



# BRIDES & BRIBES

Ein Spiel voller Täuschung, List und Gaunereien

*Ein Spiel von:*

**Andrea Gallazzi**

**Elisa Lenardi**

**Pietro Navarotto**

**2 - 5 Spieler**

**Ab 14 Jahren**

**60 - 90 Minuten**

## Ziel des Spiels

In *Brides & Bribes* übernehmt ihr die Rolle von Adelsleuten im Genua der Renaissance und versucht, einander durch Intrigen und Ränkeschmiede auszumanövrieren. Ihr beginnt mit einer Handvoll loyaler Familienmitglieder und ein paar wenigen Ressourcen mit dem Ziel, zum neuen Dogen aufzusteigen und eure Familie zur mächtigsten der Stadt zu machen.

In jedem eurer Züge entsendet ihr eure Familienmitglieder in die Bezirke Genuas, um neue Angestellte und Arbeiter zu rekrutieren, euren Einfluss zu mehren und die hiesigen Adligen davon zu überzeugen, dass nur einer der euren würdig ist, ihre wunderschönen Töchter zu ehelichen.

Der Schlüssel zum Sieg ist, die richtige Person an den richtigen Ort zu schicken, um eure Macht zu vergrößern!

## Spielmaterial

- 1 Spielbrett, das die Stadt Genua im 16. Jahrhundert zeigt
- 5 Spieler-Residenzen, je 1 pro Spielerfarbe
- 55 Arbeiter aus Holz (je 11 in den Spielerfarben schwarz, blau, grün, rot und gelb)
- 15 Kutschen aus Holz (je 3 in den Spielerfarben schwarz, blau, grün, rot und gelb)
- 1 weiße Kutsche aus Holz
- 5 Gunststeine aus Holz (je 1 in den Spielerfarben schwarz, blau, grün, rot und gelb)
- 5 Einflussscheiben aus Holz (je 1 in den Spielerfarben schwarz, blau, grün, rot und gelb)
- 24 Betriebskarten (4 *Aurificis taberna*; 4 *Herbarium*; 4 *Hospitium*; 4 *Popina*; 4 *Publicus scriba*; 4 *Sarcinator*)
- 69 Charaktertafeln (5 Adlige, 7x Erste Bräute, 7x Zweite Bräute, 20 Loyale Charaktere, 30 Gewöhnliche Charaktere)
- 32 Objekttafeln (8 *Venenum*; 7 *Antidotum*; 5 *Vinum*; 4 *Anulus*; 4 *Edictum*; 4 *Vestis*)
- 45 x kleine Dukaten (Mit dem Wert 1)
- 10 x große Dukaten (Mit dem Wert 5)
- 18 x Einflussmarker

## Das Spielbrett im Überblick



1. Dorfbezirk
2. Festungsbezirk
3. Zitadellenbezirk
4. Marktbezirk
5. Hafenbezirk
6. Einflusleiste
7. Gunstleiste (repräsentiert die Gunst des Dogen)
8. Ferne Kolonien mit vier Schiffen
9. Die Fähigkeiten eines Charakters sind nicht anwendbar
10. Wirf einen Charakter ab, um die Reihenfolge auf der Gunstleiste zu ändern

## Aufbau der Bezirke



1. Symbol des Adligen
2. Zusätzlicher Einfluss der Ersten Braut
3. Zusätzlicher Einfluss der Zweiten Braut
4. Symbol des Bezirks
5. Ablage für den Adligen
6. Ablage für die Erste Braut
7. Ablage für die Zweite Braut
8. Ablage für den Gewöhnliche-Charaktere-Stapel
9. Ablage für Arbeiter
10. Ablage für Einflussmarker
11. Dukatensymbol
12. Ablage für Delegationen

## Aufbau der Betriebe



1. Gegenstand
2. Gewährter Einfluss
3. Name
4. Zum Erwerb des Betriebs erforderliche Arbeiter
5. Zahle 1 Dukaten um den verwendeten Gegenstand zurückzukaufen

## Aufbau der Residenzen



1. Ablage für Arbeiter
2. Ablage für Tavern
3. Ablage für Dukaten
4. Erhalte 1 Dukaten für jeden Arbeiter
5. Zahle 1 Dukaten für jeden Gewöhnlichen Charakter
6. Erhalte 1 Einfluss für je 5 Dukaten (siehe Seite 12)



## Aufbau der Charakertafeln

### Adliger



1. Prestige(-Wert)
2. Charme(-Wert)
3. Name des Charakters

### Loyaler



4. Bedingung zur Verwendung der Fähigkeit
5. Fähigkeit
6. Familienfarbe

### Gewöhnlicher



7. Bezirkssymbol
8. Mitgift der Braut
9. Einfluss der Braut

### Braut



Erste Bräute haben einen Charme-Wert von 8/9/10 sowie goldene Ringe auf der Rückseite der Tafel.

Zweite Bräute haben einen Charme-Wert von 5/6/7 sowie silberne Ringe auf der Rückseite der Tafel.

## Aufbau der Gegenstandstafeln



1. Name
2. Bedingung zur Verwendung der Fähigkeit
3. Fähigkeit
4. Gegenstandsherkunft: heller Hintergrund = Betrieb
5. Gegenstandsherkunft: dunkler Hintergrund = Mitgift einer Braut



## Der Spielaufbau

Im Folgenden sind die Regeln für 3 bis 5 Spieler beschrieben. Änderungen für das Spiel zu zweit sind auf Seite 15 zu finden.

- Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- Nehmt von jeder Spielerfarbe einen Arbeiter zur Hand und zieht zufällig einen weniger, als Spieler teilnehmen. Die Farben der gezogenen Arbeiter bestimmen, welche Bezirke "im Spiel" sind. Der Hafen ist immer im Spiel. Das Spiel findet nur in Bezirken statt, die im Spiel sind.

Bei **3 Spielern** aktiviert ihr den Hafenbezirk und 2 zufällige Bezirke.

Bei **4 Spielern** aktiviert ihr den Hafenbezirk und 3 zufällige Bezirke.

Bei **5 Spielern** aktiviert ihr alle Bezirke.



- Platziert auf jedem im Spiel befindlichen Bezirk folgende Komponenten:

- 1 Nehmt einen beliebigen Adligen mit 3 Prestige und mischt ihn mit so vielen zufällig gewählten Adligen zusammen, wie Bezirke im Spiel sind. Legt anschließend je einen dieser Adligen in jeden der im Spiel befindlichen Bezirke.
- 2 1 zufällig gewählte Erste Braut
- 3 1 zufällig gewählte Zweite Braut
- 4 1 Arbeiter mit der gleichen Farbe des Bezirks
- 5 Bildet einen Stapel Gewöhnlicher Charaktere mit dem entsprechenden Bezirkssymbol, legt ihn verdeckt bereit und deckt die erste Tafel von diesem Stapel auf. **Im Hafenzentrum wird immer der Sicarius als oberste Tafel offen auf den Stapel gelegt. Er ist in der ersten Runde verfügbar.**
- 6 1 Einflussmarker
- 7 Es wird **kein** Dukaten auf den auf das Spielbrett gedruckten Dukaten gelegt!



- Jeder Spieler wählt eine Residenz und nimmt:

- Die 4 Loyalen Charaktere der gleichen Farbe
- Die 3 Kutschen der gleichen Farbe
- 2 Dukaten
- 1 Arbeiter seiner Wahl (darf auch aus nicht im Spiel befindlichen Bezirken bzw. Farben stammen)



- Legt die Einflusssteine jedes teilnehmenden Spielers auf Feld 0 der Einflussleiste.
- Legt in zufälliger, aufsteigender Reihenfolge (beginnend bei Feld 1) je 1 Gunststein jedes teilnehmenden Spielers auf die Felder der Gunstleiste.

- Legt die Einflussmarker, Dukaten und Arbeiter als allgemeine Vorräte neben dem Spielbrett bereit.

- Bildet einzelne Stapel der Betriebe vom gleichen Typ, sortiert diese absteigend nach ihrem Einflusswert (d.h. der oberste Betrieb zeigt den höchsten Einfluss) und legt sie offen neben das Spielbrett. Legt jeweils die entsprechenden Gegenstandstafeln daneben. Beachtet dabei den hellen oder dunklen Hintergrund der Gegenstände.



