Stefan Feld
City Collection
9

Valencia

Ein Spiel für 2-5 Personen ab 14 Jahren



SPIELBESCHREIBUNG

Willkommen in Valencia, eine Stadt im Aufbruch!

Schlüpft in die Rolle einflussreicher Handelsfamilien, die aus Valencia die blühende Stadt machen wollen, die wir heutzutage kennen. Durch cleveren Einsatz eurer Karten in diversen Auktionen platziert ihr eure Familienmitglieder auf den besten Plätzen Valencias und im Rat der Stadt, um euer Ansehen immer weiter zu steigern.

Ein guter Überblick über eure eigenen Waren und eine gesunde Einschätzung darüber, welche Auktionen man gewinnen sollte, werden euch helfen, am Ende die meisten Ansehenspunkte und damit den Sieg in Valencia zu erreichen.

SPIELMATERIAL

• **1 Spielplan** – *doppelseitig bedruckt*



• **12 Stadtplanteile** – *doppelseitig bedruckt*

8 Stadtplanteile für 3-5 Mitspielende:



4 Stadtplanteile für 2 Mitspielende:



• **1 Zentralplättchen**



• **5 Rundentafeln**



• **30 Waren**



Material der DELUXE-Version

*Material der CLASSIC-Version**

Je 6: Orangen, Tigernüsse, Wein, Tuchmacher, Porzellan.

• **10 Brunnen**



• **50 Münzen**



15 Stück 1er, 20 Stück 2er, 15 Stück 5er

• **19 Privilegien**

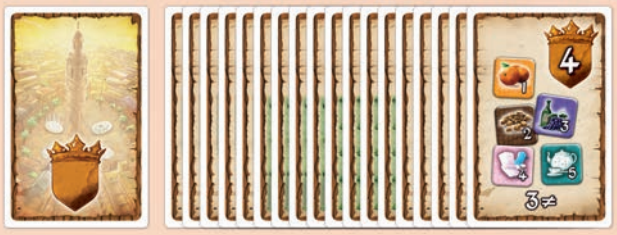


• **1 Rundenfigur**

• **1 Stefan Feld-Figur**



• **35 Aufgabenkarten**



Rückseite

• **5 Palmen**



• **1 Spielregel**

Persönliches Spielmaterial *(in den Farben Rot, Gelb, Blau, Weiß und Schwarz)*

• **5 Sichtschirme** – *1 je Farbe*

Außenseite: Charakterdarstellung, Spielfarbe und Symbol



Innenseite: Spielzugübersicht und Endwertung

• **5 Ansehensmarker** – *1 je Farbe*



Material der DELUXE-Version



*Material der CLASSIC-Version**

• **5 100er marker** – *1 je Farbe*



• **75 Familienmitglieder** – *15 je Farbe*



Material der DELUXE-Version



*Material der CLASSIC-Version**

• **120 Einflusskarten** – *24 je Farbe*



Rückseite



Je 4 Karten mit den Werten: 1, 2, 3, 4, 5 und 6.

Modul 1: Erweiterte Einflusskarten

• **50 Neue Einflusskarten** – *10 je Farbe*

Je 1 Karte mit dem Wert: 0, 4, 5 und 7.

Je 2 Karten mit den Werten: 1, 2 und 3.



*In diesem Kapitel wird sowohl das Material der **Deluxe-Version** als auch das der **Classic Special-Version*** gezeigt. Im weiteren Verlauf der Anleitung wird in den Abbildungen ausschließlich das Material der **Classic Special-Version*** verwendet.*

SPIELAUFBAU - BEISPIEL FÜR 5 MITSPIELENDE

Der Spielplan

1) Legt den Spielplan in die Tischmitte, mit der Seite nach oben, die der Anzahl Personen entspricht.

2) Mischt die 5 Rundentafeln und legt sie in zufälliger Reihenfolge auf die Rundenfelder des Spielplans.

3) Stellt die Rundenfigur auf Feld A der Rundentafel ganz links.

4) Mischt die 10 Brunnen und legt auf jedes Brunnenfeld der Rundentafeln je 1 zufällig gezogenen Brunnen. Die übrigen Brunnen kommen zurück in die Schachtel.

5) Stellt auf jedes Palmensymbol neben dem Buchstaben "H" eine Palme bereit.

6) Setzt das Stadtgebiet zusammen, in dem ihr die passenden Stadtplanteile auf die passenden Felder auf dem Spielplan legt.

Anmerkung: *Seht hier im Aufbau die Startaufstellung für das erste Spiel. Ihr könnt alle Stadtplanteile nach Belieben drehen und dabei auch die Rückseite benutzen, solange in der Mitte Platz für das Zentralplättchen bleibt.*



7) Legt das Zentralplättchen auf das 2x2-Feld in der Mitte der Spielfläche.

Der allgemeine Vorrat

8) Legt die Münzen und die Waren sortiert neben den Spielplan.

9) Legt für jede Person 1 Privileg auf den Rat. Die restlichen Privilegien legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Euer Spielmaterial

10) Wählt eine Spielfarbe und erhaltet in dieser Farbe:

- **15 Familienmitglieder**. Legt diese vor euch ab.
- **24 Einflusskarten**. Mischt euren jeweiligen Einflusskartenstapel.
- **1 Ansehensmarker**. Legt die Ansehensmarker das Feld 0 der Ansehensleiste.
- **1 100er Marker**. Legt diesen neben das Feld 0 auf der Ansehensleiste.
- **1 Sichtschirm**. Stellt ihn vor euch auf.

