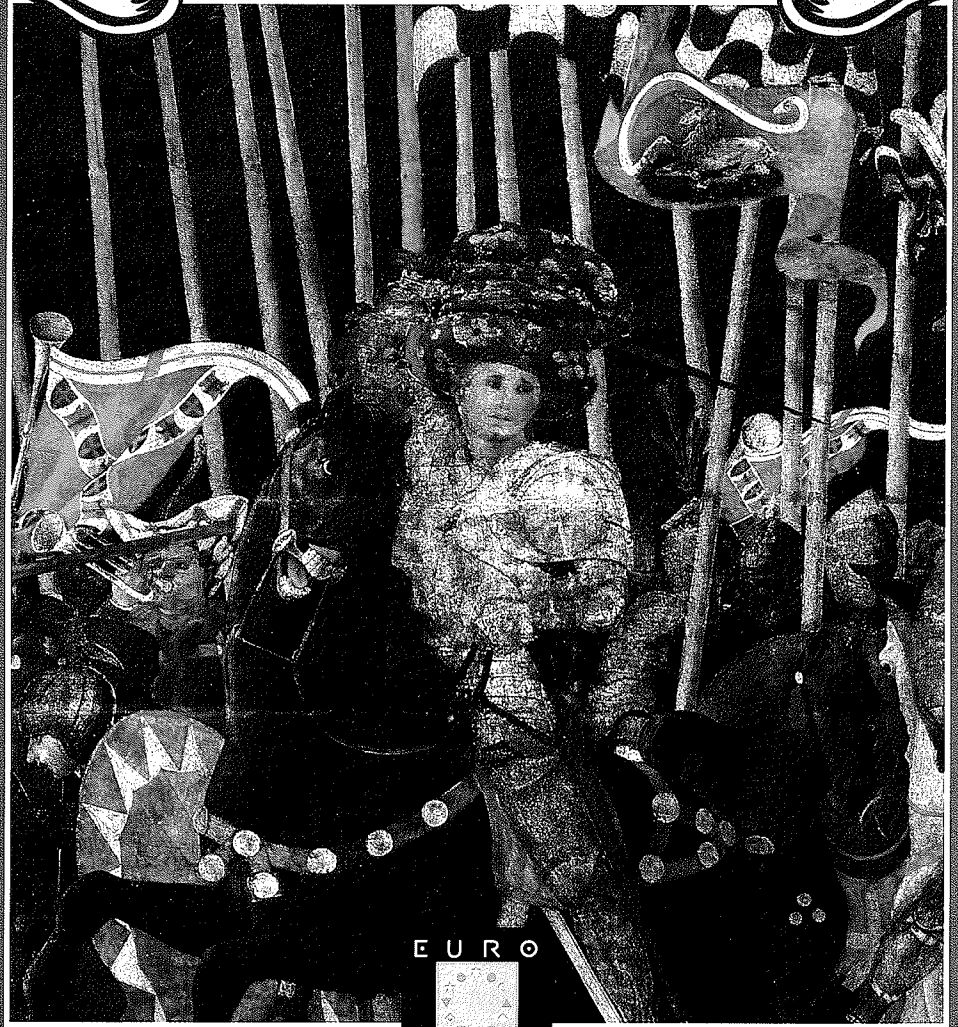


CONDOTTIERE



EURO



GAMES

Spielregeln

CONDOTTIERE

EIN STRATEGIESPIEL IM ITALIEN DER RENAISSANCE

Im Zeitalter der Renaissance ist Italien in viele Kleinstaaten geteilt, die zeitweilig verbündet, zeitweilig verfeindet sind. Die bekanntesten unter ihnen sind das Herzogtum Mailand und die Republiken Venedig, Genua und Florenz.

In dieser Zeit treten die «Condottiere», Anführer von Söldnerarmeen, auf, die ihre Dienste den mächtigsten Städten anbieten. Als geachtete Strategen und geübte Kämpfer geben sie sich aber nicht lange damit zufrieden lediglich im Dienste anderer Herren tätig zu sein. Schon bald erkennen sie, daß ihr politischer Einfluß gewaltig ist. Sie schmieden Intrigen und knüpfen Bündnisse. Die wagemutigsten unter ihnen werden neue Dynastien gründen wie Francesco Sforza, der sich des Herzogtums Mailand bemächtigt und Giovanni di Medici, der Florenz zu seinem Königreich macht.