- Abhängig von der Anzahl teilnehmender Spieler:
  - a. Bei 5 Spielern, gebt den Spielern auf Feld 3 und 4 der Gunstleiste je 1 zusätzlichen Dukaten. Der Spieler auf Feld 5 erhält die weiße Kutsche.
  - b. Bei 4 Spielern, gebt dem Spieler auf Feld 3 der Gunstleiste 1 zusätzlichen Dukaten. Der Spieler auf Feld 4 erhält die weiße Kutsche.
  - c. Bei 3 Spielern, gebt dem Spieler auf Feld 2 der Gunstleiste 1 zusätzlichen Dukaten. Der Spieler auf Feld 3 erhält die weiße Kutsche.

- Der Spieler mit der weißen Kutsche ist der Startspieler.



## Ablauf des Spiels

Eine Partie Brides & Bribes verläuft über 6 Runden oder endet, sobald ein Spieler 20 (im Spiel mit 4 oder 5 Spielern) Einfluss erlangt hat (bzw. 25 im Spiel mit 3 oder 2 Spielern).

Jede Runde besteht aus den folgenden vier Phasen:

- Tafeln legen:** Beginnend mit dem Startspieler entsenden die Spieler ihre Delegationen in die Bezirke der Stadt und Ferne Kolonien.
- Ferne Kolonien:** Auf den Schiffen platzierte Delegationen dürfen deren Aktionen ausführen.
- Bezirke abhandeln:** In den Bezirken wird die Aktivierungsreihenfolge der Spieler von der Wichtigkeit der Charaktere bestimmt. In dieser Phase versuchen sie, Aktionen auszuführen, Einfluss auszuüben oder die anderen Spieler zu blockieren.
- Rundenende:** Die Spieler erwerben Betriebe, erhalten Ressourcen und neue Charaktere werden in den Bezirken aufgedeckt.

**Delegation:** 1 bis 3 verdeckt liegende Tafeln mit einer Kutsche darüber.

**Höchstzahl an Tafeln pro Delegation:** Insgesamt bis zu 3 Tafeln (Charaktere und Gegenstände).

**Höchstzahl an Kutschen:** In jedem Bezirk und den Fernen Kolonien ist maximal 1 Kutsche je Spieler erlaubt.

**Gegenstandsbeschränkung:** Die Fähigkeiten der Gegenstände können nur verwendet werden, wenn mindestens eine Charaktertafel Teil der gleichen Delegation ist.

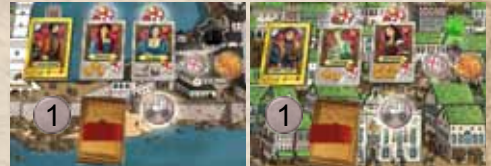
### 1. Tafeln legen

Alle Spieler nehmen ihre Tafeln zur Hand.

Beim Startspieler beginnend führen nun alle Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander solange 2 der folgenden Aktionen aus, bis alle Spieler gepasst haben. Ein Spieler darf auch die gleiche Aktion zweimal ausführen.

- Delegation nach Genua schicken:** Lege eine deiner Tafeln verdeckt auf einen Bezirk in Genua, in dem du noch keine Delegation hast. Stelle anschließend eine deiner Kutschen über die Tafel.
- Delegation in Ferne Kolonien schicken:** Lege eine deiner Tafeln verdeckt auf ein verfügbares Schiff. Kein Spieler kann mehr als ein Schiff gleichzeitig besetzen.
- Delegation verstärken:** Lege eine deiner Tafeln verdeckt unter eine deiner Delegationen. Jede Delegation darf aus maximal 3 Tafeln bestehen.
- Gunst des Dogen erbitten:** Zeige den anderen Spielern eine deiner Charaktertafeln (kein Gegenstand) und wirf sie auf deine Residenz ab. Du darfst nun deinen Gunststein auf das erste freie Feld der anderen Gunstleiste legen.
- Passen:** Diese Aktion musst du wählen, wenn
  - du keine Tafeln mehr auf der Hand hast.
  - du keine deiner Delegationen mehr vergrößern kannst; wirf alle Tafeln auf deine Residenz ab.
 Wenn du passt, kannst du keine weiteren Aktionen während dieser Phase der Runde ausführen.

Beispiele für 2 **Tafeln legen**-Aktionen





## Dies wird im Uhrzeigersinn wiederholt, bis alle Spieler gepasst haben.

Wenn die Züge aller Spieler vollständig abgeschlossen sind, müsst ihr noch die Gunststeine auf der Gunstleiste neu anordnen.

### 2. Ferne Kolonien

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler, der eine Delegation auf einem Schiff platziert hat, dessen jeweilige Aktion so oft ausführen, wie Charaktertafeln Teil dieser Delegation sind (Gegenstände zählen nicht). **Diese Tafeln müssen nun für alle sichtbar aufgedeckt werden.**

Die möglichen Aktionen sind:

- Tausche einen deiner Arbeiter gegen einen Arbeiter beliebiger Farbe
- Zahle 2 Dukaten und nimm dir einen Arbeiter einer beliebigen Farbe
- Zahle 3 Dukaten und nimm dir einen Arbeiter einer beliebigen Farbe
- Zahle 4 Dukaten und nimm dir einen Arbeiter einer beliebigen Farbe

Hierbei können alle Farben gewählt werden, unabhängig davon ob sie im Spiel sind oder nicht.

**Gegenstände auf Schiffen:** Indem du einen Gegenstand auf einem Schiff platzierst, kannst du andere Spieler daran hindern, dieses Schiff zu besetzen. Die Aktion des Schiffs kannst du jedoch nur mithilfe von Charakteren auf dem Schiff ausführen.

**Fähigkeiten auf Schiffen:** Sämtliche Fähigkeiten von Charakteren haben keinerlei Wirkung in den Fernen Kolonien (bzw. Schiffen).

### 3. Bezirke abhandeln

Beginnend beim Startspieler aktivieren die Spieler im Uhrzeigersinn je einen Bezirk ihrer Wahl. Solch ein Bezirk wird dann "aktiver Bezirk" genannt.

Es werden die folgenden zwei Schritte abgehandelt:

- I. Bezirkszugreihenfolge
- II. Aktionen

#### 1. Bezirkszugreihenfolge

Alle Spieler, die eine Delegation im gewählten Bezirk haben, nehmen die Tafeln ihrer Delegation in die Hand. Die Kutschen bleiben wo sie sind.

Von diesen Tafeln wählt jeder Spieler im Geheimen einen Charakter (Loyal oder Gewöhnlich), der als Leiter fungiert und legt diesen verdeckt zu seiner Kutsche, um anzuzeigen zu welcher Familie er gehört. Wenn alle Spieler ihren Leiter ausgewählt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt.

Die anderen Tafeln bleiben geheim in den Händen der Spieler, bis sie im Schritt **Aktionen** ausgespielt werden.

Die Zugreihenfolge im Bezirk wird wie folgt festgelegt:

1. Der mit der Ersten Braut verheiratete Spieler.
2. Der mit der Zweiten Braut verheiratete Spieler.
3. Der Leiter mit dem höchsten Prestige.

**Im Fall eines Unentschieden entscheidet die Gunstleiste (siehe Kasten rechts).**

#### DIE GUNSTLEISTE

Mithilfe der Gunstleiste werden Situationen aufgelöst, in denen zwei oder mehr Charaktere gleich viel Prestige vorzuweisen haben, und somit ein Unentschieden besteht.

Der Spieler, der höher in der Gunst des Dogen steht (d.h. die niedrigere Zahl besetzt), hat dann Vorrang.

**Beispiel:** Schwarz "erbitet die Gunst des Dogen", wirft einen Charakter ab und versetzt seinen Gunststein auf das erste freie Feld der unteren Gunstleiste (in diesem Fall "1"). Später tut es ihm Grün gleich und bewegt seinen Gunststein auf das zweite Feld.

Am Ende der Phase **Tafeln legen** werden die übrigen Gunststeine ebenfalls auf die andere Leiste versetzt, jedoch ohne ihre Reihenfolge zu ändern, und "hinter" die Steine der Spieler, welche die Gunst des Dogen erbeten haben.





Im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, können die Spieler die Bezirkszugreihenfolge beeinflussen, indem sie Fähigkeiten von ihren Tafeln verwenden, die das **I**-Symbol tragen. Fähigkeiten werden auf Seite 16 erläutert.

