



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!

VIRTÜ (3-5 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Du spielst eine der bedeutenden Dynastien Italiens zur Zeit der Renaissance: Die Aragon in Neapel, Die Sforza in Mailand, die Medici in Florenz, die Dogen in Venedig oder die Borgia in Rom. Festige deine Macht und deine Vorherrschaft und werde zur größten Herrscherfamilie Italiens!

SPIELAUFBAU

Siehe Seite 6 & 7 Anleitung.

2 Spieler: Lest zuerst diese Spielhilfe und anschließend die separate Version für 2 Spieler.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Abläss erbitten:**

1x pro Jahr darfst Du **Abläss erbitten**. Wähle 1 Bonus: **1 Krone** (sofort nutzen!) oder **3 Florin**. Lege anschließend die Ablasskarte in deinen Raum – überdecke ggfs. dort liegende Karten.

Es dürfen **mehrere Ablasskarten** in deinem Palast liegen, jedoch **nur 1 pro Raum**.

Aktions- & Verbesserungskarten unter **Ablasskarten** sind **nicht nutzbar!** Bei Spielende -1 Prestigepunkt pro **Abläss!**

→ **Ablasskarte entfernen:**

Zahle die **Kosten der Ablasskarte**, sobald Du deinen Aktionsmarker **auf oder über ihren Raum** hinweg bewegst. Anschließend ist die Aktion des Raumes sofort wieder nutzbar.

→ **Aktions- & Verbesserungskarten vs. Cortigiano-Karten:** **Aktions- & Verbesserungskarten** werden nach Gebrauch **nicht erschöpft**, tragen dafür aber ihre Ressourcen **nur zur Aktion** des Raumes bei.

Cortigiano-Karten tragen ihre Ressourcen überall bei, werden dabei allerdings **erschöpft**.

→ **Cortigiano-Felder:** Zu Beginn nur 3. Weitere werden durch **Titel-Plättchen** freigeschaltet, wobei es nur um die **Anzahl** an Feldern geht, nicht um spezifische Felder.

→ **Herrschaftsbereich:**

Die Auslage über deinem Palast.

→ **Ressourcen auf Karten:**

WICHTIG: In jeder Phase darfst Du **pro Karte/Plättchen** jeweils **nur 1 Art von Ressourcensymbol** nutzen! **Aktions- und Verbesserungskarten** zählen als 2 verschiedene Karten!

SPIELPRINZIP IM ÜBERBLICK

PALAST

Dein Aktionstableau mit **5 Räumen**. Jeder Raum bietet 1 Aktionsfeld und 1 Verbesserungsfeld. An den Seiten hat dein Palast 6 Vorräume, die „Cortigianos“, von denen zu Beginn nur 3 verfügbar sind. In deinem Zug bewegst Du deinen Aktionsmarker im Uhrzeigersinn von Raum zu Raum.

KARTEN & PLÄTTCHEN

Karten stehen für Personen, mache zeigen **oben rechts eine Aktion**. Plättchen stehen hauptsächlich für Städte oder Titel. Kosten stehen oben links. Unten sind Ressourcen aufgelistet. Die Vorderseite zeigt, dass die Ressourcen verfügbar sind. Auf der (gelblichen) Rückseite sind die Ressourcen erschöpft.

Deine **Startkarten & -plättchen** zeigen dein **Wappen**.

PLÄTTCHEN

Kommen mit der Vorderseite oben in deinen **Herrschaftsbereich** (außer bei Belagerung oder Bau einer Kathedrale).

KARTEN

Kommen immer in deinen Palast, es gibt keine Handkarten. Dabei gibt es 3 Möglichkeiten:

→ **Cortigiano-Karten** (Zu Beginn nur 3 verfügbar)

*Nach dem Spielbau musst Du neue Personenkarten immer auf freie **Cortigiano-Felder** legen!*

→ **Aktionskarten:**

Liegen in Räumen. Sie überschreiben die aufgedruckte Aktion des Raumes.

→ **Verbesserungskarten:**

Liegen unter der Aktionskarte, sodass die Ressourcen sichtbar sind.

Nur 1 Verbesserung pro Aktionskarte!

RESSOURCEN

→ **Florin:**

Geld, jederzeit anwendbar.

→ **Krone (blau):**

Für **Regieren, Finanzieren** und **Annektieren** sowie für **Ablasskarten**.

→ **Kreuz (lila):**

Für Aktionen **Regieren** und **Finanzieren** sowie für **Ablasskarten**.

