

Petr Chval





Pravidla bry / Rulebook / Spielregeln











Inhalt

| Willkommen in Verona | 17 |
|---|----|
| Über das Spiel | 17 |
| Inhaltsverzeichnis | 17 |
| Spielvorbereitung | 17 |
| Spielplan | 17 |
| Jeder Spieler erhält | 17 |
| Vorbereitungsrunde | 18 |
| Spielverlauf. | 18 |
| A. Angebot des Gebäudes | 18 |
| B. Aktionsplanung | 18 |
| C. Auswertung der Aktionen | 18 |
| Auswertung einer Straße | 18 |
| C1.Ein Intrigant gegen alle (Raten) | 19 |
| C2. Angreifer unter sich (Versteigerung um den Mächtigsten) | 19 |
| C3. Die Verteidiger wehren den stärksten Angreifer ab (Würfeln) | 19 |
| C4. Durchführen einer erfolgreichen Aktion | 19 |
| C5. Erfüllung der Aufgaben | 20 |
| D. Ende der Runde | 21 |
| Gebäudebesetzung | 21 |
| Geldgewinn | 21 |
| Aufrüstung | 21 |
| Übergabe des Startspielersteines | 22 |
| Spielende | 22 |
| Anlage | 22 |
| Gebäudeübersicht | 22 |
| Weitere Kommentare | 22 |
| FAQ | 23 |



Willkommen in Verona

Norditalien, das ausklingende Mittelalter wird langsam durch die Renaissance abgelöst. Verona, Handels- und Kulturzentrum, Ort von Bestechung und Intrigen und gleichzeitig Schauplatz der bekanntesten Tragödie Shakespeares. Die Stadt, so mächtig und reich, dass sie in ihrem Stolz auf die Regierung der italienischen Aristokratie und den Einfluss des Heiligen Reichs verzichtet. Die instabile Regierung über Verona hält der Prinz Escalus. Doch er ist schwach und lässt andere entscheiden. Die Macht innerhalb der Stadtmauern gewinnt der, der sie ergreift.

Fünf einflussreiche Familien erstreben die Herrschaft. Bestechung, Intrigen, Blut in den Straßen – nichts ist ihnen heilig auf dem Weg zur unbegrenzten Macht. Den Familienkrieg kann schließlich nur der stoppen, der die Stadt beherrscht.

Über das Spiel

Das Spiel Verona führt Sie in die Zeit der rivalisierenden Aristokratie, Intrigen und Duelle, in die Umgebung, die auch William Shakespeare für seine Geschichte von Romeo und Julia auserkoren hat. Diese war es auch, die uns zur Wahl dieses Ortes inspiriert hat.

Sie werden einer der mächtigsten Familien Veronas vorstehen – mit den berühmten Montagues oder den ruhmvollen Capulets konkurrieren. Mit gut geplanter Bestechung an den richtigen Stellen, rechtzeitig ausgerufenen Schlägereien und mit Anhängern in den richtigen Positionen werden Sie versuchen, bedeutende Gebäude zu besetzen und möglichst viele einflussreiche Personen durch Erfüllung derer Aufgaben für sich zu gewinnen. Dadurch gewinnen Sie den Einfluss in der Stadt.

Das Spiel gewinnt, wer die höchste Einflusspunktzahl erreicht. Sie müssen aber schnell sein, das Spiel endet meist bereits nach fünf Runden, das heißt sobald fünf Gebäude beherrscht werden.

Wir wünschen Ihnen viel Glück!



Inhaltsverzeichnis

- 110 Florinmünzen
 - · 39 Münzen im Wert von 1 Florin
 - · 28 Münzen im Wert von 5 Florin
 - 31 Münzen im Wert von 10 Florin
 - 12 Münzen im Wert von 20 Florin
- 45 Aktionsmarken (5 Sets zu je 9 Marken)
- Spielfeld
- 62 Karten
 - · 27 Gebäudekarten (je 9 in 3 Sprachen)
 - 20 Aufgabenkarten
 - 15 Intrigenkarten (5 Sets je 3 Karten)
- 5 Sichtschirme
- 1 Startspielerstein
- 80 Anhänger (5 Sets je 16 Spielsteine)
- · 30 Söldnerfiguren
- · 3 achtseitige Würfel
- · Spielregeln

Spielwürfel

Im Spiel Verona werden achtseitige Würfel benutzt. Immer wenn die Zahl 8 fällt, wird noch einmal gewürfelt und die dann geworfene Zahl addiert. Fällt erneut die 8, wird diese wieder addiert und nochmal gewürfelt. Beispiel: Mit zwei Würfeln wurden die Zahlen 4 und 8 gewürfelt. Mit der 8 würfelt man noch einmal. Es fällt wieder eine 8. Der Spieler würfelt zum dritten Mal und es fällt eine 1. Die Gesamtsumme der Würfe ergibt also 4 + 8 + 8 + 1 = 21.

Straßen

Achtung! Plätze gelten auch als Straßen. In den Regeln wird mehrmals der Begriff Straße benutzt, damit sind aber sowohl "Straße" als auch "Platz" gemeint. Die Straßen sind in fünf Stadtvierteln verteilt, die Straßen beginnen wegen der Übersichtlichkeit jeweils mit demselben Buchstaben: Ostviertel (C), Westviertel (P), Nordviertel (S), Südviertel (R), zentraler Viertel (M). Jede Straße befindet sich unter einer bestimmten Verwaltung, welche durch die jeweilige Farbe gekennzeichnet ist: Kirchenverwaltung (blau), Zunftverwaltung (gelb), Verwaltung des Prinzen (rot) und ohne Verwalter (grün).