## II. Aktionen

### II.a. Aktion ankündigen

In Bezirkszugreihenfolge werden die Spieler nacheinander zum **aktiven Spieler** und können eine der folgenden Aktionen ankündigen:

1. Erste Braut heiraten
2. Zweite Braut heiraten
3. Arbeiter anheuern
4. Gewöhnlichen Charakter anheuern
5. Einflussmarker erhalten
6. Einen Dukaten erhalten

### II.b. Aktion abhandeln

Nachdem eine Aktion angekündigt wurde haben alle Spieler im gleichen Bezirk Gelegenheit, Einfluss auf die angekündigte Aktion zu nehmen, indem sie die Fähigkeiten mit dem **II**-Symbol ihrer Tafeln verwenden.

Nachdem der aktive Spieler eine Aktion angekündigt hat:

1. dürfen die **anderen** im gleichen Bezirk präsenten Spieler im Uhrzeigersinn genau eine Fähigkeit ihrer Tafeln mit dem **II**-Symbol von der Hand (oder die Fähigkeit des Leiters) verwenden, um die angekündigte Aktion zu modifizieren oder gänzlich zu verhindern. (Siehe Seite 14 für weitere Details).

2. darf der **aktive** Spieler versuchen, eine soeben verwendete Fähigkeit zu kontern, indem er eine der Fähigkeiten seiner Tafeln verwendet.

3. dürfen die **anderen** Spieler versuchen, ebenfalls zu kontern. Dies wiederholt sich, bis alle Spieler passen oder keine Tafeln mehr verwenden können.

Beachtet, dass sich die Fähigkeiten ausschließlich gegen den aktiven Spieler richten müssen und die Fähigkeit einer Tafel genau einmal pro Runde verwendet werden kann (es können jedoch mehrere Tafeln mit der gleichen Fähigkeit im gleichen Bezirk verwendet werden). (z.B. kann ein Spieler nicht den *Latro* spielen, um einen Dukaten zu stehlen, wenn der aktive Spieler die Aktion "Arbeiter anheuern" ankündigt; allerdings kann der *Latro* gespielt werden, wenn die Aktion "Braut heiraten" angekündigt wurde und der aktive Spieler Dukaten benötigt, um den Adligen zu bestechen).

Dies kann in zwei Situationen münden:

1. **Der aktive Spieler erfüllt weiterhin die Voraussetzungen, um die Aktion abzuhandeln:** Der aktive Spieler muss die Aktion abhandeln, auch wenn sie möglicherweise nicht mehr den Ausgang nehmen wird, den der Spieler zuvor im Sinn hatte (z.B. muss er einen Arbeiter einer anderen Farbe anheuern oder eine andere Braut als geplant heiraten). Nun kann der aktive Spieler so viele Fähigkeiten verwenden wie er möchte, um die angekündigte Aktion vollständig abzuhandeln (z.B. den *Anulus* verwenden, um den Charme-Wert zu erhöhen), oder zusätzliche Ergebnisse zu erzielen (z.B. mittels des *Mediator* die Farbe von Arbeitern zu ändern).

#### DER AKTIVE SPIELER KÜNDIGT EINE AKTION AN

Bsp.: Der aktive Spieler möchte einen Arbeiter anheuern.

#### EINMISCHUNG DURCH ANDEREN SPIELER?

**NEIN**

**JA**

DER AKTIVE SPIELER FÜHRT DIE AKTION AUS  
Z.B. Arbeiter anheuern.

EIN SPIELER VERWENDET FÄHIGKEIT GEGEN DEN AKTIVEN SPIELER  
Z.B. Ein Spieler spielt *Giovanni Granara*, um Arbeiter auszutauschen.

#### KANN DER AKTIVE SPIELER KONTERN?

**JA**

**NEIN**

Der aktive Spieler spielt eine Fähigkeit  
Z.B. den *Sicarius* und neutralisiert damit *Giovanni Granaras* Fähigkeit.

Der sich einmischende Spieler handelt die von ihm verwendete Fähigkeit ab

#### ERFÜLLT DER AKTIVE SPIELER NOCH DIE VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE AKTION?

**JA**

**NEIN**

Der aktive Spieler führt die Aktion aus  
Z.B. nimmt er einen Arbeiter einer anderen Farbe.

Der aktive Spieler überspringt die Aktion

Nachdem der aktive Spieler die angekündigte Aktion abgehandelt hat, darf er weitere Fähigkeiten verwenden, **auch wenn diese nicht zu jener Aktion gehören** (z.B. darf er den *Latro* spielen, um einen Dukaten zu stehlen oder *Vinum*, um einen Arbeiter zu nehmen).

Wie zuvor dürfen die anderen Spieler Fähigkeiten verwenden, um dies zu kontern (z.B. den *Sicarius*, um den *Latro* zu meucheln).

**2. Der aktive Spieler erfüllt nicht mehr die Voraussetzungen, um die Aktion abzuhandeln:** (z.B. fehlen ihm Ressourcen, die er zur Heirat benötigt oder ein anderer Spieler hat die Aktion verhindert). In diesem Fall muss der aktive Spieler **die Aktion überspringen**.

Das bedeutet, dass er auf den letzten Platz der Bezirkszugreihenfolge fällt und später erneut eine Aktion ankündigen kann, sogar die gleiche wie die soeben übersprungene.

Der Zug endet, sobald alle Spieler eine Aktion abgehandelt haben. Alle Spieler werfen ihre Tafeln von der Hand und aus dem Bezirk (außer die verheirateten Loyalen) auf den Bereich "Ablage für Tafeln" ihrer Residenzen ab.

Nun ist es am nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, einen anderen Bezirk zu aktivieren. Die Phase "Bezirke abhandeln" endet, sobald alle im Spiel befindlichen Bezirke abgehandelt wurden.

## Aktionen

### 1. und 2. Die Erste oder Zweite Braut heiraten

Der Leiter des aktiven Spielers darf eine Braut heiraten, wenn er die folgenden Voraussetzungen erfüllt:

- Der Leiter der Delegation ist ein Loyalen Charakter.
- Der Prestige-Wert des Leiters ist gleich oder höher als derjenige des Adligen.
- Der Charme-Wert des Leiters ist gleich oder höher als derjenige der gewählten Braut.

Der aktive Spieler darf Fähigkeiten verwenden, um den Charme- oder Prestige-Wert des Leiters zu erhöhen. Im Rahmen der Heiraten-Aktion ist es auch möglich:

1. beliebig viel Einfluss zu bezahlen, um den Prestige-Wert des Leiters um den gleichen Betrag zu erhöhen.
2. den Adligen zu bestechen, d.h. beliebig viele Dukaten in den allgemeinen Vorrat zu bezahlen, um den Charme-Wert des Leiters um den gleichen Betrag zu erhöhen.

Wenn die Heirat erfolgreich vollzogen wird, legt der aktive Spieler die Tafel des Loyalen Charakters offen auf die Braut-Tafel. **Der Loyale Charakter ist nun für die Dauer der Ehe aus dem Spiel.** Seine Fähigkeit ist jedoch bis zum Ende der Phase "Bezirke abhandeln" noch verwendbar, sofern sie noch nicht verwendet wurde.

**Für die Heirat erhält der Spieler:**

- 2 Einfluss (siehe Braut-Tafel)
- Die Mitgift der Braut-Tafel
- Die Erste Braut gewährt 3 zusätzlichen Einfluss, wie auf dem Spielbrett angegeben
- Die Zweite Braut gewährt 1 zusätzlichen Einfluss, wie auf dem Spielbrett angegeben

Wenn der Leiter einer Delegation gemeuchelt wird, muss ihn dessen Besitzer mit einer anderen Charaktertafel der gleichen Delegation ersetzen.

Wenn dies nicht möglich ist,

- kann der Besitzer in diesem Bezirk keine Aktion abhandeln.
- muss der Besitzer seine Kutsche vom Bezirk entfernen
- muss der Besitzer alle Tafeln dieser Delegation auf den Bereich "Ablage für Tafeln" seiner Residenz abwerfen.

Wenn der Besitzer der aktive Spieler ist, kann er die angekündigte Aktion nicht abhandeln. Er muss sie überspringen und versuchen, als letzter Spieler der Runde eine beliebige Aktion (ggfs. sogar die gleiche) abzuhandeln.

**Verlust des von der Braut gewährten Einfluss:**

Wenn eine Braut gemeuchelt wird, verliert der Spieler nur den von der Braut-Tafel gewährten Einfluss (3 bzw. 1).

