außerdem helfen Sie dir beim Bau öffentlicher Gebäude.

→ **Beamte auf der Plaza:** Sie können weiterhin öffentliche Gebäude eröffnen, erhöhen jedoch nicht mehr die Einflusskosten anderer Spieler.

Siehe [1.3] **Einen Adligen besuchen (Hauptaktionen)**

[3.2] EINEN BAUPLAN ERHALTEN (BAUMEISTER)

Die Architekten Carlos Mardel und Eugénio dos Santos erstellten in unglaublich kurzer Zeit so viele Pläne für neue Gebäude, wie in der gesamten Geschichte Portugals niemand zuvor oder danach.

→ Nimm den obersten Plan von einem der beiden Architekten.
→ Lege den Plan auf das entsprechende Feld in deinem Portfolio, mit der Seite des Architekten nach oben.

Es gibt **kein Limit** für Baupläne in deinem Portfolio.

Siehe **Öffentliche Gebäude**

[3.3] EIN SCHIFF BAUEN (MARQUIS DE POMBAL)

Der Export großer Teile der produzierten Waren nach Flandern, Großbritannien und Brasilien trug dazu bei, den größten Teil des Wiederaufbaus von Lissabon zu finanzieren.

→ Baue das **oberste Schiff** im Stapel. Zahle **beliebige Waren** in Höhe der **Ladekapazität** des Schiffes.

→ **Hast Du bereits ein Schiff?** Optional kannst Du die **Differenz** der Waren zahlen, um das Schiff **aufzurüsten**. Verbleibende Waren werden automatisch auf das neue Schiff verladen.

→ Spiele das Schiff **oben** in dein **Portfolio**.

Beachte die Symbole, die Du nun abdeckst: Erhöhe den **Wirtschaftsmarker** (falls möglich) und erhalte dem **vollständigen Einfluss** deiner Adels- und Schiffskarten.

Siehe **Kartenlimit im Portfolio (Schlüsselbegriff)**
Siehe [1.1] **Waren verkaufen (Hauptaktionen)**

[3.4] WAREN PRODUZIEREN (MARQUIS DE POMBAL)

Im alten Lissabon war der Handel etwas ungewöhnlich, vor allem durch Portugals großen Reichtum an Entdeckungen während der Renaissance. Nach der Katastrophe war der wirtschaftliche Aufschwung eines der wichtigsten politischen Ziele des Marquis, weshalb er den Aufbau von Fabriken und Geschäften massiv vorantrieb und förderte.

→ Nimm von jedem deiner Geschäfte **1 Ware** aus dem Vorrat.

→ Für jede produzierte Warensorte sinkt ihr **Marktwert** um 1 Gold. Die Anzahl der produzierten Waren spielt **keine** Rolle.

→ Nimmst Du aufgrund deiner **Lagerkapazitäten** keine Waren einer Sorte, so passt Du auch den Marktwert **nicht** an.

Der **Marktwert** von Waren steigt **niemals**.

Siehe **Lagerkapazität (Schlüsselbegriff)**

[3.5] AUDIENZ BEIM KARDINAL (JOSEPH I.)

Die Kirche hatte in dieser Zeit viel Macht durch die Jesuiten. Diese Macht war eine Bedrohung für den Marquis de Pombal, deshalb tat er während seiner Amtszeit alles, um die Macht der Kirche zu schwächen. Einige seiner Handlungen waren allerdings auch unbestreitbar gut, wie die Beendigung der Inquisition.

→ **Bewege den Kardinal** im Uhrzeigersinn um **1 oder 2 Felder** auf der Kirchenleiste vor. Seine Felder sind die Lücken zwischen den Klerusplättchen.

→ Nimm eines der beiden **Klerusplättchen** neben dem Kardinal und lege es offen auf ein freies Feld in deinem Portfolio.

*Hast Du bereits **4 Klerusplättchen**, kannst Du diese Staatsaktion nicht durchführen.*

→ **Wurde der Kardinal auf/über ein Symbol bewegt?**

Kirschenschatz: Der Wirtschaftsmarker steigt um 1 Feld.

Kirchlicher Einfluss: Am Ende des Zuges findet eine Wertung der Kirche statt. Legt den Kardinal auf sein Feld, um dies anzugehen.

