



Es ist der Abend des 8. April 1814 in Genua. Einer dieser Frühlingsabende, die sich fast wie Sommer anfühlen. Auf der Terasse seines Palasts steht Girolamo Costaggia und genießt den Anblick des Golfs, des Hafens und des alten Leuchtturms.



vor einer Weile getroffen, in Livorno, als die Nachricht von Napoleons Niederlage nur ein leises Raumen war. Man weiß nicht, wie sie ihn überzeugen konnten, jedoch erhielten sie das Versprechen – das bald eingefordert werden müsste – die Unabhängigkeit der Republik wiederherzustellen und sie vor den Expansionsgelüsten des sardischen Königshauses zu schützen.

Die Stadt hat eine lange Pechsträhne erlitten: die Besetzung durch Napoleons Armee, die schreckliche Belagerung durch die Engländer, die Hungersnot, welche die Bevölkerung dezimiert hat ... doch nichts davon hatte die Erhabenheit dieser Stadt gemindert, die auch „Die Herrliche“ genannt wird.

Auf einem Eichenschreibtisch in einem stillen Büro des Wiener Palasts liegt jedoch ein Schreiben. Es kommt aus London und ist an den englischen Außenminister Lord Castlereagh gerichtet. Der Text ist bedeutsam: Es liegt nicht im Interesse des Vereinigten Königreiches, die ligurische Unabhängigkeit zu bewahren. Die Anweisung ist deutlich. Die in Wien getroffene Entscheidung ist gefällt: die Republik wird enden.

Ja, der Hafen ist recht leer. Die Blütezeit ist jetzt schon zwanzig Jahre her. Doch Genua, oder „Zena“, wie es seine Einwohner nennen, ist noch da, im Zentrum des Mittelmeerraums, wie eh und je.

Doch in Genua, an diesem Abend des achten April, kann noch niemand von den Ereignissen in London und Wien wissen. Die Gäste des Costaggia-Palastes treffen sich im geheimsten Salon. Nach so vielen schlechten Jahren gilt es, eine Republik zu schaffen und die Wirtschaft anzukurbeln. Alles soll zur Normalität zurückkehren. Sie sprechen von Einigkeit und Zusammenarbeit, und doch will jeder insgeheim den anderen übertrumpfen, die besten Verträge mit fremden Mächten abschließen, den meisten Reichtum anhäufen und sich die Gunst des Volkes sichern.

Vor ein paar Stunden wurde die kaum zu erhoffende Nachricht in der Stadt verbreitet: Napoleon hat bei Leipzig verloren und hat abgedankt. Für Genua, das seine jahrhundertelange Unabhängigkeit dank des „L'Empereur“ verloren hatte, ist dies ein lang herbeigesehnter Tag.

Die Familienmitglieder und ihre Geschäftspartner durchqueren bereits die entscheidenden Orte der Stadt und hoffen, Einfluss und Ansehen zu gewinnen und die mächtigste Familie der Stadt zu werden.

Gleich werden sich die Oberhäupter der mächtigen Familien der Stadt im Costaggia-Palast zum Essen treffen. Unter Leuten, die nur ihren eigenen Vorteil im Blick haben, ist das selten, aber unter der Aussicht, wieder eine Nation zu werden, entwickelt sich so etwas wie Harmonie: Die Zukunft der Republik muss heute beginnen, es darf kein Zögern geben. Costaggia, Seppa, Mostasci, Queiron, Repiggin: Alle Familien spüren die Pflicht, die Einwohner der Stadt zu befreien.

Die wichtigsten acht Monate der Geschichte Genuas haben begonnen.

Zur selben Zeit segelt der englische General William Bentinck Richtung Genua. Die Familien haben sich mit im



Hinweis: Alle Bereiche des Spielplans stellen reale Gebäude dar, die es in Genua des Jahres 1814 gegeben hat. Was ihr hier seht, ist der Brennpunkt des Stadtlebens, in dem wichtige Abkommen und Entscheidungen getroffen werden.

Die Münzen des Spiels sind den damaligen nachempfunden. Um wirklich historisch akkurat zu sein, hätten sie Stückelungen von 2, 4 und 10 Soldi haben müssen, so wie sie in diesen Monaten vorkamen, allerdings haben wir die Werte halbiert, um einen flüssigeren Spielablauf zu gewährleisten.

Alle Illustrationen auf den Karten und auf der Spielschachtel stammen von historischen Gemälden und konnten dank freundlicher Genehmigungen der am Ende dieser Anleitung genannten Museen reproduziert werden.

Der Spielplan wurde eigens für dieses Spiel von Luigi Berio gezeichnet.

ZENA 1814

SPIEL FÜR EINSTEIGER ODER EXPERTEN

Dieses Spiel kann auf zweierlei Weise gespielt werden. Für die erste Partie empfehlen wir die Einsteigerregeln. Regeln, die für beide Versionen gelten, sind in schwarz gedruckt.