→ **Kavallerie (rot):**

Für Aktion **Krieg führen**.

→ **Schiff (rot):**

Für Aktionen **Annektieren, Krieg führen** und **Handeln**.

→ **Maske (grün):**

Für Aktion **Intrigieren**.

→ **Kriegsbonus:**

Verwendbar für **Belagerungen** (+1 Kampfkraft).

→ **Pfeil:**

Im Frühling: Du darfst deinen Aktionsmarker kostenlos **1 zusätzlichen Raum** weiterbewegen.

KOSTEN MIT RESSOURCEN ZAHLEN

→ **Florin** liegen in deinem Spielbereich und sind jederzeit verfügbar. Florinsymbole auf deinen **Aktions- und Verbesserungskarten** erhältst Du nur bei Nutzung der Raumaktion.

Nur für die Kosten der Aktion, dafür werden sie nicht erschöpft.

→ Du darfst Florinsymbole auf deinen **Cortigiano-Karten** oder **Plättchen** jederzeit verwenden, um **Florin** zu erhalten – solange ihre Vorderseite oben liegt. Erschöpfe die Karten die Karte/das Plättchen anschließend, indem Du es auf die Rückseite drehst.

Sogar außerhalb einer Aktion / außerhalb deines Zuges.

→ Alle **anderen Ressourcen** kannst Du nicht lagern - Du nutzt sie **sofort** oder sie **verfallen**.

WICHTIG: In jeder Phase darfst Du **pro Karte/Plättchen jeweils nur 1 Art von Ressourcensymbol** nutzen! **Aktions- und Verbesserungskarten** zählen als **2 verschiedene Karten!**

SPIELABLAUF

Jede Runde stellt 1 Jahr dar. Jedes Jahr besteht aus **3 Phasen:** Frühlingsanfang, Frühlingsende und Winter. Jede Phase wird von jedem Spieler in Zugreihenfolge gespielt, bis die nächste Phase beginnt.

I. Frühlingsanfang:

Bewegt eure Aktionsmarker und nutzt Aktionen.

II. Frühlingsende:

Führt Belagerungen aus und passt die Zugreihenfolge an.

III. Winter:

→ **Zahlt den Sold** eurer Truppen, **ordnet Karten** in eurem Palast neu an, **rekrutiert Truppen, kauft Karten/Plättchen** und **bildet Allianzen**.

*Ihr dürft **pro Jahr 1x Abläss erbitten**.*

PHASE I – FRÜHLINGSANFANG

1. Runde: Platziere deinen Aktionsmarker auf einer Aktion deiner Wahl in deinem Palast.

01. Bewege deinen **Aktionsmarker** im Uhrzeigersinn um **1-2 Felder** kostenlos.

→ **Zahle 2 Florin für +1 Raum** (max. 1x pro Frühling!)

→ **Zahle 1 Pfeil für +1 Raum** (kostenlos, mehrfach möglich)

Bewegst Du deinen Aktionsmarker über einen Cortigiano-Pfeil? Mache die Cortigiano-Karten dieser Seite wieder aktiv.

02. Nutze die **Aktion des Raumes** deines Aktionsmarkers.

PHASE II – FRÜHLINGSENDE

BELAGERUNG VON STÄDTEN

Befinden sich **1 oder mehrere deiner Truppen** vor einer Stadt, die Du nicht kontrollierst, löst Du dort eine **Belagerung** aus. Belagerungen werden in Spielerreihenfolge durchgeführt. Ist ein Spieler am Zug, handelt er all seine Belagerungen in beliebiger Reihenfolge ab.

KRIEGSBONI EINSETZEN

→ Nutze beliebig viele **Kriegsboni-Plättchen für Angriff bzw. Verteidigung**, die Du während der Aktion **Krieg führen** erhalten hast.

→ Nutze auch **Kriegsboni für Angriff bzw. Verteidigung** von **Cortigiano-Karten, Schirmherrboni** und **Allianzboni**.

→ Der **Angreifer** gibt die Anzahl seiner **eingesetzten Kriegsboni** zuerst bekannt, dann der **Verteidiger**. Das wird so lang fortgeführt, bis beide Seiten **gepasst** haben.

→ Bestimmt über **Sieg oder Niederlage** und legt die verwendeten Kriegsboni-Plättchen zurück in den Vorrat:

Angreifer: 1 pro Trupp & Kriegsbonus.
Verteidiger: Basiswert der Stadt (Agent?), 1 pro Trupp & Kriegsbonus.

