



Truhen

Du darfst in deinem Zug beliebig viele Truhen nutzen. Einige Truhen kannst du jedoch nur in Verbindung mit einer bestimmten Aktion nutzen. Hier die unterschiedlichen Truhen im Einzelnen:



Orange Truhen – Sofortfunktion

Wenn Du eine orange Truhe nimmst, musst du diese sofort nutzen. Danach legst du die Truhe auf den Ablagestapel.



Siegpunkte

Nimm dir sofort die angegebene Anzahl an Siegpunkten (2, 3, 4 oder 5).



Gesandte

Nimm dir sofort die angegebene Anzahl Gesandte (1, 2 oder 3) aus der Provinz an deinen Hof.



Adelige

Nimm dir sofort 1 Adelige(n) aus der Provinz an deinen Hof.



Türkise Truhen – Einmalfunktion

Wenn du eine türkise Truhe nimmst, legst du diese zunächst offen vor dir aus. Du kannst sie ab sofort nutzen. Nachdem du sie genutzt hast, legst du die Truhe auf den Ablagestapel.



Aktions-Figur auf Platz 1

Du darfst diese Truhe nutzen, bevor Du deine Aktions-Figur auf eine der beiden Leisten stellst.

Führe wie gewohnt eine der beiden Aktionen aus. Statt jedoch deine Aktions-Figur nach den üblichen Regeln auf die jeweilige Leiste zu stellen, stellst du sie auf Platz 1 der Nachschub-Leiste.

(Möglicherweise musst du Platz schaffen, indem du die dort stehenden Aktionsfiguren um eine Position nach unten rückst.)



Nachschub

Wenn du die Nachschub-Aktion ausführst, wählst du (wie gewohnt) eines der Nachschub-Felder auf dem Nachschub-Tableau und nimmst dir die dort abgebildeten Figuren. Statt der Truhe unter deinem gewählten Feld, nimmst du dir die Truhe (oder die Truhen), die unter einem anderen Nachschub-Feld liegen (auch wenn unter deinem gewählten Feld keine Truhe liegt).

Beispiel: Bettina

nimmt sich 1 Gesandten und 1 Adelige(n). Statt der braunen Truhe unter diesem Feld nimmt sie sich die violette Truhe.



Keine Bewegungskosten

Wenn du die „Bewegen und Einsetzen“-Aktion ausführst, kannst du diese Truhe einsetzen. Du überspringst dann „Schritt 1: **Bewegen**“. Du darfst einen Amtssitz in einer Provinz deiner Wahl besetzen, ohne Bewegungskosten zu bezahlen.



Günstige Einsetzkosten

Wenn du die „Bewegen und Einsetzen“-Aktion wählst, kannst du diese Truhe einsetzen. Du darfst dann in „Schritt 2: **Einsetzen**“ einen Amtssitz mit einem Gesandten oder Adelige(n) von deinem Hof besetzen, ohne weitere Figuren für den Amtssitz zu bezahlen.

Du darfst die beiden Truhen **Keine Bewegungskosten** und **Günstige Einsetzkosten** kombinieren. Du benötigst dann nur 1 Gesandten oder 1 Adelige(n) an deinem Hof, um diesen in einem Amtssitz deiner Wahl einzusetzen. Du musst keine weiteren Figuren bezahlen.



Figur stehen lassen

Du darfst diese Truhe in der Aufräumphase nutzen. Lass eine deiner Figuren auf dem Amtssitz einer gewerteten Region stehen.



Braune Truhen – Spielende

Wenn du eine braune Truhe nimmst, legst du diese offen vor dir aus. Sie bleibt bis zum Spielende liegen. Bei der Schlusswertung erhältst du Punkte, je nachdem, wie viele du gesammelt hast. Die Punkte sind auf der Truhe angegeben. Hast du mehr als 5 braune Truhen, beginnst du eine neue Serie.

Beispiel: Hast du bei Spielende 3 braune Truhen, bekommst du 9 Punkte.

Hast du bei Spielende 7 braune Truhen, bekommst du 25 (20+5) Punkte.