Regeln für Expertenspieler sind in blau gedruckt.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan mit der Stadt Genua
- 20 Holzfiguren, 4 pro Familie (1 Herr, 1 Dame, 2 Abkömmlinge)
- 4 Wertungsmarker (Scheiben) - 1 pro Familie
- 50 Einflussmarker (10 pro Familie)
- 56 Münzplättchen in drei Werten:
 - 16 im Wert von 5 Soldi
 - 18 im Wert von 2 Soldi
 - 22 im Wert von 1 Soldo
- 110 Karten, und zwar:
 - 9 Ereigniskarten
 - 1 Startspielerkarte
 - 5 Familienkarten
 - 27 Aufgabenkarten
 - 60 Aktionskarten
 - 8 Festungskarten
- 1 Würfel



DER SPIELPLAN

Der Spielplan ist eine Ansicht der Stadt von See aus gesehen. Ihre 6 wichtigen „Gebiete“ sind: **Altstadt**, Kathedrale, Palast, Bank, Hafen **und Festung**, die farbig hervorgehoben sind und die Spielbereiche darstellen.

Unterhalb der Stadt befindet sich die Wertungsleiste.

Zuerst legt man den Spielplan in die Tischmitte, entweder mit der Einsteiger- oder **Fortgeschrittenen**seite nach oben, je nachdem, was man spielen will.

SPIELZIEL

Die Spieler bewegen ihre Figuren in die **Gebiete** und spielen Aktionen aus, um Geld (**Münzen**), Karten oder **Siegpunkte** zu erhalten. Die Familie, welche die meisten Siegpunkte am Ende der **achten Runde** hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich seine **Familienkarte**, die 4 **Figuren** (1 Herr, 1 Dame, 2 Abkömmlinge) und die 10 **Einflussmarker** dieser Farbe. Alle legen ihre **Wertungsmarker** auf Feld 0 der Wertungsleiste.
2. Die **Ereigniskarten** werden gemischt, 1 Karte wird entfernt. Sie kommt unesehen zurück in die Schachtel. Die anderen 8 Karten legt man verdeckt neben den Spielplan.

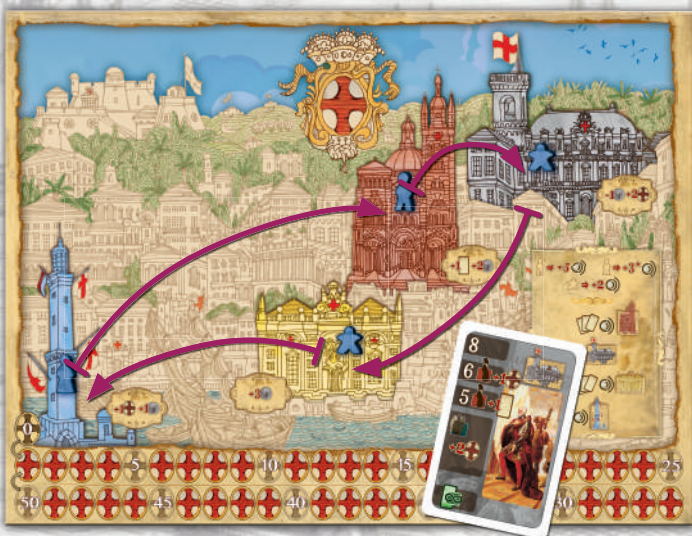


3. Alle **Altstadt-Karten** werden aus dem **Aktionskartenstapel** entfernt und in die Schachtel gelegt (**für Fortgeschrittene bleiben sie im Stapel.**), mischt den Stapel und legt ihn verdeckt neben den Spielplan. Jeder Spieler zieht sich 6 Karten von diesem Stapel. **Fortgeschrittene ziehen 10 Karten.**

RUNDE 0: FIGUREN EINSETZEN

Spielt man mit Einsteigerregeln, werden die Figuren zufällig eingesetzt: in Spielreihenfolge deckt jeder Spieler die oberste Karte des Aktionskartenstapels auf und setzt einen seiner Abkömmlinge in das entsprechende Gebiet, dann den anderen Abkömmling, die Dame und schließlich den Herrn in die folgenden Gebiete, gemäß dieser Rangfolge:

1. Kathedrale
2. Palast
3. Bank
4. Hafen



Beispiel: Paul hat eine Palastkarte aufgedeckt. Er setzt 1 Abkömmling auf den Palast, 1 Abkömmling auf die Bank, die Dame auf den Hafen und den Herrn auf die Kathedrale.

4. Alle **Festungskarten** bleiben in der Schachtel. Im Einsteigerspiel werden sie nicht benötigt. **Für Fortgeschrittene mischt man die Festungs-Karten und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.**
5. Alle **Aufgabenkarten** bleiben in der Schachtel. Im Einsteigerspiel werden sie nicht benötigt. **Für Fortgeschrittene mischt man die Aufgaben-Karten und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.**
6. Jeder Spieler bekommt 2 Münzen.
7. Man bestimmt (**für Einsteiger**) einen **Startspieler**. Dieser bekommt die Startspielerkarte. **Für Fortgeschrittene wird der Startspieler in der folgenden Phase bestimmt.**



Spielt man mit den Regeln für Fortgeschrittene, setzen die Spieler ihre Figuren nach ihrer Wahl.

SPIELTIPP: Diese Wahl ist äußerst taktisch, daher empfehlen wir, das Spiel zumindest einmal im Einsteigermodus zu spielen, bevor man die Regeln für Fortgeschrittene benutzt, damit man sich mit den Karten und Orten vertraut machen kann, um in späteren Partien seine Figuren taktisch klug einzusetzen.

Alle Spieler erhalten 10 statt 6 Aktionskarten. Sie dürfen sie **ERST** ansehen, wenn **ALLE** Spieler ihre Karten erhalten haben. Auf ein Kommando schauen sich alle Spieler **gleichzeitig** ihre Karten an. So schnell man kann, **WÄHLT MAN VIER SEINER KARTEN**, die man verdeckt vor sich auslegt und auf jede eine seiner Figuren stellt. Sobald alle Spieler damit fertig sind, werden alle Karten aufgedeckt und jede Figur auf das auf ihrer Karte angezeigte Gebiet gestellt.

DIE JEWEILS 4 KARTEN ZUR PLATZIERUNG DER FIGUREN WERDEN DANN ZURÜCK IN DEN AKTIONSKARTENSTAPEL GEMISCHT. DIE ÜBRIGEN 6 KARTEN JEDES SPIELERS BILDEN DESSEN STARTHAND.

Der Spieler, der **ZUERST** alle seine Figuren platziert hatte, nimmt sich die Startspielerkarte und gibt sie einem Spieler seiner Wahl (das kann auch er selber sein).



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über acht Spielrunden, jede Runde besteht aus vier Phasen:

1. Ereignis
2. Aktionen
3. Auswertung
4. Ende der Runde

Wichtig: Immer, wenn die Regeln besagen, dass ein Spieler eine Karte ziehen oder ablegen muss, kann der Spieler wählen, ob er eine Aktions- oder eine Aufgaben-Karte wählt. Die Kartenhand des Spielers darf aus diesen beiden Kartentypen bestehen.

PHASE 1: EREIGNIS

Deckt die oberste Ereigniskarte auf. Sie zeigt, wie viele Münzen jeder Spieler als Einkommen erhält. Sie kann außerdem einen Bonus oder eine Strafe beinhalten (siehe **Phase 3: Auswertung**), und sie kann dazu auffordern, eine Festungskarte aufzudecken.

Jeder Spieler erhält das angegebene Einkommen sofort. Beeinflusst die Karte die Münzen, die von Bank- oder Hafen-Karten geliefert werden, legt man die Karte zur Bank bzw. zum Hafen – sie wird diese Karten in der Auswertungsphase beeinflussen. **Wenn das Ereignis dazu auffordert, eine Festungskarte aufzudecken, muss diese sofort aufgedeckt werden.**



PHASE 2: AKTIONEN

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler einen Zug. In seinem Zug **darf** er eine oder alle der folgenden Aktionen ausführen (**in dieser Reihenfolge**):

1. 1 seiner Figuren in einen Gebiet bewegen;
2. 1 Karte in einem Gebiet (wo er eine Figur hat) anbieten;
3. Einfluss auf Karten in Gebieten (wo er Figuren hat) ausüben;
4. Passen.

AKTION 1: FIGUR BEWEGEN

In deinem Zug darfst du genau **1 beliebige deiner Figuren** in irgendein Gebiet des Spielplans versetzen. Es gibt dabei keine Einschränkungen oder Kosten.

AKTION 2: KARTE ANBIETEN

Das Anbieten und Beeinflussen von Karten ist der Schlüssel zum Sieg: Jeder Einflussmarker, den du einsetzt, erlaubt dir Karten zu ziehen, Münzen zu erhalten oder Siegpunkte zu sammeln. Diese Belohnungen gibt es später in der Runde, in **Phase 3: Auswertung**.

Du darfst eine deiner Handkarten ausspielen bzw. „anbieten“, wenn du **mindestens 1 Figur** in dem Gebiet hast, das auf der Karte angegeben ist. Welche deiner Figuren im Gebiet steht, ist egal. Zum Anbieten musst du die Summe Münzen bezahlen, die links oben auf der Karte angegeben ist. Danach legst du die Karte offen

neben den Spielplan, in die Nähe des angegebenen Gebiets und legst einen deiner Einflussmarker in das Feld oben links. Du giltst jetzt als „Anbieter“ dieser Karte.

Die Karten werden immer am Spielplanrand abgelegt. Karten, die zum selben Gebiet gehören, liegen dabei nahe zusammen. Die erste Karte muss dabei ganz **links** liegen, später für dieses Gebiet angebotene Karten kommen **rechts** daneben, sodass die jeweils letzte Karte immer ganz rechts in der Reihe liegt.

Es gibt keine Höchstzahl an Karten, die in jeder Runde auf ein Gebiet ausgespielt werden dürfen.

Nachdem du eine Karte angeboten hast, dürfen alle Spieler, die mindestens 1 Figur in diesem Gebiet haben, in Spielreihenfolge beginnend mit dem Startspieler, sofort **Einfluss darauf ausüben**. Um Einfluss auszuüben, bezahlt der jeweilige Spieler die Kosten, die links im **obersten, unbesetzten Platz** der Karte angegeben sind, und stellt dann einen seiner Einflussmarker darauf.

Immer wenn ein Spieler Einfluss auf eine Karte ausübt, bekommt der Anbieter der Karte sofort den Bonus, der neben dem Feld abgebildet ist, auf dem der Spieler seinen Einflussmarker platziert hat.

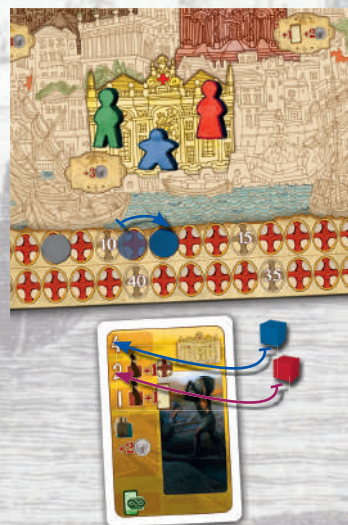
Ausnahme: Würfel-Karten funktionieren etwas anders. Siehe „Kartentypen“.

HINWEIS: Auf diese Weise können Spieler außerhalb ihres Zugs Einfluss auf Karten ausüben! **Ebenso darf Einfluss auf Festungskarten genommen werden, sobald diese als Ergebnis einer Ereigniskarte auftauchen.**

AKTION 3: EINFLUSS AUF KARTEN AUSÜBEN

Du darfst beliebig viele Karten beeinflussen, solange es auf diesen freien Reihen gibt und du die Kosten bezahlen kannst. Du darfst nur dann Einfluss auf Karten ausüben, die sich im selben Gebiet wie eine deiner Figuren befinden.

WICHTIG: Du darfst nie mehr als 1 eigenen Einflussmarker auf einer Karte haben. Außerdem bist du durch die Anzahl deiner Einflussmarker begrenzt: Hast du keine Einflussmarker mehr, darfst du deine bereits früher gesetzten Marker von anderen Karten nehmen und benutzen. In einem solchen Fall rücken etwaige Marker anderer Spieler von unten in die freigewordene/n Reihe/n nach. Werden jedoch alle Marker von einer Karte entfernt, kommt die Karte aus dem Spiel.



Beispiel: Die Spielreihenfolge ist John, George, Paul, Ringo. Paul ist am Zug. Er bewegt einen seiner Abkömmlinge vom Palast zur Festung. Sein Herr ist im Gebiet der Bank, also bietet er diese Karte an.

Er zahlt 4 Münzen in den Vorrat und legt 1 Einflussmarker auf das oberste Feld. Damit ist er Anbieter der Karte. Im Gebiet der Bank stehen außerdem Johns Dame und Georges Herr, also dürfen beide Einfluss auf die Karte ausüben. John ist in Spielreihenfolge der nächste, also

kommt er vor George an die Reihe. Er gibt 2 Münzen aus, und setzt einen Einflussmarker auf die zweite Reihe. Als Anbieter erhält Paul dadurch sofort 1 Siegpunkt, was er auf der Wertungsleiste anzeigt. Ge-

orge könnte jetzt 1 Münze ausgeben, um Einfluss auf die letzte Reihe auszuüben, will das aber nicht.

Paul hat außerdem seine Dame auf dem Hafens, wo John zuvor eine Karte gespielt hatte. Er übt Einfluss darauf aus und passt dann.

Pauls Zug ist vorbei, Ringo ist an der Reihe. Er möchte Einfluss auf die von Paul gespielte Karte ausüben, hat aber keine Figur auf der Bank. Daher bewegt er einen seiner Abkömmlinge in dieses Gebiet und beeinflusst die letzte Reihe der Karte, indem er 1 Münze zahlt. Paul zieht sofort 1 Karte (das darf eine Aktions- oder Aufgabenkarte sein).



Festungskarten:

Die Karten, die zum Festungs-Gebiet gehören, befinden sich alle in einem eigenen Stapel und dürfen nie von den Spielern auf die Hand genommen werden. Sie können zu Beginn einer Runde als Ereigniskarte auftauchen. Auf sie kann genau wie auf andere Karten Einfluss ausgeübt werden.

AKTION 4: PASSEN

Wenn du in diesem Zug **keine** Figur bewegt hast (Aktion 1) und **keinen** Einfluss auf irgendeine Karte ausgeübt hast (Aktionen 2 und 3), darfst du **1 Münze** nehmen oder **1 Karte** ziehen (d. h., du darfst die Münze oder Karte nehmen, wenn du auf jede andere Aktion in deinem Zug verzichtet hast).

Sobald du alle deine gewünschten Aktionen ausgeführt hast, endet dein Zug und das Spiel geht bei dem Spieler zu deiner Linken weiter.

ZUSAMMENFASSUNG AKTIONSPHASE

In deinem Zug kannst du:

1. 1 Figur in irgendein Gebiet bewegen, wenn du willst;

DANN

2. 1 Karte für ein Gebiet anbieten, in dem du mindestens 1 Figur hast (du bezahlst die Kosten und setzt 1 Marker in das oberste Feld der Karte), wenn du willst;

UND DANN

3. Marker auf eine von anderen Spielern angebotene Karte setzen (oder auf die wegen Ereigniskarten ausgelegte Festung), wenn du das willst und mindestens 1 Figur im zugehörigen Gebiet hast.

Wenn du keine Bewegung ausführst und auch keinen Marker setzt, bekommst du wahlweise 1 Münze oder 1 Karte.

Wenn du nicht am Zug bist, darfst du:

1 Marker auf eine Karte setzen, die soeben von einem anderen Spieler angeboten wurde, vorausgesetzt du hast dort mindestens 1 Figur (das geschieht in Spielreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn).

Pro Karte darf höchstens 1 Marker ein und derselben Farbe sein.

PHASE 3: AUSWERTUNG

Wenn alle Spieler ihren Zug beendet haben, beginnt die Auswertungsphase. Dabei werden alle Karten im Spiel ausgewertet und es gibt Einkommen für die Gebietsmehrheit.

1. Altstadt
2. Kathedrale
3. Palast
4. Bank
5. Hafen
6. Festung

Die unten beschriebenen drei Schritte werden für jedes Gebiet ausgeführt, bevor man das nächste auswertet (d. h. alle Schritte werden erst für die Altstadt ausgeführt, dann alle Schritte erneut für die Kathedrale usw.)

Schritt 1: Karteneffekte ausführen

Alle im Spiel befindlichen Karten eines Gebietes werden ausgewertet und ihre Effekte angewendet. Früher angebotene Karten werden zuerst ausgewertet (also von links nach rechts). Jede Karte hat dieselben Effekte für alle Spieler, die darauf einen Einflussmarker haben (also auch für den Anbieter). Wenn mehr als ein Spieler einen Marker auf der Karte hat, wird nacheinander, also von oben nach unten ausgewertet (der Anbieter also zuerst). **Hinweis: Diese Regelung ist wichtig, denn wenn die Spieler dabei Karten ziehen dürfen, können sie wählen, ob sie vom Aktions- oder Aufgabenstapel ziehen, so lange dort jeweils noch Karten liegen.**

Siehe „Kartentypen“, wo mehr über die Auswertung der Karten steht.

Wichtig: Einige Ereignisse verändern die Anzahl der Münzen, die von Bank- oder Hafenkarten liefern. Dieser Effekt gilt für **alle** Karten in dem Gebiet: **Einmal-, Dauer- und Würfel-Karten und für alle Karten Sollevaçoi in pilotæ, die in dieses Gebiet gelegt wurden.**

Schritt 2: Überzählige Karten entfernen

Nachdem *alle* Karten eines Gebiets ausgewertet wurden, kann es nötig sein, dass einige dieser Karten aus dem Spiel kommen:

1. Alle Einmal-Karten (siehe „Kartentypen“) werden entfernt; DANN
2. Wenn im Gebiet jetzt noch mehr als **3 Karten** übrig geblieben sind, entfernt man die *ältesten* (also links beginnend), bis noch 3 liegen.

Alle Einflussmarker auf den entfernten Karten kommen wieder zu ihren Besitzern.

Schritt 3: Gebietsmehrheit feststellen

Zum Schluss vergleichen die Spieler den Wert ihrer Figuren im Gebiet, um zu sehen, wer in diesem Gebiet „die Mehrheit“ hat. Jede Figur liefert eine Anzahl Mehrheitspunkte, wie hier aufgeführt:



- Der Herr ist 5 Mehrheitspunkte wert;
- Die Dame ist 3 Mehrheitspunkte wert (siehe aber Hinweis unten);
- Jeder Abkömmling ist 2 Mehrheitspunkte wert.

Hinweis: Aus fragwürdigen, aber historisch korrekten Gründen konnten Frauen in den meisten sozialen Feldern keinen direkten Einfluss ausüben. Wenn eine Dame alleine in einem Gebiet ist (also ohne passenden Herr oder Abkömmling), kann sie dort nicht die Mehrheit erzielen. **Ausnahme ist die Altstadt: Dort kann eine Dame die Mehrheit haben, auch wenn kein anderes Familienmitglied anwesend ist.**





Wer die meisten Mehrheitspunkte im Gebiet hat, besitzt dort die Mehrheit und erhält das hier aufgeführte Einkommen: Bei Gleichstand hat niemand die Mehrheit im Gebiet.

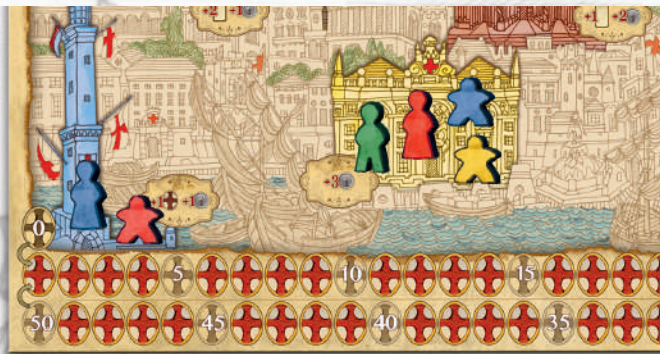
- **In der Altstadt: 2 Karten und 1 Münze**
- In der Kathedrale: 1 Karte und 2 Münzen
- Im Palast: Du kannst 1 Münze bezahlen, um 2 Siegpunkte zu bekommen
- In der Bank: 3 Münzen
- Im Hafen: 1 Siegpunkt und 1 Münze
- **In der Festung: 1 Siegpunkt und 1 Karte.**

Beispiel: Die Bank wird ausgewertet. Dort liegt bloß eine Karte mit Pauls, Johns und Ringos Einflussmarker darauf.

Jeder von ihnen bekommt 2 Münzen. Es ist eine Dauer-Karte, also bleibt sie liegen. Im Bank-Gebiet sind vier Figuren: Pauls Abkömmling,

Johns Dame, Georges Herr und Ringos Abkömmling. George hat die meisten Mehrheitspunkte und daher die Mehrheit; er bekommt das Einkommen, 3 Münzen.

Weiter mit dem Hafen-Gebiet: Dort liegt keine Karte, also wird sofort die Mehrheit bestimmt. Es sind zwei Figuren hier: Pauls Dame und Johns Abkömmling. Paul hat zwar die meisten Mehrheitspunkte, aber mit einer Dame allein kann er die Mehrheit nicht bekommen, also erhält niemand die Mehrheit.



PHASE 4: ENDE DER RUNDE

Sobald alle Gebiete ausgewertet wurden, ist die Runde beendet. An dieser Stelle:

1. Müssen alle Spieler, die mehr als 6 Handkarten haben, die überzähligen ablegen. Abgelegte Karten kommen verdeckt unter den Stapel, zu dem sie gehören.

WICHTIG: Deine „Kartenhand“ besteht aus all deinen Aktions- und Aufgabenkarten! Am Ende jeder Runde musst du alle Karten bis auf 6 ablegen. Überlege gut, welche Karten du unbedingt behalten willst!

2. Der Startspieler gibt seine Startspielerkarte zum Spieler rechts von ihm. Dieser wird in der nächsten Runde zum neuen Startspieler.

KARTENTYPEN

Es gibt drei Typen Aktionskarten: Einmal-, Dauer- und Würfel-Karten. Der Typ gibt an, wie man mit der Karte in **Phase 3: Auswertung umgeht**.

Einmal-Karten

Diese Karten werden nur einmal ausgewertet und liefern ihre Belohnungen in der Auswertungsphase der Runde, in der sie auch angeboten wurden. Danach werden sie aus dem Spiel genommen.

Dauer-Karten

Diese Karten liefern ihre Belohnungen in jeder Runde, so lange bis sie entfernt werden (weil in der Auswertungsphase mehr als drei Karten im Gebiet lagen, weil alle Einflussmarker auf der Karte weggenommen wurden oder weil die Karte durch eine misslungene Festungskarte zerstört wird).

Würfel-Karten

Diese besonderen Bank- und Hafenkarten stehen für risikoreiche Geschäfte, wie eine Geldinvestition oder ein gefährlicher Handelweg. Solche Karten liefern in der Auswertungsphase nicht immer eine Belohnung. Stattdessen muss man auswürfeln, was passiert.

Alle Festungskarten sind ebenfalls Würfel-Karten (siehe unten).

Anders als bei anderen Karten erhält ihr Anbieter nicht sofort eine Belohnung, wenn jemand Einfluss auf die Karte nimmt. Stattdessen erhöht jeder einflussnehmende Spieler die Chance auf Erfolg, weil er das Würfelergebnis um 1 erhöht. Da auf jede Karte höchstens zweimal Einfluss genommen werden kann, ist der höchste Würfelbonus +2.

Würfel-Karten werden in **Phase 3: Auswertung** (wie die anderen Karten) gemäß dieser Schritte ausgewertet:

Zuerst darf jeder Spieler, der einen Einflussmarker auf der Karte hat, Münzen ausgeben, um die Erfolgchance zu erhöhen. Jede ausgegebene Münze erhöht das Würfelergebnis um 1. Der Anbieter ist der erste, der wählen kann, ob und wie viel er zahlt. Danach können die anderen auf der Karte vertretenen Spieler (von oben nach unten), Münzen ausgeben.

Dann würfelt der Anbieter:

- Bei 1, 2 oder 3 gilt die Karte als Fehlschlag! Die Karte kommt aus dem Spiel und die Marker gehen an ihre Besitzer zurück, alle gehen leer aus.
- **Eine Festungskarte, die fehlschlägt, zerstört außerdem die älteste Karte in dem Gebiet, das auf der Festungskarte angegeben ist – siehe unten.**
- Beim Ergebnis 4 oder 5 passiert nichts. Die Karte bleibt im Spiel und wird in der nächsten Auswertungsphase erneut ausgewertet.
- Ist das Ergebnis 6 oder mehr, war das Wagnis ein Erfolg! Alle Spieler mit Einflussmarkern darauf erhalten die angegebene Belohnung. Die Karte kommt aus dem Spiel und die Marker gehen zurück an ihre Besitzer.

Beispiel: Eine Würfel-Karte Bank-Investment wird ausgewertet. Paul ist der Anbieter, Johns hat auch einen Einflussmarker darauf. Paul will 2 Münzen ausgeben und John zahlt 1. Paul würfelt und das Ergebnis ist 3, was normalerweise einen Fehlschlag bedeuten würde. Es kommen aber +1 für Johns Marker und weiter +3 für die ausgegebenen Münzen dazu. Das Würfelergebnis ist also 7, die Investition war ein Erfolg!

Festungskarten

Neben ihrer Funktion als Würfel-Karten haben alle Festungskarten 3 zusätzliche Spezialregeln:

- **Wenn eine Festungskarte als Fehlschlag gilt, kommt sie unter ihren Stapel zurück. Wenn sie als Erfolg gilt, kommt sie auf einen Stapel „gewonnene Schlachten“.**
- **Sollte es in der Auswertungsphase eine Festungs-Karte ohne Einflussmarker geben, gilt sie automatisch als Fehlschlag, mit den üblichen Folgen.**
- **Wenn eine Festungskarte fehlschlägt, zerstört sie außerdem**

die älteste Karte in dem Gebiet, das auf der Festungskarte angegeben ist – letztere kommt aus dem Spiel und die Marker darauf gehen an die Besitzer zurück.

WENN DIESE KARTE EIN ERFOLG IST, ERHÄLT JEDER SPIELER MIT MARKER DARAUF 2 SIEGPUNKTE.

WENN DIESE KARTE EIN FEHLSCHLAG IST, WIRD DIE JEWEILS ÄLTESTE KARTE AUF PALAST UND KATHEDRALE ZERSTÖRT.



SPIELENDEN

Das Spiel endet am Ende der 8. Runde (das ist leicht zu merken, denn der Ereignis-Kartenstapel wird zu Beginn der letzten Runde leer sein).

In dieser Phase rechnen die Spieler ihren Punktestand aus:

- Jeder erhält 1 Siegpunkt pro 5 Münzen, die er übrig hat.
- **Jeder erhält die auf seinen Aufgabenkarten angegebenen Siegpunkte, falls er diese Aufgaben erfüllt hat (nicht vergessen, dass auch am Ende dieser Runde auf 6 Karten reduziert wird!)**

Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der das meiste Geld hat.

EXPERTENREGEL FÜR 2 ODER 3 SPIELER

Im Expertenspiel zu zweit oder dritt darf man bis zu 2 Marker pro Karte setzen (auf unterschiedliche Felder). Die Kosten für jeden Einflussmarker müssen wie üblich bezahlt werden und jeder Marker bringt die Belohnungen der Karte.

Die Marker dürfen nach Wunsch des Spielers gleichzeitig oder in unterschiedlichen Runden platziert werden. Es ist ebenfalls möglich, sie außerhalb des eigenen Zugs zu platzieren, wenn eine Karte in einem Gebiet auftaucht, in dem der Spieler eine Figur hat.

Haben mehrere Spieler Figuren auf der Festung, wenn eine Festungskarte aufgedeckt wird, entscheiden sie in Spielreihenfolge, ob sie Einflussmarker einsetzen: Der Startspieler kann einen oder zwei Marker platzieren, bevor der Spieler zu seiner Linken platzieren darf usw. (falls noch Felder frei sind).

Alle anderen Regeln gelten unverändert.



Beispiel: Im Spiel zu dritt bietet Paul diese Karte an. Er muss 1 Einflussmarker ins oberste Feld legen. Er könnte dann einen weiteren Marker auf das zweite Feld legen. Macht er das, zahlt er $4 + 2 = 6$ Münzen. Er bekommt 1 Siegpunkt (für den Marker auf dem zweiten Feld) und er wird in Phase 3: Auswertung 4 Münzen bekommen.

KARTENLEGENDE



ERKLÄRUNGEN ZU SPEZIALKARTEN



Manezzi (Manipulation):

Wenn diese Karte in der Phase 3: Auswertung ausgewertet wird, entfernt der Anbieter seinen Marker von der Karte und setzt ihn unter eine seiner Figuren. Diese Figur ist dann +1 Mehrheitspunkt wert.

Sollevaçoin pilotæ (Raffinierter Trick)

Wenn diese Karte Phase 3: Auswertung erstmals ausgewertet wird, legt der Anbieter sie in ein anderes Gebiet (ausgenommen Festung). Da es eine Dauer-Karte ist, zählt sie zum Limit der 3 Karten in ihrem neuen Gebiet. Wurde sie ins Bank- oder Hafen-Gebiet bewegt, ist sie von Ereignissen betroffen, die den Wert von Bank- oder Hafenkarten verändern, außerdem zählt sie zum Relaçoin co-a compagnia-Kartenbonus.



Relaçoin co-a compagnia (Kooperation zwischen Unternehmen)

Die Karte zählt 0 bis 2 Siegpunkte, wenn sie in Phase 3: Auswertung ausgewertet wird: Jeder Spieler, der einen Marker darauf hat, erhält 1 Siegpunkt, wenn er mindestens 1 Marker auf einer Hafenkarte hat, oder 1 Siegpunkt, wenn er mindestens 1 Marker auf einer Bankkarte hat. Dazu zählen Einmal-, Dauer- und Würfel-Karten und Sollevaçoin pilotæ-Karten, die auf die Gebiete von Bank oder Hafen gelegt wurden.



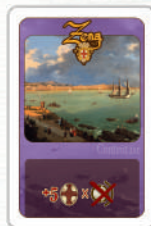
Festa a-o Paxo (Fest im Palast)

Zuerst erhält der Anbieter 1 Siegpunkt. Danach ziehen die Spieler in Spielreihenfolge je eine Karte. Sie können nach Wahl eine Aktions- oder eine Aufgaben-Karte ziehen. Nach dem Ziehen muss jeder Spieler eine seiner Karten an den Spieler zu seiner Rechten geben. Man kann nach Wahl eine Aktions- oder eine Aufgaben-Karte weitergeben.



Dagghe Abbretio (Nimm dir alles)

Wenn du bei Spielende 1 dieser Karten hat, erhältst du 1 Siegpunkt. Wenn du 2 hast, bekommst du 4 Siegpunkte. Hast du 3 Karten, bekommst du 9 Siegpunkte, bei 4 Karten sind es 16 Siegpunkte, bei allen 5 Karten 25 Siegpunkte.



Accontentarse (Bescheidener Wunsch)

Wenn du diese Karte am Ende des Spiels hast, bekommst du 5 Siegpunkte, falls du in keinerlei Gebiet die Mehrheit hast.

Bei Spielende erhält der Spieler, der so eine Karte hat, **5 Siegpunkte**, wenn er die Mehrheit im angegebenen Gebiet hat. Wenn er beide dieser Karten hat, bekommt er 10 Punkte.



Invexendarse (Ohne Plan vorgehen)

Wenn du diese Karte am Ende des Spiels hast, bekommst du 3 Siegpunkte, falls du in mindestens 1 Gebiet die Mehrheit hast (egal wo).

Hinweis: Die normalen Mehrheitsregeln gelten: Also gibt es im Fall eines Gleichstands keine Mehrheit. Eine Dame allein auf Kathedrale, Palast, Bank, Hafen oder Festung kann dort keine Mehrheit erzielen, selbst wenn sie die meisten Mehrheitspunkte haben sollte.



Sensa Poia (Furchtlos)

Bei Spielende erhält der Spieler, der diese Karte hat, **1 Siegpunkt** pro Festungskarte im Stapel der „gewonnenen Schlachten“. Es ist egal, ob der Spieler an den Schlachten teilgenommen hat oder nicht.



Bei Spielende erhält der Spieler, der so eine Karte hat, 1 Siegpunkt pro Dauer-Karte, die zum angegebenen Gebiet gehört; dazu zählen auch **Sollevaçoioin pilotæ**-Karten, die dorthin gelegt wurden. Der Spieler muss dazu nicht unbedingt Einflussmarker auf diesen Karten haben.

Informationen über Zena1814
und zur Geschichte von Genua



Zena1814, von Alberto Barbieri & Luigi Cornaglia
Spielplan-Illustration: Luigi Berio



Veröffentlicht 2015 von:
Associazione di Promozione Sociale
Che l'Inse, progetto Demoela.
Via B.Bosco 57/2, 16126 Genova - CF 95169000106



Grafik: Paolo Vallergera - Scribabs
www.scribabs.it



Entwicklung der Spielanleitung
und Projektberatung:
Post Scriptum S.a.s.
www.postscriptum-games.it



Deutsche Übersetzung: Michael Kröhnert