



# San Marco

Alan R. Moon / Aaron Weissblum



Ravensburger





20

25

30

35

40

Ein taktisches Familienspiel für 3 - 4 Spieler ab 10 Jahren • Autoren: Alan R. Moon / Aaron Weissblum • Illustration: A. Cimatoribus • Design: Ravensburger, Kinetic Ravensburger® Spiele Nr. 26 240 3

## DER INHALT

- 1 Spielplan • 100 Adlige (25 pro Farbe) • 8 Prestigesteine (2 pro Farbe) • 12 Brücken
- 62 Aktionskarten: 30 Gebietskarten (je 5 x Cannaregio, Santa Croce, San Polo, San Marco, Dorsoduro, Castello), 6 Brückenkarten, 12 Überläuferkarten, 10 Dogenkarten, 4 Verbannungskarten • 28 Limitkarten: 8 x „1“, 10 x „2“, 10 x „3“ • 1 Doge • 1 Würfel • 1 Markierungsstein (orange)



## DIE GESCHICHTE

Venedig in seiner Blütezeit: Einige Adelsfamilien herrschen im Großen Rat unter dem Vorsitz des Dogen.

Nun soll eine weitere Familie in den Rat aufgenommen werden. Ein heißer Wettstreit entbrennt zwischen den Anwärtern. Fintenreiche Machtkämpfe in den einzelnen Vierteln der Lagunenstadt, geschickte Überlaufaktionen und folgenschwere Verbannungen sind an der Tagesordnung. Fast jedes Mittel ist recht, um den Dogen als entscheidende Kraft für sich zu gewinnen. Wer erreicht auf diese Weise das höchste Ansehen?

## DAS SPIELZIEL

Die Spieler versuchen durch taktisch geschicktes Aufteilen und Auspielen der Karten in den sechs Stadtgebieten Mehrheiten zu gewinnen, um bei den Wertungen möglichst viele Prestigepunkte zu erhalten.

Es gewinnt, wer nach drei Durchgängen die meisten Prestigepunkte gesammelt hat.

## DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt die sechs Stadtgebiete Venedigs. Diese sind vom Canal Grande und anderen Kanälen umgeben. In jedem Stadtgebiet geben zwei Zahlen an, wie viele Prestigepunkte dort zu gewinnen sind. Wer die meisten Adligen in einem Stadtgebiet besitzt, bekommt bei einer Wertung den höheren Wert, die zweitstärkste Familie erhält den niedrigeren Wert, alle anderen gehen leer aus. Der in den Gebieten abgebildete Würfel ist nur zu Beginn, beim Einsetzen der Adligen, von Bedeutung.

Am äußeren Rand des Spielplans verläuft die Prestigeleiste. Hier werden die Prestigepunkte der Spieler angezeigt. Rechts oben befindet sich die Steintafel, auf der in jeder Runde die Rollen der Spieler angezeigt werden. Rechts unten ist eine Sonnenuhr abgebildet, auf der der Markierungsstein nach jedem Durchgang ein Feld weiter gezogen wird.

(Aus spieltechnischen Gründen ist der Spielplan keine realistische Wiedergabe des venezianischen Stadtplans.)



2

95

90

85

80



## DIE VORBEREITUNG

**Hinweis:** Auf den folgenden Seiten wird das Spiel mit 4 Personen beschrieben. Die Abweichungen für das Spiel mit 3 Personen finden Sie am Ende dieser Regel.

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- 25 Adlige • 2 Prestigesteine • 1 Brücke

Jeder Spieler setzt einen seiner **Prestigesteine** auf das Feld „0“ der Prestigeleiste. Den anderen Prestigestein legt er zunächst auf die Steintafel oben rechts.

Der **Markierungsstein** (orange) wird zu Beginn auf das Feld „1“ der Sonnenuhr gesetzt. Er wird nach jedem Durchgang ein Feld weiter gerückt.

