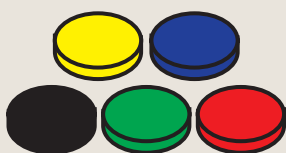
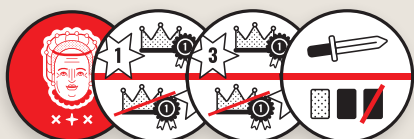
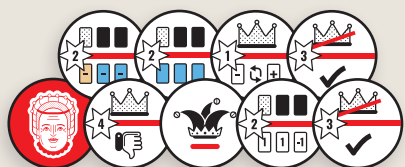


NEUBURG

Ottheinrich – Ruhm und Intrige

Ein schnelles
Pokerspiel für
3-5 Personen



SPIELMATERIAL

• 90 Spielkarten

Je 16 Karten in fünf Interessensbereichen Ottheinrichs, 5 Rundenablaufkarten und 5 Kartenübersichten

• 40 Auftragschips

je 8 in den 5 Spielerfarben

• 15 Ruhm- und Intrige-Chips

je 3 in den 5 Spielerfarben

• 15 Holzspielsteine

je 3 in den 5 Spielerfarben

• 1 Spielplan

• 1 Spielregel

1. Ruhmesleiste

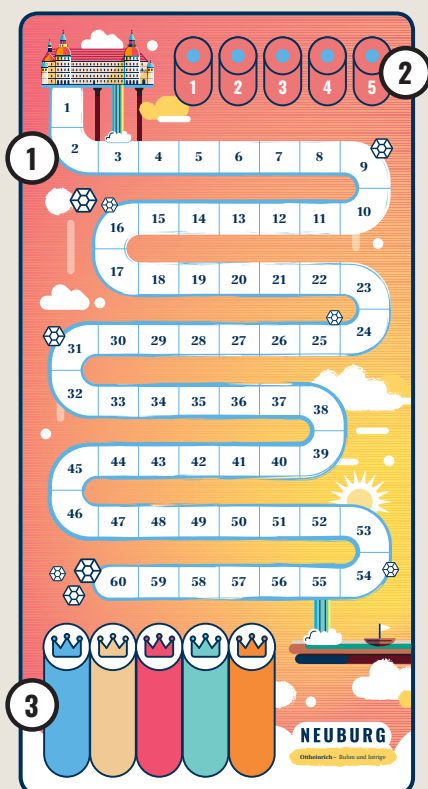
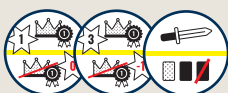
2. Spielerreihenfolge

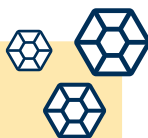
3. Audienz

4. Kartenstapel zum Nachziehen

5. Auftragschips
(Erweiterung: Aufträge S. 7)

6. Startaufbau eines Spielers:
9 verdeckte Handkarten und
3 Ruhm- und Intrige-Chips





Liebe Spielefreunde,

folgt uns in den Epochenumbruch zu Beginn des 16. Jahrhunderts, in die Zeit der Renaissance. Ein nicht unbedeutender Fürst war damals Ottheinrich von Pfalz-Neuburg, der von 1501 bis 1559 lebte. Noch heute lassen ihn die Neuburger alle zwei Jahre zu ihrem Schlossfest hochleben.

Im Alter von 20 Jahren übernahm Ottheinrich zusammen mit seinem Bruder Regierungsverantwortung für die Pfalz, ein zersplittertes Gebiet, das von der Donau über Franken bis in die Oberpfalz reichte. Aus seiner Zeit heraus ragt der spätere Kurfürst, weil er schon früh als Kunstmäzen und keine Kosten scheuender Bauherr auftrat. Ihm haben die Neuburger ein prächtiges Renaissanceschloss zu verdanken. Seine aufwändige Lebensführung ließ ihn ständig am Rande des Bankrottes wandeln. 1544 war sein Schuldenberg auf über eine Million Gulden angewachsen. Seine Landstände retteten den Fürsten, die dafür aber Teile seines Besitzes zur Tilgung der Schulden veräußerten.