Violette Truhen – Privilegien

Wenn du eine violette Truhe nimmst, legst du diese zunächst offen vor dir aus. Immer wenn du eine violette Truhe nimmst, darfst du zwei eigene violette Truhen (auch die gerade genommene) abgeben und dir dafür eines der ausliegenden Privilegien nehmen.

Du darfst jedes Privileg höchstens einmal nehmen. Du darfst auch höchstens eines der Siegpunkt-Privilegien (mit der 1) nehmen.

Die Funktionen der einzelnen Privilegien sind gleich im Anschluss beschrieben.

Privilegien

Ihr könnt jedes Spiel „Die Staufer“ mit unterschiedlichen Privilegien spielen. Die Privilegien sind mit Ordnungszahlen von 1–16 markiert. Ihr verwendet immer 6 verschiedene Privilegien.

Von den Siegpunkt-Privilegien verwendet ihr die beim Spielaufbau für eure Spielerzahl vorgegebenen. Alle anderen Privilegien verwendet ihr je 2 Mal (im Spiel zu Zweit nur jeweils 1 Mal).

Hier einige Vorschläge, welche Sets ihr ausprobieren könnt.

Alternatives Set: 1, 2, 5, 8, 11, 14 (ab der 2. Partie)

Synergien: 1, 3, 5, 8, 10, 16 (ab der 4. Partie)

Punkte-Regen: 1, 2, 6, 9, 13, 16 (ab der 5. Partie)

Masse statt Klasse: 1, 3, 4, 7, 8, 12 (ab der 6. Partie)

Empfehlung des Verlags: (ab der 7. Partie)

Teilweise zufälliges Deck: 1, 2, ?, ?, ?, ?

Entwirf dein eigenes Deck oder überlass es vollständig dem Zufall (ab der 10. Partie).



1–Sofort: Wenn du eines dieser Siegpunkt-Privilegien nimmst, erhältst du sofort und einmalig die auf der Karte angegebenen Punkte.

Das Siegpunkt-Privileg lässt du vor dir liegen, um zu zeigen, dass du kein weiteres nehmen darfst.



2–Bewegen und Einsetzen: Du darfst auch einen Amtssitz besetzen, der bereits (von dir oder einem Mitspieler) besetzt ist. Du stellst deine Figur auf den gleichen Amtssitz rechts neben die andere Figur.

Auf jedem Amtssitz dürfen höchstens 2 Figuren stehen. Ein doppelt besetzter Amtssitz wird bei der Regionenwertung und bei der Schlusswertung so behandelt, als wären es 2 getrennte Amtssitze.



3–Bewegen und Einsetzen: Wenn du einen Amtssitz mit einem Gesandten besetzt, darfst du sofort kostenlos einen weiteren Gesandten von deinem Hof auf denselben Amtssitz stellen. Auf jedem Amtssitz dürfen höchstens 2 Figuren stehen. Ein doppelt besetzter Amtssitz wird bei der Regionenwertung und bei der Schlusswertung so behandelt, als wären es 2 getrennte Amtssitze.



4–Bewegen und Einsetzen: Du musst in „Schritt 2: Einsetzen“ immer nur 3 Figuren bezahlen, unabhängig von der Zahl neben dem Amtssitz.
(Kombiniert mit 5 bezahlst du immer 2.)



5–Bewegen und Einsetzen: Du musst in „Schritt 2: Einsetzen“ immer 1 Figur weniger bezahlen, als die Zahl neben dem Amtssitz angibt.
(Kombiniert mit 4 bezahlst du immer 2.)



6–Bewegen und Einsetzen: Immer wenn du einen Amtssitz in der Königsregion besetzt, bekommst du sofort 3 Punkte.
(Kombiniert mit 3 bekommst du 6 Punkte.)



7–Nachschub: Jedes Mal, nachdem du die Nachschub-Aktion fertig ausgeführt hast, darfst du dir zusätzlich 1 Gesandten nehmen.



8–Nachschub: Jedes Mal, nachdem du die Nachschub-Aktion fertig ausgeführt hast, nimmst du dir zusätzlich 1 verdeckte Truhe vom Nachziehstapel.



9–Nachschub: Jedes Mal, nachdem du die Nachschub-Aktion fertig ausgeführt hast, erhältst du zusätzlich 2 Siegpunkte.