Der **Doge**, der **Würfel** und die **restlichen Brücken** werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Die **Aktions- und Limitkarten** werden nach Rückseiten sortiert, jeweils gut gemischt und als zwei separate Aufnahmestapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler würfelt 4 Mal nacheinander und setzt pro Wurf **2 Adlige** in das Gebiet, das durch den abgebildeten Würfel entsprechend gekennzeichnet ist. Würfelt ein Spieler beispielsweise eine „6“, stellt er 2 Adlige in das Gebiet Castello. Würfelt ein Spieler 4 Mal die selbe Zahl, darf er, wenn er möchte, den letzten Wurf so oft wiederholen, bis er eine andere Zahl würfelt.

Die übrigen Adligen legt der Spieler als persönlichen Vorrat vor sich. Nun stellt reihum jeder Spieler seine **Brücke** so auf den Spielplan, dass durch diese jeweils 2 Stadtgebiete miteinander verbunden werden. Jeder Spieler setzt einen Adligen seiner Farbe auf seine Brücke. Der Adlige zeigt an, in wessen Besitz sich die Brücke befindet.

**Hinweis:** Zwei Stadtgebiete können durch **maximal drei** Brücken von unterschiedlichen Spielern miteinander verbunden werden.

Der älteste Spieler wird zum Startspieler ernannt und beginnt mit dem Spiel. Im weiteren Verlauf wechselt der Startspieler nach jeder Runde im Uhrzeigersinn.

## DER SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über **drei** Durchgänge. In jedem Durchgang wird – über mehrere Runden hinweg – mittels der Aktions- und Limitkarten um Prestigepunkte gekämpft. Der Startspieler einer Runde lost die Rollen der Mitspieler aus. Hier wird zwischen Spielern, die die Karten verteilen (= „Verteiler“) und solchen, die sich für ein Angebot entscheiden (= „Entscheider“) unterschieden.

Ein Spieler, der die Rolle des Verteilers einnimmt, zieht Aktions- und Limitkarten und teilt diese in zwei Angebote

auf, eines für den „Entscheider“ und eines für sich.

Ein Spieler, der die Rolle des „Entscheiders“ einnimmt, entscheidet sich für eines der beiden Angebote des „Verteilers“ und führt dann die aufgenommenen Karten aus. Der „Verteiler“ führt anschließend die Karten aus, die übrig bleiben.

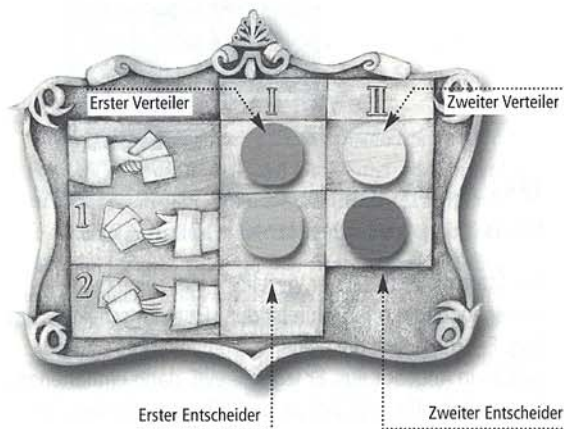
Die Handlungen im Einzelnen:

### DIE FESTLEGUNG DER ROLLEN IM SPIEL

Der Startspieler legt seinen Prestigestein auf das linke obere Feld der Steintafel. Er ist damit der „Erste Verteiler“. Dann nimmt er die Prestigesteine der Mitspieler und lost der Reihe nach die anderen Rollen aus, indem er die Steine verdeckt unter dem Tisch mischt und sie blind nacheinander zieht.

Den ersten gezogenen Stein legt er auf das Feld unter seinem Stein. Dessen Besitzer ist für diese Runde der „Erste Entscheider“.

Dann zieht er nacheinander die beiden anderen Steine und legt sie von oben nach unten auf die freien Plätze rechts daneben. Die Spieler dieser Farben sind nun „Zweiter Verteiler“ bzw. „Zweiter Entscheider“.