11) Dazu erhaltet ihr noch aus dem allgemeinen Vorrat:

- **Münzen im Gesamtwert von 5**. Legt die Münzen hinter euren Sichtschirm.

12) Wer zuletzt an einem Brunnen gesessen hat, beginnt das Spiel und erhält die Stefan Feld-Figur. Außerdem stellt diese Person ein Familienmitglied auf das Adelsfeld des Rates. Die Person links davon setzt ein Familienmitglied auf das Kirchenfeld des Rates.

Die Aufgabenkarten

13) Mischt die Aufgabenkarten. Alle Mitspielenden erhalten 5 verdeckte Aufgabenkarten und schauen sie sich an. Entscheidet nun, welche Karten ihr behalten wollt. Ihr müsst mindestens eine Karte behalten.

14) Legt die Aufgabenkarten, die ihr behalten wollt, hinter euren Sichtschirm. Nicht behaltene Aufgabenkarten legt ihr zurück in die Schachtel.




2 Rundentafeln
1
Der Rat
9
Privilegien
Adelsfeld
12
Kirchenfeld
12
6 Stadtgebiet
7 Zentralplättchen
12
Stefan Feld Figur
Einflusskarten

SPIELABLAUF

Eine Partie Valencia dauert 5 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die nacheinander durchlaufen werden:

Phase I: Planungsphase | **Phase II: Aktionsphase** | **Phase III: Ratsphase**

Phase I: Planungsphase

Diese Phase könnt ihr alle gleichzeitig durchführen. Sie besteht aus 2 Schritten: **A) Einflusskarten ziehen** und **B) Einflussstapel bilden**.

A) Einflusskarten ziehen

Nehmt die erste Karte eures Nachziehstapels auf die Hand und schaut sie euch an. Nun entscheidet ihr Karte für Karte, ob ihr eine weitere Karte ziehen wollt oder aufhören möchtet. Ihr dürft gezogene Karten nicht wieder zurück auf den Stapel legen. Ihr dürft beliebig viele Karten aufnehmen.

Beachtet jedoch, dass euer gesamter Stapel für alle 5 Runden ausreichen muss.

Hinweis: *Pro Runde habt ihr also im Durchschnitt 4,8 Karten.*



Beispiel: Frank (blau) entscheidet sich dafür noch eine 5. Karte zu ziehen. Lilli (rot) ist mit ihren 3 Karten zufrieden.

B) Einflussstapel bilden

Teilt eure gezogenen Einflusskarten nun auf mehrere Einflussstapel auf. Ihr könnt frei entscheiden, wie viele Stapel mit wie vielen Karten ihr bildet. Stapel können auch aus einer einzelnen Karte bestehen.

Legt die Einflussstapel verdeckt vor euch ab und fächert die Karten in jedem Stapel leicht auf, so dass andere erkennen können, wie viele Karten jeder Stapel hat.



Beispiel: Hier sieht man wie unterschiedlich alle ihre Einflussstapel gebildet haben.

Sobald alle damit fertig sind, endet die Planungsphase. Eure eigenen Einflussstapel dürft ihr euch jederzeit ansehen, die Zusammenstellung allerdings nicht mehr verändern.

Phase II: Aktionsphase

Die Aktionsphase besteht aus insgesamt **9 Schritten**, die auf den Rundentafeln durch die Buchstaben A-I gekennzeichnet sind:

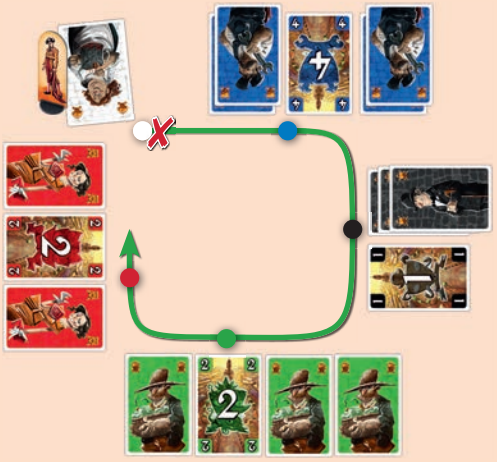
- **A** Adel und Kirche beeinflussen
- **B** Gilde beeinflussen
- **C** Kaufleute beeinflussen
- **D** Gilde beeinflussen
- **E** Kaufleute beeinflussen
- **F** Gilde beeinflussen
- **G** Standortwechsel
- **H** Palme pflanzen
- **I** Brunnen bauen

Beeinflussung:

Die Schritte A-G sind vom Ablauf her gleich, lediglich die Auswirkungen sind unterschiedlich.