Mit «Condottiere» werden Sie diese aufregende Zeit erleben können, in der für eine Handvoll entschlossener Männer nichts unmöglich scheint. Im Spiel repräsentiert jeder Spieler einen Condottiere, der sich daran macht, die berühmtesten Städte Italiens an sich zu reißen. Aber Vorsicht: Sie sind nicht allein ! Sie müssen mit dem Ehrgeiz der anderen Condottiere rechnen. Und stark zu sein, bedeutet nicht alles: Man muß auch diplomatisch geschickt sein, um schließlich den Sieg davon tragen zu können !

Spielmaterial

Die Schachtel von «Condottiere» enthält :

- ein Spielplan, der Italien zur Zeit der Renaissance darstellt.
- 96 Karten, im Stil der damaligen Zeit illustriert. Diese sind notwendig, um den neuen Besitzer einer Stadt zu ermitteln. Diese teilen sich wie folgt auf: 63 Söldnerkarten (15 mit dem Wert 1 und je 8 Karten mit den Werten 2, 3, 4, 5, 6 und 10)., 15 Karten «Vögelscheuche», 6 Karten «Trommler», 3 Karten «Bischof», 3 Karten «Übergabe», 3 Karten «Winter» und 3 Karten «Heldin».

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, Städte zu besitzen (diese werden durch einen roten Punkt auf der Karte repräsentiert) und diese Städte zum mächtigsten Königreich Italiens zu vereinen.

Die Siegbedingungen variieren mit der Anzahl der Spieler:

- bei vier, fünf oder sechs Spielern wird der Spieler zum Sieger erklärt, der vier Städte in angrenzenden Regionen besitzt. Unter angrenzenden Regionen sind solche zu verstehen, die mindestens eine gemeinsame Grenze haben. *Beispiel: ein Spieler, der Turin, Genua, Lucca, Bologna und Spoleto kontrolliert, gewinnt die Partie, wenn es ihm gelingt, in den Besitz von Parma oder Florenz zu gelangen.*
- bei drei Spielern müssen die Spieler fünf Städte in angrenzenden Regionen besitzen, um zu gewinnen.
- wird «Condottiere» nur zu zweit gespielt, müssen die Spieler sechs Städte in angrenzenden Regionen besitzen.

Spielvorbereitung

Der Spielplan, welcher Italien zeigt, wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die Holztürme dieser Farbe vor sich auf den Tisch. Die Holztürme dienen im Verlauf der Partie dazu, den jeweiligen Besitzer einer Stadt anzuzeigen.

Der jüngste Spieler am Tisch wird als Condottiere für die erste Spielrunde bestimmt. Er stellt die Statue des Condottiere vor sich auf den Tisch. Dann mischt er sorgfältig die Karten und verteilt an jeden anwesenden Spieler davon zehn.

Der Condottiere bestimmt dann eine Stadt seiner Wahl auf der Karte. Um diese Stadt wird zuerst gerungen. Die Partie kann beginnen.

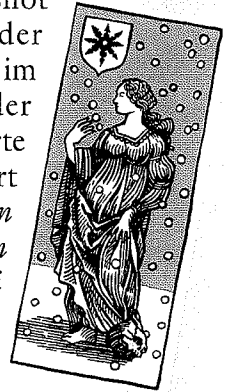
- eine Metallfigur, eine naturgetreue Nachbildung der Statue des Condottiere Colleoni. Sie bestimmt in jeder Runde den Spieler, der die Initiative im Spiel besitzt und der entscheidet, um welche Stadt in dieser Runde gerungen wird.
- 60 kleine Holzspielsteine in sechs verschiedenen Farben. Sie zeigen an, welche Städte die verschiedenen Condottiere besitzen.
- eine Spielregel, die Sie momentan in Händen halten.
- zwei Spielhilfebblätter, auf denen die Bedeutung jeder Karte erklärt ist.