10–Bewegen und Einsetzen: Du musst in „Schritt 1: Bewegen“ immer nur 1 Figur bezahlen. Du legst diese Figur in die Zielregion, in der du auch den Amtssitz besetzen möchtest.
(Kombiniert mit 11 ist das Bewegen kostenfrei.)



11–Bewegen und Einsetzen: Du musst in „Schritt 1: Bewegen“ in die ersten beiden Regionen keine Figuren legen. Möchtest du dich z.B. 4 Regionen weiter bewegen, legst du nur in die 3. und in die 4. Region jeweils eine Figur.
(Kombiniert mit 11 ist das Bewegen kostenfrei.)



12–Bewegen und Einsetzen: Wenn du einen Amtssitz in einer der beiden Nachbarregionen (links und rechts) der Königsregion besetzen möchtest, musst du in „Schritt 1: Bewegen“ keine Figuren bezahlen. Möchtest du in einer anderen Region einsetzen, musst du wie üblich Bewegungskosten bezahlen.



13–Rundenwertung: Nach einer Wertung kehren alle deine Figuren von den Amtssitzen der gewerteten Region an deinen Hof zurück statt in die Provinz.



14–Rundenwertung: Du bekommst zusätzliche Siegpunkte bei der Regionenwertung. Hast du die Mehrheit, bekommst du 3 zusätzliche Punkte, als Zweiter 2 und als Dritter 1 zusätzlichen Siegpunkt. (Im Spiel zu Zweit entfallen der 2. und 3. Platz.)



15–Rundenwertung: Immer wenn du mindestens 1 Amtssitz in einer gewerteten Region besetzt hast, bekommst du 2 zusätzliche Siegpunkte.



16–Truhen: Immer wenn du eine orange Truhe nimmst, bekommst du sofort 2 zusätzliche Siegpunkte.

Du darfst Privilegien auch kombinieren

Bedingungen der Runden-Plättchen



Königsregion
Ihr wertet die Region, in welcher der König steht.



Region mit den wenigsten Truhen
Ihr wertet die Region, in welcher sich am wenigsten Truhen befinden.



Region mit den meisten besetzten Amtssitzen
Ihr wertet die Region, in der die meisten Figuren auf Amtssitzen stehen. (Doppelt besetzte Amtssitze zählen wie 2 Amtssitze.)

Falls mehrere Regionen die Bedingung erfüllen, geht ihr von der Königsregion aus im Uhrzeigersinn die Regionen durch. Der Wertungsmarker wird in die erste Region gelegt, welche die Bedingung erfüllt.

Regionenboni

Immer wenn eine Region gewertet wird, wird auch der Bonus dieser Region vergeben.



Augsburg – 2 Truhen
Bei einer Wertung deckt ihr 2 Truhen vom Nachziehstapel auf. Der Spieler mit der Mehrheit darf sich 1 dieser Truhen nehmen. Der zweitplatzierte Spieler bekommt die andere Truhe.



Aachen – Truhen
Bei einer Wertung deckt ihr so viele Truhen vom Nachziehstapel auf, wie Spieler am Spiel beteiligt sind. Der Spieler mit der Mehrheit darf sich 1 dieser Truhen nehmen. Danach nimmt sich der zweitplatzierte Spieler 1 Truhe usw. Jeder Spieler, der mindestens 1 Amtssitz in der Region besetzt hat, bekommt 1 Truhe. Die restlichen Truhen werden auf den Ablagestapel gelegt.



Strasbourg – +2 Gesandte, +1 Gesandte
Der Spieler mit der Mehrheit bekommt 2 Gesandte seiner Farbe aus der Provinz an seinen Hof. Der zweitplatzierte Spieler bekommt 1 Gesandten (auch im Spiel zu zweit).



Nijmegen – +1 Gesandter
Alle Spieler, die mindestens einen Amtssitz in der Region besetzt haben, bekommen 1 Gesandten ihrer Farbe aus der Provinz an ihren Hof.



Palermo – +3, +1 Siegpunkte
Der Spieler mit der Mehrheit bekommt 3 zusätzliche Siegpunkte. Der zweitplatzierte Spieler bekommt 1 zusätzlichen Siegpunkt (auch im Spiel zu zweit).