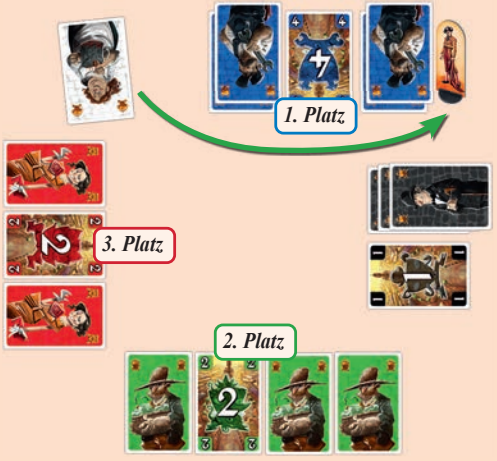
Wer die Stefan Feld-Figur vor sich stehen hat, beginnt und hat nun die Wahl, einen eigenen Einflussstapel vor sich aufzudecken oder zu passen. Danach machen die anderen Mitspielenden im Uhrzeigersinn das gleiche, bis alle einmal an der Reihe waren und entweder einen Stapel aufgedeckt oder gepasst haben.

Bildet nun eine Rangfolge nach den Summen der Einflusspunkte, die aufgedeckt wurden. Bei Gleichstand gilt als besser platziert, wer im Uhrzeigersinn näher an der Stefan Feld-Figur sitzt. Sollte die Person im Besitz der Stefan Feld-Figur am Gleichstand beteiligt sein, gewinnt sie diesen grundsätzlich. Mitspielende, die gepasst haben, gelten als nicht platziert und führen im aktuellen Schritt keine Aktion aus.



Beispiel:

Patty (weiß) ist die Startspielerin und beginnt. Sie entscheidet sich zu passen. Als nächstes deckt Frank (blau) einen Stapel auf, dann Ani (schwarz), dann Dirk (grün) und zuletzt Lilli (rot).



Beispiel:

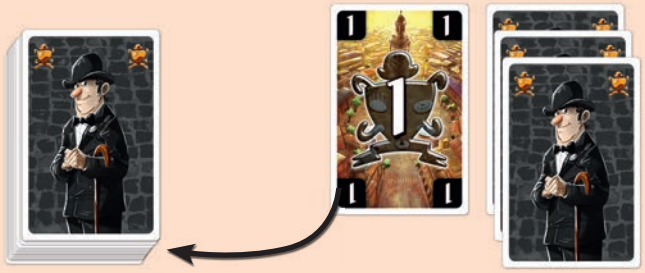
Frank (blau) gewinnt die Auktion mit einem Wert von 4. Er erhält am Ende dieser Auktion die Stefan Feld Figur.

Dirk (grün) und Lilli (rot) haben beide eine 2 aufgedeckt. Dirk sitzt näher an der Startspielerin dieser Runde: Patty. Somit belegt er den zweiten Platz und Lilli den dritten. Ani (schwarz) geht mit ihrer 1 leider leer aus.

Wer die Auktion gewinnt, erhält sofort die Stefan Feld-Figur. Sollten alle Mitspielenden gepasst haben, bleibt die Stefan Feld-Figur bei der bisherigen Person stehen. Je nachdem, welcher Schritt der Aktionsphase gerade durchgeführt wurde, dürfen nun 1, 2 oder 3 Personen eine oder mehrere Aktionen durchführen.

Danach kommen eingesetzte Einflusskarten aus dem Spiel. Sollte man jedoch einen Einflussstapel aufgedeckt und keine Aktion bekommen haben, darf man sich aus diesem Stapel genau eine Karte nehmen und unter den Nachziehstapel legen.

Generell kommen alle Einflusskarten, die am Ende einer Runde nicht eingesetzt wurden, ungenutzt aus dem Spiel.

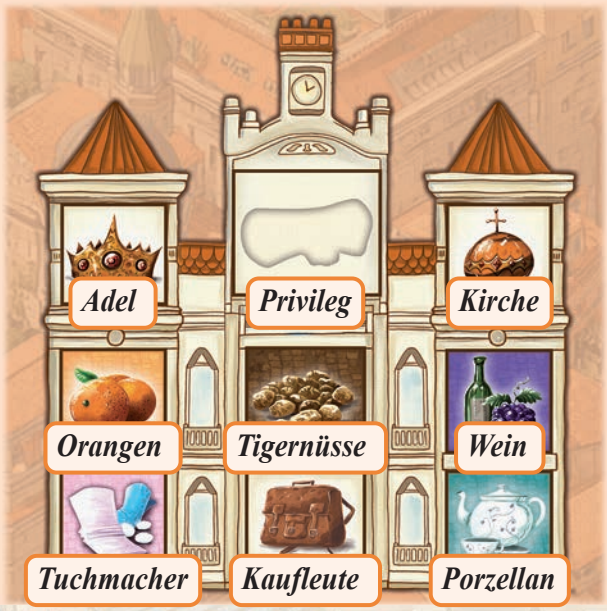


Beispiel: Da Ani mit ihrer aufgedeckten 1 keinen Platz belegt hat, darf sie die Karte wieder unter ihren Nachziehstapel legen.

Der Rat

Oben rechts auf dem Spielplan befindet sich der Rat der Stadt. Im Rat gibt es 8 Felder, die eure Familienmitglieder einnehmen können. Je 1 Feld steht dem Adel und der Kirche zu. 5 Felder gehören den 5 Gilden: Orangen, Tigernüsse, Wein, Tuchmacher und Porzellan. Das achte Feld ist für die Kaufleute.

Wichtig: *Immer, wenn im Spielverlauf eine Person ein Familienmitglied auf eines der 8 Ratsfelder stellt, gebt ihr das Familienmitglied, das zuvor auf diesem Feld stand, zurück an die entsprechende Person.*



A Adel und Kirche beeinflussen



Gewinnst du diese Auktion, stellst du ein Familienmitglied auf das Adelsfeld des Rates.