Bedeutung der Karten



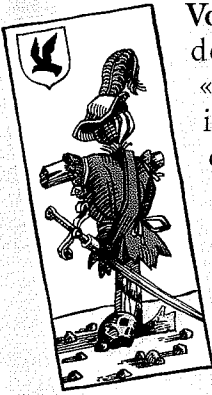
Söldner. Sie unterscheiden sich von den anderen Karten durch die Form des Wappenschildes. Sie besitzen Werte von 1 bis 10. Bei einem Kampf um eine Stadt besitzt eine Armee die Schlagkraft, die den Werten aller ausgespielten Söldnerkarten entspricht. Die Werte können durch Sonderkarten, die im folgenden beschrieben werden, verändert werden.

Winter. Kälte, Hungersnot und schlechte Sicht verringern den Wert der Söldner. Alle ausgespielten Söldnerkarten, die im Verlauf des Kampfes ausgespielt wurden oder werden - auch die des Spielers, der die Winterkarte selbst ausgespielt hat - besitzen nur noch den Wert 1. *Beispiel: Ein Spieler hat mit sieben ausgespielten Söldnerkarten den Wert 36 erreicht (zwei Karten mit dem Wert 10, eine Karte mit dem Wert 5, zwei Karten mit dem Wert 4 und drei Karten mit dem Wert 1). Wenn im Verlauf des Kampfes eine Winterkarte ausgespielt wird, dann besitzt die Armee des Spielers lediglich den Wert 7.*



Trommler. Sie heben die Moral der Söldner. Der Wert der Söldnerkarten, die der Spieler im Verlauf eines Kampfes ausspielt, wird verdoppelt. Mehrere ausgespielte Trommlerkarten nützen nichts. Der Wert der Söldnerkarten kann nur einmal verdoppelt werden. Die Trommlerkarte wirkt sich nur auf die Söldnerkarten desjenigen Spielers aus, der die Trommlerkarte ausgespielt hat. Wenn während des gleichen Kampfes eine Winterkarte gespielt wird, dann zählt jede Söldnerkarte des Spielers, der eine Trommlerkarte ausgespielt hat, 2 Punkte. *Beispiel: Die Armee eines Spielers hat mit drei ausgespielten Söldnerkarten den Wert 21. Mit der Trommlerkarte hätte er 42 Punkte. Wenn eine Winterkarte ausgespielt werden sollte, hat der Spieler nur noch 6 Punkte (3x2).*





Vogelscheuche. Es handelt sich hierbei um Bluffkarten, um den Gegner zu täuschen ! Wenn ein Spieler eine «Vogelscheuche» ausspielt, dann kann er eine beliebige, von ihm in dem gleichen Kampf ausgespielte Söldnerkarte aus dem Kampf zurückziehen und wieder aufnehmen. Es ist nicht möglich, eine Karte «Vogelscheuche» gegen eine Karte «Heldin» oder eine andere Sonderkarte auszutauschen.

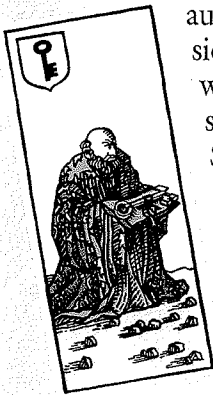
Heldin. Diese Karte besitzt immer den Wert 10 und wird zum Wert der ausgespielten Söldnerkarten addiert.

Diese Karte ist den Auswirkungen der Karten «Winter» und «Trommler» nicht ausgesetzt. Sie kann nie durch eine «Vogelscheuche» ausgetauscht werden. Die Spieler können maximal 3 Karten «Heldin» im gleichen Kampf ausspielen.



Übergabe. Wenn ein Spieler diese Karte ausspielt, dann endet ein Kampf sofort, da sich die Stadt ergibt. Der Spieler, der in dem Moment, in welchem die Karte «Übergabe» ausgespielt wird, die schlagkräftigere Armee besitzt, gelangt in den Besitz der Stadt. Alle von den Spielern im Verlauf des Kampfes ausgespielten Karten werden beiseite gelegt und die Spieler gehen zum Kampf um die nächste Stadt über.

Wenn die Stadt einem anderen Spieler gehörte und dieser noch keine Karten ausgespielt hat (siehe «Ablauf eines Kampfes» / «Stadt gehört einem anderen Spieler»), kann er nicht mehr eingreifen, da die Stadt bereits übergeben wurde.



