

Mille Grazie

Ein diebischer Spaß für 2 bis 4 Edelganoven ab 8 Jahren
von Dirk Hillebrecht

Vorbei an duftenden Lavendelfeldern weisen malerische Alleen, besäumt von Zypressen den Weg – geradewegs in die Hände räuberischer Ganoven. In den Serpentin enger Schluchten und im Schutze schattiger Pinienwälder lauern arglistige Schurken, um gut betuchte Edelmänner mitsamt ihrer aufgetragenen Kurtisanen aus den weich gepolsterten Reisekutschen zu bitten und ihr mitgeführtes Eigentum neu zu verteilen. Erfahrene Adlige nehmen deshalb weite Umwege und teuren Geleitschutz in Kauf, um den beutelschneiderischen Gesellen zu entgehen. Doch die Räuber sind keineswegs auf den Kopf gefallen. Sie belagern auch Nebenrouten. Und so ertönt hinter unscheinbaren Kurven unverhofft der Dank der langfingrigen Gauner: „Mille Grazie!“

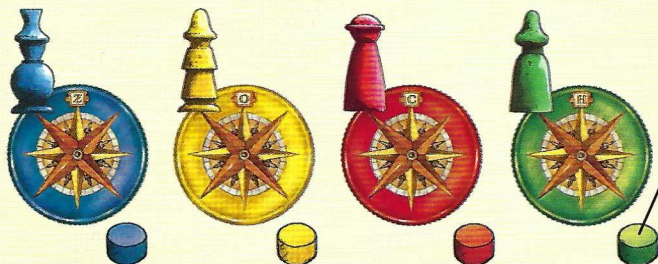
Hier lest Ihr die Spielregel für 3 und 4 Spieler. Was Ihr im Spiel zu zweit beachten müsst, findet Ihr am Ende dieser Spielregel.

Spielidee und Spielziel

Die Spieler sind abwechselnd Edelmänner und Räuber. Während sie als Edelmänner unbehelligt von Stadt zu Stadt ziehen möchten, lauern sie als Räuber an den Straßen, um Beute zu machen.

Spielmaterial und Vorbereitung

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgelegt.



Jeder Spieler erhält einen **Edelmann**, einen **Überfallkompass** und einen **Wertungsstein** gleicher Farbe, den er auf das Startfeld der Punkteleiste legt.

Aus den (gut gemischten) Auftragskarten wird ein verdeckter Nachziehstapel gebildet, von dem jeder Spieler eine Karte zieht und – für alle gut sichtbar – vor sich ablegt. Die erstgenannte Stadt dieser Karte gibt an, wo der Spieler seinen Edelmann auf dem Spielplan abstellt. Es dürfen sich beliebig viele Edelmänner in derselben Stadt befinden.



Giovanni stellt seinen Edelmann nach Brescia.



Jetzt werden 4 weitere Karten vom Nachziehstapel offen auf den Spielplan gelegt – jeweils in das Feld der **oben** auf der Karte genannten Stadt. Ist ein Feld bereits durch eine zuvor gelegte Karte besetzt, wird die zuletzt gezogene Karte auf einen Ablagestapel gelegt und dafür eine andere Karte nachgezogen.

Die Karte „San Marino–Venezia“ wird bei der Stadt San Marino ausgelegt. Insgesamt liegen stets 4 Auftragskarten auf dem Spielplan aus.



Jede Auftragskarte zeigt zwei Städtenamen:

Erste Stadt (oben): Ist das Kartenfeld dieser Stadt noch frei, wird die Karte dorthin gelegt, sobald sie vom Nachziehstapel gezogen wurde. Wer im Verlauf seines Spielzuges in diese Stadt kommt, darf die Karte an sich nehmen.

Zielstadt (unten): Wer im Besitz dieser Auftragskarte ist und die Zielstadt erreicht, erhält die auf der Karte angegebenen Siegpunkte.

Spielablauf

Wer am unschuldigsten schauen kann, beginnt das Spiel als „Edelmann“. Die anderen Spieler starten als „Räuber“. Nach Ablauf jeder Spielrunde wandert die Rolle des Edelmanns im Uhrzeigersinn weiter.

Ablauf einer Spielrunde

Zunächst heckt jeder Räuber einen Hinterhalt aus. Anschließend läuft der Edelmann 4 oder 5 Städte weit. Benutzt er dabei eine Straße, an der Räuber lauern, wird der Edelmann überfallen und beraubt.

