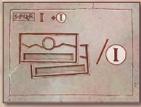


## DIE SENATSKARTEN

Erst, wenn am Spielende die Ruhmespunkte ermittelt werden, deckt jeder Spieler alle seine Senatskarten auf. Für 18 der 19 Karten erhalten die Spieler zusätzliche Ruhmespunkte, die Karte „Nachwuchs“ nützt auf andere Weise.

Beispiel



### Karte I („viele Provinzen“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte erhält am Ende für die Karte selbst und für jeweils zwei (besetzte oder unbesetzte) eigene Provinzen (dazu zählen auch Grenzprovinzen bzw. freie Provinzen) einen zusätzlichen Ruhmespunkt.

Im Beispiel oben würde man für diese Karte 4 Ruhmespunkte (= RP) erhalten (1 für die Karte selbst + 3 für die 6 Provinzen).



### Karte II („viele Patrizier“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte erhält am Ende für jeweils zwei (untergebrachte!) eigene Patrizier-Plättchen einen zusätzlichen Ruhmespunkt.

Im Beispiel oben würde man für diese Karte 4 RP erhalten (8:2; die violette Frau zählt nicht!).



### Karte III („viele Senatskarten“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte erhält am Ende für diese Karte selbst und für alle seine Senatskarten (erneut inklusive der Karte „viele Senatskarten“) je einen zusätzlichen Ruhmespunkt.

Im Beispiel oben würde man für diese Karte 5 RP erhalten (3 für die zwei Grenzprovinzen und die eine freie Provinz + 2 für die Karte „viele Senatskarten“ (nicht im Beispiel abgebildet!)).



### Karte IV („viele Fortuna-Plättchen“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte erhält am Ende für diese Karte selbst einen zusätzlichen Ruhmespunkt und für jeweils drei seiner Fortuna-Plättchen (unabhängig von deren Wert) zwei zusätzliche Ruhmespunkte.

**Achtung:** Diese Karte muss im Spiel zu zweit und zu dritt aus dem Spiel genommen werden.

Im Beispiel oben würde man für diese Karte 3 RP erhalten (1 für die Karte selbst + 2 für 5 Plättchen geteilt durch 3).



### Karte V („viele Ehepaare“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte erhält am Ende für diese Karte selbst und jedes eigene Ehepaar (= zwei Patrizier-Plättchen in einer Provinz (dazu zählen auch die Grenzprovinzen und freien Provinzen)) einen zusätzlichen Ruhmespunkt.

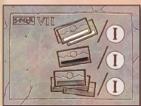
Im Beispiel oben würde man für diese Karte 3 RP erhalten (1 für die Karte + 2 für die zwei Ehepaare).



### Karte VI („viele verschiedene Patrizier“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte erhält am Ende für jede verschiedene Farbe seiner (untergebrachten!) Patrizier-Plättchen einen zusätzlichen Ruhmespunkt.

Im Beispiel oben würde man für diese Karte 4 RP erhalten (die violette Frau zählt nicht!).



### Karte VII („viele verschiedene Provinzen“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte erhält am Ende für jede verschiedene Farbe seiner (besetzten oder unbesetzten) Provinzen (inklusive der Grenzprovinzen und freien Provinzen) einen zusätzlichen Ruhmespunkt. Die Grenzprovinzen zählen dabei (ob besetzt oder nicht) für beide abgebildeten Farben. Die freien Provinzen nehmen die Farbe der sie besetzenden Patrizier an. Eine unbesetzte freie Provinz gilt als weitere Farbe (grau).

Im Beispiel oben würde man für diese Karte 5 RP erhalten (die freie Provinz gilt hier als rot).



### Karte VIII („viele besetzte Provinz-Kärtchen“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte erhält am Ende für jedes seiner mit mindestens einem Patrizier-Plättchen besetzten Provinz-Kärtchen (hier zählen die Senatskarten „Grenzprovinzen“ und „freien Provinzen“ *nicht* mit!) einen zusätzl. Ruhmespunkt.

Im Beispiel vorne würde man für diese Karte 3 RP erhalten.



### Karte IX („viele Frauen“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte erhält am Ende für jede seiner (*untergebrachten!*) Patrizierinnen einen zusätzlichen Ruhmespunkt.

Im Beispiel vorne würde man für diese Karte 5 RP erhalten (die violette Frau zählt nicht!).



### Karte X („viele Männer“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte erhält am Ende für jeden seiner (*untergebrachten!*) Patrizier einen zusätzlichen Ruhmespunkt.

Im Beispiel vorne würde man für diese Karte 3 RP erhalten.



### Karte XI („Nachwuchs“ - 1 Karte)

Der Besitzer dieser Karte darf am Spielende bei jedem seiner Ehepaare (auch bei denen in Grenzprovinzen oder freien Provinzen!) noch *ein* weiteres gleichfarbiges Plättchen (*männlich oder weiblich*) unterbringen, das damit ebenfalls seine Ruhmespunkte wert ist. Einzelne Personen können keinen Nachwuchs haben, und es ist auch nicht mehr als ein Nachwuchs pro Ehepaar gestattet.

Im Beispiel vorne könnte man aufgrund dieser Karte noch ein weiteres rotes oder grünes Patrizier-Plättchen bei der ersten Grenzprovinz und noch ein grünes Plättchen bei der ersten grünen Provinz ablegen.



### Karte XII („Grenzprovinzen“ - 6 Karten)

Jede Grenzprovinz weist eine andere Kombination aus zwei Provinzfarben auf. In einer Grenzprovinz darf ihr Besitzer am Spielende ein farblich genau passendes Ehepaar unterbringen. Nur wenn dies der Fall ist, ist die Grenzprovinz drei Ruhmespunkte wert. Liegt hier am Ende nur ein einzelnes Patrizier-Plättchen (übereinstimmend mit einer der gezeigten Farben der Grenzprovinz) oder gar nichts, ist die Grenzprovinz 0 Punkte wert. Patrizier-Plättchen, die nicht farblich mit einer der zwei Farben der Grenzprovinz übereinstimmen, dürfen hier nicht abgelegt werden.



#### Korrekt!

Gesamtpunktzahl: 7  
(3 für die Provinz und 4 für die zwei Patrizier-Plättchen)



#### Korrekt!

Gesamtpunktzahl: 2  
(0 für die Provinz, 2 für den Patrizier)



#### Teilweise verboten!

Gesamtpunktzahl: 3  
(das minderwertigere Patrizier-Plättchen muss wieder entfernt werden)



#### Verboten!

Gesamtpunktzahl: 0  
(Das Patrizier-Plättchen muss wieder entfernt werden)



### Karte XIII („freie Provinzen“ - 2 Karten)

Jede freie Provinz kann bis zu zwei Patrizier-Plättchen aufnehmen, sofern beide Patrizier-Plättchen dieselbe Farbe (*und natürlich verschiedenes Geschlecht*) haben. Die freie Provinz ist selbst einen Ruhmespunkt wert (sofern mindestens ein Plättchen darunter liegt).



#### Korrekt!

Gesamtpunktzahl: 5 (1 für die Provinz und 4 für die zwei Patrizier-Plättchen)



#### Korrekt!

Gesamtpunktzahl: 4 (1 für die Provinz und 3 für das Patrizier-Plättchen)



#### Teilweise verboten!

Gesamtpunktzahl: 4  
(1 für die Provinz und 3 für das blaue Patrizier-Plättchen. Das grüne Patrizier-Plättchen muss wieder entfernt werden)