**Einfluss der Braut:** Sämtlicher Einfluss, der durch eine Heirat erlangt wird, muss sofort auf der Einflussleiste nachgehalten werden.



### 3. Arbeiter anheuern

Der aktive Spieler darf alle verfügbaren Arbeiter des Bezirks nehmen, und sie in den Bereich "Ablage für Arbeiter" seiner Residenz legen.

### 4. Gewöhnlichen Charakter anheuern

Der aktive Spieler darf den verfügbaren Gewöhnlichen Charakter des Bezirks nehmen und in den Bereich "Ablage für Tafeln" seiner Residenz legen. Dieser kann ab der nächsten Runde verwendet werden.

### 5. Einflussmarker erhalten

Der aktive Spieler darf alle verfügbaren Einflussmarker des Bezirks nehmen. Der gewonnene Einfluss muss sofort auf der Einflussleiste nachgehalten, sowie die Marker in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden.

### 6. Einen Dukaten erhalten

Der aktive Spieler darf genau einen Dukaten vom allgemeinen Dukatenvorrat nehmen und auf den Bereich "Ablage für Dukaten" seiner Residenz legen.

**Hinweis:** Es wird kein Dukaten auf den Bereich dieser Aktion gelegt, da sie immer verfügbar ist, auch wenn sie bereits von einem oder mehreren anderen Spielern abgehandelt wurde.

### Die Abhandlung von Aktionen oder Verwendung der Fähigkeit des Leiters anzeigen?



Wenn Spieler eine Aktion abhandeln, stellen sie ihre Kutsche auf die Tafel des Leiters.



Wenn Spieler die Fähigkeit ihres Leiters verwenden, drehen sie dessen Tafel um 90°.



Wenn Spieler eine Aktion abhandeln und die Fähigkeit ihres Leiters verwenden, stellen sie ihre Kutsche auf die Tafel des Leiters und drehen die Tafel um 90°.



Wenn Spieler eine Braut heiraten, legen sie den Leiter auf die Tafel der Braut und lassen die Kutsche auf dem Bezirk um anzuzeigen, dass der Spieler noch in diesem Bezirk präsent ist und weitere Tafeln verwenden kann.



## Beispiel zur Abhandlung eines Bezirks

Im Folgenden wird beispielhaft die Abhandlung eines Bezirks (des Hafensbezirks) mit 3 Delegationen beschrieben.

Grüne Delegation: Der *Geminus*.

Rote Delegation: *Luigi Granara*, die *Venefica* sowie die *Amica*.

Schwarze Delegation: *Raffaele Oliva*, der *Tabularius* und der *Sicarius*.

### 1. Bezirkzugreihenfolge

- 1 Alle Spieler, die mit einer Delegation im aktiven Bezirk präsent sind, nehmen die Tafeln ihrer Delegationen zur Hand und lassen die Kutschen auf dem Bezirk stehen.
- 2 Jeder Spieler wählt die Tafel eines seiner Charaktere von der Hand, der fortan als Leiter fungiert und legt diesen verdeckt neben die jeweilige Kutsche.
- 3 Alle Spieler decken gleichzeitig ihre Leiter auf:

Rot deckt *Luigi Granara* auf, Schwarz deckt *Raffaele Oliva* auf, Grün deckt den *Geminus* auf.

Die Leiter von Rot und Schwarz haben jeweils einen Prestige-Wert von 3.

Da Rot auf der Gunstleiste am weitesten vorne steht, würde dieser Spieler die Bezirksabhandlung beginnen, allerdings deckt Schwarz den *Tabularius* auf und erhöht so sein Prestige.

Schwarz darf diese Tafel im aktuellen Schritt spielen, da diese das **I**-Symbol trägt.

Der *Tabularius* wird bei *Raffaele Oliva* abgelegt und erhöht so den Prestige-Wert des Leiters um 5.

Nun ist *Raffaele Oliva* an der Reihe, eine Aktion anzukündigen.



### II. Aktionen

Schwarz kündigt an, die Zweite Braut Verdina zu heiraten.

Nun dürfen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn versuchen, dies zu verhindern, indem sie Fähigkeiten ihrer Tafeln mit dem **II**-Symbol verwenden.

Grün hat keine Möglichkeit, die Heirat zu beeinflussen, da dieser den *Geminus* aufgedeckt hat.

Rot hingegen hat die *Venefica* auf der Hand und verwendet ihre Fähigkeit. Die Heirat ist vorerst gestoppt!

Deshalb versucht Schwarz die Fähigkeit der *Venefica* zu kontern und verwendet den *Sicarius* von seiner Hand, um die *Venefica* zu meucheln.





Rot hat keine Möglichkeit den *Sicarius* zu kontern.

Die *Venefica* und der *Sicarius* werden nun auf die "Ablage für Tafeln" der Residenzen ihrer Besitzer abgeworfen.

Jetzt ist der Weg frei für Schwarz, *Verdina*, Tochter des Adligen *Andrea Imperiale*, zu heiraten:

- 1 Dank des *Tabularius* verfügt Schwarz über genug Prestige, um die Anforderung von 5 des hiesigen Adligen zu erfüllen.
- 2 Schwarz besticht den Adligen mit 1 Dukaten, um den erforderlichen Charme-Wert zu erreichen.
- 3 Schwarz legt seinen Leiter *Raffaele Oliva* auf die Tafel der Zweiten Braut.
- 4 Schwarz erhält 1 zusätzlichen Einflusspunkt, der auf der Einflussleiste nachgehalten wird.
- 5 Schwarz erhält außerdem die Mitgift, nämlich ein Antidot und einen Arbeiter seiner Wahl. Doch Rot spielt die *Amica* aus seiner Hand und stiehlt so die Mitgift (nicht jedoch den Einfluss in Höhe von 2 Punkten).



Die *Amica* und der *Tabularius* werden zurück auf deren jeweilige Ablage gelegt.

Gemäß Bezirkszugreihenfolge ist nun Rot an der Reihe und kündigt an, den Arbeiter nehmen zu wollen.

Schwarz hat bereits all seine Tafeln ausgespielt und deren Fähigkeiten verwendet, kann also nicht in den Zug eingreifen.

Grün ist ebenfalls nicht in der Lage, Rot davon abzuhalten.

- 1 Rot nimmt sich also den Arbeiter und kann zusätzlich *Luigi Granaras* Fähigkeit verwenden, und somit einen zusätzlichen schwarzen Arbeiter nehmen.
- 2 Da Rot eine Aktion abgehandelt hat, stellt er nun seine Kutsche auf die *Luigi Granara*-Tafel. Da er außerdem dessen Fähigkeit verwendet hat, dreht er dessen Tafel um 90°.



Als nächstes ist Grün am Zug und kündigt an, den Gewöhnlichen Charakter im Hafenbezirk nehmen zu wollen. Keiner der Spieler hat die Mittel Grün davon abzuhalten, sodass er dies ungehindert tun kann.

Da Grün mit dem derzeit ausliegenden *Emissarius* derzeit nicht viel anzufangen weiß, nutzt er die Fähigkeit des *Geminus*: er sieht sich den nächsten Charakter des Stapels an und entscheidet, welchen Gewöhnlichen Charakter er nehmen möchte. Grün zieht den *Sicarius* und entscheidet sich letztlich doch für den *Emissarius*.

Der Zug endet und alle Delegationen kehren in ihre Residenzen zurück. Nun kann ein weiterer Bezirk aktiviert werden.



## 4. Rundenende

Nachdem jeder Bezirk abgehandelt wurde endet die Runde.