Spielvorbereitung

Spielplan

Breiten Sie den Spielplan in der Mitte des Tisches aus. Daneben legen Sie Geld, Söldnerfiguren und Würfel. Sortieren Sie die Gebäudekarten, die nicht in Ihrer Sprache sind, aus. Mit denen wird nicht gespielt. Mischen Sie den Gebäudekartenstapel und legen Sie ihn verdeckt dazu.

Jeder Spieler erhält

- · das Aktionsmarkenset seiner Farbe
- · alle Anhänger (Spielsteine) seiner Farbe
- den Sichtschirm seiner Farbe
- Münzen im Wert von 20 Florin
- die gleiche Anzahl an Aufgabenkarten (siehe Tabelle unten).
 Überschüssige Aufgabenkarten kommen in die Schachtel zurück.

Achtung! Die Aufgaben sind geheim, lassen Sie niemanden Ihre Aufgaben ausspionieren. Lesen Sie die Ihnen zugeteilten Aufgaben aufmerksam durch, damit Sie die Strategie zu deren Erfüllung planen können. Erfüllen Sie nicht wenigstens einige Aufgaben, erreichen Sie nur schwer die zum Sieg notwendige Einflusspunkte.



Anzahl der Karten abhängig von der Spielerzahl:

- 2 Spieler 7 Aufgabenkarten
- 3 Spieler 6 Aufgabenkarten
- 4 Spieler 5 Aufgabenkarten
- 5 Spieler 4 Aufgabenkarten

Das Spiel beginnt und den Startspielerstein bekommt, wer als letzter ein Werk von William Shakespeare gelesen hat.

Vorbereitungsrunde

Bevor Sie zu spielen beginnen, müssen Sie die Anhänger der rivalisierenden Familien in der Stadt verteilen. Beginnend mit dem oben genannten Spieler stellt jeder einen Anhänger in eine Straße seiner Wahl. Wichtig! Es dürfen nur leere Straßen besetzt werden. Durch das Setzen der jeweiligen Spielsteine wechseln sich die Spieler ab. Das Ganze wird dreimal wiederholt, sodass jeder Spieler drei Anhänger in der Stadt hat. In dieser Runde dürfen keine Straßen oder Plätze im zentralen Viertel besetzt werden.

Spielverlauf

Jede Runde des Spiels durchläuft fünf Phasen:

- Angebot des Gebäudes In dieser Phase wird das Gebäude aufgedeckt, um das in dieser Runde gekämpft wird.
- B. **Aktionsplanung** Jeder Spieler plant seine Aktionen für diese Runde
- C. Auswertung der Aktionen Straße für Straße
 - Intrigant gegen alle Alle versuchen die Intrige zu verhindern, indem sie erraten, welche Art von Intrige der Intrigant im Schilde führt
 - 2. Angreifer verhandeln unter sich, wer der Mächtigste ist.
 - 3. Verteidiger wehren den stärksten Angreifer durch Würfeln ab.
 - 4. Durchführen einer erfolgreichen Aktion
 - Bestechung: Der Spieler stellt einen Anhänger seiner Farbe in die Straße.
 - **Gewalt** ermöglicht dem Spieler, einen Anhänger des Gegners zu entfernen.
 - Intrige ermöglicht es, den intriganten Anhänger, der die Intrige durchgeführt hat, zu versetzen.
 - Erfüllung der Aufgaben Spieler können eine erfüllte Aufgabenkarte aufdecken und sofort ihren Vorteil anwenden
- Ende der Runde Gewinn von Geld, Gebäuden und anderen Vorteilen
 - Gebäudebesetzung Falls die auf der Gebäudekarte vorgegebenen Bedingungen erfüllt sind, besetzt ein Spieler das Gebäude.
 - Geldgewinn Die Spieler bekommen von ihren Anhängern Geld (mindestens 20 Florin).
 - Aufrüstung Die Spieler können Söldner anwerben.
 - Wechsel des beginnenden Spielers

Verschiebung des Startspielersteines im Uhrzeigersinn.

A. Angebot des Gebäudes

Hin und wieder gelingt es den rivalisierenden Familien, einflussreiche Einwohner von Verona für ihre Dienste zu gewinnen. Geizige Stadträte, die nach Geld gieren oder angriffslustige Wächter vom Mauttor, die es nicht abwarten können, in die Straßen einzumaschieren... Der, der einmal ihr Vertrauen gewinnt, wird bis zum Ende von ihnen profitieren.

Zuerst drehen Sie den Gebäudekartenstapel um.

DerbeginnendeSpielernimmtdieobersteKartevomGebäudekartenstapel – um diese wird in dieser Runde gekämpft. Gleichzeitig wird damit die Gebäudekarte aufgedeckt, die in der nächsten Runde erspielt werden kann. Diese kann schon in die Pläne mit einfließen.

Nur ein Spieler kann das Gebäude gewinnen. Sollte es zu einem Unentschieden kommen, dann bleibt das Gebäude auch für die nächste Runde im Angebot. Sollte dieser Fall eintreten, wird trotzdem in der nächsten Runde ein weiteres Gebäude aufgedeckt, das ebenfalls erspielt werden kann.

B.Aktionsplanung

Es wird immer deutlicher, dass Verona sehr bald zum Zentrum hinterhältiger Intrigen und dunkler Machenschaften wird. Wer kann durch geschickte Schachzüge die Aktionen der anderen vorhersehen und damit verhindern?

Der Reihe nach kann jeder Spieler eine Aktionsmarke verdeckt in der Straße platzieren, in der die Aktion durchgeführt werden soll. Dabei ist folgendes zu beachten: Man kann O bis 9 Marken setzen, aber nur eine pro Straße. Hat man einmal abgelehnt eine Marke zu platzieren, setzt man aus bis alle Aktionsplanungen beendet sind.

Es gibt neun Aktionsmarken (3x Bestechung, 2x Gewalt, 1x Intrige, 3x Bluffen - keine Aktion).

Wenn alle Spieler Ihre Planung beendet haben, geht es weiter mit der Phase Auswertung der Aktionen.

Tipp: Auch wenn Sie nicht alle neun Aktionsmarken ausspielen wollen, können Sie den Gegner verwirren, indem Sie nicht durchführbare Aktionen einplanen (Bedingungen für die Durchführbarkeit siehe Auswertung der Aktionen). Aber Vorsicht! Falls sich etwas ändert und die Aktion zum Zeitpunkt der Auswertung nicht mehr undurchführbar ist, werden Sie sie ausführen müssen! Ihre Vasallen erfüllen Ihre Befehle sehr genau, auch wenn es Ihnen nicht passt!

C. Auswertung der Aktionen - Straße für Straße

Wenn aus den Plänen schrittweise Taten werden, wird langsam klar, welche Machenschaften die Gegner vorhaben. Besonders spannend wird es, wenn sich Pläne kreuzen. Das kann dann Tumulte auslösen. Oft können mehrere Ereignisse gleichzeitig geschehen, was dennoch einfach entschieden werden kann.

Die Aktionen werden schrittweise nach Straßen ausgewertet. Die Reihenfolge hängt von den Spielern ab. Der Spieler mit dem Startspielerstein beginnt damit, eine Straße auszuwählen und sofort auszuwerten. Dann wählt der Spieler zu seiner Linken die nächste Straße zur Auswertung aus und so geht es weiter bis alle Straßen ausgewertet sind.

Auswertung einer Straße

In der jeweiligen Straße werden alle Aktionsmarken von dem Spieler, der an der Reihe ist, aufgedeckt. Wichtig! Von allen Aktionen kann nur eine erfolgreich enden. Ziel der Auswertung ist es, herauszufinden welche Aktion glückt. Es ist möglich, dass keine der Aktionen Erfolg hat.

Zuerst werden alle Bluffmarken zur Seite gelegt. Dann wird ermittelt, wer in der Auswertung welche Rolle hat:

- Intriganten Der Spieler, der in dieser Straße eine Intrige geplant hat, ist ein Intrigant. Jedoch nur unter folgenden zwei Bedingungen:
 1. In einer der Nachbarstraßen hat der Intrigant einen Anhänger und
 2. keinen Anhänger in der auszuwertenden Straße.
- Angreifer sind alle Spieler, die eine Bestechung geplant haben.
 Des Weiteren sind dies die Spieler, die die Aktion Gewalt geplant haben, unter der Bedingung, dass sowohl sie als auch mindestens ein anderer Spieler einen Anhänger in der Straße haben.
- Verteidiger die übrigen Spieler, die in der Straße einen Anhänger haben.

Die anderen Spieler nehmen an der Auswertung in dieser Straße nicht Teil. Die beteiligten Spieler können sich nicht aus der Auswertung zurückziehen, auch wenn es um den jeweiligen Spieler ungünstig steht oder wenn er gegen seinen Willen in die Auswertung einbezogen wurde.

Bitte beachten Sie, dass jeder Spieler maximal eine Rolle hat, z. B. ist der Spieler, der in der Straße sowohl einen Anhänger hat als auch eine Bestechungsaktion plant, ein Angreifer. Falls Sie z. B. eine Intrige in der Straße planen, sich aber in der Straße einer Ihrer Anhänger befindet (Sie also kein Intrigant sein können), sind Sie ein Verteidiger.

Es kann jedoch passieren, dass Sie in einer Straße eine undurchführbare Aktion planen. Dann nehmen Sie nicht an der Auswertung Teil. Z. B. planen Sie aus Versehen (oder auch absichtlich) die Aktion Gewalt in der Straße, in



der Sie keinen Anhänger haben, dann nehmen Sie an der Auswertung nicht Teil. Sie können dann weder Angreifer, noch Verteidiger werden. Es kann auch vorkommen, dass Sie etwas geplant haben, aber die Situation auf dem Spielfeld sich so ändert, dass Sie in eine völlig andere Rolle geraten, als Sie ursprünglich gedacht haben. Das ist das Leben!

Jetzt muss ermittelt werden, welche der Aktionen Erfolg hat. Die Auswertung läuft in drei Schritten ab (1-3). Der letzte Schritt (4) ist die Durchführung der erfolgreichen Aktion:

- Ein Intrigant gegen alle (Raten) alle Beteiligten (die Angreifer und auch die Verteidiger) versuchen die Intrige dadurch zu verhindern, dass Sie erraten, welche Art von Intrige geplant ist. Falls es nicht gelingt die Intrige zu verhindern, ist sie erfolgreich und die Schritte 2 und 3 sind zu überspringen.
- Angreifer unter sich (Versteigerung) die Angreifer k\u00e4mpfen mittels Geld (Bestechung) oder S\u00f6ldnern (Gewalt) darum, wer von ihnen der M\u00e4chtigste ist. Nur einer hat die Chance, seine Aktion erfolgreich zu beenden.
- Verteidiger hindern den Stärksten (Würfeln) die Verteidiger versuchen durch Würfeln den stärksten Angreifer abzuwehren. Ist mindestens ein Verteidiger so stark wie der mächtigste Angreifer (durch gleiche Augenzahl des Würfels), wurde die Aktion erfolgreich verhindert.
- 4. **Durchführen einer erfolgreichen Aktion** Die erfolgreiche Aktion wird durchgeführt. Falls keine Aktion erfolgreich ist, geschieht nichts.