Die Räuber lauern ...



Jeder Räuber stellt auf seinem Überfallkompass **geheim** den Anfangsbuchstaben einer Straße ein, an der er dem Edelmann auflauern möchte. (Beispiel: Wer sich an der Via **L**iguria verstecken möchte, stellt den Buchstaben „**L**“ ein.)

Hinweis: Absprachen der Räuber sind jederzeit gestattet, aber nicht verbindlich. (Das bedeutet, dass jeder Räuber etwas anderes tun darf, als er mit seinen „Kollegen“ vereinbart hat. Schon das Gerede der Räuber kann so manchen Edelmann ganz schön verunsichern ...)

Der Edelmann reist – mit oder ohne Geleitschutz

Nun entscheidet der Edelmann, ob er einen Geleitschutz wünscht oder sich vollständig auf eigene Gefahr bewegt.

Wünscht er einen Geleitschutz, stellt er auf seinem Überfallkompass **geheim** den Anfangsbuchstaben der Straße ein, auf dem ihn der Geleitschutz eskortieren soll. Anschließend zieht er seine Spielfigur von Stadt zu Stadt, indem er insgesamt **4 verschiedene** Straßen benutzt.

Wünscht der Edelmann **keinen** Geleitschutz, teilt er dies den Mitspielern mit. Er stellt dann keinen Buchstaben auf seinem Kompass ein. Nun zieht er seine Spielfigur von Stadt zu Stadt, indem er insgesamt **5 verschiedene** Straßen benutzt.

Der Edelmann darf in und durch Städte ziehen, in denen sich andere Edelmänner befinden.

Gelangt der Edelmann in eine Stadt, die auf einer seiner Auftragskarten unten genannt ist, hat er diesen Auftrag erfüllt. Er erhält dafür die auf der Karte angegebene Anzahl an Siegpunkten, die er mit seinem Wertungsstein auf der Punkteleiste vorangeht. Die erfüllte Auftragskarte legt er auf den Ablagestapel.



Maria erreicht Genova. Sie erhält für ihren Auftrag „Venezia–Genova“ 6 Siegpunkte und für ihren Auftrag „Milano–Genova“ weitere 4 Siegpunkte. Beide Auftragskarten legt sie anschließend auf den Ablagestapel.



Immer, wenn sich ein Edelmann im Verlauf seines Spielzuges in einer Stadt befindet, in der eine Auftragskarte ausliegt, darf er diese nehmen. Er legt sie – für alle gut sichtbar – offen vor sich ab. Dann zieht er eine neue Auftragskarte vom Nachziehstapel. Diese legt er in das Feld der erstgenannten Stadt der Karte. Ist dieses Feld bereits mit einer Karte belegt, legt er die zuletzt gezogene Karte auf den Ablagestapel und zieht eine andere Karte dafür nach.



Giovanni zieht von Milano über Piacenza, Modena und Bologna nach San Marino. Die Aufträge, die in Milano, Bologna und San Marino ausliegen, nimmt er an sich.

Jeder Spieler darf **maximal drei Auftragskarten** besitzen. Wer bereits drei Karten besitzt, darf eine neue Karte nur aufnehmen, wenn er dafür eine andere aus seinem Besitz auf den Ablagestapel legt.

Räuber überfallen den Edelmann

Nutzt der Edelmann eine Straße (ohne Geleitschutz), an der sich ein oder mehrere Räuber versteckt halten, rufen diese Räuber „Mille Grazie!“ und geben durch Zeigen ihres Überfallkompasses bekannt, dass sie tatsächlich an dieser Straße lauern. Als Beute erhalten diese Räuber **3 Siegpunkte** auf der Punkteleiste.

Der überfallene Edelmann verliert Auftragskarten:

- Wird er auf einer **grünen** Straße überfallen, verliert er **1 Auftragskarte**
- Wird er auf einer **violetten** Straße überfallen, verliert er **2 Auftragskarten**
- Wird er auf einer **orangefarbenen** Straße überfallen, verliert er **3 Auftragskarten**
- Besitzt der Edelmann **weniger** Auftragskarten, als er abgeben müsste, verliert er **alle Auftragskarten, die er besitzt**.
- Besitzt der Edelmann **mehr** Auftragskarten, als ihm beim Überfall abgenommen werden, zieht ihm (einer) der Räuber die korrekte Anzahl verdeckt aus der Hand.