### DAS VERTEILEN DER KARTEN

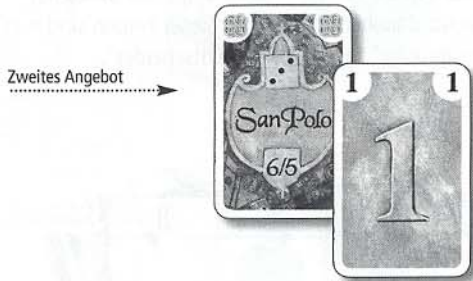
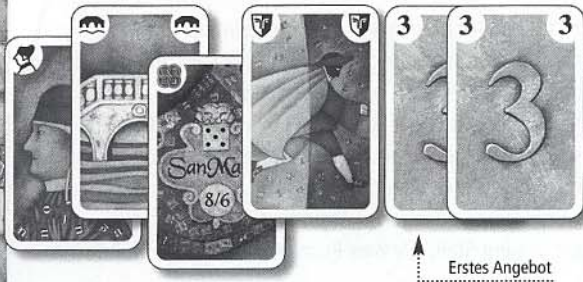
Die beiden „Verteiler“ ziehen **je 5 Aktions- und 3 Limitkarten**. Danach teilen beide gleichzeitig diese acht Karten, **für die Mitspieler verdeckt**, in jeweils **zwei Angebote** auf. Jedes Angebot muss aus mindestens einer Karte bestehen. Haben die Verteiler die Karten aufgeteilt, legen sie die zwei Angebote jeweils **verdeckt** vor sich ab. Die beiden Angebote können z.B. aus je 4 Karten bestehen oder aber aus einem 5er- und einem 3er-, einem 6er- und einem 2er- oder gar aus einem 7er- und einem 1er-Kartenangebot.







**Tipp:** Die Aktionskarten können durch die Zugabe von Limitkarten negativ beeinflusst werden. Die untere Abbildung zeigt zwei Angebote. Ein auf den ersten Blick sehr attraktives Angebot, dem aber sehr hohe Limitpunkte beiliegen und ein eher unattraktiv erscheinendes Angebot, dem aber wenig Limitpunkte beiliegen.



## DAS AUSWAHLEN UND DIE AUSFÜHRUNG DER KARTEN

Der Startspieler (= „Erster Verteiler“) legt seine beiden Kartenangebote offen. Nun ist der „Erste Entscheider“ am Zug. Er schaut sich die beiden Kartenangebote an und wählt ein Angebot aus. Er legt die evtl. darin enthaltenen Limitkarten offen vor sich ab und führt anschließend die Aktionskarten – falls vorhanden – **in beliebiger Reihenfolge** aus. Sein Zug ist damit beendet.

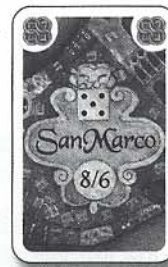
Danach ist der Startspieler (= „Erster Verteiler“) an der Reihe. Er nimmt sich die Karten des zweiten Angebots, legt die Limitkarten offen vor sich ab und führt danach ebenfalls die Aktionskarten in beliebiger Reihenfolge aus. Der gleiche Vorgang wiederholt sich nun mit dem „Zweiten Verteiler“ und dem „Zweiten Entscheider“.

Alle ausgespielten Aktionskarten werden als offener Ablagestapel neben dem Spielplan abgelegt. Die Limitkarten bleiben bis zum Ende des Durchgangs offen vor den Spielern liegen. Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn und eine neue Runde beginnt.

## DIE KARTEN UND IHRE BEDEUTUNG

### AKTIONSKARTEN

#### GEBIETSKARTE

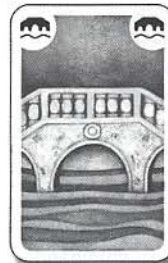


Durch das Ausspielen einer **Gebietskarte** kann der Spieler einen Adligen aus seinem persönlichen Vorrat auf den Spielplan bringen. Der Spieler hat zwei Möglichkeiten, diese Aktion auszuführen:

- Er setzt den Adligen in das auf der Karte abgebildete Gebiet ein oder
- er setzt ihn in das abgebildete Gebiet und geht über eine eigene Brücke in ein unmittelbar benachbartes Gebiet. Dort lässt er den Adligen stehen.