Belegst du den zweiten Platz der Auktion, stellst du ein Familienmitglied auf das Kirchenfeld des Rates.



Beispiel: Lilli (rot) hat die Auktion gewonnen und platziert ihr Familienmitglied auf dem Adelsfeld des Rates. Patty (weiß), die bislang hier stand, bekommt ihr Familienmitglied zurück. Dirk (grün) belegt den zweiten Platz. Da er bereits aus der vorherigen Runde hier platziert ist, verteidigt er seinen Platz und bleibt auf dem Kirchenfeld stehen.

B D F Gilde beeinflussen



Gewinnst du diese Auktion, darfst du folgende 3 Aktionen nacheinander durchführen:

- Stelle ein Familienmitglied auf das Ratsfeld der entsprechenden Gilde.
- Nimm 1 eine Ware der entsprechenden Gilde aus dem Vorrat und lege sie hinter deinen Sichtschirm.
- Stelle 1 Familienmitglied auf ein freies Stadtfeld der entsprechenden Gilde und bezahle den Preis, der auf dem Feld angegeben ist, mit Münzen aus deinem Vorrat. Solltest du nicht genug Münzen in deinem Vorrat haben, kannst du diese Aktion nicht durchführen.



Belegst du den zweiten Platz dieser Auktion, darfst du folgende 2 Aktionen nacheinander durchführen:

- Nimm 1 eine Ware der entsprechenden Gilde aus dem Vorrat und lege sie hinter deinen Sichtschirm.
- Stelle 1 Familienmitglied auf ein freies Stadtfeld der entsprechenden Gilde und bezahle den Preis, der auf dem Feld angegeben ist, mit Münzen aus deinem Vorrat. Solltest du nicht genug Münzen in deinem Vorrat haben, kannst du diese Aktion nicht durchführen.



Belegst du den dritten Platz dieser Auktion, darfst du eine der beiden folgenden Aktionen durchführen.

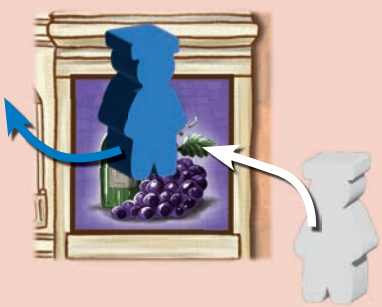
- Nimm 1 eine Ware der entsprechenden Gilde aus dem Vorrat und lege sie hinter deinen Sichtschirm. Oder:
- Stelle 1 Familienmitglied auf ein freies Stadtfeld der entsprechenden Gilde und bezahle den Preis, der auf dem Feld angegeben ist, mit Münzen aus deinem Vorrat. Solltest du nicht genug Münzen in deinem Vorrat haben, kannst du diese Aktion nicht durchführen.

Achtung: *In einem Spiel zu zweit oder dritt entfallen die Aktionen für den dritten Platz!*



Beispiele für alle 3 Optionen von Schritt B - Gilde beeinflussen:

Familienmitglied aufs Ratsfeld stellen



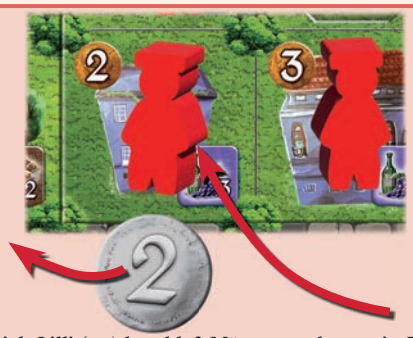
Beispiel: Patty (weiß) gewinnt und verdrängt Frank (blau) auf dem Gildenfeld Wein.

1 Ware nehmen



Beispiel: Dirk (grün) nimmt sich 1 Ware Wein aus dem Vorrat.

Familienmitglied auf Stadfeld stellen



Beispiel: Lilli (rot) bezahlt 2 Münzen und setzt ein Familienmitglied auf ein freies Stadtfeld der Gilde Wein.

Anmerkung 1: *Wenn der Vorrat der entsprechenden Ware leer ist, erhaltet ihr keine Ware.* ***Anmerkung 2:*** *Wenn ihr nicht genug Münzen habt um 1 Familienmitglied auf ein freies Stadtfeld der entsprechenden Gilde zu setzen, könnt ihr diese Aktion nicht ausführen.*

Platzierung neben einem Brunnen:

Manche Brunnen haben besondere Brunnenfähigkeiten, die aktiviert werden, wenn ein Familienmitglied auf einem der Stadtfelder waagerecht oder senkrecht angrenzend zu diesem Brunnen platziert wird. Diese Fähigkeiten sind immer optional. Die Entscheidung, ob die Fähigkeit benutzt wird oder nicht muss im Moment der Platzierung des Familienmitglieds getroffen werden.

An den Zentralbrunnen grenzen im Gegensatz zu den anderen Brunnenplätzen 8 Stadtfelder an.

Sollte ein Familienmitglied benachbart zu zwei Brunnen gestellt werden, darf man nur eine Brunnenfähigkeit aktivieren.

Ist noch kein Brunnen neben dem Stadtfeld platziert, passiert nichts.



Beispiel: Lilli (rot) stellt ihr Familienmitglied auf ein Stadtfeld neben einen Brunnen (das kostet sie 4 Münzen). Durch die Brunnenfähigkeit darf sie direkt 1 beliebige Ware verkaufen. Sie entscheidet sich für die Ware Porzellan, legt diese in den Vorrat zurück und erhält sofort 5 Münzen.

C E Kaufleute beeinflussen

Gewinnst du diese Auktion, darfst du beliebig viele Waren in deinem Besitz für den aufgedruckten Wert verkaufen und dir dafür Münzen aus dem Vorrat nehmen. Die verkauften Waren legst du wieder zurück in den Vorrat.

In Schritt E darfst du zusätzlich ein Familienmitglied auf das Ratsfeld der Kaufleute setzen.



Beispiel: Frank (blau) gewinnt diese Auktion, verkauft sofort alle seine Waren und erhält 7 Münzen. Da er bei Schritt E gewonnen hat, darf er nun auch ein Familienmitglied auf das Ratsfeld der Kaufleute setzen.

G Standortwechsel

Gewinnst du diese Auktion, darfst du ein bereits in Valencia eingesetztes Familienmitglied kostenfrei auf ein waagerecht oder senkrecht angrenzendes Feld versetzen. Das neue Feld muss frei sein.

Wichtig: *Durch diese Fähigkeit werden keine Brunnenfähigkeiten ausgelöst!*

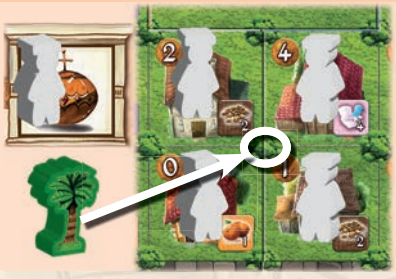


Beispiel: Dirk (grün) gewinnt diese Auktion und darf 1 Familienmitglied um 1 Feld versetzen. Er entscheidet sich dafür das Familienmitglied direkt benachbart zu einem Brunnen zu versetzen.

H Palme Pflanzen

In diesem Schritt findet **keine Auktion** statt.

Steht dein Familienmitglied nun auf dem Kirchenfeld des Rates, nimmst du die Palme von der aktuellen Rundentafel und stellst sie auf ein freies Gebüsch im Stadtgebiet.



Beispiel: Patty (weiß) steht auf dem Kirchenfeld und darf die Palme auf ein Gebüsch setzen. Sie wählt ein Gebüsch aus, andem nur ihre eigenen Familienmitglieder angrenzen.

I Brunnen bauen

In diesem Schritt findet **keine Auktion** statt. Steht dein Familienmitglied nun auf dem Adelsfeld des Rates, nimmst du den Brunnen von der aktuellen Rundentafel und legst ihn auf ein freies Brunnenfeld im Stadtgebiet. Sollte der Brunnen eine Fähigkeit haben, gilt diese Fähigkeit erst ab jetzt und nicht rückwirkend für Familienmitglieder, die nun angrenzend zum Brunnen stehen.



Beispiel: Lilli (rot) steht auf dem Adelsfeld und darf den aktuellen Brunnen auf ein noch freies Brunnenfeld im Stadtgebiet legen. Sie entscheidet sich für dieses Brunnenfeld, da sie hier bereits mit 2 eigenen Familienmitgliedern angrenzt.

Phase III: Ratsphase

Nun erhalten alle so viele Ansehenspunkte, wie sie Familienmitglieder im Rat haben.

Hast du die meisten Familienmitglieder im Rat, erhältst du zudem ein Privileg. Sollten mehrere Personen die meisten Familienmitglieder haben, erhalten alle an diesem Gleichstand beteiligten Personen ein Privileg. Danach werden die Privilegien auf dem Rat wieder aufgefüllt, für die nächste Runde. ***Anmerkung bei 4 oder 5 Spielenden:*** *Im seltenen Fall, dass keine Privilegien mehr vorhanden sind, könnt ihr sie durch andere Materialien ersetzen.*



Beispiel Punktevergabe:

Lilli (rot) = 3 Punkte. Frank (blau) = 2 Punkte. Dirk (grün), Ani (schwarz) & Patty (weiß) = je 1 Punkt.

Beispiel Mehrheit: Lilli (rot) hat die meisten Familienmitglieder im Rat und erhält somit 1 Privileg, welches sie sich vom Rat nimmt. Danach wird der Rat wieder um 1 Privileg aufgefüllt.

Das Privileg:

Privilegien können in den Schritten A-G während der Auktion eingesetzt werden. Bist du mit Aufdecken oder Passen an der Reihe, darfst du stattdessen ein Privileg in den Vorrat legen, um auszusetzen und später noch einmal an die Reihe zu kommen.

In einer Auktion können mehrere Privilegien eingesetzt werden.



Beispiel: Ani (schwarz) ist Startspielerin und deckt einen Kartenstapel auf (1). Danach ist Dirk (grün) an der Reihe. Er benutzt ein Privileg um auszusetzen (2). Dann deckt Lilli (rot) einen Kartenstapel auf (3). Danach benutzt Patty (weiß) auch ein Privileg (4). Dirk ist wieder an der Reihe und benutzt sein zweites Privileg. Nun muss Patty einen Kartenstapel aufdecken oder passen (6). Sie deckt einen Stapel auf und jetzt kann Dirk als letzter in der Runde entscheiden, ob und welchen Kartenstapel er aufdeckt (7).

SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Nach der 5. Runde endet Valencia und es folgt eine Schlusswertung:



Für jedes Familienmitglied in Valencia erhaltet ihr 1 Ansehenspunkt.



Beispiel für Dirk (grün):

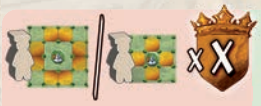
Dirk hat insgesamt 6 Familienmitglieder in Valencia und erhält somit 6 Punkte.



Für jedes Familienmitglied in Valencia, das neben mindestens einer Palme steht, erhaltet ihr 1 Ansehenspunkt.



Beispiel für Ani (schwarz): Ani hat 5 Familienmitgliedern neben Palmen stehen. Dafür erhält sie 5 Punkte.



ERRATA: Bitte benutzt nur <u>diese</u> Wertung der Brunnen. Auf dem Sichtschirm ist sie falsch abgedruckt.

Für jedes Familienmitglied in Valencia, das waagerecht oder senkrecht neben einem Brunnen steht, erhaltet ihr die Ansehenspunkte, die auf dem entsprechenden Brunnen angegeben sind.

Brunnen mit 5 Punkten



Brunnen mit 2 Punkten



Brunnen mit 2 Punkten



Brunnen mit 4 Punkten



Brunnen mit 6 Punkten



Beispiel für Lilli (rot): Lilli erhält insgesamt 22 Punkte für die Brunnen an denen sie waagerecht oder senkrecht angrenzt (2+2+6+6+6).

Für jedes nicht verwendete Privileg erhaltet ihr 1 Ansehenspunkt.



Für jede am Spielende erfüllte Aufgabenkarte erhaltet ihr so viele Ansehenspunkte, wie auf ihr angegeben sind. Auch wenn die Aufgabe der Karte mehrmals erfüllt wurde, erhaltet ihr die Punkte nur einmalig.

Hinweis: *Aufgabenkarten werden grundsätzlich erst bei Spielende erfüllt.*



Beispiel: Frank (blau) hat zwei Aufgabenkarten erfüllt. Er erhält insgesamt 12 Punkte (4+8).

Für jede am Spielende nicht erfüllte Aufgabenkarte verliert ihr so viele Ansehenspunkte, wie auf ihr angegeben sind.



Beispiel: Frank (blau) hat eine Aufgabenkarte nicht erfüllt. Er hat kein Familienmitglied auf dem Adels- oder Kirchenfeld stehen. Dafür erhält er für diese Karte 3 Minuspunkte.

Hast du nun die meisten Ansehenspunkte, gewinnst du Valencia! Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die meisten Familienmitglieder in Valencia platzieren konnte. Sollte auch hier ein Gleichstand bestehen, gewinnt, wer die meisten Münzen übrig hat. Kann der Gleichstand auch hierdurch nicht aufgelöst werden, gewinnen mehrere Personen.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Spielt ihr Valencia zu zweit, nimmt eine imaginäre Spielerin namens Nina an den Auktionen B, D und F teil.

SPIELAUFBAU

Nehmt euch einen Satz Einflusskarten einer ungenutzten Farbe, mischt den Stapel und legt ihn verdeckt neben den Spielplan.



SPIELABLAUF

In den **Auktionen B und D** deckt ihr, nachdem ihr eure Einflussstapel aufgedeckt oder gepasst habt, eine Karte von Nina auf.

In der **Auktion F** deckt ihr, nachdem ihr eure Einflussstapel aufgedeckt oder gepasst habt, zwei Karten von Nina auf.

Überprüft dann eure Platzierungen in der Auktion. Nina setzt nie Figuren ein und belegt auch keine Gildenfelder, verdrängt aber Familienmitglieder, welche an die entsprechende Person zurückgehen. Sie sammelt keine Waren und bekommt keine Siegpunkte. Nina gewinnt jeden Gleichstand, an dem sie beteiligt ist.

B D Gilde beeinflussen:



F Gilde beeinflussen:



ERWEITERUNGSMODUL 1: NEUE EINFLUSSKARTEN

Wenn ihr schon einige Partien Valencia gespielt habt, könnt ihr die erweiterten Einflusskarten ins Spiel bringen. Diese Karten ersetzen in den meisten Fällen vorhandene Karten eurer Einflusskartenstapel und verschaffen euch neue taktische Möglichkeiten in den Auktionen.

SPIELAUFBAU

Nachdem ihr den Spielaufbau wie in der Anleitung beschrieben durchgeführt habt, entscheidet ihr euch gemeinschaftlich für die neuen Karten, die ihr in dieser Partie nutzen wollt. Es wird empfohlen, erst einmal mit 1 oder 2 neuen Karten zu starten und sich nach und nach mit den neuen Effekten vertraut zu machen.

Erfahrene Gruppen können dann auch mit allen neuen Einflusskarten spielen.

Wichtig: *Alle Personen müssen die exakt gleichen Karten in ihren jeweiligen Einflusskartenstapeln haben!*

SPIELABLAUF

Deckt ihr im Spiel eine neue Karte auf, addiert ihr den Einflusswert wie gehabt zu eurem Gesamtwert der aktuellen Auktion. Zusätzlich dazu aktiviert sich auch direkt die aufgedruckte Sonderfähigkeit.



"0" - Joker (1x)

Diese Karte wird dem Einflusskartenstapel als 25. Karte hinzugefügt, ihr spielt also mit einer Karte mehr als im Grundspiel.

Diese Karte hat zunächst den Wert 0. Jedoch erhöht sich ihr Wert für jede von einer anderen Person in der aktuellen Auktion ausgespielten "6" um 2.

Die „0" kann alleine oder in Kombination mit anderen Karten gespielt werden.

Hinweis: *Spielst du die 0 und dein Einfluss am Ende der Auktion bleibt weiterhin 0, giltst du trotzdem als platziert.*



Beispiel 1: Die aufgedeckte 0 von Lilli (rot) bleibt eine 0, da niemand anders eine 6 aufgedeckt hat. Lilli hat somit einen Wert von 3.



Beispiel 2: Hier wird die aufgedeckte 0 von Lilli (rot) zu einer 4, da zwei Mitspielende eine 6 aufgedeckt haben.

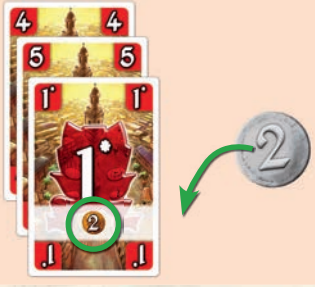
Lilli hat somit einen Gesamtwert von 7.



"1" - Notgroschen (2x)

Diese beiden Karten ersetzen 2 normale Karten mit dem Wert "1".

Wird eine solche Karte in einer Auktion aufgedeckt, bekommst du sofort die entsprechenden Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Lilli (rot) hat einen Wert von 10 aufgedeckt. Zusätzlich darf sie sich noch 2 Münzen aus dem Vorrat nehmen. Ihre Platzierung diese Runde spielt dafür keine Rolle.



"2" - Zwilling (2x)

Diese beiden Karten ersetzen 2 normale Karten mit dem Wert "2".

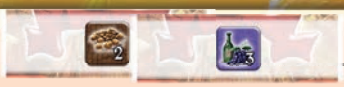
Werden beide Zwillinge in der selben Auktion aufgedeckt, erhöht sich ihr Gesamtwert von 4 auf 6.



Beispiel 1: Lilli (rot) deckt die beiden Zwillingskarten zusammen auf und erhält somit insgesamt einen Wert von 9 (3+6).



Beispiel 2: Lilli (rot) deckt nur eine Zwillingskarte auf und erhält nur ihren normalen Wert. Insgesamt hat sie hier einen Wert von 3.



“3” - Vorratslager (2x)

Diese beiden Karten ersetzen 2 normale Karten mit dem Wert “3”.

Wird eine solche Karte in einer Auktion aufgedeckt, bekommst du sofort die entsprechende Ware aus dem allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Lilli (rot) hat einen Wert von 9 aufgedeckt. Zusätzlich darf sie sich noch 1 Ware „Wein“ aus dem Vorrat nehmen. Ihre Platzierung diese Runde spielt dafür keine Rolle.



“4” - Beistand (1x)

Diese Karte ersetzt 1 normale Karte mit dem Wert “4”.

Wird diese Karte in einer Auktion aufgedeckt, darfst du sofort ein zusätzliches Familienmitglied zu einem ... bereits auf einem Ratsfeld platzierten Familienmitglieder stellen, jedoch nur auf ein Ratsfeld der 5 Warenarten. Hierbei ist es egal ob es sich um das eigene Familienmitgied oder ein fremdes handelt.

Sollte dieses Ratsfeld im weiteren Verlauf des Spiels durch eine weitere Figur geräumt müssen, werden beide Figuren vom Spielplan genommen und an die entsprechende Person/Personen zurückgegeben.



Beispiel: Lilli (rot) deckt die Karte „Beistand“ auf und stellt ein Familienmitglied auf das Gildenfeld Orange (zu dem grünen Familienmitglied, ohne es zu ersetzen). Sie hat nun die Mehrheit im Rat und 3 anstatt 2 Punkte bei Phase III.



“5” - Wanderung (1x)

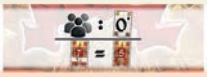
Diese Karte ersetzt 1 normale Karte mit dem Wert “5”.

Wird diese Karte in einer Auktion aufgedeckt, darfst du sofort ein bereits platziertes Familienmitglied in Valencia um bis zu 3 Felder *(waagerecht und/oder senkrecht, Richtungswechsel sind erlaubt)* versetzen. Das Zielfeld der Bewegung muss frei sein, die Felder dazwischen dürfen jedoch belegt sein.

Wichtig: *Durch diese Fähigkeit werden keine Brunnenfähigkeiten ausgelöst!*



Beispiel: Lilli (rot) deckt ihre Wanderungskarte auf und bewegt ein Familienmitglied neben einen Brunnen mit dem Wert 6.



“7” - Kraftpaket (1x)

Diese Karte ersetzt 1 normale Karte mit dem Wert “6”.

Diese Karte hat zunächst den Wert 7.

Jedoch reduziert sich der Wert auf 5, wenn in dieser Auktion mindestens eine **andere** Person eine “0” aufgedeckt hat.



Beispiel 1: Die aufgedeckte 7 von Lilli (rot) bleibt eine 7, da niemand in dieser Auktion eine 0 aufgedeckt hat.



