

Patronize

PATRONIZE



Ein Spiel von Hisashi Hayashi für 3-5 Spieler ab 10 Jahren mit einer Spieldauer von 20 Minuten

Spielidee

Europa hat das düstere Mittelalter hinter sich gelassen und das Zeitalter der Renaissance erreicht. Wir befinden uns in der Toskana, Teil eines Italien, das noch nicht als Staat existiert.

Die Adligen, die bisher die Macht hatten, wurden durch Händler ersetzt, die mit ihrem Geld die Geschehnisse bestimmen. Um neben Macht auch Ruhm zu gewinnen, fördern die Händler talentierte Künstler und Wissenschaftler, um sich in deren Ruhm zu sonnen.

In diesem Spiel übernehmen die Spieler die Rolle reicher Händler, die Talente aus den Bereichen Religion, Kunst, Wissenschaft und Entdeckung kontrollieren und dabei helfen, berühmt zu werden. Aber es gibt immer auch andere reiche Händler und die Konkurrenz um die alleinige Kontrolle eines Talentes ist wachsam – und manchmal wird einem das aufstrebende Jungtalent unter der Nase weggeschnappt...

Ziel des Spieles

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten bei Spielende gewinnt. Siegpunkte gibt es für das Erreichen von Zielen und das fördern von Protegés mit unterschiedlichen Talenten.

Material

* Karten
- 17 Charakterkarten
- 7 Ruhmeskarten

* Meisterwerke (Würfel)
- 8 Gelbe (Religion) Würfel
- 8 Rote (Kunst) Würfel
- 8 Grüne (Naturwissenschaften) Würfel
- 8 Blaue (Entdeckung) Würfel

* Mentorenwürfel
- 5 naturfarbende Mentorenwürfel

Erklärung der Karten

•Charakterkarten

Einfluss
steht für den politischen Einfluss dieses Charakters. Je höher die Nummer, desto leichter ist es, Ruhm zu erlangen

Spezialfähigkeit
Gibt den Einsatzzeitpunkt und die Fähigkeit des Charakters an.

Talent
gibt an, in welchem Bereich (Farbe) der Charakter Meisterwerke vollbringen kann. Ein weißer Würfel steht für eine beliebige Farbe.



Genie
In welchem der vier Bereiche sich der Charakter besonders hervorhebt. Manchmal sind es mehrere, manchmal keiner.

SP
Die Anzahl an Siegpunkten, die dieser Charakter bei Spielende wert ist.

•Ruhmeskarten

Regel
Die Regel für die laufende Runde



SP
Die Anzahl an Siegpunkten, die dieser Charakter bei Spielende wert ist.

Spielaufbau

- Die 7 Ruhmeskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Im Spiel zu fünft werden zwei Karten, im Spiel zu viert eine Karte verdeckt aus dem Spiel genommen. Zu dritt werden alle 7 Ruhmeskarten verwendet.
- Die Charakterkarten werden gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Zu fünft bekommt jeder 3 Karten, zu viert 4 und zu dritt 5 Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt aus dem Spiel genommen.
- Jeder Spieler bekommt einen Mentorenwürfel. Nicht benötigte Mentorenwürfel werden aus dem Spiel genommen.
- Die Meisterwerke werden als gemeinsamer Vorrat bereit gelegt.
- Derjenige, der zuletzt in Italien war beginnt das Spiel. War noch niemand in Italien, beginnt, wer als erstes die Anzahl der Buchstaben in „Renaissance“ richtig nennen kann.

Spielverlauf

Das Spiel geht über eine feste Anzahl von Runden und zwar
Zu Dritt 7 Runden
Zu Viert 6 Runden
Zu Fünft 5 Runden

(Die Anzahl der Runden entspricht der Anzahl der Ruhmeskarten).
Am Ende der letzten Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten.

Über das Schaffen von Meisterwerken

- Wer ein Meisterwerk schafft, bekommt den passenden Würfel aus dem Vorrat, sofern vorhanden.
- Ist kein Würfel der passenden Farbe mehr im Vorrat, nimmt man sich den Würfel passender Farbe vom nächsten, im Uhrzeigersinn sitzenden Spieler.

Anmerkung: Wenn die Farbe des Meisterwerkes frei gewählt werden kann, so ist man frei in seiner Wahl. Man muss keine Farbe nehmen, die noch im Vorrat liegt.

Rundenverlauf

Jede Runde besteht aus vier Phasen:

- Vorbereitung
- Aktionen
- Ruhm gewinnen und Meisterwerke schaffen
- Protegés gewinnen

1. Vorbereitung

Der Startspieler dreht die oberste Ruhmeskarte um. Manche Ruhmeskarten zeigen ein Trumpfsymbol, manche nicht.

2. Aktionen

Beginnend beim Startspieler spielen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander entweder einen Charakter aus der Hand oder sie passen.

a) Charakter spielen

Der Spieler spielt eine Charakterkarte offen vor sich auf den Tisch. Dabei muss er aufpassen, dass er ihn nicht zu dicht zu seinen bereits gewonnenen Charakteren (den Protegés) spielt. Er kann auf die Karte seinen grauen Mentorenwürfel spielen, um zu verhindern, dass jemand anderes diesen Charakter stiehlt. Dies ist jedoch nur einmal pro Spiel möglich.

b) Passen

Der Spieler tut nichts. Er kann weder Ruhm noch Meisterwerke in dieser Runde erlangen, er kann aber einen Charakter eines anderen Spielers gewinnen.

Sobald alle Spieler an der Reihe waren, endet diese Phase. Wenn alle Spieler gepasst haben, wird Phase drei übersprungen (das bedeutet auch, dass der Startspieler nicht wechselt). Die aktuelle Ruhmeskarte wird in diesem Fall aus dem Spiel genommen.

3. Ruhm gewinnen und Meisterwerke schaffen

Nur Spieler, die einen Charakter gespielt haben, können an dieser Phase teilhaben. Wer diese Runde „gewonnen“ hat, hängt von den gespielten Karten ab.

- Fall 1: Die Ruhmeskarte zeigt eine Trumpffarbe

Dann gewinnt der Charakter mit dem höchsten Einfluss, der die Genie-Farbe im Trumpf-Bereich gespielt hat. Gab es keine passenden Genies, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Einflusswert (egal ob Genie oder nicht)

- Fall 2: Die Ruhmeskarte zeigte keine Trumpffarbe

Der Charakter mit dem höchsten Einfluss gewinnt diese Runde.

Der Gewinner der Runde bekommt die Ruhmeskarte der laufenden Runde. Er schafft zudem ein Meisterwerk in der Farbe, die durch seinen Charakter angezeigt wird.

Alle anderen Spieler bekommen anschließend im Uhrzeigersinn jeweils ein Meisterwerk der Farbe, des gespielten Charakters UND ein Meisterwerk derselben Farbe wie der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler, der einen Charakter gespielt hat.

4. Protegés gewinnen

Protegés sind Charaktere im Siegpunktstapel der Spieler.

Alle Spieler, die in der laufenden Runde einen Mentorenwürfel gespielt haben, bekommen den gespielten Charakter als Protegé, d.h. sie legen die Karte zu ihren Siegpunkten. Der Mentorenwürfel kommt aus dem Spiel.

Anschließend nehmen sich die Spieler, die gepasst haben (und nur die!) im Uhrzeigersinn ENTWEDER eine Charakterkarte und legen diese zu ihren Siegpunkten (sie werden zu Protegés) ODER ein Meisterwerk der Farbe ihrer Wahl. Sie können nur Charakterkarten nehmen, die in der laufenden Runde gespielt wurden, und die noch keine Protegés sind (maW: Die weder durch einen Mentorenwürfel geschützt waren, noch von einem anderen, passenden Spieler gewählt wurden).

Waren alle gepassten Spieler an der Reihe, werden die Charaktere, die noch auf dem Tisch verblieben sind (also nicht von passenden Spielern gewählt wurden) zu Protegés der Spieler, die sie ausgespielt haben.

Anschließend beginnt eine neue Runde. Es werden so viele Runden gespielt, bis alle Ruhmeskarten aufgebraucht sind.

Gewinner des Spieles

Alle Spieler sortieren ihre Meisterwerke nach Farbe und die Protegés führen ihre Spezialfähigkeiten aus.

• Meisterwerke (Pro Farbe):

1 Stück	2 Stück	3 Stück	4 Stück	5 Stück	Mehr
2SP	5SP	10SP	15SP	20SP	+5 SP

für jeden weiteren Würfel

- SP von Ruhmeskarten
 - SP von Protegés
 - SP durch Spezialfähigkeiten
 - MINUS 10 SP für jede nicht gespielte Charakterkarte
- Der Punktbeste gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gelten folgende Tiebreaker (in Reihenfolge ihrer Anwendung): SP durch Ruhmeskarten, SP durch Protegees, Meisterwerke, Abstand zum Startspieler (dichter ist besser)

Anmerkung: Der Mentorenwürfel gibt keine SP, auch wenn er ungenutzt bleibt.

Klarstellungen der Spezialfähigkeiten

Student (Schüler)

(Phase 3): Verdoppelt die Anzahl der Meisterwerke, die man bekommt. Da der Schüler selbst keine Meisterwerke produziert, verdoppelt er die Meisterwerke, die man durch den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn bekommt. Das bedeutet insbesondere, dass der Schüler keine Meisterwerke schafft, wenn er die Runde gewinnt. Bei Spielende hat er keinen Effekt.

Clown (Clown)

(Spielende): Du kannst die Spezialfähigkeit eines Protegés deines rechten Nachbarn nutzen. Es kann nur eine Fähigkeit sein, die bei Spielende gilt. Die SP des Clowns sind davon unabhängig wie aufgedruckt.

Bildhauer (Sculptor)

(Spielende): Die SP eines der eigenen Protegés werden verdoppelt. Dies betrifft nur die Grundsiegpunkte, nicht Siegpunkte durch Spezialfähigkeiten.

Maler(Painter), Gelehrter(Literati), Navigator(Navigator), Nonne(Nun)

(Spielende): Diese Protegés zählen wie ein zusätzliches Meisterwerk der entsprechenden Farbe.

Geograph(Geographer), Architekt(Architect), Missionar(Missionary), Theologe(Theologian)

(Spielende): Hat der Besitzer des jeweiligen Protegés die meisten Meisterwerke in der jeweiligen Farbe (von allen Spielern), so bekommt der Spieler 5 Siegpunkte. Das gilt auch bei einer geteilten Mehrheit. Dabei zählen auch Maler, Gelehrter, Navigator und Nonne!

Weber(Spinning trader)

(Spielende): Wer mindestens ein Meisterwerk jeder Sorte hat, bekommt 7 zusätzliche Siegpunkte

Rechtsgelehrter(Lawyer)

(Phase 4): Wer in Phase 4 einen Charakter von einem Spieler nehmen will, der einen Rechtsgelehrten als Protegé hat, muss ein Meisterwerk zurück an die Bank geben. Dies gilt nicht, wenn der Rechtsgelehrte selbst genommen wird (er ist dann ja noch kein Protegé)

Händler(Trader)

(Spielende): Du bekommst einen Siegpunkt pro Meisterwerk (das schließt Maler, Navigator, Gelehrter und Nonne ein)

Diplomat(Diplomat)

(Spielende): Du bekommst einen Siegpunkt für jedes Meisterwerk deines rechten Nachbarn (das schließt Maler, Navigator, Gelehrter und Nonne ein)

Adliger(Noble)

(Spielende): Der Wert der niedrigsten Ruhmeskarte wird verdoppelt. Hat der Spieler keine Ruhmeskarte, hat der Adlige keinen Effekt.

Bankier(Banker)

(Spielende): Hat der Spieler mindestens 4 Protegés (inkl. Bankier) bekommt er 3 Siegpunkte.

Vielen Dank für den Kauf des Spieles. Kommentare bitte an OKAZU (okazubrand@gmail.com).
Produktion: OKAZU brand
(website at <http://okazubrand.seesaa.net/>)
Autor: Hisashi Hayashi (OKAZU)
Graphik: ryo_nyamo
Regel: HAL99 Übersetzung: Peer Sylvester
Getestet durch: Die üblichen Testspieler
Druck: Popis Mein besonderer Dank gilt yas-o