*Beispiel: Bernd hat Castello mit San Marco durch eine eigene Brücke verbunden. Er spielt die Gebietskarte „Castello“ aus. Er darf seinen Adligen entweder in Castello oder in San Marco einsetzen.*

#### BRÜCKENKARTE



Durch das Ausspielen einer **Brückenkarte** kann ein Spieler eine weitere Brücke aus dem allgemeinen Vorrat einsetzen. Er verbindet zwei beliebige Gebiete (*Zur Erinnerung: Es sind höchstens 3 Brücken verschiedener Spieler zwischen zwei Gebieten erlaubt!*) und setzt

zur Kennzeichnung einen seiner Adligen auf die Brücke. Befinden sich bereits alle 12 Brücken auf dem Spielplan, darf er eine Brücke eines anderen Spielers an ihrem Standort übernehmen oder auch versetzen. In beiden Fällen tauscht er den fremden Adligen gegen einen eigenen aus. Der ausgetauschte Adlige geht an seinen Besitzer zurück.

#### ÜBERLÄUFERKARTE



Durch Ausspielen einer **Überläuferkarte** kann ein Spieler einen gegnerischen Adligen aus einem beliebigen Gebiet entfernen und durch einen eigenen Adligen ersetzen. Der ersetzte Adlige wird an seinen Besitzer zurückgegeben.







### VERBANNUNGSKARTE

Durch Ausspielen einer **Verbanungskarte** kann ein Spieler Adlige aus einem Gebiet entfernen. Er benennt zuerst das Gebiet, aus dem er Adlige verbannen möchte. Anschließend würfelt er und entfernt entsprechend der gewürfelten Augenzahl Adlige aus dem gewählten Gebiet. Die Adligen werden an die jeweiligen Besitzer zurückgegeben.

**Achtung:** Ist das Würfelergebnis höher als die Anzahl gegnerischer Adliger, müssen, sofern vorhanden, auch eigene Adlige aus dem Gebiet entfernt werden.

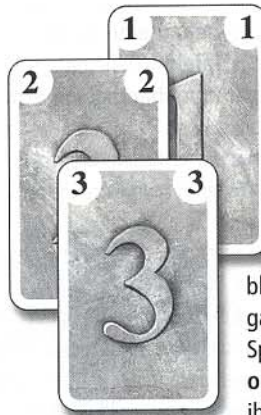
*Beispiel: Anja führt ihre Verbanungskarte aus und wählt dafür das Gebiet San Marco. Dort haben Bernd, Christian und sie selbst jeweils zwei Adlige platziert. Anja würfelt eine „Fünf“ und muss nun, zusätzlich zu den vier gegnerischen Adligen, auch einen eigenen aus San Marco entfernen.*



### DOGENKARTE

Durch Ausspielen einer **Dogenkarte** muss(!) der entsprechende Spieler eine **Wertung auslösen** (s. „DIE WERTUNG“). Mit der ersten ausgespielten Dogenkarte (= erste Wertung im Spiel) wird der Doge ins Spiel gebracht, indem der Spieler ihn in ein Gebiet seiner Wahl setzt. Dieses wird dann **sofort** gewertet. Die Prestigesteine der betreffenden Spieler werden auf der Prestigeleiste entsprechend vorgerückt. Bei allen weiteren Wertungen entscheidet dann der Spieler, der die Dogenkarte ausführt, ob die betreffende Wertung in dem Gebiet stattfindet, in dem sich der Doge gerade aufhält oder in einem anderen Gebiet. Entscheidet er sich für ein anderes Gebiet kann er den Dogen nur über Brücken in das gewählte Gebiet ziehen. Das Überqueren eigener Brücken ist kostenlos. Für das Überqueren fremder Brücken bezahlt er Wegezoll in Form von je **einem Prestigepunkt** an den jeweiligen Besitzer (die Bezahlung wird mittels der Prestigeleiste vorgenommen).