Alle Auftragskarten, die ein Edelmann verliert, werden auf den Ablagestapel gelegt.

Kein Überfall dank Geleitschutz

Hat der Edelmann auf einer von Räubern belagerten Straße für Geleitschutz gesorgt, zeigt er zum Beweis seinen Überfallkompass. In diesem Fall misslingt der Überfall der Räuber. Sie erhalten keine Siegpunkte und der Edelmann verliert keine Aufträge.

Beispiel:

Giovanni besitzt diese drei Auftragskarten:



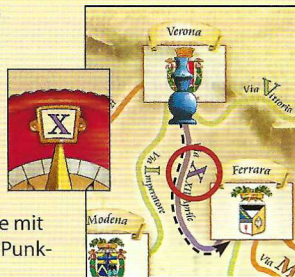
Er zieht über die grüne Via Vittoria von Venezia nach Verona. Weil er den dort ausliegenden Auftrag nehmen möchte, gibt er zunächst eine seiner drei Auftragskarten ab.



Seine Aufträge lauten nun:



Nun zieht er über die violette Via XXII Aprile weiter nach Ferrara, wo er einen seiner Aufträge erfüllen möchte. Aber an der Via XXII Aprile lauert ihm Maria auf: Sie hat das „X“ auf ihrem Überfallkompass eingestellt. Dafür erhält sie 3 Siegpunkte, die sie mit ihrem Wertungsstein auf der Punkteleiste abträgt.



Giovanni verliert zwei seiner drei Auftragskarten, die ihm Maria verdeckt aus der Hand zieht und auf den Ablagestapel legt – darunter befindet sich auch der Auftrag, den er in Ferrara erfüllen wollte, so dass er die 7 Siegpunkte dafür nicht erhält. Es bleibt ihm ein Auftrag:

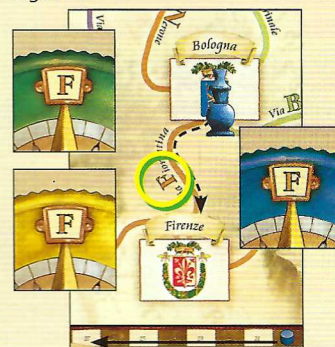


Nun zieht er weiter über die Via del Quirinale nach Bologna, wo er einen weiteren Auftrag aufnimmt.

Seine beiden Aufträge lauten nun:



Mit seinem vierten und damit letzten Spielzug dieser Runde bewegt Giovanni seinen Edelmann über die orangefarbene Via Fiorentina nach Firenze. Dort aber lauern gleich zwei Räuber: Salvatore und Gianna, die sich beide auf je 3 Siegpunkte freuen. Giovanni aber hat auf der Via Fiorentina seinen Geleitschutz dabei. Deshalb verliert er seine beiden Aufträge nicht. Salvatore und Gianna gehen leer aus. Giovanni aber erfüllt durch das Erreichen von Firenze einen Auftrag und erhält dafür – gemäß Auftragskarte – 7 Siegpunkte, die er mit seinem Wertungsstein auf der Punkteleiste abträgt. Die erfüllte Auftragskarte legt er ab.



Spielende:

Sieger ist, wer 30 (oder mehr) Siegpunkte erreicht. Gelingt dies mehreren Spielern gleichzeitig, gewinnt der Spieler mit der höheren Siegpunktezahl. Es kann mehrere Sieger geben.

Anmerkung: Erreicht ein Spieler als Räuber 30 Siegpunkte, endet das Spiel sofort: Der überfallene Edelmann gelangt nicht mehr in die Stadt am Ende dieser Straße.

Das Spiel für zwei Personen:

Jeder Spieler erhält **zwei Überfallkompass**. Wer Räuber ist, stellt auf seinen Überfallkompassen **geheim** die Anfangsbuchstaben **beider** Straßen ein, an denen er dem Edelmann auflauern möchte. Alle anderen Spielregeln bleiben unverändert.

© 2010 Zoch GmbH, Brienerstr. 54a, 80333 München
 Autor: Dirk Hillebrecht – Lizenzgeber: White Castle
 Illustration: Alexander Jung – Regellayout: Victor Boden
 Artikelnummer: 60 113 0400



Vertrieb Schweiz: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch