

Renaissance

Spielblatt v.1.7 MK

- 3.4 / 5.6 Sp. ab R. 1 / 2**
- Kreuzzüge
 - Bei 6 Sp. wird 1x Holz aus 2 in 1 eingemischt.
 - Walker ohne Geld
 - Rashid-ed-Diin
 - Seide
 - Gewürze
- Regel Anpassungen**
- Bei 6 Sp. wird 1x Holz aus 2 in 1 eingemischt.
 - Der letztplatzierte Besitzer darf Mühlen anwenden.
 - Chester, Lore, Novgorod, Med.

Startgebot 1. _____ 2. _____ 3. _____
\$ 40 - 4. _____ 5. _____ 6. _____

#1 Wissenschaft	Ph	Ven	Gen	Bar	Par	Lon	Ham	Ph.	Mystizismus: Elendsindex +4 - Fortschritte.	Name
A	Sternenkunde	-	30	20	2	2	3	5	1 Meerfeld überqueren wie eine Küstenprovinz.	
B	Anatomie	↑	60	20	2	3	3	4	↑ Elendsindex einmalig -1 Stufe.	
C	Materialkunde	-	90	20	2	3	3	3	Verhindert den Bargeldverlust durch Alchimie.	
D	Aufklärung	↑	120	20	2	3	3	6	↑ Elendsindex in Einkommensphase -1 Stufe.	
#2 Religion	Ph	Ven	Gen	Bar	Par	Lon	Ham	Ph.	Religionskrieg: Elendsindex je +1. ↓ Je Erwerb Elend +1.	
E	Patronatsrecht	↓	30	20	1	1	3	3	Erlaubt Mitnutzung der Persönlichkeiten anderer Spieler.	
F	Heilige Absolution	↓	60	20	2	3	3	5	Zu Beginn der Expansion 2 □ von jedem Nichtbesitzer.	
G	Gottvertrauen	↓	90	20	2	3	3	5	Angriff gelingt, wenn grüner Würfel ≥ Zugposition.	
H	Kathedrale	↓	120	20	2	3	3	5	Gewinnt 1 Kampf/Runde gegen jeden Nichtbesitzer.	
#3 Handel	Ph	Ven	Gen	Bar	Par	Lon	Ham	Ph.	Autstände: Elendsindex je Fortschritt +1.	
I	Karawane	-	20	10	1	1	5	5	Setzen von □ über 1 unkontrollierte Provinz hinweg.	
J	Mühlen	I	40	10	1	1	1	1	1x +/- Mangel/Überfluss für Getreide/Stoffe/Wein/Metall.	
K	Landwirtschaft	↑	50	10	1	1	4	4	↑ Elendsindex einmalig -1. ↓ Elend -1 bei Hungersnot.	
L	Bankwesen	K	80	10	1	1	6	6	Nach Expansion: 2* (Bargeld + ggf. Z) ≤ Einkommen!	
M	Manufakturen	L	110	-	1	1	3	3	Auszahlung je Handelsware +1 Stufe (ab 1 Provinz).	
#4 Kultur	Ph	Ven	Gen	Bar	Par	Lon	Ham	Ph.	Elend -1/-2/-3 bei 2/3/4 allen Fortschritten in #1-3+4.	
N	Schriftl. Aufzeichnung.	-	30	30	1	1	1	5	1x nach ●-Gewinn blinder Kartentausch mit Nichtbesitzer.	
O	Buchdruck	N	60	20	2	2	3	3	Nachlässe für nachträglich gespielte Persönlichkeiten.	
P	Kunst & Technik	O	90	10	2	3	2	2	Erlaubt das Ablegen von 1 Karte (auch sofort bei Erwerb).	
Q	Renaissance	P	120	-	2	2	3	7	Positionstausch mit benachbartem Nichtbesitzer.	
#5 Entdeckungen	Ph	Ven	Gen	Bar	Par	Lon	Ham	Ph.	Erlaubt das Betreten von Region V.	
R	Seidenstraße	-	40	20	1	1	2	5	Expansion in alle Küstenprovinzen mit bis zu 10 □.	
S	Dreimaster	-	80	20	2	2	3	5	Expansion mit bel. vielen □ auch nach Fernost.	
T	Hochseeravigation	AS	120	20	2	2	3	5	Expansion auch in die Neue Welt.	
U	Neue Welt	VT	160	-	3	3	5	5		
#6 Gesellschaft	Ph	Ven	Gen	Bar	Par	Lon	Ham	Ph.	Nach Kartenziehen Kauf 1 zusätzl. Karte für 10 Dukaten.	
V	Städtevorherrschaft	-	20	20	2	1	2	5	Die eigene Streitmacht ist in der Heimatregion um 1 stärker.	
W	Nationalismus	-	60	30	2	1	2	4	10 \$ Nachlass je Erwerb in den Bereichen #1,3,4,5.	
X	Institutsforschung	-	100	40	2	2	2	5	Satelliten erhöhen auch die Angriffsstärke um 1.	
Y	Weltbürgertum	R	150	50	2	2	3	4	Halbiert Stabilisierungskosten. Einkommen +10 /Runde.	
Z	Mittelstand	K	170	60	2	2	3	4		

Waren	g*n	Karten/Epoc	Prov. bei 3	4	5	6	FONW	Flotte	Vened. Genua Barcel. Paris London Hamb.
2	Stein	1	4	7	7	8	8	Galeeren	2
3	Wolle	2	5	5	9	9	9		4
4	Holz	3	4	4	5	7	7		6
5	Getreide	4	4	5	6	7	+1		8
6	Stoffe	5	4	7	7	7	+1	Dreimaster	10
7	Wein	5	5	7	7	7			12
8	Metall	6	3	4	5	6	+1		14
9	Pelze	7	2	3	4	4	+1		16
10	Seide	8	4	4	4	4	+2	Hochsee-taugliche Schiffe	20
11	Gewürze	9	3	3	3	3	+3		30
12	Gold	10	2	3	3	3	+1		40
	Eifenbein	10	3	3	3	4			40

Ereigniskarten 1 2 3 4 5

Aufg. Monarch

Alchimie

Rebellion

Bürgerkrieg

Mystizismus

Aufstände

Religionskrieg

Päpstl. Dekret

Hungersnot

Steigbügel

Rüstung

Langbogen

Schießpulver

Krieg

Kreuzzüge

Mongolen

Piraten/Wikinger

Schwarzer Tod

Siegechancen im Kampf

Pos. norm.	mV	G	mV+G
1	90	93	100
2	81	86	90
3	71	79	81
4	61	72	71
5	51	65	61
6	42	58	51

Krieg +0 +1 +2 +3

☉	42	58	72	84
☽	16	14	11	8
☾	42	28	17	8

Kathedrale

R.	V	G	B	P	L	H
—	□	□	□	□	□	□
—	□	□	□	□	□	□
—	□	□	□	□	□	□
—	□	□	□	□	□	□