WERTUNG DER KIRCHE

Der kirchliche Einfluss wird durch die Vorteile der Klerusplättchen dargestellt. Da der Marquis de Pombal diesen Einfluss als Bedrohung für die Krone betrachtete, hast du die Möglichkeit, dem Marquis deine Unterstützung zu zeigen, um dir etwas Einfluss und Perücken vom Adel zu verdienen, indem du auf einen oder mehrere dieser Vorteile verzichtest.

Jeder Spieler im Uhrzeigersinn entscheidet, ob er Einfluss erlangen möchte:

→ Wirf **1 oder mehr** deiner **Klerusplättchen** ab.

→ Nimm die auf der Rückseite abgebildeten **Siegpunkte**.

→ Erhalte deinen **gesamten Einfluss**.

→ Stellt den Kardinal wieder auf seinem Feld auf.

Siehe **Einfluss**

[3.6] GUNSTPLÄTTCHEN ERLANGEN (JOSEPH I.)

Nichts ist mächtiger als ein Gefallen von König Joseph I. persönlich: "Ich war ein großzügiger König und mir meiner Macht bewusst, den Wiederaufbau der Stadt zu beschleunigen." Er machte seinen Freunden auch gerne extravagante Geschenke.

Nimm ein **Gunstplättchen eines Adligen**, von dem du noch **keines** besitzt und lege es auf das entsprechende Feld deines Portfolios.

Du kannst **nur 1 Gunstplättchen** jedes Adligen besitzen.

→ Jedes **Gunstplättchen** erlaubt dir im Amtszimmer dieses Adligen eine **zusätzliche Aktion** auszuführen, während ihn ein **anderer Spieler** besucht.

VORBEREITUNG DER 2. EPOCHE

01. Jeder Spieler erhält **3 SP pro vollständigem Trümmer** in seinem Portfolio.

02. Im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler beliebig viele Handkarten abwerfen.

Für 1 Adelskarte jeden Typs, die so abgeworfen wird, erhält der Spieler den Bonus unten auf der Karte (Mali werden ignoriert).

03. Ersetzt alle **Schiffe in der Werft** durch **braune** und **lilane** Schiffe.

Die **lilane Schiffe** liegen oben auf.

04. Jeder Spieler zieht mit **lilanen Politikkarten** auf 5 Handkarten auf. Übrige Karten kommen aus dem Spiel.

05. Bereitet die **4 Stapel der braunen Politikkarten** vor, genau wie im Spielaufbau die roten Karten.

06. Falls nötig, füllt die **Kirchenleiste** und die **Auslage der Erlasse** auf. Dann setzt das Spiel mit dem nächsten Spieler in der Reihenfolge fort.

Siehe **Einem Besuch folgen (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Trümmerwürfel & -Sets (Schlüsselbegriff)**

QUEEN-VARIANTE

→ Platziert die **Queen-Karte** und die kleinere **Adelsaktion-Karte** neben dem Spielplan.

→ Sobald **Karte Nr. 57** vom braunen Marquis-Deck gezogen wird, wird der aktuelle Zug erst normal beendet.

Karte Nr. 57: 1769, José Sebastião Carvalho e Melo erhält den Titel des Marquis de Pombal.

→ Überdecke das **Portrait des Marquis** mit dem der **Queen**.

→ Überdecke die **Adelsaktion des Marquis** mit der kleinen Adelsaktion-Karte der **Queen**.

→ Entfernt alle **ausliegenden Erlasse** aus dem Spiel.

*Es gibt von nun an **keine Möglichkeit** mehr Erlasse zu erhalten. Aktionen, die Erlasse vergeben würden, sind von nun an unwirksam!*

Von nun an ersetzt die **Queen** in allen Belangen den Marquis. Alle Marquis-Karten, -Plättchen und -Klerusplättchen beziehen sich von nun an auf die Queen.

→ Die **Adelsaktion** der Queen sind:

01. Ein Geschäft errichten.

02. Öffentliches Gebäude eröffnen

Siehe [2.1] **Ein Geschäft errichten (Adelsaktionen)**
Siehe [2.3] **Öffentliches Gebäude eröffnen (Adelsaktionen)**