

Il Vecchio - KSR (taktische Variante, Seite 1 von 2)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Il Vecchio-Ereignisse nicht ausführen.

Ablauf eines Zuges:

Nur 1x nutzbar!

- Wer am Zug ist, führt genau 1 Aktion aus. Diese kann später durch bestimmte Stadtrats-Plättchen verstärkt werden.
- Während seines Zuges darf man beliebig viele Provinz-Plättchen nutzen, die offen vor einem liegen. Nach Nutzung = umdrehen (Bildseite oben).
- Nach Ausführung der Aktion ist der nächste Spieler am Zug.

REISEN: *Es dürfen mehrere FM je Ort stehen.*

- **Vor** den Aktionen a - c darf das Familienmitglied, das die Aktion ausführen soll, eine Reise zu dem gewünschten Ort durchführen.
- 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 (Leisten sind keine Orte).

AKTIONEN:

a) Ortsaktion ausführen:

- Der Spieler wählt ein eigenes, stehendes Familienmitglied aus. Dieses darf vor Ausführung der Aktion reisen.
- ➡ Hat Zielort ein Wappen-Symbol = Eine der folgenden Optionen a/b wählen:
 - a Ein Mittelsmann ist am Ort. Dieser zieht nun im U-Sinn auf den nächsten Ort mit gleichfarbigem Symbol und das Familienmitglied legt sich hin.
 - b Der Spieler gibt einen Bischof ab. Das Familienmitglied bleibt stehen. Hier ist kein Mittelsmann erforderlich.
- Der Spieler nimmt sich die dem Symbol entspr. Marken vom Vorrat:
 - 5 Florin oder 1 Schriftrolle (an braunen Orten)
 - 1 Gefolgsmann (in schwarzen, grauen und weißen Orten)
 - 2 Bischöfe oder 2 Kutschen (an violetten Orten)
- ➡ Das Familienmitglied befindet sich in einem der grünen Orte:
 - Das Familienmitglied wird hingelegt (ausser, wenn ein Bischof eingesetzt wird).
 - Der Spieler nimmt sich 3 Florin aus dem Vorrat.
 - Mittelsmänner besuchen nie grüne Orte.

b) Eine der 3 Provinzen übernehmen (Prov.-Plättchen nehmen):

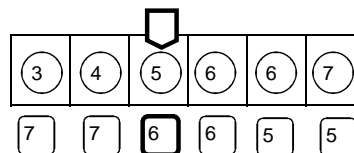
- Ein eigenes, stehendes Familienmitglied an einem der roten Orte kann von dort aus eine Region betreten und eine Provinz dieser Region übernehmen. Vorher ist eine Reise dahin möglich.
- Um eine Provinz zu übernehmen, sind 3 Schritte zu tun:

1) Gefolgsmänner je nach entsprechender Region abgeben:

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

2) Florin bezahlen und 1 Familienmitglied einsetzen:

- Der Spieler bezahlt die auf dem nächsten freien Feld der Regionsleiste abgebildete Anzahl an Florin. Hier platziert er das Familienmitglied.
- Ist ein Medici-Wappen dort abgebildet, wird es genommen (ohne Nutzung). Der Wert unter dem Feld zeigt die Machtpunkte zum Spielende an.



zB: Ducato di Milano

3) Provinz-Plättchen auswählen:

- 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 1mal im Spiel nutzen kann (auch direkt nach Erhalt).

c) Amt in Florenz übernehmen:

- Ein eigenes, stehendes Familienmitglied in Florenz wird benötigt. Dieses darf vor Ausführung der Aktion reisen. Von hier aus (Florenz) kann eine der Leisten wie folgt betreten werden:
 - Der Spieler gibt 2 Schriftrollen ab,
 - Familienmitglied auf nächstes freies Feld einer der Leisten setzen.
 - Liegt Zusatzkosten-Pl. auf dem Stapel der Leiste, dann 3 Florin zahlen.
 - Wappen auf Florenzleiste? = 1 Medici-Plättchen nehmen (ohne Nutzung).
 - Je nach Leiste die obersten 5 Stadtrats-Plättchen (dunkler Rand) bzw. Adels-Plättchen (heller Rand) vom Stapel nehmen und eines aussuchen. Restliche Plättchen mischen und zurück unter Stapel legen.

II Vecchio - KSR (taktische Variante, Seite 2 von 2)

... Fortsetzung c);

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

Adels-Plättchen: Sie bleiben verdeckt bis zum Spielende vor dem Spieler liegen. Er darf sie jederzeit ansehen.

d) Verstärkung:

Der Spieler wählt ein Gebiet, wo er nun 1 Familienmitglied aus seinem Vorrat einsetzen darf.

e) Erholung:

Der Spieler richtet alle eigenen Familienmitglieder auf und erhält 1 Florin.

Spielende:

- Nachdem ein Spieler das letzte Medici-Wappen vom Spielplan nahm, wird die laufende Runde zu Ende gespielt.
- Danach hat noch jeder Spieler 1 Doppelzug: Beginnend mit Startspieler darf jeder Spieler direkt 2 Aktionen ausführen. Verzicht ist möglich.

Wertung:

- ? Machtpunkte für jedes Adels-Plättchen je nach Bedingung.
- 3 - 10 Machtpunkte für jedes Familienmitglied (FM) in Mailand, Venedig, Kirchenstaat
- 2 Machtpunkte für jedes FM im Stadtrat von Florenz
- 1 Machtpunkt für jedes FM im Adel von Florenz
- 5 Machtpunkte, wenn alle eigenen FM in allen Regionen und Florenzleiste vertreten sind.
- 3 Machtpunkte für jede Mehrheit von FM auf einer Florenzleiste oder Regionsleiste
Patt: Der Beteiligte ist im Vorteil, der eher alle seine FM auf der entsprechenden Leiste platziert hatte.
- 1 Machtpunkt für jedes Medici-Wappen
- 2 Machtpunkte für Verzicht auf kompletten Doppelzug.

Wer die meisten Machtpunkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Erfolgsmännern und Schriftrollen im persönlichen Vorrat ist im Vorteil.

Bei weiterem Patt teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.05.13

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de