**Ausnahme:** Ist das Gebiet, in dem der Doge steht, mit keinem anderen Gebiet durch eine Brücke verbunden, kann ein Spieler durch Abgabe von zwei Prestigepunkten den Dogen in ein unmittelbar benachbartes Gebiet stellen. Von dort aus kann der Doge weiter über Brücken bewegt werden. Ein Spieler kann **ein** Gebiet durch Ausspielen mehrerer Dogenkarten auch mehrmals nacheinander werten.



### LIMITKARTEN

**Limitkarten** sind negative Karten. Sie begrenzen die Aktionsfähigkeit der Spieler. Sind im Angebot eines Spielers Limitkarten enthalten, legt er diese offen für alle sichtbar vor sich ab. Sie bleiben bis zum Ende des Durchgangs vor ihm liegen. Hat ein Spieler am Ende einer Runde **10 oder mehr Limitpunkte** ist für ihn der **Durchgang beendet**

(s. auch „ENDE EINES DURCHGANGS“).

### DIE WERTUNG

Die Zahlen in den Gebieten zeigen, wie viele Prestigepunkte dort zu gewinnen sind. Die höhere Zahl gibt an, wie viele Punkte der Spieler erhält, der die meisten Adligen in diesem Gebiet besitzt. Die niedrigere Zahl gibt an, wie viele Punkte der Spieler erhält, der am zweithäufigsten in diesem Gebiet vertreten ist.

Sind mehrere Spieler mit der gleichen Anzahl Adliger in einem Gebiet vertreten, erhalten diese Spieler die Punkte des nächst niedrigeren Ranges.

*Beispiele einer Wertung im Stadtgebiet San Marco:*

1. Anja hat in San Marco vier, Bernd drei und Christian zwei Adlige platziert. Anja erhält acht Punkte. Bernd erhält als Zweiter sechs Punkte und Christian geht leer aus.
2. Anja und Bernd haben in San Marco je zwei Adlige und Christian einen Adligen platziert. Anja und Bernd erhalten jeweils sechs Punkte. Christian geht leer aus.
3. Anja hat fünf Adlige in San Marco platziert. Bernd und Christian sind mit jeweils drei Adligen dort vertreten. Anja erhält acht Punkte. Bernd und Christian gehen leer aus.

### ENDE EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang geht seinem Ende entgegen, sobald ein oder mehrere Spieler 10 Limitpunkte erreicht bzw. überschritten haben. Der oder die entsprechenden Spieler spielen noch ihre Aktionskarten aus. Danach ist der Durchgang für sie beendet.

**♣** Haben nach dieser Runde **zwei Spieler** noch keine 10 Limitpunkte erreicht, spielen diese noch **genau eine** Runde, wobei es in diesem Fall nur einen Verteiler und einen Entscheider gibt. Danach ist der Durchgang beendet (**unabhängig** von den Limitpunkten der beiden Spieler!).



50

55

60

65

70

75

80



5





☛ Haben noch **drei Spieler** keine 10 Limitpunkte erreicht, spielen diese ebenfalls noch **genau eine Runde, entsprechend den Regeln für 3 Spieler** (siehe unten). Danach ist der Durchgang beendet (**unabhängig** von den Limitpunkten der drei Spieler!).

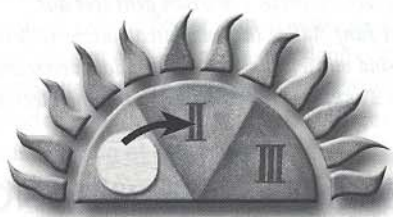
Erreichen oder überschreiten in einer Runde drei bzw. alle vier Spieler die 10 Limitpunkte, endet ein Durchgang umgehend.

