

## Renaissance (3 und 4 Spieler) v1.5 MK

### 1. Beseitigung Überfluss/Mangel

- Startspieler (Warenbasiswert \$), *J-Mühlen*
- Karte ziehen

### 2. Karte kaufen (10 \$) / ablegen

- V-Städtevorherrschaft, *P-Kunst & Technik*

### 3. Karten spielen

- Wareneinnahmen, *M-Manufakturen*
- Ereignisse, *C-Materialkunde*
- Personen, *E-Patronatsrecht, O-Buchdruck*

### 4. Bau / Entwicklung

- Aufbau der Flotte (10 \$)
- Fortschritte erwerben, *X-Institutsforschung*
- Elend verringern, *B-Anatomie, K-Landwirt.*, #1,3,4
- Stabilisierung (1, 3, 6, 10, ... \$), *Z-Mittelstand*

### 5. Expansion

- *F-Heilige Absolution*
- □/○ setzen, *I-Karawane, A-Sternenkunde, R-U*
- Kampf, *G-Gottvertrauen, H-Kathedrale, W-Nationalismus, Y-Weltbürgertum, N-Schriftl. Aufzeichng.*
- Karte kaufen (3, 6, 9, 12, 15, 18 □)
- Bonuskarte für die meisten ○ auf dem Brett

### 6. Einkommen

- Einkommen = 15 + (Provinzen \* Spieler) \$
- *L-Bankwesen, Z-Mittelstand, D-Aufklärung*
- 2x Mangel/Überfluss auswürfeln  
(Karte ziehen bzw. 1\$ /Warenprovinz an Bank)

### 7. Bestimmung der Spielreihenfolge

- Expansionsmarker (geheim) kaufen
- Reihenfolge aufsteigend n. □, *Q-Renaissance*

6

6

6

6

6

6

1

3: 18 \$  
4: 19 \$

2

3: 21 \$  
4: 23 \$

3

3: 24 \$  
4: 27 \$

4

3: 27 \$  
4: 31 \$

5

3: 30 \$  
4: 35 \$

6

3: 33 \$  
4: 39 \$

7

3: 36 \$  
4: 43 \$

8

3: 39 \$  
4: 47 \$

9

3: 42 \$  
4: 51 \$

10

3: 45 \$  
4: 55 \$

11

3: 48 \$  
4: 59 \$

12

3: 51 \$  
4: 63 \$

13

3: 54 \$  
4: 67 \$

14

3: 57 \$  
4: 71 \$

15

3: 60 \$  
4: 75 \$

16

3: 63 \$  
4: 79 \$

17

3: 66 \$  
4: 83 \$

18

3: 69 \$  
4: 87 \$

19

3: 72 \$  
4: 91 \$

20

3: 75 \$  
4: 95 \$

21

3: 78 \$  
4: 99 \$

22

3: 81 \$  
4: 103 \$

23

3: 84 \$  
4: 107 \$

24

3: 87 \$  
4: 111 \$

25

3: 90 \$  
4: 115 \$

## Renaissance (5 und 6 Spieler) v1.5 MK

### 1. Beseitigung Überfluss/Mangel

- Startspieler (Warenbasiswert \$), *J-Mühlen*
- Karte ziehen

### 2. Karte kaufen (10 \$) / ablegen

- V-Städtevorherrschaft, *P-Kunst & Technik*

### 3. Karten spielen

- Wareneinnahmen, *M-Manufakturen*
- Ereignisse, *C-Materialkunde*
- Personen, *E-Patronatsrecht, O-Buchdruck*

### 4. Bau / Entwicklung

- Aufbau der Flotte (10 \$)
- Fortschritte erwerben, *X-Institutsforschung*
- Elend verringern, *B-Anatomie, K-Landwirt.*, #1,3,4
- Stabilisierung (1, 3, 6, 10, ... \$), *Z-Mittelstand*

### 5. Expansion

- *F-Heilige Absolution*
- □/○ setzen, *I-Karawane, A-Sternenkunde, R-U*
- Kampf, *G-Gottvertrauen, H-Kathedrale, W-Nationalismus, Y-Weltbürgertum, N-Schriftl. Aufzeichng.*
- Karte kaufen (3, 6, 9, 12, 15, 18 □)
- Bonuskarte für die meisten ○ auf dem Brett

### 6. Einkommen

- Einkommen = 15 + (Provinzen \* Spieler) \$
- *L-Bankwesen, Z-Mittelstand, D-Aufklärung*
- 2x Mangel/Überfluss auswürfeln  
(Karte ziehen bzw. 1\$ /Warenprovinz an Bank)

### 7. Bestimmung der Spielreihenfolge

- Expansionsmarker (geheim) kaufen
- Reihenfolge aufsteigend n. □, *Q-Renaissance*

6

6

6

6

6

6

1

5: 20 \$  
6: 21 \$

2

5: 25 \$  
6: 27 \$

3

5: 30 \$  
6: 33 \$

4

5: 35 \$  
6: 39 \$

5

5: 40 \$  
6: 45 \$

6

5: 45 \$  
6: 51 \$

7

5: 50 \$  
6: 57 \$

8

5: 55 \$  
6: 63 \$

9

5: 60 \$  
6: 69 \$

10

5: 65 \$  
6: 75 \$

11

5: 70 \$  
6: 81 \$

12

5: 75 \$  
6: 87 \$

13

5: 80 \$  
6: 93 \$

14

5: 85 \$  
6: 99 \$

15

5: 90 \$  
6: 105 \$

16

5: 95 \$  
6: 111 \$

17

5: 100 \$  
6: 117 \$

18

5: 105 \$  
6: 123 \$

19

5: 110 \$  
6: 129 \$

20

5: 115 \$  
6: 135 \$

21

5: 120 \$  
6: 141 \$

22

5: 125 \$  
6: 147 \$

23

5: 130 \$  
6: 153 \$

24

5: 135 \$  
6: 159 \$

25

5: 140 \$  
6: 165 \$