Beispiel 2: Hier wird die aufgedeckte 7 von Lilli (rot) zu einer 5, da ein Anderer eine 0 aufgedeckt hat..

DIE AUFTRAGSKARTEN



Mindestens 2 eigene Familienmitglieder befinden sich auf einem Stadtfeld mit Kosten von: 0, 1, 2, 3, 4 oder 5.



Mindestens 3 eigene Familienmitglieder befinden sich auf Stadtfeldern der abgebildeten Gilde.



Mindestens je 2 eigene Familienmitglieder befinden sich auf Stadtfeldern jeder der 5 Gilden im Stadtgebiet.



4 eigene Familienmitglieder befinden sich auf 4 Stadtfeldern, die direkt benachbart und quadratisch angeordnet sind.



Mindestens 3 eigene Familienmitglieder befinden sich auf Stadtfeldern, die waagerecht oder senkrecht in einer Reihe direkt benachbart sind.



Mindestens 3 eigene Familienmitglieder befinden sich auf Stadtfeldern, die diagonal direkt benachtbart sind.



Mindestens 6 eigene Familienmitglieder befinden sich auf Stadtfeldern, die direkt an die Außenmauer angrenzen. Diese Stadtfelder müssen nicht zueinander benachbart sein.



Mindestens 2 eigene Familienmitglieder befinden sich auf Stadtfeldern in den 4 Ecken an der Außenmauer.



An 4 oder mehr verschiedenen Brunnen befinden sich jeweils mindestens 1 eigenes Familienmitglied auf einem waagerecht oder senkrecht direkt angrenzenden Stadtfeldern. Dies gilt auch für den Zentralbrunnen.



An allen Brunnen befinden sich jeweils mindestens 1 eigenes Familienmitglied auf einem waagerecht oder senkrecht direkt angrenzenden Stadtfeldern.



Habe mehr Geld / Waren als 1 Person neben dir.

Anmerkung: *Bei Gleichstand ist der Auftrag nicht erfüllt.*



Du erhälst 10 Punkte abzüglich deines Geldes / deiner Waren am Ende des Spiels.



Sei im Besitz von mindestens 3 verschiedenen Waren.



Sei im Besitz von Münzen mit einem höheren Gesamtwert als jeder andere Spieler.

Anmerkung: *Bei Gleichstand ist der Auftrag nicht erfüllt.*



2 Spielende: Mindestens 4 eigene Familienmitglieder befinden sich im Rat.
3 Spielende: Mindestens 4 eigene Familienmitglieder befinden sich im Rat.
4 Spielende: Mindestens 3 eigene Familienmitglieder befinden sich im Rat.
5 Spielende: Mindestens 2 eigene Familienmitglieder befinden sich im Rat.



Mindestens 1 eigenes Familienmitglied befindet sich im Rat auf den Feldern von Adel und/oder Kirche.



Mindestens 3 eigene Familienmitglieder befinden sich auf Stadtfeldern, die waagerecht oder senkrecht direkt an denselben Brunnen angrenzen. Es ist egal, um welchen Brunnen es sich handelt *(nicht der Zentralbrunnen)*.



Mindestens 5 eigene Familienmitglieder befinden sich auf Stadtfeldern, die waagerecht oder senkrecht direkt an den Zentralbrunnen angrenzen.



Mindestens 5 eigene Familienmitglieder befinden sich auf Stadtfeldern, die direkt an mindestens 1 Palme angrenzen.



Sei im Besitz der Startspielerfigur.



1 Punkt pro längster „Straße“ deiner orthogonal angrenzenden Figuren.



2 Punkte pro Figur, die orthogonal an keine andere deiner Figuren angrenzt.



Habe mindestens eine Figur pro Stadtgebietteil.

Anmerkung bei 2 Spielenden: *Im Spiel zu zweit wird diese Karte aus dem Spiel genommen und man darf eine neue Karte ziehen.*



Mehr eigene Familienmitglieder im Stadtgebiet als jeder andere Mitspielende.

Anmerkung: *Bei Gleichstand ist der Auftrag nicht erfüllt.*

DIE BRUNNENFÄHIGKEITEN

Die Brunnenfähigkeiten sind immer optional.



Du darfst 2 Aufträge ziehen und musst dann einen behalten.



Du darfst ein Warenplättchen aus deinem Vorrat zum nächstwertvolleren Warenplättchen aufwerten.



Du darfst eine beliebige Karte von deinem Ablagestapel in deinen Nachziehstapel mischen.



Du darfst eine Palme in Valencia auf ein freies, angrenzendes Gebüsch versetzen.



Du darfst sofort ein Warenplättchen aus deinem Vorrat für seinen Wert verkaufen.

SPIELÜBERSICHT



INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial ____ *Seite 2-3*
Spielaufbau ____ *Seite 4-5*
Spielablauf ____ *Seite 6-10*
Phase I: Planungsphase ____ *Seite 6*
Phase II: Aktionsphase ____ *Seite 7-9*
Phase III: Ratsphase ____ *Seite 10*
Spielende und Schlusswertung ____ *Seite 10-11*
Das Spiel zu zweit ____ *Seite 11*
Erweiterungsmodul 1: Neue Einflusskarten ____ *Seite 12-13*
Die Auftragskarten ____ *Seite 14-15*
Die Brunnenfähigkeiten ____ *Seite 16*

© Copyright 2025 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES