



Condottiere™

VERDEUTLICHUNGEN UND ERRATA

Spielregel, Seite 3:

Der zweite Abschnitt bei „Ziel des Spiels“ sollte lauten: „Bei 4, 5 oder 6 Spielern gewinnt der Spieler, der zuerst **gleichzeitig** 5 Regionen oder 3 angrenzende Regionen besitzt. Bei 2 oder 3 Spielern gewinnt der Spieler, der zuerst **gleichzeitig** 6 Regionen oder 4 aneinander angrenzende Regionen besitzt.“

Spielregel, Seite 4:

Der zweite Satz bei Punkt 3 sollte lauten: „Er mischt den Kartensapel und verteilt an **jeden** Spieler (sich selbst eingeschlossen) verdeckt 10 Karten.“

Spielregel, Seite 11:

Sowohl bei der Winter- als auch bei der Frühlingskarte muss die Erklärung lauten: „Wenn die Winter/Frühlingskarte **am Ende** einer Schlacht im Spiel ist, ...“ Diese Änderung wurde im amerikanischen Original erst kurz vor Drucklegung vorgenommen. Für die gleichzeitig hergestellte deutsche Übersetzung lag jedoch nur die ursprüngliche Fassung vor („wenn die Karte während einer Schlacht im Spiel ist ...“), welche allerdings die Bischofskarte im Winter sehr mächtig werden lässt. Spielbar sind beide Varianten.

Weitere Verdeutlichungen siehe Kartenübersicht auf Seite 2 der angehängten Kurzregel.

FRAGE ZUM BISCHOF

F: Es liegen nur zwei 5er-Söldner aus. Spieler A spielt den Bischof und beide Söldner kommen aus dem Spiel. Nun liegen keine Karten mehr aus. Spieler B will die Schlacht beenden und spielt die Kapitulation. Endet damit die Schlacht sofort?

A: Ja. Noch ein Hinweis: Kurtisanen und Heldinnen werden **NIE** durch den Bischof beeinflusst, da sie nicht als Söldnerkarten gelten.

Spielziel

es gewinnt, wer zuerst
entweder oder

4–6 gleichzeitig gleichzeitig 3
Spieler 5 Regionen **angrenzende**
besitzt Regionen besitzt

2–3 gleichzeitig gleichzeitig 4
Spieler 6 Regionen **angrenzende**
besitzt Regionen besitzt

Spielaufbau

1. Spielplan ausbreiten.
2. Farbe wählen, entsprechende Herrschaftssteine (H) vor sich hinlegen.
3. Startspieler bekommt Condottiere-Spielstein (C), der Papst-Spielstein (P) bleibt vorerst aus dem Spiel.
4. Startspieler mischt alle Karten,
5. teilt jedem Spieler 10 Karten aus.
6. Dann setzt Startspieler den C in eine Region seiner Wahl (Ort der ersten Schlacht).

Spielablauf

1. Wer den C gesetzt hat, ist als erster in einer Schlacht um diese Region an der Reihe, gefolgt von den anderen im Uhrzeigersinn (Spieler dürfen jederzeit verhandeln, dürfen aber keine Karten tauschen).

2. Wer an der Reihe ist, hat **zwei Möglichkeiten:**

- **er spielt eine Karte:** eine Karte offen vor sich ausspielen und neben ggf. bereits liegende Karten legen. Diese Karten bilden die eigene *Schlachtreihe*. Die erste Karte einer Schlachtreihe ist beliebig. Die Summe der Kartenwerte ist die Gesamtstärke, die nach dem Ausspielen der Karte angesagt wird.

oder

- **er setzt aus:** Ein Spieler (auch der Startspieler) darf jederzeit aussetzen. Weitere Karten darf er dann in dieser Schlacht nicht spielen, kann sie u.U. aber immer noch gewinnen. Ein Spieler muss aussetzen, wenn er keine Karten mehr hat.

Haben alle bis auf einen ausgesetzt, darf dieser noch so lange Karten auslegen, bis auch er aussetzt.

Ende einer Schlacht

Eine Schlacht endet, wenn

- entweder alle Spieler aussetzen oder
- ein Spieler die *Kapitulation* ausspielt.

Danach

1. **Stärke vergleichen:** Spieler mit höchster Gesamtstärke erobert die Region, setzt einen H dort hinein und bekommt den C. Gleichstand: kein H wird eingesetzt, C geht an nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.
2. **Neue Schlacht:** Spieler stellt C in neue Region, die aber weder H noch P enthalten darf.
3. **Schlachtreihen abwerfen:** Alle vor den Spielern liegenden *Schlachtreihen* kommen auf einen Ablagestapel.
4. **Handkarten abwerfen:** Spieler ohne *Söldnerkarten dürfen* alle ihre Karten abwerfen.

Ende einer Runde

1. Eine Runde endet, wenn nach dem Schritt *Handkarten abwerfen*
 - **nur noch ein Spieler Karten** auf der Hand hat
 - oder
 - **alle Spieler keine Karten** mehr haben.
2. Falls nur noch ein Spieler Karten hat, muss er alle abwerfen, darf aber bis zu 2 behalten.
3. Der Spieler mit dem C mischt Abwurf- und Nachziehstapel,
4. teilt jedem Spieler 10 Karten plus 1 Karte pro von diesem Spieler erobelter Region aus.

Spielende

Sind nach einer Schlacht sämtliche verfügbaren Regionen erobert, ohne das Spielziel zu erfüllen, gewinnt der Spieler mit den meisten Regionen.

Bei Gleichstand wird unter diesen Spielern eine weitere Schlacht ausgetragen (alle erhalten 10 neue Karten plus 1 Karte pro von diesem Spieler erobelter Region). Spieler links von C beginnt. Bei erneutem Gleichstand gibt es einen Gruppensieg.





Winter (3x im Spiel)

Sämtliche im Spiel befindlichen **Frühlingskarten** werden **abgeworfen**. Ist eine Winterkarte **am Ende einer Schlacht im Spiel**, haben **alle** ausliegenden **Söldnerkarten die Stärke 1**. Mehrere Winterkarten haben keine zusätzliche Auswirkung.



Frühling (3x im Spiel)

Sämtliche im Spiel befindlichen **Winterkarten** werden **abgeworfen**. Ist eine Frühlingskarte **am Ende einer Schlacht im Spiel**, **zählt die höchste im Spiel befindliche Söldnerkarte +3** (gibt es mehrere höchste Karten, bekommen alle +3). Mehrere Frühlingskarten haben keine zusätzliche Auswirkung.



Bischof (6x im Spiel)

Die **Söldnerkarte der höchsten Stärke** wird aus der Schlachtreihe ihres Besitzers **abgeworfen**. Falls es zwei oder mehr Söldnerkarten mit der höchsten Stärke gibt, werden alle abgeworfen. **Dann wird die Bischofskarte abgeworfen**; wer sie ausgespielt hat, **erhält den D** und setzt ihn auf eine Region ohne H oder belässt ihn außerhalb.



Heldin (3x im Spiel)

Die Heldin hat Stärke 10, gilt aber nicht als Söldnerkarte (Winter, Frühling, Bischof, Trommler oder Vogelscheuche beeinflussen sie nicht).



Kapitulation (3x im Spiel)

Die **Schlacht endet sofort** nach dem Ausspielen dieser Karte. Der Spieler mit der stärksten Schlachtreihe erobert die Region.



Kurtisane (12x im Spiel)

Der Spieler, dessen **Schlachtreihe die meisten Kurtisanen enthält, bekommt den C** (kann, muss nicht der Schlacht-Gewinner sein).

Haben zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl von Kurtisanen ausgelegt, erhält der Gewinner der Schlacht den C. Falls es auch einen Gleichstand der höchsten Gesamtstärke gibt, geht der C an den Spieler links vom bisherigen Condottiere.

Die Kurtisane hat Stärke 1, gilt aber nicht als Söldnerkarte (Winter, Frühling, Bischof, Trommler oder Vogelscheuche beeinflussen sie nicht).



Trommler (6x im Spiel)

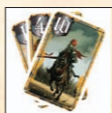
Ist eine Trommlerkarte **am Ende einer Schlacht in einer Schlachtreihe, verdoppelt sich der aufgedruckte Wert der Söldnerkarten darin**. Mehrere Trommlerkarten in der Reihe haben keine zusätzliche Auswirkung.

Ist eine Winterkarte im Spiel, wenn eine Schlacht beendet wird, zählen die Söldner eines Spielers mit der Trommlerkarte Stärke 2 statt 1.



Vogelscheuche (16x im Spiel)

Der Spieler **darf** eine **Söldnerkarte aus seiner Schlachtreihe zurück auf die Hand nehmen**; die Vogelscheuche wird dann abgeworfen.



Söldnerkarten

Wert 1 (10x im Spiel)

Wert 2 – 10 (je 8x im Spiel)