**Führt nun folgende Schritte in der Reihenfolge der Gunstleiste aus:**

1. Jeder Spieler erhält 1 Dukaten für jeden Arbeiter in seiner Residenz.
2. Jeder Spieler **darf genau einen Betrieb pro Runde erwerben** und den entsprechenden Gegenstand in den Bereich "Ablage für Tafeln" seiner Residenz legen. Jeder Spieler darf von jedem Betriebstyp jeweils maximal einen besitzen (siehe Seite 14).
3. **Spielende prüfen** (siehe unten).
4. Jeder Spieler muss 1 Dukaten für jeden Gewöhnlichen Charakter in seinem Besitz zahlen (gilt nicht für Loyale Charaktere und Gegenstände). Falls der Spieler nicht genug Dukaten besitzt, um alle Gewöhnlichen Charaktere zu bezahlen (oder es nicht möchte), muss er für jeden nicht bezahlten Gewöhnlichen Charakter eine solche Tafel in die Spielschachtel zurücklegen.
5. Jeder Spieler darf je 1 Dukaten bezahlen, um die verwendeten Gegenstände seiner eigenen Betriebe zurückzukaufen. (Siehe Seite 15)

Bevor nun die nächste Runde beginnt, müsst ihr noch die folgenden Schritte befolgen:

1. In jedem Bezirk:
  - Werft den Gewöhnlichen Charakter ab, der nicht genommen wurde.
  - Deckt den nächsten Gewöhnlichen Charakter auf.
  - Legt einen Arbeiter (in der jeweiligen Bezirksfarbe) in den Bezirk, **auch dann, wenn in der vergangenen Runde kein Arbeiter genommen wurde.**
  - Legt einen Einflussmarker in den Bezirk, **auch dann, wenn in der vergangenen Runde kein Einflussmarker genommen wurde.**
2. Gebt die weiße Kutsche an den nächsten Spieler nach links weiter. Der neue Besitzer der Kutsche wird zum Startspieler.
3. Nehmt die Tafeln von eurer Residenz in die Hand. Alle Tafeln sind nun bereit, in der folgenden Runde verwendet zu werden.

**Die nächste Runde kann mit der Phase "Tafeln legen" beginnen.**

## Spielende

Die Bedingungen für das Spielende werden in der Phase "Rundenende" geprüft. Das Spiel endet, wenn:

- Unabhängig von der Spielerzahl die sechste "Rundenende"-Phase abgehandelt wurde (die Stapel der Gewöhnlichen Charaktere sind dann leer).
- Im Spiel mit 4 oder 5 Spielern einer der Spieler mindestens 20 Einfluss erlangt hat.
- Im Spiel mit 3 Spielern einer der Spieler mindestens 25 Einfluss erlangt hat.

Sobald eine dieser Bedingungen erfüllt ist, **erhält jeder Spieler 1 Einfluss für je 5 Dukaten, die er in seiner Residenz besitzt.**

**Der Spieler, der den höchsten Einfluss besitzt und mindestens einen Loyalen Charakter mit einer Braut verheiratet hat, wird zum neuen Dogen von Genua gekürt und gewinnt das Spiel!**



**Im Falle eines Unentschieden**, wird zum neuen Dogen, wer:

- Die meisten Ersten Bräute geheiratet hat.
- Die meisten Zweiten Bräute geheiratet hat.
- Die meisten Betriebe besitzt.
- Die meisten Dukaten besitzt.
- Dem Meer am nächsten wohnt!



## Einfluss erlangen

Die Spieler können Einfluss erlangen, indem sie:

- Als Aktion den oder die verfügbaren Einflussmarker eines Bezirks nehmen.
- Heiraten (was ihnen 2 Einfluss beschert). Zusätzlich erhalten sie für die Heirat mit
  - a) einer Ersten Braut 3 zusätzlichen Einfluss.
  - b) einer Zweiten Braut 1 zusätzlichen Einfluss.
- Betriebe erwerben, und den auf deren Karte angegebenen Einfluss erhalten.
- Am Ende des Spiels erhalten alle Spieler außerdem 1 Einfluss für je 5 Dukaten, die sich in ihrem Besitz (in ihrer Residenz) befinden.

## Eine Braut meucheln

Der aktive Spieler kann (zusätzlich zur angekündigten Aktion) während seines Zuges versuchen, eine Braut zu meucheln, indem er den *Sicarius* oder *Venenum* im aktiven Bezirk verwendet.

Der Spieler, dessen Ehe davon betroffen ist, kann diesen Angriff verhindern, indem er mit dem *Custos* oder einem *Antidotum* kontert, sofern er eine entsprechende Tafel in der Delegation dieses Bezirks hat.

Sollte der Angriff erfolgreich sein:

- Wird die Braut aus dem Spiel genommen.
- Wird der Loyale Charakter auf den Bereich "Ablage für Tafeln" des Besitzers abgeworfen und ist in der nächsten Runde wieder verfügbar.
- Ist die Ehe nicht mehr gültig, sodass der Spieler, dessen Braut gemeuchelt wurde, den durch die Heirat erlangten Einfluss verliert (3 für die Erste Braut, 1 für die Zweite Braut, wie auf dem Spielbrett angegeben)
- Wenn die Erste Braut gemeuchelt wurde und die Zweite Braut bereits verheiratet ist, wird letztere mit deren Loyalem Charakter auf das Feld der Ersten Braut verschoben. Dessen Besitzer erhält sofort 2 Einfluss. Es wird eine neue Zweite Braut aus denen gezogen, die sich nicht im Spiel befinden, und auf das entsprechende Feld gelegt.
- Ansonsten wird die gemeuchelte Braut durch eine Braut vom gleichen Typ ersetzt, die derzeit nicht im Spiel ist.

**TIPP:** Ein Spieler darf auch seine eigene Braut meucheln, um den mit ihr verheirateten Loyalen Charakter zurück zu bekommen.

Nicht verheiratete Bräute können nicht gemeuchelt werden, da sie unter dem Schutz des Adligen stehen.

Nur Bräute, die in einer vorhergehenden Runde verheiratet wurden, können gemeuchelt werden.

## Fähigkeiten der Tafeln

Die Fähigkeiten einer Tafel von Loyalen und Gewöhnlichen Charakteren sowie Gegenständen sind unter der Illustration angegeben.

1 Bedingung, wann eine Fähigkeit verwendet werden kann:

I Bezirkszugreihenfolge

II Aktionen

2 Typ der Fähigkeit



Eine umfangreiche Erläuterung der Fähigkeiten findet ihr im Abschnitt "Übersicht über die Tafeln und Klarstellungen" ab Seite 16.

Es gibt zwei Typen von Fähigkeiten auf den Tafeln:

- Fähigkeiten, deren Effekt sofort abgehandelt wird.

Die Tafeln werden nach der Verwendung sofort auf den Bereich "Ablage für Tafeln" der Residenz des Besitzers abgeworfen; außer es handelt sich um die Fähigkeit eines Leiters. In diesem Fall wird dessen Tafel um 90° gedreht (siehe Seite 9).

- Fähigkeiten mit einem anhaltenden Effekt.

Nach ihrer Verwendung werden diese Tafeln offen vor dessen Besitzer abgelegt und bleiben bis zum Ende der Abhandlung des Bezirks dort liegen, um die Spieler daran zu erinnern, dass ihr Effekt noch gilt. Diese Fähigkeiten sind mit dem Sanduhr-Symbol gekennzeichnet. 3

Die Fähigkeiten von Gegenständen werden anders gehandhabt. Details dazu findet ihr auf Seite 15.

## Betriebe

Die Spieler können Betriebe in ihren Besitz bringen, indem sie die auf der Betriebskarte angegebenen Arbeiter bezahlen 4

Während der Phase "Rundenende" darf jeder Spieler genau einen Betrieb erwerben.

**Jeder Spieler darf von jedem Typ genau einen Betrieb besitzen.**

Erwirbt ein Spieler einen Betrieb, wirft er die unten auf der Betriebskarte abgebildeten Arbeiter in den allgemeinen Vorrat ab, nimmt die oberste Betriebskarte vom Stapel und legt sie neben seine Residenz.

Jeder Betrieb bietet im Moment des Erwerbs:

1 Einen Gegenstand, den der Besitzer nach Erwerb des Betriebs sofort in den Bereich "Ablage für Tafeln" seiner Residenz legt.

2 Einfluss, wie auf der Betriebskarte angegeben, der sofort auf der Einflusseiste nachgehalten wird.

Jeder Betrieb hat einen Namen: 3

*Aurificis taberna* = Juwelier

*Herbarium* = Apotheke

*Hospitium* = Hospital

*Popina* = Taverne

*Publicus scriba* = Notar

*Sarcinator* = Schneider





## Gegenstände

Gegenstände sind besonderen Regeln unterworfen:

- Nach Verwendung wird ein Gegenstand auf den entsprechenden Gegenstandsstapel abgeworfen.
- Um einen Gegenstand verwenden zu können, muss mindestens ein Charakter Teil der Delegation sein.
- Gegenstände können nicht gemeuchelt werden.
- In der Phase "Rundenende" können verwendete Gegenstände für je 1 Dukaten zurückgekauft werden.
- Die Spieler können niemals mehr als 1 Exemplar eines Gegenstands besitzen (mit Ausnahme von Gegenständen, die durch Mitgift erlangt wurden).
- Gegenstände aus einer Mitgift sind durch einen dunkleren Hintergrund gekennzeichnet. Sie werden nach Verwendung in den entsprechenden Gegenstandsstapel abgeworfen und können nicht zurückgekauft werden.