Bischof: Wenn ein Spieler diese Karte ausspielt, dann wird die Stadt verschont, dank der Intervention der Kirche. Der Kampf endet sofort, ohne daß ein Sieger ermittelt wird. Wenn die Stadt bereits im Besitz eines Spielers ist, dann bleibt sie in seinem Besitz, wobei es keine Rolle spielt, welchen Wert die von ihm ausgespielten Karten haben, wenn die Karte «Bischof» ausgespielt wird.

Die von den Spielern während eines Kampfes ausgespielten Karten werden am Ende jedes Kampfes auf den Ablagestapel gelegt und man wendet sich dem nächsten Kampf um eine Stadt zu.



Spielablauf

Eine Partie Condottiere wird in mehreren Runden gespielt. Jede Runde setzt sich aus einer Reihe von Kämpfen um den Besitz der bedeutenden italienischen Städte zusammen. Die Kämpfe werden mit Hilfe der Karten ausgetragen, die von den Spielern eine nach der anderen ausgespielt werden. Eine Spielrunde endet, wenn am Ende eines Kampfes nur noch ein Spieler Karten besitzt. Er gibt seine Karten ab, die zusammen mit den anderen gemischt werden. Jeder Spieler erhält erneut 10 Karten. Für jede Stadt, die ein Spieler kontrolliert erhält dieser Spieler zwei weitere Karten. Eine neue Spielrunde beginnt, auf diese folgen weitere Runden bis ein Spieler die Siegbedingungen erfüllt hat.

Ablauf eines Kampfes

Der Ort des Kampfes wird immer durch den Condottiere bestimmt, anders gesagt durch den Spieler, der die Statue des Condottiere besitzt. Er darf auch immer als erster eine Karte ausspielen, wenn um eine Stadt gerungen wird. Die anderen Spieler folgen nacheinander im Uhrzeigersinn.

Die Spieler können, wenn sie an der Reihe sind:

- eine Karte ausspielen. Der Wert dieser Karte wird zu dem Wert der bereits von dem Spieler ausgespielten Karten addiert.

- aussetzen. Für den Fall, daß er ankündigt «ich setze aus»; kann er vor dem nächsten Kampf keine weiteren Karten mehr einsetzen. Dennoch ist es möglich, daß er am Ende des Kampfes die Stadt erobert, wenn er die stärkste Armee besitzt. Selbst wenn nur noch ein aktiver Spieler verbleibt, kann dieser beliebig viele Karten einsetzen, bis er seinerseits aussetzt. Kein Spieler ist verpflichtet, an einem Kampf teilzunehmen. Selbst der Condottiere kann bereits zu Beginn eines Kampfes aussetzen.

Wenn die Stadt einem anderen Spieler gehört: Sollte die zum Kampf ausgesuchte Stadt einem anderen Spieler gehören, so hat dieser einen großen Vorteil: Er kann beliebig oft aussetzen, ohne das Recht zu verlieren, später wieder in den Kampf eingreifen zu können. Sobald er aber sein erste Karte ausgespielt hat, muß auch er die normalen Regeln beachten: Wenn er jetzt wiederrum aussetzt, kann er vor dem nächsten Kampf keine weitere Karte mehr spielen. Diese Regel gestattet es dem Verteidiger selbst dann noch Karten zu setzen, wenn die anderen Spieler bereits ausgesetzt haben. Aber Achtung: Auch er kann nicht weiter spielen, wenn eine Karte «Übergabe» ausgelegt worden ist.

Ende des Kampfes

Der Kampf endet, wenn alle Spieler gesagt haben, «ich setze aus» oder wenn eine Karte «Übergabe» gespielt wurde. Jetzt wird der Wert der verschiedenen Armeen ermittelt. Dazu addiert man die Punkte der Söldnerkarten, die jeder ausgespielt hat, und berücksichtigt eventuelle Veränderungen der Sonderkarten (siehe «Bedeutung der Karten»). Der Spieler, der die stärkste Armee vorweisen kann, gewinnt den Kampf. Er stellt einen Holzturm seiner Farbe auf den roten Stadt-Kreis. Den Turm eines anderen Spielers muß er gegebenenfalls entfernen. Der Sieger erhält die Condottiere-Statue.

Wurde eine Karte «Bischof» gespielt, so ist der Kampf ebenfalls beendet, aber es findet keine Berechnung der Streitkräfte statt.

