

# Masters of Renaissance

## Aufbau

- **Karten** nach Rückseiten sortieren und **jeden Stapel separat** mischen
- **Offene Auslage der Stapel** mit gleichfarbigen Spalten, 1er Karten unten
- Zufällige Marmor-Verteilung im **Marktplatz**, eine bleibt frei in der Rinne
- **Jeder Spieler erhält:** Spielbrett, 3 umgedrehte Glaubensmarker auf die Leistenfelder, Kreuz als Glaubenszähler auf 0
- **4 Anführerkarten**, von denen er 2 wählt und behält
- **Startspieler** erhält Tintenfass, andere Spieler einen **Ausgleich:**  
beliebige Ressourcen/Glaubenspunkte: 0/0, 1/0, 1/1, 2/1

## Spielablauf und Endwertung

- **Reihum je eine Aktion**, bis das Ende ausgelöst wird durch Erreichen des **letzten Felds** auf der Glaubensleiste **oder Kauf der 7. Karte**. Bis zum Startspieler weiterspielen, dann Endwertung.

**Siegpunkte** für:

- **Gekaufte Karten** auf dem eigenen Board
- Ausgespielte **Anführerkarten**
- Glaubenspunkte durch **Marker-Position** (letzte überschrittene Punktzahl)
- Glaubenspunkte durch **Papst-Plättchen**
- **5 Ressourcen** sind 1 Punkt

## Spielzug: 3 mögliche Aktionen

### *Ressourcen nehmen*

- **Spalte oder Zeile** des Markts **wählen** und **ALLE entsprechenden Ressourcen** nehmen
- Danach **freie Kugel** dort **einschieben**, um den Markt zu ändern
- **Rote Kugel** gibt 1 Glaubenspunkt, **Weißer Kugel** gibt nichts, **andere** entsprechende Ressource
- Ressourcen vom Markt gehen **immer in den oberen, beschränkten Teil des Lagers**.
- Dort dürfen **nur 1/2/3 gleiche Waren unterschiedlichen Typs** gelagert werden!
- **Umlagern** ist erlaubt, wegwerfen auch. Aber jede **weggeworfene Ressource** bringt jedem **Gegner 1 Glaubenspunkt**

### *Karte kaufen*

- **Oberste Karte** eines beliebigen Stapels nehmen und einbauen, Ressourcen bezahlen (aus Regal/Kiste)
- **1-er** in entsprechend **freien Slot** legen, **2er darf nur 1er überbauen, 3er überbaut 2er**
- **Überbaute Produktionen** nicht mehr verfügbar, Punkte bleiben aber und Karte zählt weiter für Voraussetzungen (entsprechend abdecken, dass Farbe/Punkte sichtbar bleiben)

### *Produzieren*

- Jedes **sichtbare Produktionsteil** kann dabei **maximal 1mal** produzieren
- **Alle Ressourcen** gleichzeitig **am Anfang bezahlen**
- **Jokerproduktion:** 2 beliebige in 1 andere tauschen
- Alles Produzierte geht unten **in die Kiste**, die **beliebig viele** Ressourcen aufnehmen kann
- **Verschieben** zwischen Regal und Kiste ist **niemals möglich**, nur durch Produktion erhält man Ressourcen für die Kiste

## Glaubensleiste

- Roter Kreuz-Marker läuft immer weiter. Wer auf ein **Papst-Feld** kommt, löst eine **Prüfung für alle Spieler** aus:
- Jeder, dessen Marker bereits in dem dazugehörig **markierten Bereich** ist, dreht den entsprechenden **Punktemarker** um und erhält so diese Punkte. Wer nicht im Bereich ist, wirft seinen Marker stattdessen ab.

## Freie Aktion

Eine seiner **Anführerkarten**:

- **abwerfen** für 1 Glaubenspunkt
- **ausspielen**, wenn Voraussetzung erfüllt

Mögliche **Voraussetzungen**:

- Bestimmte Karte gekauft (Punkte in der Flagge)
- Anzahl Karten bestimmter Farben gekauft
- bestimmte Anzahl Ressourcen im Besitz (nicht abgeben)

**Ausgespielte Anführerkarten** sind aktiv und geben **Bonus**:

- Rabatt auf bestimmte Ressource beim Kartenkauf
- 2 Extra-Lagerplätze für eine bestimmte Ressource
- Weiße Kugeln gelten als bestimmte farbige Kugeln (nehmen ist dann Pflicht)
- Zusätzliche Produktionsmöglichkeit

## Solo-Modus

- Schwarzen Kreuz-Marker als Lorenzos **Glaubenszähler** nutzen. Kann **Papstwertung triggern**.

Nach jedem eigenen Zug eines der **Solo Action Token** ziehen:

- **2 Karten** einer Farbe aus der untersten verfügbaren Zeile aus dem Spiel **entfernen**
- **2 Glauben** für Lorenzo
- **1 Glauben** für Lorenzo und alle Token neu mischen

Mögliche **Spielenden**:

- **Niederlage**: Eine **Kartenfarbe nicht mehr verfügbar**
- **Niederlage**: **Schwarzes Kreuz** erreicht **letztes Feld**
- **Sieg**: **7te Produktions-Karte** gekauft
- **Sieg**: **Rotes Kreuz** erreicht **letztes Feld**

Bei einem Sieg die Punkte berechnen