Gegenstände können immer gespielt werden, um:

- (wenn allein gespielt) als Bluff zu dienen.
- dessen Fähigkeit zu verwenden. In diesem Fall muss mindestens ein lebendiger Charakter Teil der Delegation sein.

Es kann vorkommen, dass alle Charaktere einer Delegation gemeuchelt werden. In diesem Fall können noch nicht verwendete Gegenstände dieser Delegation in dieser Runde nicht mehr verwendet werden. Sie müssen in den Bereich "Ablage für Tafeln" der Residenz des Besitzers abgeworfen werden.

## Sonderregeln für das Spiel zu zweit

Wenn an einer Partie nur zwei Spieler teilnehmen, muss der Spielaufbau wie folgt angepasst werden:

- Wählt 2 zufällige Bezirke durch Ziehen von Arbeitern. Beachtet, dass der Hafen zusätzlich im Spiel sein muss (also in Summe 3 Bezirke).
- Jeder Spieler wählt eine Residenz und nimmt
  - die Loyalen Charaktere der gleichen Farbe
  - die 3 Kutschen der gleichen Farbe
  - 2 Dukaten
  - 1 Arbeiter seiner Wahl
- Jeder Spieler wählt zusätzlich eine freie Residenz beliebiger Farbe und nimmt
  - eine zusätzliche Kutsche der gleichen Farbe, die wie alle anderen genutzt werden kann
  - zwei der Loyalen Charaktere dieser Farbe: der Spezielle Loyale Charakter (einzigartig für diese Familie) sowie den Loyalen Charakter, der zwei Dukaten für jede Heirat gewährt.
- Jeder Spieler beginnt die Partie also mit:
  - 6 Loyalen Charakteren
  - 4 Kutschen
  - 2 Dukaten
  - 1 Arbeiter
- Der ältere Spieler erhält die weiße Kutsche
- Die Gunstleiste ist nicht im Spiel. Der Spieler, der im Besitz der weißen Kutsche ist, gilt im Fall von Gleichständen immer als führend auf der Gunstleiste.
- Das Spiel endet nach der sechsten Runde, oder wenn ein Spieler 25 Einfluss erlangt.
- Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Um das Spiel besser auszubalancieren, empfehlen wir die folgenden Kombinationen:

Spieler 1: Gelb + Schwarz



Spieler 2: Rot + Blau

Spieler 1: Rot + Schwarz



Spieler 2: Grün + Blau

Spieler 1: Gelb + Rot



Spieler 2: Schwarz + Grün

# Übersicht über die Tafeln und Klarstellungen

## Fähigkeiten der Loyalen Charaktere

Mileto Carretto  
Taddeo Foglietta  
Luigi Granara  
Luca Malabita  
Raffaele Oliva



Verwende diese Fähigkeit, wenn du erfolgreich die vorhandenen Arbeiter im aktiven Bezirk nimmst, um einen zusätzlichen Arbeiter in der Farbe des Bezirks zu nehmen.

Filippo Carretto  
Oberto Foglietta  
Enrico Granara  
Matteo Malabita  
Isandro Oliva



Verwende diese Fähigkeit als einen *Custos*, um eine deiner verheirateten Bräute im aktiven Bezirk, oder einen deiner Charaktere in derselben Delegation vor dem *Sicarius* oder dem *Venenum* zu schützen. Der *Custos* kann nur einmal gegen einen einzelnen *Sicarius* verwendet werden. Es können sich jedoch mehrere *Custos* als Schutz vor mehreren Meuchelangriffen in derselben Delegation befinden.

Carlo Carretto  
Franco Foglietta  
Gianluca Granara  
Paolo Malabita  
Geremia Oliva



Verwende diese Fähigkeit, wenn du erfolgreich eine Braut im aktiven Bezirk heiratest, um zusätzlich zur Mitgift der Braut 2 Dukaten zu erhalten.

Isacco Carretto



Verwende diese Fähigkeit, um einen Gewöhnlichen Charakter im aktiven Bezirk mit einem Gewöhnlichen Charakter in einem anderen Bezirk zu vertauschen. Diese Fähigkeit kann nur verwendet werden, wenn sich in beiden Bezirken mindestens ein Gewöhnlicher Charakter befindet.

Aldo Foglietta



Verwende diese Fähigkeit, wenn du oder ein anderer Spieler ankündigt, den Gewöhnlichen Charakter zu nehmen, um dir die verdeckte Tafel unter dem Gewöhnlichen Charakter anzusehen. Du darfst diese miteinander vertauschen.

Giorgio Granara



Verwende diese Fähigkeit, um alle Arbeiter im aktiven Bezirk mit denen aus einem anderen Bezirk zu vertauschen. Diese Fähigkeit kann nur verwendet werden, wenn sich in beiden Bezirken mindestens ein Arbeiter befindet.

Antonio Oliva



Verwende diese Fähigkeit, um einen Dukaten von einem Spieler zu stehlen, der sich im aktiven Bezirk befindet.

Raineo Malabita



Verwende diese Fähigkeit, wenn du erfolgreich eine Aktion ausführst (außer der Aktion „Einen Dukaten erhalten“), um einen Dukaten aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten.



## Fähigkeiten der Gewöhnlichen Charaktere



**DORF:** Charaktere, die aus dem Dorfbezirk stammen, sind mit dem Sichelsymbol gekennzeichnet.

### Geminus



Verwende diese Fähigkeit, wenn du oder ein anderer Spieler als Aktion ankündigt, den Gewöhnlichen Charakter zu nehmen. Schau dir die verdeckte Tafel unter dem Gewöhnlichen Charakter an. Du darfst diese miteinander vertauschen.

### Leprosus



Verwende diese Fähigkeit, um den Charme-Wert jedes gegnerischen Leiters für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln" um 2 zu reduzieren.

### Puella



Verwende diese Fähigkeit, um den Charme-Wert jeder Braut im aktiven Bezirk für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln", um 3 zu erhöhen.

(2x im Spiel enthalten)

### Venefica



Verwende diese Fähigkeit, wenn ein anderer Spieler als Aktion ankündigt eine Braut zu heiraten. Für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln", werden im aktiven Bezirk alle Hochzeiten verhindert.

**Dieser Effekt betrifft auch den Spieler, der die Venefica gespielt hat.**

(2x im Spiel enthalten)



**HAFEN:** Charaktere, die aus dem Hafenbezirk stammen, sind mit dem Beutelsymbol gekennzeichnet.

### Calumniator



Verwende diese Fähigkeit, um den Prestige-Wert eines Leiters im aktiven Bezirk für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln", um 2 zu senken.

### Emissarius



Verwende diese Fähigkeit, um einen Spieler dazu zu zwingen, seinen Leiter mit einem anderen Charakter aus seiner Delegation zu tauschen (sofern möglich).

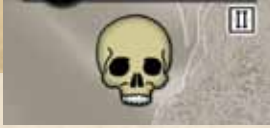
### Latro



Verwende diese Fähigkeit, um 1 Dukaten von einem Spieler zu stehlen, der sich im aktiven Bezirk befindet. Nimm dir zusätzlich 1 Dukaten aus dem allgemeinen Vorrat.



## Sicarius



Verwende diese Fähigkeit, um einen Charakter oder eine Braut im aktiven Bezirk zu meucheln:

- Der gemeuchelte Charakter wird auf den Bereich "Ablage für Tafeln" der Residenz seines Besitzers gelegt.
- Die gemeuchelte Braut wird abgeworfen und durch eine neue ersetzt (siehe Regeln auf Seite 13).

Der **Sicarius** kann nicht durch das Spielen eines **Sicarius/Venenum** aufgehalten werden.

(3x im Spiel enthalten)



**ZITADELLE:** Charaktere, die aus der dem Zitadellenbezirk stammen, sind mit dem Hutsymbol gekennzeichnet.

## Amicus



Verwende diese Fähigkeit, wenn ein anderer Spieler als Aktion ankündigt eine Braut im aktiven Bezirk zu heiraten. Nimm dir einen Dukaten von allen Spielern, die sich im aktiven Bezirk befinden (**inklusive dem Spieler, der heiratet**). Es ist dabei nicht wichtig, ob die Heirat erfolgreich stattfindet oder nicht.