Nun werden die Limitpunkte **aller Spieler** ausgewertet: Jeder Spieler, der **weniger als 10 Limitpunkte** hat, erhält zur Belohnung Prestigepunkte. Sie errechnen sich aus der Differenz zwischen den höchsten Limitpunkten dieses Durchgangs und seinen eigenen Limitpunkten. Zudem darf der Spieler, der die **wenigsten** Limitpunkte besitzt, noch eine **Verbannung** ausführen, ohne dafür eine entsprechende Karte besitzen zu müssen. Haben mehrere Spieler gemeinsam die wenigsten Limitpunkte, entfällt diese Aktion.

*Beispiel: Nach einer Runde haben Anja 3, Bernd 6, Christian 10 und Daniela 12 Limitpunkte. Für Christian und Daniela endet damit der Durchgang. Anja und Bernd dürfen noch eine weitere Runde spielen, anschließend ist auch für sie der Durchgang beendet. Anja besitzt nun 6 und Bernd 9 Limitpunkte. Anja erhält 6 Prestigepunkte (12-6=6) und darf zusätzlich die Aktion Verbannung ausführen. Bernd, der ebenfalls unter 10 Limitpunkten geblieben ist, erhält 3 Prestigepunkte (12-9=3). Der Durchgang ist damit beendet.*

Der nächste Durchgang beginnt. Der Startspieler wechselt wie gewohnt eine Position weiter. Die abgelegten Aktionskarten werden wieder unter den Aufnahme-stapel gemischt. Die Limitkarten der Spieler werden unter den Limitkartenstapel gemischt.

Der Markierungsstein wird auf der Sonnenuhr um ein Feld weiter geschoben.



## DAS SPIELENDEN UND DIE SCHLUSSWERTUNG

Nachdem der dritte Durchgang vollständig ausgeführt wurde (inkl. Verbannung!), geht das Spiel seinem Ende entgegen. Abschließend erfolgt noch eine **Schlusswertung**, in der **jedes Stadtgebiet** – unabhängig davon, wo sich der Doge befindet – gewertet wird. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Prestigepunkten. Besteht

Gleichstand, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Adlige in San Marco besitzt.

**Hinweis:** Werden Adlige vom Spielplan entfernt, werden sie stets an ihre Besitzer zurückgegeben; sie stehen ihnen damit wieder zur Verfügung. Sollte es trotzdem einmal passieren, dass ein Spieler keine Adligen mehr in seinem Vorrat hat, darf er eigene vom Spielplan nehmen und neu einsetzen.

## SPIELREGEL FÜR 3 SPIELER

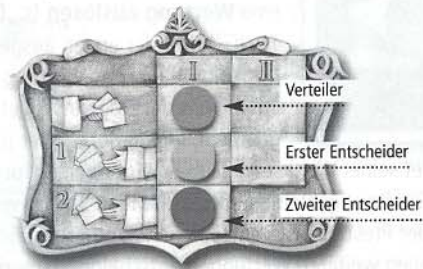
Die Regeln für drei Spieler sind – bis auf folgende Abweichungen – die gleichen wie die für vier Spieler:

### VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels **zwei Brücken**, die nacheinander reihum platziert und mit einem eigenen Adligen gekennzeichnet werden.

### DIE FESTLEGUNG DER ROLLEN IM SPIEL

Nur der Startspieler übernimmt die Rolle des Verteilers. Er legt seinen Prestigestein auf das linke obere Feld der Stein-tafel. Nacheinander zieht er verdeckt die beiden anderen Steine und legt sie auf die beiden **unteren** Plätze.



### DAS VERTEILEN DER KARTEN

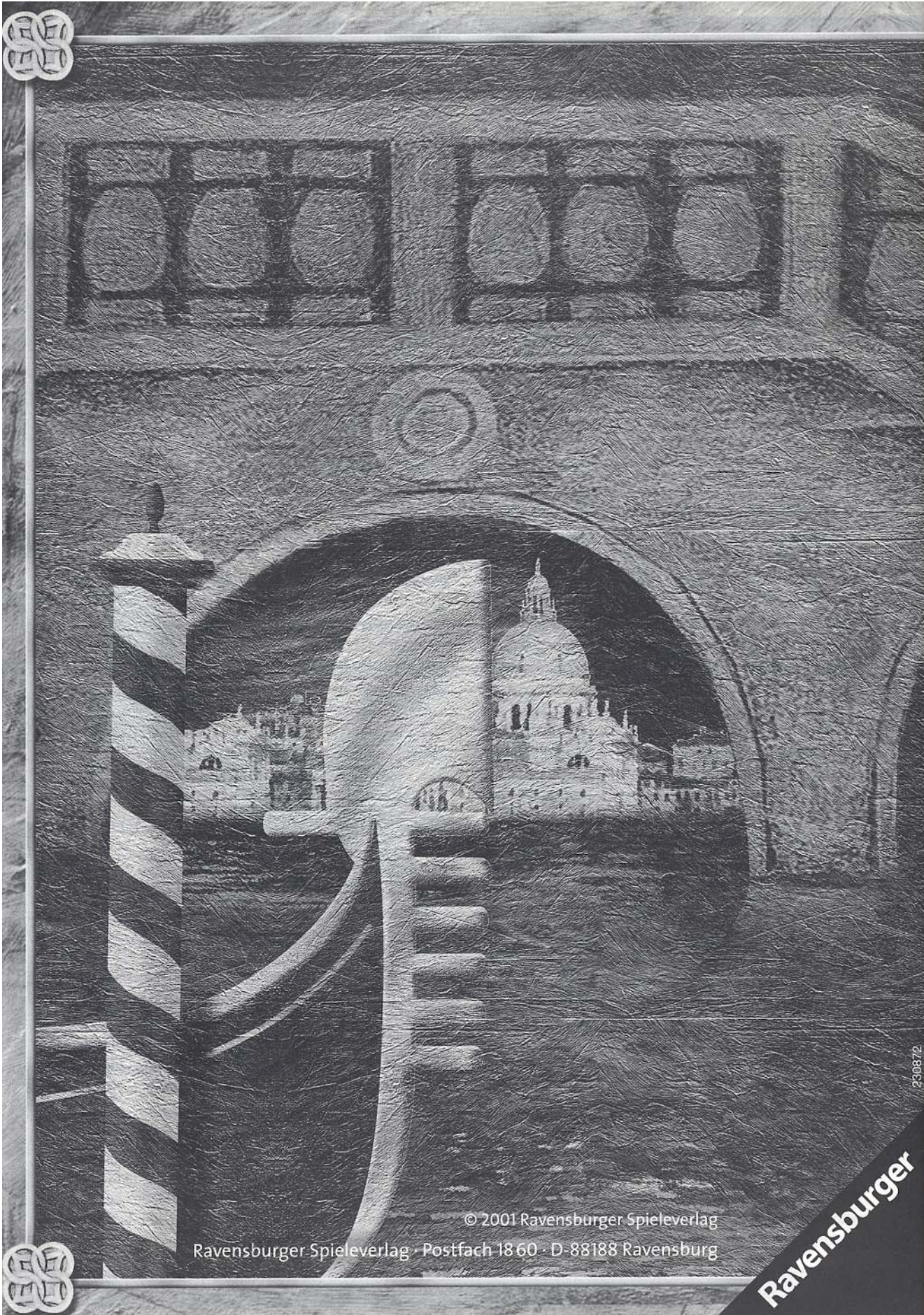
Der Startspieler zieht 6 Aktions- und 4 Limitkarten. Er teilt die Karten in 3(!) Angebote auf. Auch hier muss jedes Angebot aus mindestens einer Karte bestehen. Wird nach dem Ausscheiden von einem Spieler, zu zweit weitergespielt, teilt der Startspieler 5 Aktions- und 3 Limitkarten in zwei Angebote auf.

### DAS AUSWAHLEN UND DIE AUSFÜHRUNG DER KARTEN

Der Startspieler legt die drei Angebote offen vor sich aus. Zunächst führt der „Erste Entscheider“ seinen Zug aus, dann der „Zweite Entscheider“ und abschließend der Verteiler.







© 2001 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

**Ravensburger**

2308372