Die Auswertung läuft in den meisten Fällen reibungslos ab, da zumeist eine, maximal zwei Aktionen zusammenkommen. Ein paar mal während des Spieles kommen mehrere Aktionen zusammen. Das kann dann sehr interessant und spannend sein!

Nach der Auswertung einer Straße wird mit der nächsten Straße weitergemacht, bis alle Straßen (und Aktionen) ausgewertet sind.

C1. Ein Intrigant gegen alle (Raten)

Intrigen sind überraschend, aber auch riskant. Niemand kann deren Erfolg garantieren, aber falls sie gelingen, können sie das Schicksal der ganzen Stadt ändern. Sie schicken Ihren Anhänger in eine gefährliche Aktion. Falls er erwischt wird, wird er verurteilt und ins Gefängnis geworfen. Aber falls er gewinnt, kann das Sie in Ihrem Bestreben weiterführen. Planen Sie Intrigen vorsichtig und seien Sie nicht überrascht, falls sie nicht auf Anhieb gelingen.

Diesen Schritt (Raten) überspringen Sie, falls niemand eine Intrige geplant hat oder falls die Intrige mehrere Spieler geplant haben (Intrigen heben sich gegenseitig auf).

Der Intrigant muss zuerst auf einen beliebigen Anhänger in der Nebenstraße zeigen, der die Intrige durchführt. Danach wählt er eine der drei Intrigenkarten aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch.

Alle anderen beteiligten Spieler (Angreifer und Verteidiger) versuchen, die Intrige zu verhindern. Sie legen die Intrigenkarte, die sie beim Intriganten vermuten, verdeckt auf den Tisch. Die Spieler dürfen sich nicht untereinander beraten.

Am Ende sind alle Karten aufzudecken und das Ergebnis festzustellen.

- Die Intrige ist erfolglos, wenn mindestens einer der Beteiligten die Absicht des Intriganten erraten hat. In diesem Fall ist der Anhänger, auf den der Intrigant vor der Wahl der Karte gezeigt hat, vom Spielfeld zu entfernen. Weiter mit Punkt 2 der Auswertung.
- Die Intrige ist erfolgreich, wenn keiner der Spieler die gleiche Karte wie der Intrigant aufgedeckt hat. In diesem Fall sind die Schritte C2 und C3 der Auswertung zu überspringen und es ist mit dem Schritt C4 fortzufahren. Mit der Intrige können Sie also die Pläne der anderen Angreifer zerstören.

C2. Angreifer unter sich (Versteigerung um den Mächtigsten)

Bestechung und Straßenprügeleien geschehen oft zur selben Zeit. Die Söldner, die zum Morden angeheuert wurden, lassen sich gern mit einem gut gefüllten Geldbeutel überreden. Doch wenn der Preis nicht stimmt, lassen die Händler lieber davon ab, als sich die Knochen brechen zu lassen. Es hängt also davon ab, wer das meiste bietet.

Falls es keine Angreifer gibt, überspringen Sie diesen Punkt.

An dieser Phase nehmen nur Angreifer Teil. In einer geheimen Versteigerung wird entschieden, wer der Mächtigste ist. Die Bestecher bieten ihr Geld. Die Spieler, die die Aktion Gewalt gewählt haben, stellen ihre Söldner zur Versteigerung und würfeln.

Die Angreifer verlieren alles, was sie in der Versteigerung einsetzen. Oft gibt es nur einen einzigen Angreifer, trotzdem muss er etwas bieten, wenn er der Mächtigste sein will.

Die Versteigerung läuft folgendermaßen ab: Jeder Angreifer entscheidet zuerst, wie viel er zu bieten bereit ist und nimmt das Geld/die Söldner verdeckt in die Hand auf.

Berechnung der Stärken:

- Bestechung Gesamtwert der angebotenen Florin = Anzahl der Stärkepunkte.
- Gewalt 5 Stärkepunkte für jeden eingesetzten Söldner. Darüber hinaus würfelt jeder Spieler, der die Aktion Gewalt spielt, mit zwei Würfeln und addiert das Ergebnis zu seiner Söldnerstärke. Auch hier gilt die Würfelregel, wenn die 8 fällt.

Wer am stärksten ist, gewinnt. Alle Angreifer geben ihr eingesetztes Geld und ihre Söldner an die Bank ab.

Bei Gleichstand oder wenn niemand etwas geboten hat, ist die Auswertung der Straße hier zu Ende.

C3. Die Verteidiger wehren den stärksten Angreifer ab (Würfeln)

Auch wenn die Vasallen der Familie keine Instruktionen bekommen, werden sie sich immer verteidigen, wenn Feinde in ihr Gebiet eindringen. Zwar ist die Macht der Familie nichtmit ihnen, aber sie können vielleicht auch allein Pläne der Fremden durchkreuzen.

Wenn der stärkste Angreifer feststeht, versuchen die Verteidiger ihn an seinem Erfolg durch Würfeln zu hindern.

Die Anzahl der Würfel hängt davon ab, ob die Verteidiger Gewalt oder Bestechung verhindern wollen.

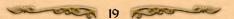
- Gegen die Bestechung würfelt jeder Verteidiger mit einem Würfel für jeden seiner Anhänger in der Straße.
- Gegen Gewalt würfelt jeder Verteidiger mit zwei Würfeln, unabhängig von der Anzahl der Anhänger.

Falls einer der Verteidiger nicht mindestens mit den Stärkepunkten des Angreifers gleichzieht, ist die Aktion des Angreifers erfolgreich. Auch hier gilt die Würfelregel, wenn die 8 fällt.