## Corruptor



Verwende diese Fähigkeit, um eine unverheiratete Braut im aktiven Bezirk mit einer Braut desselben Typs aus einem anderen Bezirk zu vertauschen (Erste Braut mit Erster; Zweite Braut mit Zweiter).

## Magistratus



Verwende diese Fähigkeit, um den Prestige-Wert aller anderen im gleichen Bezirk präsenten Leiter für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln" um 1 zu reduzieren. Dein Leiter ist davon nicht betroffen.



## Tabularius



Verwende diese Fähigkeit, um den Prestige-Wert deines Leiters im aktiven Bezirk für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln", um 2 zu erhöhen.

(2x im Spiel enthalten)

## Tutor



Verwende diese Fähigkeit, um eine unverheiratete Braut im aktiven Bezirk mit einer Braut desselben Typs aus der Spielschachtel zu vertauschen (Erste Braut mit Erster; Zweite Braut mit Zweiter).





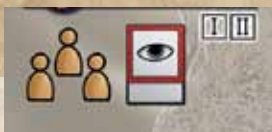
**FESTUNG:** Charaktere, die aus dem Festungsbezirk stammen, sind mit dem Schwertsymbol gekennzeichnet.

### Amica



Verwende diese Fähigkeit, wenn ein anderer Spieler als Aktion ankündigt, eine Braut im aktiven Bezirk zu heiraten. Statt dieses Spielers erhältst du ihre Mitgift (der heiratende Spieler erhält weiterhin ihren Einfluss).

### Falconarius



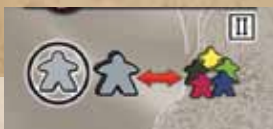
Verwende diese Fähigkeit, um dir die Tafeln aller anderen Spieler anzusehen, die sie auf der Hand haben.

### Maga



Verwende diese Fähigkeit, um den aktiven Spieler dazu zu zwingen, seine gerade angekündigte Aktion zu ändern (**einzig die Aktion „Einen Dukaten erhalten“ kann auf diese Weise nicht verhindert werden!**). Der aktive Spieler überspringt nicht seinen Zug, sondern muss stattdessen eine andere Aktion wählen.

### Mediator



Verwende diese Aktion, wenn du erfolgreich die Arbeiter im aktiven Bezirk nimmst, um die Farbe der Arbeiter in eine Farbe deiner Wahl zu ändern.

**Befinden sich mehr als ein Arbeiter im aktiven Bezirk, müssen sie alle in die gleiche Farbe geändert werden.**

### Custos



Verwende diese Fähigkeit, um deine Braut im aktiven Bezirk, oder einen Charakter in deiner Delegation vor dem *Sicarius* oder dem *Venenum* zu schützen. Der *Custos* kann nur einmal gegen einen einzelnen *Sicarius* verwendet werden. Es können sich jedoch mehrere *Custos* in derselben Delegation befinden.

(2x im Spiel enthalten)



**MARKT:** Charaktere, die aus dem Marktbezirk stammen, sind mit dem Waagesymbol gekennzeichnet.

### Fraudator



Verwende diese Fähigkeit, um den Prestige-Wert des hiesigen Adligen für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln", um 2 zu erhöhen.

(2x im Spiel enthalten)

### Mercator



Verwende diese Fähigkeit, um:

- 1 Arbeiter von deiner Residenz zurück in den allgemeinen Vorrat zu legen und dir dafür 3 Dukaten aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen, oder
- 1 Einfluss zu bezahlen und dir dafür 6 Dukaten aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.

### Poeta



Verwende diese Fähigkeit, um den Charme-Wert deines Leiters für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln", um 3 zu erhöhen.



## Praeco



Verwende diese Fähigkeit, um zu verhindern, dass sich bis zum Ende der Phase "Bezirke abhandeln" irgendjemand Arbeiter aus dem aktiven Bezirk nimmt. Dies verhindert außerdem die Fähigkeit des Gegenstands *Vinum*.

**Dieser Effekt betrifft auch den Spieler, der den Praeco verwendet.**

## Scurra

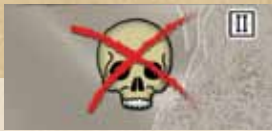


Verwende diese Fähigkeit, um den Gewöhnlichen Charakter im aktiven Bezirk mit einem Gewöhnlichen Charakter in einem anderen Bezirk zu vertauschen. Diese Fähigkeit kann nur verwendet werden, wenn sich in beiden Bezirken mindestens ein Gewöhnlicher Charakter befindet.



## Fähigkeiten der Objekte

### Antidotum



Das *Antidotum* funktioniert wie der *Custos* (als Beschützer). Verwende diese Fähigkeit, um eine verheiratete Braut im aktiven Bezirk oder einen Charakter in derselben Delegation vor dem *Sicarius* oder dem *Venenum* zu schützen.

(Im Spiel enthalten: 4x heller Hintergrund + 3x dunkler Hintergrund)

### Anulus



Verwende diese Fähigkeit, um den Charme-Wert des Leiters deiner Delegation im aktiven Bezirk für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln", um 4 zu erhöhen.

(4x im Spiel enthalten)

### Venenum



Das *Venenum* funktioniert wie der *Sicarius*. Verwende diese Fähigkeit, um einen Charakter oder eine Braut im aktiven Bezirk zu meucheln:

- Der gemeichelte Charakter wird auf den Bereich "Ablage für Tafeln" der Residenz seines Besitzers gelegt.
- Die gemeichelte Braut wird abgeworfen und durch eine neue ersetzt.

**Ein Venenum kann nicht durch das Verwenden eines Sicarius/Venenum unterbunden werden.**

(Im Spiel enthalten: 4x heller Hintergrund + 4x dunkler Hintergrund)

### Vinum

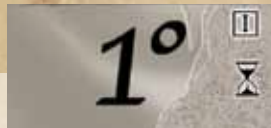


Verwende diese Fähigkeit, um dir einen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen, der dieselbe Farbe wie der aktuelle Bezirk hat.

**Es ist nicht erforderlich, zuvor als Aktion einen Arbeiter genommen zu haben.**

(Im Spiel enthalten: 4x heller Hintergrund + 1x dunkler Hintergrund)

### Edictum



Verwende diese Fähigkeit, um für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln" der Startspieler im aktiven Bezirk zu werden. Die *Edictum* hat Vorrang vor jeglicher Heirat.

Wenn zwei Spieler die *Edictum* im selben aktiven Bezirk verwenden, wird die Reihenfolge anhand der Gunstleiste bestimmt.

(4x im Spiel enthalten)

### Vestis



Verwende diese Fähigkeit, um den Prestige-Wert deines Leiters für den Rest der Phase "Bezirke abhandeln", um 3 zu erhöhen.







(4x im Spiel enthalten)

# Symbole





## Tafelsymbole

	Adliger des Bezirks		Bezirkszugreihenfolge		Braut-Tafel / Brautstapel
	Einfluss		Aktionsphase		Charaktertafel / Charakterstapel
	Dukaten		Fähigkeit mit einem anhaltenden Effekt		Ein Leiter / Alle anderen Leiter
	Arbeiter einer Farbe		Wenn ein Spieler ankündigt zu heiraten		Ein Spieler / Alle anderen Spieler
	Arbeiter einer beliebigen Farbe		Wenn du erfolgreich heiratest		Eine beliebige Aktion / Eine beliebige Aktion außer „Einen Dukaten erhalten“
	Prestige(-Wert)		Wenn ein Spieler ankündigt einen „Gewöhnlichen Charakter anzuheuern“		Nimm oder zahle an
	Charme(-Wert)		Wenn ein Spieler ankündigt, einen „Arbeiter anzuheuern“		Tausche
	Heirat		Wenn du erfolgreich einen Arbeiter nimmst		Stehle
	Mitgift		Meuchle		Vertausche
	Schaue dir die Tafeln an		Verhindere		

## Adligen-Symbole

			Bezahle beliebig viel Einfluss, um den Prestige-Wert des Leiters zu erhöhen
			Bezahle einen oder mehrere Dukaten, um den Charme-Wert des Leiters zu erhöhen

## Spielbrettsymbole

Wirf einen Charakter ab und bewege deinen Gunststein, um die Reihenfolge auf der Gunstleiste zu ändern			
Die Fähigkeiten eines Charakters sind nicht anwendbar			



# Regelübersicht

DAS SPIEL WIRD ÜBER 6 RUNDEN GESPIELT ODER BIS EIN SPIELER 20 ODER 25 EINFLUSS ERLANGT HAT.

## 1. TAFELN LEGEN

**Führe 2 dieser Aktionen aus:**


- Delegation nach Genua schicken
- Delegation in Ferne Kolonien schicken
- Delegation verstärken
- Gunst des Dogen erbitten
- Passen

## 2. FERNE KOLONIEN

### 3. BEZIRKE ABHANDELN


#### I. Bezirkszugreihenfolge:

- Der mit der Ersten Braut verheiratete Spieler.
- Der mit der Zweiten Braut verheiratete Spieler.
- Der Leiter mit dem höchsten Prestige-Wert.

In dieser Phase können Tafeln mit diesem Symbol verwendet werden: 

#### II. Aktionen:

- Die Erste oder Zweite Braut heiraten
- Arbeiter anheuern
- Gewöhnlichen Charakter anheuern
- Einflussmarker erhalten
- Einen Dukaten erhalten

In dieser Phase können Tafeln mit diesem Symbol verwendet werden: 

## 4. RUNDENENDE

**Entsprechend der Reihenfolge der Gunstleiste:**

- Jeder Spieler erhält 1 Dukaten für jeden Arbeiter in seiner Residenz
- Jeder Spieler darf einen Betrieb erwerben
- Spielende prüfen
- Jeder Spieler muss 1 Dukaten für jeden Gewöhnlichen Charakter in seinem Besitz zahlen
- Jeder Spieler darf je 1 Dukaten bezahlen, um die verwendeten Gegenstände seiner eigenen Betriebe zurückzukaufen

Hat ein Spieler die Siegbedingungen erfüllt, endet das Spiel.

Andernfalls **beginnt eine neue Runde:**

- Bereitet jeden Bezirk vor:
  - Legt einen Arbeiter in den Bezirk
  - Legt einen Einflussmarker in den Bezirk
  - Werft den aufgedeckten Gewöhnlichen Charakter ab
  - Deckt den nächsten Gewöhnlichen Charakter auf
- Die weiße Kutsche wird an den neuen Startspieler weitergegeben
- Nehmt die Tafeln von eurer Residenz in die Hand

# Begriffe

**ANKÜNDIGEN:** Wenn der Spieler laut ausspricht, welche Aktion er im aktiven Bezirk ausführen wird.

**AKTIVER BEZIRK:** Bezirk, der abgehandelt wird.

**AKTIVER SPIELER:** Spieler, der eine Aktion im aktiven Bezirk ankündigt.

**ARBEITER ANHEuern:** Einen Arbeiter nehmen.

**CHARME(-WERT):** Der auf dem Rubin, rechts neben einer Braut oder einem Loyalen Charakter, aufgedruckte Wert. Er zeigt die benötigte Attraktivität an, um die Bräute heiraten zu können.

**DELEGATION:** Ein Stapel bestehend aus 1 bis 3 Tafeln (Charaktere und Gegenstände), der in einen Bezirk oder eine Entfernte Kolonie gelegt wird.

**GEWÖHNLICHEN CHARAKTER ANHEUERN:** Nimm einen Gewöhnlichen Charakter.

**GEWÖHNLICHER CHARAKTER:** Charaktere, die in den Bezirken angeheuert werden können.

**LEITER:** Ein Loyal oder Gewöhnlicher Charakter, der während der Phase "Bezirkszugreihenfolge" zum Leiter einer Delegation ernannt wird.

**LOYALER CHARAKTER:** Die dem Spieler von Anfang an zur Verfügung stehenden Charaktere. Ihre Hintergrundfarbe entspricht den jeweiligen Farben der Residenzen.

**PRESTIGE(-WERT):** Der auf dem Schild, links neben dem hiesigen Adligen, einem Loyalen Charakter oder einem Gewöhnlichen Charakter, aufgedruckte Wert. Er zeigt den Status an.

**RUNDE:** Eine Runde endet, wenn alle im Spiel befindlichen Bezirke abgehandelt wurden. Jede Runde besteht aus den folgenden vier Phasen:

1. Tafeln legen
2. Ferne Kolonien
3. Bezirke abhandeln
4. Rundenende

**ZUSÄTZLICHER EINFLUSS:** Dieser zusätzliche Einfluss ist auf dem Spielbrett, über jeder Braut, angegeben. Jedes Mal wenn ein Spieler eine Braut heiratet, erhält er den entsprechenden Einfluss.

## *Neugierde: Das bedeuten die lateinischen Namen!*

Amica = Geliebte

Amicus = Freund

Antidotum = Gegengift

Anulus = Ring

Calumniator = Verleumder

Corruptor = Verführer

Custos = Wächter

Edictum = Verordnung

Emissarius = Spion

Falconarius = Falkner

Fraudator = Betrüger

Geminus = Doppelgänger

Latro = Dieb

Leprosus = Aussätziger

Maga = Zauberin

Magistratus = Magistrat

Mediator = Mittelsmann

Mercator = Kaufmann

Poeta = Barde

Praeco = Herold

Puella = Geliebte

Scurra = Narr

Sicarius = Meuchelmörder

Tabularius = Archivar

Tutor = Beschützer

Venefica = Vettel

Venenum = Gift

Vestis = Gewand

Vinum = Wein

### **Vielen Dank an all unsere Unterstützer auf Kickstarter:**

Anders Flonk ; Andrea Vitagliano ; Andrew "Dr. Drew" Schiemel ; Asami Iwashita ; Carlo Rigon ; Cesare Navarotto ; Corinna Vigier ; Daniele Madama ; Dimitrios Filippatosthx ; Emilia Ciardi ; Francesco Lenardi ; Francis Helie ; Francisco "Paco" ; Franck Alexandre ; Geoffroy Baylaender ; Gianluca Lodi ; Gianni Cottogni ; Gregory ; James H Jones ; Jim Groffen ; Kah Phun Ooi ; Lauren Chaplo ; Lorenzo Favilli ; M. Thoudal ; Marcus Ervin III ; Markus Bayer ; Martin Mußmann ; Mattia Bergomi ; Maxfield Stewart ; Nicola Tateo ; Paolo "Unicorn" Fabbrizio ; Paolo Baronio ; Paolo Cella ; Petr Shestov ; Richard Stephens ; Saul & Otto ; Sebastian D'Alesio ; Sheng "YoSoO" Ye ; Shigeru Nakasone ; Steffen Kober ; Tony Hooker ; Van Tuykom Alex ; Wade Woelfle

### **Vielen Dank an all unsere Unterstützer in der Spieleschmiede:**

Andrea & Páde Lüscher-Caderas ; Ansgar Höber ; Daniel Scherm ; Manfred Meier ; Markus Suritsch ; Steffen Dannemann ; Thomas Licher



## **Credits:**

Autoren: Andrea Gallazzi, Elisa Lenardi, Pietro Navarotto

Illustrationen: Alan D'Amico

Grafikdesign: Paolo Ghilardelli

Besonderer Dank für die englischen Regeln an: Andrew Oborn, Andrew Schiemel, Gary Perrin, Michael Hartwell, Olav Fakkeldij

Besonderer Dank für die französischen Regeln an: Jean Dorthe, Jean-Michel Auzias

Besonderer Dank für die deutschen Regeln an: Pierre Dierks, Peer Lagerpusch

Unter Mitarbeit von: Adrian Smorley, Alberto Rossi, Alessandro Bertonazzi, Alessandro Zanelli, Andrea Gherardi, Beat-Giva, Dave Armstrong, Gary Perrin, Giuseppe Gandolfini, Il Baro, Marco "Il Carpando", Stefano Consolaro, Stefano Torre

### **Ihr möchtet die Regeln in einer anderen Sprache haben?**

Geht auf [www.spaceballoongames.com/our\\_games/Brides&Bribes/Rules](http://www.spaceballoongames.com/our_games/Brides&Bribes/Rules)

### **Ihr benötigt Ersatzteile?**

Geht auf [www.spaceballoongames.com/EmailUs](http://www.spaceballoongames.com/EmailUs)

### **Ihr möchtet mit uns in Kontakt bleiben?**

Geht auf [www.spaceballoongames.com/Newsletter](http://www.spaceballoongames.com/Newsletter)  
oder folgt Spaceballoon Games auf Facebook



# **SPACEBALLOON GAMES**