Neutrale Stadt: Basiswert +1 für Agent, der nicht dem Angreifer gehört!

Leonardo da Vinci: +1 Kriegsbonus pro Belagerung, solange Du jedes Mal 1 Florin zahlst.
Befestigungsanlage: +2 Kriegsbonus bei Verteidigung bei allen Belagerungen.
Kanonen: +2 Kriegsbonus, sofern bezahlt und aktiv.
Königreich Frankreich (Allianz): +2 Kriegsbonus.

SIEG (ANGREIFER > VERTEIDIGER)

→ **Verteidiger hat eine Kampfkraft von 3+?** Verliere automatisch **1 angreifenden Trupp**. Verliere zusätzlich **1 angreifenden Trupp** pro **verteidigendem Trupp**. Der **Verteidiger** verliert alle Truppen.

*Der **Angreifer** siegt auch, wenn keine Truppen übrig bleiben.*

→ Lege 1 deiner Marker auf die Stadt und erhalte das **Stadtplättchen** mit der **Rückseite** nach oben.

→ **Eroberst Du eine gegnerische Stadt?** Erhalte zusätzlich den Marker des Spielers als **Trophäe**. Falls vorhanden erhältst Du zusätzlich die **Kathedrale** (Rückseite nach oben).

***Maximal 1 Trophäe** pro Spieler! Jede Trophäe ist am Ende 2 Prestigepunkte wert, jede Kathedrale 1 Prestigepunkt.*

→ **+1 Feld** auf der **Städteleiste** der Prestigetafel. Ist ein Feld bereits belegt, lege deinen Marker oben auf.

NIEDERLAGE (ANGREIFER ≤ VERTEIDIGER)

- Du verlierst sofort 1 angreifenden Trupp.
- **Rückzug:** Nachdem alle Belagerungen aller Spieler durchgeführt wurden, müssen sich deine Truppen **kostenlos** in eine deiner benachbarten Städte zurückziehen.

Rückzug aus **Hafenstädten** ist auch per Schiff möglich, kostet dann jedoch **1 Schiffsymbol pro Truppe und Meer**, das Du überquerst.

- **Truppen verlieren:** Du verlierst **alle verbleibenden** Truppen. Du darfst auch **freiwillig** Truppen verlieren.

Truppen werden in **Spielerreihenfolge** erst zurückgezogen, nachdem alle Spieler ihre Belagerungen durchgeführt haben!

SCHLACHTEN VOR STÄDTEN

Eine Schlacht findet **unmittelbar vor der Belagerung** statt, wenn Truppen von 2 verschiedenen Spielern vor derselben neutralen Stadt (oder der eines dritten Spielers) stehen. Es zählen nur die Kampfstärke der Truppen sowie die Kampfboni (wie in der Belagerung).

ANGREIFER HAT DIE GRÖßERE KAMPFKRAFT

- Der **Verlierer** verliert alle Truppen. Der **Sieger** verliert genau so viele Truppen bzw. so viele wie möglich.

Keine Trophäe für den Sieg!

- Der **Sieger** darf anschließend die Stadt belagern oder die Belagerung aufgeben. Dazu zieht er alle Truppen zurück, **ohne** noch 1 Trupp zu verlieren.

In der Schlacht angewendete **Kriegsboni** sind verbraucht und stehen für die Belagerung nicht mehr zur Verfügung.

ES HERRSCHT GLEICHSTAND

- **Beide Angreifer** verlieren je 1 Trupp und ziehen ihre Truppen am Ende der Phase zurück.

SPIELERREIHENFOLGE ANPASSEN

Bildet die Spielerreihenfolge aus der **Städte-Leiste**. Wer die **meisten** Städte hat, startet als **erster**. Liegen mehrere Marker auf einem Feld, startet der oberste Marker vorn.

PHASE III: WINTER

In **neuer Spielerreihenfolge** führen alle Spieler im Uhrzeigersinn je alle 5 Schritte aus.

[01] SOLD ZAHLEN

1-2 / 3-4 / 5-6 Truppen: 0 / 1 / 2 Florin.

Kannst oder möchtest Du den Sold einiger/aller Truppen nicht zahlen? Entferne diese vom Spielbrett.