C4. Durchführen einer erfolgreichen Aktion

Falls keine Aktion erfolgreich ist (alle Intrigen wurden blockiert, alle Angriffe wurden abgewehrt), überspringen Sie diesen Punkt. Falls eine Aktion erfolgreich ist, darf der Spieler sie jetzt durchführen:

- Bestechung: Der Spieler stellt einen Anhänger seiner Farbe in die Straße.
- Gewalt ermöglicht dem Spieler, einen Anhänger des Gegners einer beliebigen Farbe zu entfernen.
- Intrige ermöglicht es, den Anhänger aus einer Nachbarstraße, der die Intrige durchgeführt hat, zu versetzen. Darüber hinaus führt eine Intrige zu weiteren Aktionen in der betreffenden Straße:
 - **Mord** Der Intrigant entfernt einen Anhänger einer beliebigen Farbe aus der Straße.
 - Befehl Alle Anhänger in der Straße werden dorthin verlegt, wo der Anhänger, der die Intrige durchgeführt hat, steht.
 - Abschrecken der Spieler, der die Intrige durchgeführt hat, vertreibt alle Anhänger einer Farbe aus der Straße und gibt sie ihrem Anführer zurück. Dieser verteilt sie in anderen Straßen, in denen er bereits Anhänger hat.



Zusammenfassung der Aktionen

Bestechung

- Kann in jeder Straße geplant werden der Bestechung sind keine Grenzen gesetzt .
- Bei Erfolg gewinnen Sie in der Zielstraße einen Anhänger.

Gewalt

- Gewalt spielt sich nur dort ab, wo einer den anderen prügelt. Planen Sie daher die Aktion Gewalt nur in Straßen, wo sich Anhänger Ihrer Farbe zusammen mit denen mindestens eines Gegenspielers aufhalten.
- Bei Erfolg können Sie einen Anhänger Ihres Gegners aus der Straße entfernen.

Intrige

- Intrigen können Sie nur in Straßen planen, in denen Sie keine eigenen Anhänger haben, aber mindestens einen in einer der Nachbarstraßen.
- Achtung! Falls in derselben Straße mehrere Spieler eine Intrige planen, ist die Aktion automatisch erfolglos. Der Ort der Intrige will wohl überlegt sein.
- Bei Erfolg bewegen Sie den intriganten Anhänger aus der Nachbarstraße in die Zielstraße. Des Weiteren hält jede Intrigenkarte weitere positive Auswirkungen hereit

Beispiel einer Auswertung (Abb. 1)

Thomas ist an der Reihe mit der Auswahl der Straße für die Auswertung an der Reihe. Er hat Aktionen in drei Straßen geplant. Er wählt die Via Carducci aus. In dieser Straße dreht er alle Aktionsmarken um. Es zeigt sich, dass Maria nur geblufft hat, sie scheidet aus der Auswertung aus. Thomas plant eine Bestechung. Gregor hat in dieser Straße eine Intrige geplant. Er bestimmt vorab, dass sein Anhänger aus der Piazza Campagna die Intrige durchführen wird.

Beide Spieler legen eine Intrigenkarte ab. Gregor wählt die Erpressung. Thomas versucht ihn zu durchschauen. Er wählt Mord. Thomas hat es nicht erraten, also gewinnt Gregor.

Gregor bewegt seinen Anhänger von der Piazza Campagna zur Via Carducci und verlegt Thomas Anhänger zur Piazza Campagna.

Als nächstes wählt der Spieler links von Thomas eine Straße zur Auswertung aus.

C5. Erfüllung der Aufgaben

Eine Reihe von einflussreichen Personen in Verona hat eigene Interessen. Um diese durchzusetzen, brauchen sie aber die Macht der Familie. Falls es Ihnen gelingt, Ihre Anhänger zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu platzieren, werden Sie reich belohnt.

Jeder beliebige Spieler kann eine Aufgabenerfüllung verkünden, wenn die Bedingungen dafür erfüllt sind. Der Spieler deckt die Karte auf und wendet sofort ihren Vorteil an. Die Karte bleibt bis zum Ende des Spiels aufgedeckt. Dann erhält er dafür die Punkte. In einer Runde kann jeder Spieler nur eine Aufgabenkarte aufdecken.

Die Verkündung der Aufgabenerfüllung wird schrittweise von dem Spieler durchgeführt, dessen Aktion erfolgreich war. Falls in der Straße keine Aktion erfolgreich war, wird von dem beginnenden Spieler an verfahren.

Die Aufgabenkarte muss nicht sofort nach Erfüllung der Bedingung aufgedeckt werden. Beachten Sie aber, dass sich die Bedingungen auf dem Spielplan schnell wieder zu ihren Ungunsten verändern können. Die Bedingung jeder Aufgabenerfüllung ist, eigene Anhänger in allen drei Straßen zu haben, die auf der Karte aufgeführt sind. Außerdem ist je nach Spieleranzahl folgende Bedingung zu erfüllen:

- 2 bis 3 Spieler: In keiner der betreffenden Straßen darf sich ein Anhänger eines anderen Spielers aufhalten.
- 4 bis 5 Spieler: In mindestens einer der betreffenden Straße darf sich kein Anhänger von einem anderen Spieler aufhalten.

Sofort nach dem Aufdecken der Karte müssen Sie den Vorteil anwenden, falls einer gewährt wird:



Der Spieler bekommt 15 Florin aus dem gemeinsamen Vorrat.



Der Spieler bekommt 3 Söldner aus dem gemeinsamen Vorrat.



Der Spieler kann auf zwei Orten des Spielfeldes einen seiner Anhänger in die Nachbarstraße verlegen. Es kann sich um denselben Anhänger handeln, der dann zweimal verlegt wird.



Ähnlich wie bei erfolgreicher Gewalt – der Spieler entfernt einen Anhänger seines Gegners aus der Straße, in der mindestens einen eigenen Anhänger hat.



Der Spieler setzt einen weiteren Anhänger in die Straße, in der er bereits einen Anhänger hat.









Beispiel einer komplexen Auswertung (Abb. 2)

Ein paar Runden später...

Maria entscheidet sich, die Aktionen in der Piazza della Mercede auszuwerten, in der sie selbst die Aktion Gewalt plant. Alle Aktionsmarken werden umgedreht. In derselben Straße hat Thomas die Aktion Bestechung geplant. Lars und Gregor planen hier eine Intrige. Lars hat aber einen Fehler gemacht – er hat hier einen Anhänger. Damit kann er die Intrige nicht durchführen. Stefan hat hier einen Anhänger, also wird er auch teilnehmen.

Es wird mit der Auswertung der Intrige begonnen. Lars Intrige war falsch geplant, also hebt sie Gregors Intrige nicht auf. Gregor bestimmt, dass die Intrige vom Anhänger aus der Via Mazzini durchgeführt wird und teilt dies den Mitspielern mit. Alle Spieler, die teilnehmen dürfen, legen eine Intrigenkarte ab, ohne sich dabei abzustimmen. Gregor legt die Intrigenkarte Abschrecken verdeckt auf den Tisch. Thomas und Maria planen hier eine Aktion, also nehmen sie auch Teil – beide tippen auf die Intrigenkarte Mord. Stefan hat hier einen Anhänger, also nimmt er auch Teil – er wählt Abschrecken aus. Das ist richtig.

Der Anhänger von Gregor hat versagt und wird vom Stadtfeld entfernt.

Es folgt die Auswertung der Bestechung und der Gewalt. Thomas testet durch Bestechung die Loyalität der Söldner Marias. Thomas bietet verdeckt 20 Florin. Maria nimmt zwei Söldner. Beide zeigen ihr Angebot.

Maria würfelt mit zwei Würfeln. Es gelingt ihr, eine 6 und eine 7 zu würfeln. Maria hat also eine Stärke von 23 = 6 + 7 (Würfel) + 10 (zwei Söldner) und Thomas nur 20. Maria besiegt Thomas.

Aber noch ist nichts gewonnen. Jetzt kommt der Verteidiger Stefan an die Reihe. Stefan würfelt mit zwei Würfeln. Es gelingt ihm, eine 7 und eine 8 zu würfeln. Mit der 8 würfelt er noch einmal und es fällt eine 4. Insgesamt hat er nur 19 Punkte = 7 + 8 + 4. Diese Summe genügt nicht, um Marias 23 Stärkepunkte zu bezwingen.

Maria ist es gelungen, mit der Gewaltaktion zu gewinnen.



Sie entscheidet sich, einen Anhänger von Thomas zu entfernen.

Maria legte in dieser Runde fest, welche Straße ausgewertet wurde. Nun ist ihr linker Nachbar an der Reihe.

D. Ende der Runde

Am Ende der Runde besetzen die Spieler die Gebäude, nehmen ihren Anhängern die gewonnenen Florin ab und könnnen Söldner anheuern. Danach wird der Startspielerstein dem nächsten Spieler übergeben und es beginnt eine neue Runde.

Gebäudebesetzung

Verona glänzt mit einer Reihe von prächtigen und bedeutenden Gebäuden. Nicht nur deren Schönheit, sondern vor allem deren Macht und Prestige, die sie ausstrahlen, lockt die Familienanführer, um diese zu beherrschen

Der Spieler, der die auf der Karte gestellte Bedingung erfüllt hat, nimmt sie und platziert seinen Anhänger auf den entsprechenden Ort auf dem Spielfeld. Ab diesem Zeitpunkt bis zum Ende des Spieles kann der Spieler den mit dem Gebäude verbundenen Vorteil nutzen.

Mit Ausnahme von Municipio (siehe Gebäudeübersicht) geht es darum, die meisten Anhänger in den bestimmten Straßen zu versammeln. Es werden alle Anhänger in den Straßen zusammengezählt. Die Anhänger in den Gebäuden spielen keine Rolle. Kommt es zu einem Gleichstand, weil mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Anhängern in der bestimmten Straße haben, gewinnt keiner das Gebäude. Zu Beginn der nächsten Runde wird ein neues Gebäude aufgedeckt. Es ist daher möglich, dass mehrere Gebäude im Angebot sind. In diesem Fall wird die Besetzung der Gebäude in der Reihenfolge ausgewertet, in der sie aufgedeckt wurden.

Nach der Eroberung eines Gebäudes platziert der Spieler einen seinen Anhänger auf den entsprechenden Ort im Stadtplan. Der mit dem Gebäude verbundene Vorteil kann der Spieler ab dem Erwerb des Gebäudes bis zum Ende des Spieles in der entsprechenden Phase jeder Runde (siehe Gebäudeübersicht) oder in einer beliebigen Situation, die auf der Gebäudekarte genannt ist, nutzen. Das Gebäude kann der Spieler unter keinen Umständen verlieren.

Ein bereits erworbenes Gebäude ist Eigentum des jeweiligen Spielers bis zum Ende des Spieles. Widmen Sie daher der Möglichkeit des Gebäudeerwerbs große Aufmerksamkeit!

Geldgewinn

Jeder Anhänger und Verbündete der Familie muss ab und zu seinen Brotgebern einen ausreichenden Geldbetrag abgeben. Es ist dem Familienvertreter überlassen, ob es sich um einen freiwilligen Beitrag handelt oder ob Schutzgeld genommen wird. Auf jeden Fall wird es sich um viel Geld handeln. Sollte dieses Geld noch nicht genügen, greifen die Verwandten in die Taschen, um das gemeinsame Anliegen zu unterstützen.

In dieser Phase gewinnen die Spieler Florin. Für jedes besetzte Gebäude und jede besetzte Straße, in der der Spieler mindestens einen Anhänger hat, bekommt er 5 Florin. Die Straßen im zentralen Viertel sind rentabler. Der Spieler bekommt für diese 5 weitere Florin zusätzlich, aber nur wenn dort keine Anhänger der Gegner stehen.

Jeder Spieler erhält stets mindestens 20 Florin, auch wenn der eigentliche Gewinn niedriger ausfällt.

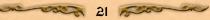
Vergessen Sie nicht die Vorteile der Gebäude Casa delle Corporazione, Postribolo und Roccaforte zu nutzen (siehe Gebäudeübersicht).

Aufrüstung

In dieser Phase kann jeder Spieler Söldner anheuern. Die Aufrüstung wird auf einmal und geheim durchgeführt, ähnlich wie bei der Versteigerung.

Die Figur des Söldners kostet jeweils 5 Florin. Alle Spieler halten verdeckt in der Hand das Geld bereit, mit dem sie die Söldner anwerben wollen. Wenn alle Spieler bereit sind, zeigen sie die Florin, geben sie ab und stellen die Figuren der Söldner vor ihren Sichtschirm.

Der Spieler, der in einer Runde mindestens zwei Söldner angeheuert hat, kann mehrmals hintereinander in dieser Runde zu einer neuen Aufrüstung



ausrufen. Falls er dies macht, können nach denselben Regeln auch die anderen Spieler Söldner anheuern.

Die Söldner sind stets für alle Spieler sichtbar vor dem Sichtschirm zu platzieren, denn die Anzahl der Söldner ist jedem bekannt zu geben.

Falls Sie sich entscheiden, auszuharren und nur einen oder keinen Söldner anzuwerben, kann es Ihnen passieren, dass ein Spieler in dieser Runde viele Söldner anheuert, dafür aber die nächste Aufrüstungsrunde nicht ausruft. In diesem Fall haben Sie Pech gehabt und müssen sich damit abfinden, dass er in der nächsten Runde die Übermacht haben wird.

Übergabe des Startspielersteines

Die Reihenfolge der Spieler wechselt am Ende der Runde. Der Spieler, bei dem sich der Startspielerstein befindet, gibt ihn dem Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser Spieler wird die nächste Runde beginnen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein fünftes Gebäude besetzt wird. Dann werden nur noch die Punkte zusammengezählt und so der Gewinner ermittelt.

Für jede Straße, die von einem Spieler oder seinem Anhänger besetzt ist, werden 5 Punkte vergeben.

Für jede Straße, in der mehrere Spieler ihre Anhänger aufgestellt haben, bekommt jeder so viele Punkte, wie er Anhänger dort hat.

Für die Aufgaben und Gebäude bekommt man so viele Punkte, wie auf dem unteren rechten Kartenrand abgebildet sind.

Die Punkte werden zusammengezählt. Wer die meisten Punkte hat, ist Gewinner und souveräner Herrscher von Verona.



Anlage

Gebäudeübersicht

Folgende Tabelle fasst die für eine Besetzung erforderlichen Bedingungen und die Vorteile, die der jeweilige Besetzer genießt, zusammen. Diese Vorteile gelten immer in der entsprechenden Phase des Spiels oder während den auf der Karte aufgeführten Umständen.

Weitere Kommentare

- Casa delle Corporazione bei dem Geldgewinn gewinnt der Spieler einen Florin zusätzlich für jede Straße und jedes Gebäude, in denen er Anhänger hat.
- Convento Der Gegner darf während der Aktion Gewalt maximal 4 Söldnerfiguren benutzen.
- Postribolo bei dem Geldgewinn gewinnt der Spieler zusätzlich 5
 Florin
- Porta Gabella Sofort nach jeder erfolgreich durchgeführten Aktion Gewalt bekommt der Spieler eine Söldnerfigur. Endet die Aktion Gewalt in der Straße unter der Zunftverwaltung erfolgreich, erhält der Besitzer sogar 2 Söldner.
- Redentore Sofort nach jedem erfolglosen Versuch der Aktion Bestechung gewinnt der Spieler 2 Florin. Der Spieler muss an der Versteigerung mit mindestens 1 Florin teilnehmen. Wenn die erfolglose Bestechung in der Straße unter der Kirchenverwaltung durchgeführt wurde, bekommt er 4 Florin, nicht nur 2.
- Roccaforte beim Geldgewinn gewinnt der Spieler einen Söldner.
- Santa Susanna falls der Besitzer dieses Gebäudes eine Intrige durchführt und ihm diese misslingt, kann er die gesamte Aktion Intrige wiederholen. Er wählt erneut eine der drei Intrigenkarten. Die anderen Spieler versuchen diese zu entlarven. Erst beim zweiten Misserfolg entfernt er den intriganten Anhänger und die Aktion war definitiv erfolglos.
- Sinagoga Sofort nach jeder erfolgreichen Durchführung der Aktion Bestechung gewinnt der Spieler 2 Florin. Falls diese Aktion in den Straßen ohne Verwalter durchgeführt wurde, gewinnt er sogar 4 Florin.
- Municipio Dieses Gebäude kann in der Phase der Zuteilung durch eine geheime Versteigerung nach den selben Regeln wie bei der Aktion Bestechung erworben werden. Der meistbietende Spieler (mindestens 25 Florin) darf das Gebäude besetzen. Municipio bringt während des Spiels keinen Vorteil, dafür hat es die höchste Einflusspunktzahl.