Milano – +2 Siegpunkte
Alle Spieler, die mindestens einen Amtssitz in der Region besetzt haben, bekommen 2 Siegpunkte.

Auftragskarten

Bei der Abrechnung gelten die folgenden Grundsätze:

- Ihr beachtet nur Figuren auf den Amtssitzen. Figuren im Bezahlbereich räumt ihr vor der Schlusswertung ab.
- Ein doppelt besetzter Amtssitz zählt wie zwei einzelne Amtssitze.



Regionen

Jede dieser Auftragskarten benennt eine bestimmte Region.

Hast du bei Spielende die Mehrheit in dieser Region, so bekommst du 12 Punkte. Bist du Zweiter, bekommst du 6 Punkte. (Im Spiel zu Zweit gibt es keine Punkte für den zweiten Platz.)



Muster

Jede dieser Auftragskarten zeigt eine bestimmte Kombination von Regionen (oder auch ein „Muster“), z.B. 2 gegenüberliegende Regionen oder auch 3 benachbarte Regionen.

Hast du mindestens 1 Amtssitz in jeder der grün markierten Regionen besetzt, so bekommst du die auf der Karte angegebenen Punkte. Du darfst jedes Muster mehrmals erfüllen. Allerdings darfst du jede Figur nur einmal verwenden.

Beispiel: *Rudi* kann das auf der Karte angegebene Muster 2 Mal erfüllen.

Einmal mit den Figuren **A** und einmal mit den Figuren **B**.

Er braucht in der Region links oben beide Figuren, weil er jede Figur nur einmal für ein Muster nutzen kann.

Die leicht ausgeblendete Figur (rechts oben) kann er für dieses Muster nicht verwenden.



Amtssitze

Diese Auftragskarten zeigen bestimmte Amtssitze.

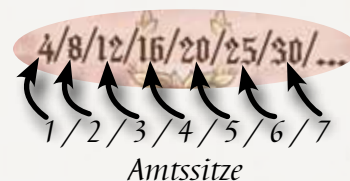
Je öfter du die auf der Karte angegebenen Amtssitze besetzt hast, desto mehr Punkte bekommst du. Die Punkte sind auf der Karte angegeben. Hast du einen Amtssitz mit der angegebenen Zahl mit 2 Figuren besetzt so gilt dies, als hättest du 2 getrennte Amtssitze besetzt.



3er, 4er und 5er

Für jede eigene Figur auf einem 3er-Amtssitz (bzw. 4er- oder 5er-) nimmst du dir so viele Punkte, wie die Karte zeigt. Hast du 1 Amtssitz mit der angegebenen Zahl besetzt, bekommst du die Punkte ganz links, bei 2 Amtssitzen den zweiten Punktwert usw.

Punkte für:



Für jeden weiteren Amtssitz $\sqrt{\dots}$ bekommst du 5 weitere Punkte.



Alle eigenen Amtssitze

Für jeden Amtssitz, den du besetzt hast, nimmst du dir so viele Punkte, wie die Karte zeigt.

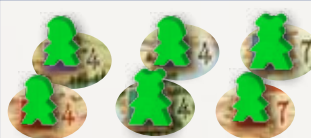
Die Zahl neben dem Amtssitz ist hierbei unerheblich.



Paar

Für jedes Paar von Amtssitzen mit derselben Zahl bekommst du 8 Punkte.

Es ist dabei unerheblich, ob die Amtssitze in unterschiedlichen Regionen sind.



Beispiel: *Günter* hat 4 4er-Amtssitze und 2 7er-Amtssitze besetzt. Das sind 3 Paare.

Günter bekommt also $3 \times 8 = 24$ Punkte.



Serie

Für jede komplette Serie aus jeweils 1 besetzten 3er-, 4er- und 5er-Amtssitz bekommst du 15 Punkte. Es ist dabei

unerheblich, ob die Amtssitze in unterschiedlichen Regionen sind.



Beispiel: *Bettina* hat 2 3er-Amtssitze, 2 4er-Amtssitze und 2 5er-Amtssitze besetzt. Das sind 2 komplette Serien.

Bettina bekommt also $2 \times 15 = 30$ Punkte.