[02] KARTEN IM PALAST NEU ANORDNEN

- Bewege Karten **einzeln** und **nacheinander**.
- Du kannst eine Karte nicht in einen bzw. aus einem Raum mit **Aktionsmarker**, **Ablasskarte** oder **gegnerischem Agenten** bewegen.
- Du kannst **Cortigiano-Karten** nur in **Räume** oder auf **Cortigiano-Felder** bewegen, wenn sie **aktiv/aufgedeckt** sind.
- **Entfernst** Du eine Karte aus einem Raum, **musst** Du sie **erschöpft/verdeckt** auf ein freies **Cortigiano-Feld** legen.
- In einem Raum darf niemals **ausschließlich eine Karte ohne Aktion** liegen.
- Da kannst Karten auch **abwerfen**. Personenkarten kommen zurück in den Vorrat, Familienkarten kommen aus dem Spiel.

Zu Beginn sind **nur 3 Cortigiano-Felder** freigeschaltet. Weitere werden durch **Titel-Plättchen** freigeschaltet, wobei es nur um die **Anzahl** an Feldern geht, nicht um spezifische Felder.

Du darfst **niemals** eine Karte von einem Raum direkt in **einen anderen Raum** legen, sondern **musst** den Umweg über ein **Cortigiano-Feld** gehen! Ebenso ist **kein Tausch** möglich.

[03] KARTEN/PLÄTTCHEN KAUFEN

Kaufe beliebig viele Karten/Plättchen. Alle deine Käufe geschehen gleichzeitig, sodass Du Ressourcen eines Kaufs nicht für den nächsten Kauf nutzen kannst.

Gekaufte Karten kommen **aktiv/aufgedeckt** auf **freie Cortigiano-Felder**.

- **Herzogtum/Fürstentum:** Du darfst nur Titelplättchen mit deinem Wappen kaufen.
- Du darfst **entweder** ein **Königreich** oder eine **Republik** kaufen, aber nicht beides zur gleichen Zeit.
- **Kathedrale:** Nur in eigenen Städten mit Basiswert 3+. Bei Verlust der Kontrolle über die Stadt musst Du auch das Kathedralenplättchen abgeben.
- **Agenten-Symbol:** Erhalte 1 Agenten, max. 5 pro Spieler.

Du darfst maximal **1 Exemplar** pro Karten/Plättchen **pro Jahr kaufen!** Maximal **1 Exemplar** von **Kardinal, Goldenplättchen** und **Titelplättchen** mit dem **1-Symbol** pro Spieler!

[04] TRUPPEN REKRUTIEREN

Rekrutiere Truppen in einer Stadt, die Du kontrollierst.

- **1 Florin** pro Trupp aus einer deiner Start-Städte.
- **3 Florin** pro Trupp aus einer annektierten/eroberten Stadt.
- **Maximal 6 Truppen** pro Spieler.

[05] ALLIANZEN BILDEN ODER ÜBERNEHMEN

Jede deiner Allianzen gewährt die einen Bonus während des Spiels und ist am Ende der Partie 1 Prestigepunkt wert (außer dort liegt ein **gegnerischer Agent**).

Bilde (pro Winter) max. 1 Allianz mit einer Großmacht (Frankreich, Osmanen oder Rom). Jede Großmacht kann nur 1 Allianz mit 1 Spieler eingehen.

AGENTEN

- **Eigener Agent** auf einer Allianz ohne andere Spieler: Kosten um diese Allianz zu bilden sind um **1 beliebiges Ressourcensymbol** reduziert -> Lege eigenen Marker auf das linke Feld, ggfs. unter **deinen Agenten**.
- **Eigener Agent** auf einer Allianz eines anderen Spielers: Du darfst diese Allianz zu **regulären Kosten** übernehmen -> Lege eigenen Marker & **deinen Agenten** auf das linke Feld.

Agenten bleiben bei **Bildung/Übernahme** von Allianzen bestehen. **Eigene Agenten** kommen auf den Marker auf dem linken Feld, **gegnerische Agenten** auf das rechte Feld.

ALLIANZBONUS

Königreich Frankreich: +2 Kriegsbonus
Osmanisches Reich: 2 Schiffe
Römisches Reich: 1 Kreuz

Gegnerische Agenten liegen auf dem rechten Feld und überdecken/verhindern den Bonus der Allianz!

- Nutzt Du deinen Allianzbonus, schiebst Du deinen Marker auf das rechte Feld, um anzuzeigen, dass Du den Bonus verwendet hast. Nur möglich, wenn dort kein **gegnerischer Agent** liegt.
- Bereits genutzte Allianzboni werden durch die **Aktion Regieren** reaktiviert.

SPIELLENDE

Am Ende des Frühlings muss mind. 1 dieser Bedingungen erfüllt sein:

- **Alle Städte** werden von Spielern kontrolliert.
- Ein Spieler hat das **Ende der Städteleiste** erreicht.
- Ein Spieler hat das **Ende der Schirmherrschaftsleiste** erreicht.

Nach der Winterphase dieses Jahres **endet das Spiel**.

SCHLUSSWERTUNG

- 01. Kontrolle über Städte,** +1 Punkt für Platz 1.
- 02. Schirmherrschaft,** +1 Punkt für Platz 1.
- 03. Karten & Plättchen**
- 04. Religiöser Einfluss:**
 - **3 Spieler:** 4, 2, 0 Punkte
 - **4 Spieler:** 4, 2, 1, 0 Punkte
 - **5 Spieler:** 4, 2, 1, 0, 0 Punkte

Gleichstand: Spieler teilen sich den nächstniedrigeren Platz.

- 05. Trophäen (Eroberung):** 2 Punkte pro Trophäe.
 - 06. Allianzen:** 1 Punkt pro Allianz **ohne gegnerischen Agent**
 - 07. Ablass:** -1 Punkt pro Ablasskarte.
- Wer die meisten Prestigepunkte hat, gewinnt das Spiel.

Gleichstand: Mehr Kronen auf Karten/Plättchen im **Herrschaftsbereich** > Platzierung wird geteilt.

Durchschnittlich gewinnt man mit **rund 15 Prestigepunkten**.

AKTIONEN IM DETAIL

- I. **Regieren** (Krone)
- II. **Finanzieren** (Pinsel und Mischpalette)
- III. **Handeln** (Münze)
- IV. **Annektieren** (Feder)
- V. **Krieg führen** (Schwerter)
- VI. **Intrigieren** (Maske)

[I] REGIEREN (KRONE)

Wähle pro Krone/Kreuz:

→ Drehe bis zu **2 Plättchen** auf die **Vorderseite**.

→ **Reaktiviere einen Allianzbonus** und schiebe den Marker wieder auf das linke Feld.

Du darfst mit dieser Aktion keine Plättchen auffrischen, die Du nutzt um die Kosten dieser Aktion zu bezahlen!

[II] FINANZIEREN (PINSEL UND MISCHPALETTE)

Finanziere Gelehrte und Künstler, um auf der **Schirmherrschaftsleiste** voranzuschreiten.

Zahle die auf der **Prestigetafel** angegebenen Kosten für das nächste Feld auf der **Schirmherrschaftsleiste**.

Pro Jahr darfst Du nur 1 Feld voranschreiten!

SCHIRMHERRBONUS (LILA KARTEN)

Auf Feld 2 und 4 erhältst Du sofort einen Bonus deiner Wahl, **Bedeutende Persönlichkeiten** oder **Werke**.

*Manche Schirmherrboni sind dauerhaft aktiv. Sie werden statt in deinen Palast in deinen **Herrschaftsbereich** gespielt.*

*Du darfst jeweils nur 1 Bonus pro Art **bedeutende Persönlichkeit** oder **Werk** besitzen!*

[III] HANDELN (MÜNZE)

Erhalte **2 Flori** pro Schiffssymbol.

[IV] ANNEKTIEREN (FEDER)

Übernimm **diplomatisch** die Kontrolle über **1 neutrale Stadt**, die mit einer deiner kontrollierten Städte **benachbart und verbunden** ist. Du musst dazu **mehr Kronen** zahlen, als der modifizierte Wert der Stadt beträgt. Der **Basiswert** der Stadt ist auf der Karte aufgedruckt. **Agenten** modifizieren diesen Wert (+1 für **gegnerischen**, -1 für **eigenen Agenten**).

01. Zahle **1 Krone mehr** als der Wert der Stadt beträgt.

*Beispiel: Basiswert 2 + 1 **gegnerischer Agent**? Du musst 4 Kronen zahlen.*

02. Platziere einen deiner **Marker** in der Stadt.

03. Lege das dazugehörige **Stadtplättchen** aufgedeckt in deinen **Herrschaftsbereich**.

04. **+1 Feld** auf der **Städteleiste** der Prestigetafel. Ist ein Feld bereits belegt, lege deinen Marker oben auf.

HAFENSTÄDTE (ANKER-SYMBOL)

Alle Hafenstädte sind miteinander benachbart. Zahle **zusätzlich** zu den Kronen **1 Schiff pro Meer** (mind. 1), das Du befährst.

*Die **Position des Anker-Symbols** zeigt an, in welchem Meer die Hafenstadt liegt. Manche Städte liegen in 2 Meeren.*

***Piraten-Hafenstädte** können **nicht** annektiert, sondern nur **bekriegt** werden!*

[V] KRIEG FÜHREN (SCHWERTER)

Starte Belagerungen mit deinen Truppen und übernimm **gewaltsam** die Kontrolle über **neutrale oder gegnerische Städte**.

Pro **Kavallerie-Symbol** darfst Du **1 Trupp** über **1 Verbindung** bewegen. Pro **Schiff-Symbol** darfst Du **1 Trupp** über **1 Meer** bewegen.

Mit **mehreren Symbolen** darfst Du beliebig viele Truppen auch **mehrfach bewegen**, auch zu **unterschiedlichen Zielen**.

Bewegst Du einen Trupp auf eine **neutrale oder gegnerische Stadt**, endet die Bewegung **sofort**. Der Trupp belagert diese Stadt bei **Frühlingsende**.

KRIEGBONUS

***WICHTIG:** In jeder Phase darfst Du **pro Karte/Plättchen** jeweils **nur 1 Art von Ressourcensymbol** nutzen! Aktions- und Verbesserungskarten zählen als 2 verschiedene Karten!*

Erhalte pro eingesetzter Kriegsbonus-Symbol 1 „+1 Kriegsbonus“-Plättchen. Das ist **pro Symbol nur 1x** möglich.

Ungenutzte Kriegsboni-Plättchen verfallen!

[VI] INTRIGIEREN (MASKE)

Platziere, verschiebe oder entferne Agenten. Für jedes **Maskensymbol** wählst Du eine Option (auch mehrfach möglich):

01. **Platziere / verschiebe 1 eigenen Agenten** auf eine **Stadt** ohne Agenten.

02. **Platziere / verschiebe 1 eigenen Agenten** auf einen **Raum** ohne Agenten in einem **beliebigen** Palast.

03. **Platziere / verschiebe 1 eigenen Agenten** auf eine **Allianz** ohne Agenten.

04. **Entferne 1 beliebigen Agenten** eines anderen Spielers.

AGENTEN

→ An jedem Ort (Stadt, Raum oder Allianz) darf sich zu jeder Zeit **nur 1 Agent** befinden! Liegt an deinem Ziel bereits ein **gegnerischer Agent** musst Du diesen zuerst entfernen.

***Optional für die 1. Partie:** Nur 1 **gegnerischer Agent** pro Palast erlaubt.*

*Du darfst **maximal 5 Agenten** im Verlauf des Spiels haben.*

*Übernimmst Du die Kontrolle über eine Stadt oder Allianz, wird der **Agent** an diesem Ort **nicht** entfernt!*

AGENTEN UND PALASTRÄUME

Liegt ein **gegnerischer Agent** in einem deiner Räume, kannst Du die Aktion dort nicht nutzen. Im Winter kannst Du Karten, auf denen ein **gegnerischer Agent** liegt, auch nicht umsortieren.

→ **Ausnahme:** Die Aktion Intrigieren kann immer genutzt werden, jedoch muss der **gegnerische Agent** mit der ersten eingesetzten Maske entfernt werden.

AGENTEN UND STÄDTE

Der **Basiswert** der Stadt ist auf der Karte aufgedruckt. Agenten modifizieren diesen Wert (+1 für **gegnerischen**, -1 für **eigenen Agenten**).

→ Liegt ein **eigener Agent** auf einer **neutralen** oder **gegnerischen Stadt**, wird ihr **Basiswert** um **-1 modifiziert**, wenn Du sie belagerst.

→ Liegt ein **eigener Agent** in einer **eigenen Stadt** beeinflusst das den Basiswert **nicht!**

AGENTEN UND ALLIANZEN

→ **Hat ein anderer Spieler die Allianz geschlossen?**

Lege **deinen Agenten** auf das **rechte Feld**.

→ **Deine Allianz / Allianz noch nicht gebildet?**

Lege **deinen Agenten** auf das **linke Feld**.

→ Lege **deinen Agenten** auf den **Marker**, falls vorhanden.

→ **Dein Agent** auf einer **Allianz** verringert die Kosten um 1.

→ **Dein Agent** auf einer **gegnerischen Allianz** ermöglicht dir die **Übernahme** der Allianz, indem Du die **normalen Kosten** bezahlst.

→ Liegt ein **gegnerischer Agent** auf **deiner Allianz**, kannst Du ihren **Allianzbonus** nicht nutzen.