Falls eine Karte «Bischof» gespielt wurde, oder wenn zwei (oder mehrere Spieler) eine gleichstarke Streitkraft vorweisen können, oder aber wenn kein Spieler an dem Kampf teilnehmen wollte, bekommt die Stadt keinen neuen Besitzer. Die Condottiere-Statue verbleibt bei dem Spieler, der sie zu Beginn des Kampfes besaß. Wenn die Stadt bereits einem Spieler gehörte, dann behält er die Kontrolle über sie und erhält zudem die Condottiere-Statue. Schließlich ist er ja der Sieger.

Am Ende jedes Kampfes werden alle ausgespielten Karten beiseite gelegt, ob der jeweilige Spieler den Sieg davongetragen hat oder nicht. Bis zur nächsten Runde können diese Karten nicht wieder verwendet werden.

Der Spieler, der im Besitz der Condottiere-Statue ist, nennt die Stadt, um die im nächsten Kampf gerungen wird. Er kann dabei jede beliebige Stadt auswählen, gleichgültig ob sie einem Spieler bereits gehört oder nicht. Er kann sogar erneut jene Stadt benennen, um die erst gerade gekämpft worden ist. Auch eine Stadt, die ihm selbst gehört, kann der Condottiere zum Ort des nächsten Kampfes bestimmen.

———— Wer kontrolliert den Condottiere ? ————

Zu Beginn einer Partie erhält der jüngste Spieler die Condottiere-Statue. Später bekommt sie immer der Sieger des jeweiligen Kampfes. Gibt es keinen Sieger und gehört die angegriffene Stadt niemanden, dann behält der Spieler den Condottiere, der ihn bereits vor dem Kampf besaß. Gibt es keinen Sieger, die Stadt aber gehört einem Spieler, so erhält letzterer den Condottiere. Es ist wohl gemerkt der Condottiere, der die Stadt für den nächsten Kampf auswählt.

———— Ein Spieler hat keine Karten mehr ————

Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, so ist für ihn das Spiel in der laufenden Runde beendet und die anderen Spieler fahren ohne ihn fort. Wenn er dennoch den Kampf gewinnt, bei dem er seine letzte Karte ausgespielt

hat, dann erhält der die Condottiere-Statue und bestimmt den Ort des nächsten Kampfes, ohne an ihm teilzunehmen.

Abwerfen von Karten

Am Ende eines Kampfes kann ein Spieler alle ihm verbleibenden Karten abwerfen, wenn er keine Söldnerkarte mehr auf der Hand hat. Das Abwerfen ist keine Pflicht. Solange ein Spieler eine Söldnerkarte besitzt, darf er seine Karten nicht abwerfen.

Ende einer Spielrunde

Eine Runde ist zuende, wenn nach einem Kampf nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Dieser gibt seine restlichen Karten dem Condottiere, der die 96 Spielkarten wiederum gut mischt. Der Condottiere verteilt zehn Karten an jeden Spieler; für jede von ihm kontrollierte Stadt, erhält jeder Spieler zwei zusätzliche Karten.

Beispiel: ein Spieler, der Parma, Venedig und Sienna kontrolliert erhält insgesamt 16 Karten.

Der Condottiere bestimmt den Ort des nächsten Kampfes und eine neue Spielrunde beginnt.

Ende des Spieles

In einer Partie mit vier, fünf oder sechs Spielern, endet das Spiel, wenn nach einer Schlacht ein Spieler vier angrenzende Städte kontrolliert. Bei drei Spielern muß der Sieger fünf Städte, bei zwei Spielern muß er sechs Städte kontrollieren.

Condottiere ist ein Spiel von **Dominique ERHARD** und **Duccio VITALE**.

Gestaltung der Spielschachtel unter Verwendung : UCCELLO PAOLO (1397/1475) ITALIE,

Schlacht von San Romano - École Florentine. Paris, Musée du Louvre. © Giraudon.

Gestaltung der Karten und des Spielplans: Dominique ERHARD

Reproduktion der Colleoni-Statue: Dominique SIGNORET

Graphische Gestaltung: Guillaume ROHMER, Agence INEDIT

Produktbetreuung: Duccio VITALE

Übersetzung aus dem Französischen: Uwe WALENTIN



Ein Spiel von **EUROGAMES** herausgegeben von
JEUX DESCARTES, Kreuzlingerstraße 43,
78462 Konstanz,

Tel: 07531 - 15558 Fax: 07531 - 15559