| Name des Gebäudes | Punkte | Das Gebäude gewinnt der Spieler mit den meisten Anhängern in allen Straßen. | Vorteil des Gebäudes | Wann der Vorteil genutzt wird |
|-------------------------|--------|---|--|----------------------------------|
| Casa delle Corporazione | 2 | Unter der Zunftverwaltung | +1 Florin für jede Straße und jedes Gebäude | beim Geldgewinn |
| Convento | 2 | im Ostviertel | Gegner max. 4 Söldner | bei der Aktion Gewalt |
| Postribolo | 4 | in den Straßen ohne Verwalter | +5 Florin | beim Geldgewinn |
| Porta Gabella | 4 | im Westviertel | +1 Söldner (+2 Zunftverwaltung) | nach erfolgreicher Aktion Gewalt |
| Roccaforte | 4 | unter der Verwaltung des Prinzen | +1 Söldner | beim Geldgewinn |
| Redentore | 4 | im Südviertel | +2 Florin (+4 Florin Kirchenverwaltung) | nach erfolgloser Bestechung |
| Santa Susanna | 2 | unter der Kirchenverwaltung | Zwei Versuche pro Intrige | wenn der Spieler Intrigant ist |
| Sinagoga | 2 | im Nordviertel | +2 Florin (+4 Florin ohne Verwalter) | nach erfolgreicher Bestechung |
| Municipio | 6 | Versteigerung – siehe unten | E. C. C. S. S. S. C. | MEDITE ELECTRIC |

f开Q

Frage: Wenn die Zuteilung eines Gebäudes ausgewertet wird und ein Spieler eine einzelne Straße mit fünf Anhängern besetzt während ein anderer Spieler in jeder von vier Straßen jeweils

einen Anhänger hat, gewinnt tatsächlich der erste Spieler?

Antwort: Ja. Zur Eroberung eines Gebäudes ist die Gesamtzahl von Anhängern ausschlaggebend. Deswegen gewinnt der Spieler mit insgesamt fünf Anhängern in einer Straße das Gebäude.

Frage: Falls ich eine Bestechung geplant habe und ein anderer Spieler war mit der Aktion Intrige erfolgreich, muss ich nicht zahlen?

Antwort: Nein. Falls die Intrige erfolgreich war, wird die Bestechung nicht mehr durchgeführt.

Frage: Was passiert, wenn ich die Straßen verliere, die ich durch die Erfüllung einer Aufgabe erkämpft habe? Muss ich die Karte mit der erfüllten Aufgabe wieder zurückgeben?

Antwort: Nein. Die Karte gehört Ihnen. Die Aufgabe haben Sie erfüllt und die aufgedeckte Karte können Sie nicht mehr verlieren. Am Ende des Spieles bekommen Sie dafür die Punkte.

Frage: Wenn ich erfolgreich den Angriff durch die Aktion Gewalt abwehre, kann ich die gegnerischen Anhänger aus der Straße entfernen?

Antwort: Nein. Die Verteidiger können die Aktion Gewalt nur verhindern.

Frage: Wohin gehen die besiegten Anhänger?

Antwort: Alle besiegten Anhänger werden immer deren Anführer zurückgegeben. Dieser kann sie während des Spieles wieder

Frage: Welche Rolle hat der Spieler, der eine Aktion geplant hat, die in der Straße nicht durchführbar ist, und dort seine Anhänger hat?

Antwort: Dieser Spieler hat in der Straße die Rolle eines Verteidigers. Die undurchführbaren Aktionsmarken sind im Grunde als Bluffmarken wahrzunehmen.

Frage: Welche Rolle hat der Spieler, der eine Intrige geplant hat, dabei aber keine Anhänger weder in den Nachbarstraßen noch in der auszuwertenden Straße hat?

Antwort: Dieser Spieler nimmt an den Kämpfen in der Straße gar nicht Teil. Die Intrige ist nicht durchführbar, weil der Spieler keine Anhänger in den Nachbarstraßen hat und die undurchführbaren Marken sind im Grunde als Bluffmarken wahrzunehmen.

Credits

Verona

© 2010 Czech Board Games

Autor: Petr Chval

Entwickelt in Zusammenarbeit mit Czech Board Games

Das Projekt Czech Board Games in Zusammenarbeit mit der gemeinnützigen Organisation Goada hilft den beginnenden tschechischen Autoren bei Durchsetzung auf dem Markt mit Brettspielen. Verona ist das Siegesspiel dieses Projekts im Jahre 2010.

Siehe auch www.czechboardgames.com und www.goada.cz.

Illustration: Prokop Smetana

Grafik: Prokop Smetana, firma Efko

Produktion: Firma Efko, Czech Board Games Team, Jakub Těšínský, Jan Kuděla, Zdeňka Gašparíková

Englische Version: Jan Kuděla, Dana Bartelt, David Kotin - Mind sports international grandmaster

Deutsche Version: Dana Havlíková, Katrin Müller, Hannes Perk, Lena Hienz, Christoph Lipsky, Radka Lomičková

Besonderer Dank gehört diesen Personen (in alphabetischer Reihenfolge): Petr Fried, Josef Koštíř, Jana Kučerová, Zdeněk Lomička, Josef Reichmann, Karel Škoch und einer weiteren Reihe von Leuten aus der Tschechischen Brettspielgesellschaft, die sich am Test und der Entwicklung des Spieles beteiligt haben und ohne deren Anmerkungen das Spiel nie das Licht der Spielwelt erblickt hätte.

Am Test des Spiels haben sich beteiligt: Pavel und Viktor, Halka und Bára, Markus, Peekay, Erric, Bajo, Klárka und Anežka, Seb, Lukáš und Vláďa, Antharon, Nekra, Honza, Filipes



