

Die Wiege der Renaissance

Verlag: DDD Verlag
Erscheinungsjahr: 2007
Autoren: Hanno und Wilfried Kuhn

Kurzbeschreibung:

Zurück im 15. bzw. 16. Jahrhundert nehmen die Spieler als Mitglied eines Adelshauses Einfluss auf die Geschehnisse ihrer Zeit.

Mit dem Lenken der Geschehnisse versuchen die Spieler den Einfluss ihres Hauses zu vergrößern.

Wer am geschicktesten mit den Personen seiner Zeit und den kulturellen Neuerungen umgeht, wird als das einflussreichste Adelshaus aus dieser Epoche hervorgehen.

Spielmaterial

1. 28 Einflusssteine (je 7 pro Spielerfarbe) und 4 Genius-Figuren (je 1 pro Spielerfarbe).
2. Eine Spielanleitung.
3. 40 Kulturkarten und 36 historische Ereignisse.
4. 27 Person- und 5 Übersichtskarten.



Historische Ereignisse

Neben einem kleinen und für das Spiel unerheblichen Ereignistext, zeigt jedes Ereignis folgende 3 wichtige Informationen.

Rechts oben wird ein Einflusswürfel gezeigt, der bei einer Personenwertung die Anzahl gewonnener Einflusssteine angibt.

Links oben werden 1 bis 3 Kultursymbole gezeigt, die bei einer Kultur- oder Personenwertung zeigen welche Karten eingesetzt werden können.

Den größten Teil eines historische Ereignisses nehmen die Setzfelder ein, auf denen die Spieler ihre Einflusssteine oder ihre Genius-Figur platzieren.

Je nachdem, ob zuerst alle blauen oder roten Felder besetzt werden kommt es zu einer Kultur- oder Personenwertung.



Personen- und Kulturkarten

Personen- und Kulturkarten haben die gleiche Rückseite, da sie im Spiel im gleichen Nachziehstapel liegen.

Jede Personenkarte zeigt eine Zahl, die bei einer Personenwertungen addiert wird. Dazu kommt noch ein Bonus für Karten mit der gleichen Zahl, also zum Beispiel für zwei oder mehr Karten mit einer 1, und die Summe aus allem ergibt das Ergebnis eines Spielers bei der Wertung.

Jede Kulturkarte trägt ein oder zwei Symbole. Jeder Spieler macht pro Kultursymbol ein eigene Reihe auf. Findet eine Kulturwertung statt, nimmt er eine der Reihen, die ein Kultursymbol zeigen welches auch auf dem historischen Ereignis zu sehen ist und der Spieler mit mehr Symbolen gewinnt.



Spielvorbereitung:

- Aus den historischen Ereignissen werden alle 6 Karten einer Textfarbe herausgesucht.
- Zusätzlich werden aus den verbliebenen Ereignissen 7 (2 Spieler), 9 Karten (2 Spieler) oder 11 Karten (4 Spieler) abgezählt.
- Die zufälligen und die 6 vorher rausgesuchten Ereignisse werden zusammengemischt.
- In der Tischmitte wird ein für alle Spieler gültiges Ereignis aufgedeckt und zwischen den Spielern wird je ein Ereignis hingelegt.
- Alle Personen- und Kulturkarten werden zusammengemischt. 4 Karten offen ausgelegt und an jeden Spieler verdeckt 2 Karten verteilt.
- Jeder Spieler erhält in einer Farbe die Genius-Figur und alle Einflusssteine.

Spielablauf:

Phase 1: Einflussstein setzen

- Entweder auf das zentral liegende oder auf eines der Ereignisse zwischen dem Spieler und seinen linken oder rechten Nachbarn einen Einflussstein setzen.
- An Stelle des Einflusssteins kann auch der Genius gesetzt werden.
- Wurden alle blauen oder roten Felder eines Ereignisses besetzt, so findet nach der Kartenaktion eine Wertung statt.

Phase 2: 1-2 Kartenaktionen ausführen

- Die Kartenaktionen können sein: Karte vom Nachziehstapel ziehen, aus der Auslage nehmen, aus der Hand ausspielen oder eine Doppelkarte drehen.
- Wurde in Phase 1 eine Wertung ausgelöst, so darf der Spieler nur eine Kartenaktion ausführen.
- Kulturwertung (alle blauen Felder)
- Der wertungsauslösende Spieler nennt ein Symbol, welches auch auf dem historischen Ereignis zu sehen ist. Er zählt alle diese Symbole in seiner Kartenauslage zusammen.
- Sein Kontrahent nennt ein Symbol, welches auch auf dem historischen Ereignis zu sehen ist. Er zählt alle diese Symbole in seiner Kartenauslage zusammen.

- Wer mehr Symbole nennen konnte gewinnt die Wertung. Er erhält Einflusssteine in Höhe der Symbol-Differenz. Beispiel: Spieler 1 – 3 Symbole und Spieler 2 – 5 Symbole. Differenz 2 Symbole und somit erhält Spieler 2 zwei Einflusssteine von Spieler 1.
- Der Verlierer verliert keine Karten aus seiner Kartenauslage. Der Gewinner muss Karten in Höhe der erhaltenen Einflusssteine ablegen. Hierbei dürfen nur ausliegende Karten mit dem gewerteten Symbol entfernt werden.
- Bei einem Patt verlieren alle Spieler alle Karten bis auf 1 Karte. Die eine Karte wird auf die Hand genommen.
- Ist nur ein Spieler auf dem gewerteten Ereignis, so verliert er ganz normal Karten in Höhe der erhaltenen Einflusssteine. Die Einflusssteine erhält er aber entweder von dem Spieler zwischen dem das Ereignis liegt oder von allen Spielern, wenn es das zentral liegende Ereignis ist.
- Das Ereignis bleibt abschließend liegen und ein neues wird auf dieses drauf gelegt.

Personenwertung (alle roten Felder)

- Der wertungsauslösende Spieler legt zuerst eine Personenkarte offen aus. Die Personenkarte kann entweder von seinem verdeckt liegenden Personenkartenstapel stammen oder aus seiner Hand. Nur bei Handkarten muss die Personenkarte ein Symbol zeigen, welches auch auf dem Ereignis zu finden ist.
- Anschließend legen abwechselnd sein Kontrahent und er weitere Personenkarten oder passen. Die Wertung endet, wenn beide Spieler passen.
- Die Wertigkeit einer Personenkarte steht auf dieser drauf. Für jede Zahl, die mehr als einmal gelegt wird erhält ein Spieler einen Bonus von +1. Beispiel: 3 x 1 ergibt somit 6. $3 \times 1 + \text{Bonus } 3 \times 1$.
- Wer mehr Punkte hat gewinnt die Wertung. Er erhält Einflusssteine in Höhe der Einflusswürfel auf dem Ereignis.
- Der Verlierer verliert alle Personenkarten bis auf eine. Diese nimmt er wieder auf die Hand. Der Gewinner muss alle Karten ablegen.
- Bei einem Patt verlieren alle Spieler alle Karten bis auf 1 Karte. Die eine Karte wird auf die Hand genommen.
- Ist nur ein Spieler auf dem gewerteten Ereignis, so muss er nur eine Personenkarte legen. Die Einflusssteine erhält er entweder von dem Spieler zwischen dem das Ereignis liegt oder von allen Spielern, wenn es das zentral liegende Ereignis ist.
- Alle Ereignisse werden anschließend abgelegt und ein neues aufgedeckt.

Spielende:

- Das Spiel endet, wenn nur noch 2 historische Ereignisse offen ausliegen.
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Einflusssteinen in seinem Besitz (Farbe egal).

Regelhinweise zum Genius

- Genius-Figuren zählen auch als Einflusssteine auf einem Ereignis, d.h. eine Genius-Figur kann nicht auf ein Ereignis gelegt werden, wenn dort schon zwei andere Spieler Einflusssteine liegen haben.
- Löst ein Spieler mit dem Genius eine Wertung aus, so erhält er keine Bonusaktion, d.h. Karten aus der Auslage.
- Mit dem Genius können nur Karten aus der Auslage genommen werden. Liegen dort nicht genug Karten, so werden trotzdem keine Karten vom Nachziehstapel gezogen.