Ottheinrich hat sich schon früh zu Luthers Reformation bekannt, die Schlosskapelle in Neuburg gilt als erster Kirchenbau für den protestantischen Ritus. Im Schmalkaldischen Krieg, dem ersten Religionskrieg zwischen Katholiken und Protestanten, wurde der in Süddeutschland isolierte Fürst vom Kaiser geächtet und musste sechs Jahre ins Exil gehen, bis er 1552 nach Neuburg zurückkehren durfte. Gesundheitlich war der fast 200 kg wiegende Ottheinrich zu diesem Zeitpunkt schon schwer angeschlagen. Er erlebte zwar noch die Übernahme der Kurfürstenwürde nach dem Tod seines Onkels, Kurfürst Friedrich II. von der Pfalz, konnte das damit verbundene Amt als Erztruchsess aber nur noch drei Jahre ausüben.

Ottheinrich kann als aufgeklärter Fürst seiner Zeit angesehen werden. Trotz vieler Schulden förderte er die Wissenschaft, ließ beispielsweise das damals nicht selbstverständliche Sezieren von Leichen zu. Neben seinen Bauten in Neuburg schätzt die Nachwelt besonders den Aufbau seiner Bibliotheca Palatina, der bedeutendsten Wissenschaftsbibliothek im 16. Jahrhundert.

Der Fürst umgab sich mit vielen Beratern. An dieser Stelle haben wir die Spielidee angesiedelt. Jeder übernimmt die Rolle eines Beraters von Ottheinrich. Oft unterstützen wir ihn, manchmal reizen uns aber auch Intrigen gegen die Mitbewerber. Damit Ottheinrich sich Lebensstil, Bücher und Bauten leisten kann, helfen wir ihm bei der Geldanlage, wir achten auf sein Äußeres, begleiten den Schlossbau und tun alles, damit er standesgemäß reisen kann und stets eine reich gedeckte Tafel vorfindet.

Der Spieler, der sich als bester Berater oder Intrigant erweist, gewinnt das Spiel. Wir wünschen euch viel Spaß bei eurem Ausflug in die Renaissance zu Ottheinrich von Pfalz-Neuburg.



SPIELZIEL

Als Freunde und Berater des Fürsten wollt ihr seine Interessen befriedigen. Bietet ihm exotische Reisen an, organisiert große Festgelage und errichtet eindrucksvolle Bauten. In nur fünf Spielrunden gebt ihr alles. Nur einer von euch wird als bester Berater das Spiel gewinnen. Wie eure Ruhmespunkte am Ende zustande kommen, durch eure Strategie, perfide Intrige oder etwas Glück, hat dann keine Bedeutung mehr. Sonnt euch in eurem Erfolg!

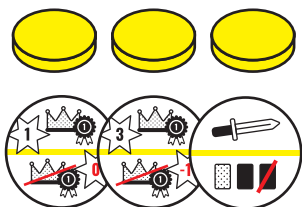
SPIELVORBEREITUNG

Damit ihr gleich in die erste Runde einsteigen könnt, verteilt das Spielmaterial und bereitet alles wie folgt vor:

Zuerst schlüpft ihr in eine Rolle als Freund und Berater Ottheinrichs. Wer wollt ihr sein? Der Priester, der Narr, die Dame, der Kaufmann oder gar der Steckenreiter? ►



Nachdem sich jeder für eine Rolle entschieden hat, ist jetzt auch eure Spielerfarbe klar. In eurer Farbe nehmt ihr euch die **zwei Ruhm-Chips** und den **Intrigue-Chip** und die **drei Holzspielsteine**. ►



Zuerst bereitet ihr die Spielkarten vor. Für jeden Berater kommen die 16 Karten eines Interessensbereich in den Spielstapel.

Wie ihr seht, ist die Rückseite der Karten immer gleich, Ottheinrich residiert dort mit seinem Konterfei. Auf der Vorderseite sind die Bereiche zu sehen, die Ottheinrich besonders interessieren:

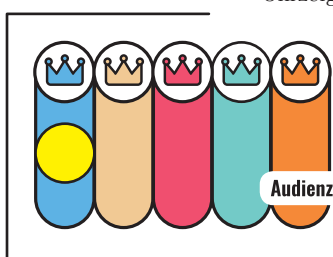
• Reisen

• Kleidung

• Speisen

• Geld

• Schlossbau



Jeder Kartensatz besitzt eine individuelle Werteverteilung mit positiven und negativen Kartenwerten. Die strategische Nutzung dieser Karten machen den besonderen Reiz von NEUBURG aus.

Neben den 80 Spielkarten findet ihr noch 10 Übersichtskarten: fünf Rundenablaufkarten und fünf Kartenübersichten. Jeder Spieler bekommt eine Rundenablaufkarte. Die Kartenübersichten, der im Spiel befindlichen Sets legt ihr zum Nachschauen an den Spielfeldrand.

Sind weniger als fünf Berater beteiligt, könnt ihr euch zufällig für die gewünschten Interessensbereiche entscheiden, indem ihr die Übersichtskarten mischt und je Spieler verdeckt eine hiervon zieht. Nicht benötigte Sets kommen zurück in die Schachtel.

Tipp: Startet in euren ersten Runden im Spiel zu dritt mit Schlossbau, Kleidung und Reisen, nehmt im Vierserspiel das Geld dazu.

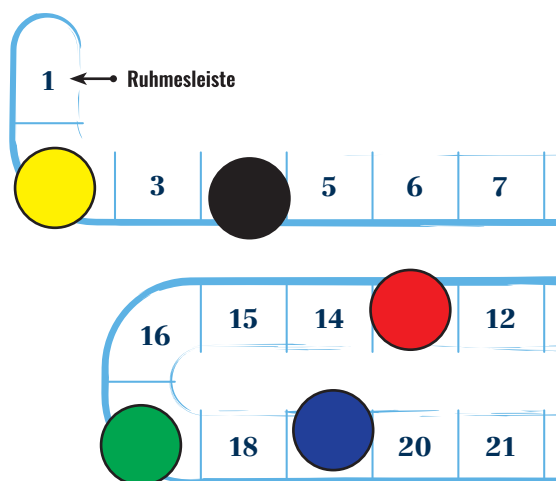
Nachdem ihr die Karten gut gemischt habt, erhält jeder Berater 9 auf seine Hand. Die restlichen Karten kommen als Nachziehstapel neben den Spielplan.

Wer zuletzt in Neuburg war, wird Startspieler. Kennt keiner die Stadt an der Donau, solltet ihr das nachholen. In diesem Fall beginnt der Spieler mit dem Steckenreiter, ist der nicht ausgewählt, startet der fülligste Spieler. ►




Ausgehend vom Startspieler ergibt sich die Spielreihenfolge der ersten Runde, die auf dem Spielplan angezeigt wird. Der Startspieler nimmt die erste Position ein, die anderen folgen in Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn.

Die weiteren Spielsteine kommen an den Rand des Spielplans, wobei einer für die **Ruhmespunkte** und der andere für die **Audienz** gegen Rundenende bestimmt ist.



Rundenablauf

- 1 Spielerreihenfolge 
- 2 offenes Angebot 
- 3 verdecktes Angebot
3.1 (Erweiterung: Aufträge) 
- 4 Audienz 
- 5 Ruhen und Intrige 
- 6 Wertung 
- 7 nach Runde 1 und 2 zieht jeder 3 Karten nach 

SPIELABLAUF

Ihr spielt **fünf Runden**, deren Ablauf in den ersten zwei Runden durch **sieben Phasen** geprägt ist. In den drei letzten Runden entfällt die siebte Phase des Kartennachziehens, sodass sich die Zahl eurer Handkarten in den abschließenden Runden um jeweils drei Karten verringert. Nutzt für den Ablauf in den ersten Partien die Rundenablaufkarte.

1. Spielerreihenfolge festlegen

In der ersten Runde dürft ihr diesen Schritt überspringen, die Reihenfolge habt ihr in der Spielvorbereitung schon festgelegt. Ab Runde zwei wird die Reihenfolge immer anhand der Ruhmespunkte bestimmt.

Startspieler ist dann der Berater mit den meisten Punkten. Alle anderen folgen ebenfalls nach ihrer Position auf der Ruhmesleiste und nicht in Sitzreihenfolge.

Bei Punktgleichstand hat der obere Spielstein vor dem unteren Vorrang. Haben mehrere Berater keine Ruhmespunkte, verbleiben diese in ihrer bereits definierten Reihenfolge zueinander.

Tipp! Startspieler sein ist nicht unbedingt ein Vorteil, was ihr schnell merken werdet.

2. Offenes Angebot: Eine offene Karte spielen

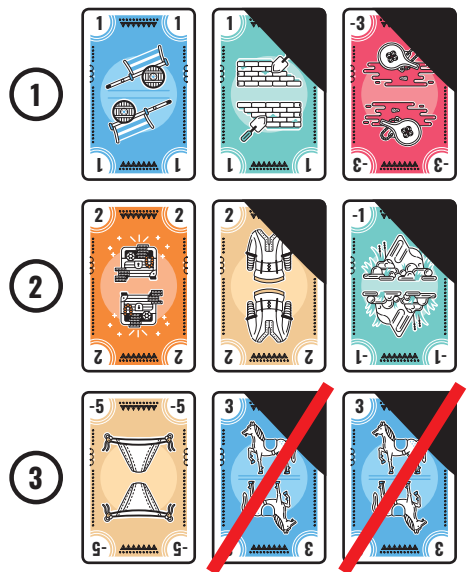
Der Startspieler beginnt und legt eine seiner Karten offen vor sich aus. Er offenbart den anderen Beratern damit, für welchen Bereich er den Fürsten bei der Audienz interessieren möchte. Entsprechend verfahren alle weiteren Spieler in der Spielerreihenfolge. In der Wahl der Karten sind die Spieler frei, sie dürfen Ottheinrich in identischen Bereichen locken, aber auch andere Interessen wecken.

3. Verdecktes Angebot: Verdeckte Karten

In dieser Phase spielen alle gleichzeitig verdeckt zwei Karten von Ihrer Hand neben die schon liegende Karte „offenes Angebot“. Keine der verdeckten Karten darf dabei den Wert der offenen Karte übersteigen. Unterschiedliche Kategorien dürfen aber ausgespielt werden.

Beispiel: Wer eine 1er Reisekarte spielt, darf diese verdeckt ergänzen durch eine 1er Schlossbaukarte & -3er Speisenkarte.

Er darf aber keine weitere Karte über dem Wert 1 legen. Wer mit einer negativen Karte beginnt, muss zwei weitere negative Karten von der Hand spielen können, die kleiner oder gleich der ersten sind. ►



Diese Regel ist beim Ausspielen der offenen Karte **unbedingt zu beachten**, damit die restlichen Handkarten diese Bedingung erfüllen können. Ein Verstoß ist nicht Regelkonform! Um das Spiel nicht abbrechen zu müssen, erhält der Spieler -3 Ruhmespunkte – seine gespielten Karten und Chips zählen diese Runde nicht.

Tipp! Die beiden verdeckten Karten bringen die Spannung ins Spiel. Ihr könnt damit euer offenes Angebot deutlich stärken, aber mit Minuskarten die Kontrahenten auch ärgern.

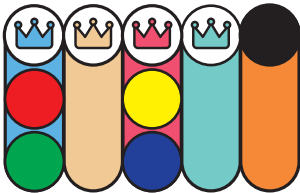
4. Audienz: Angebotsschwerpunkt für die Interessen festlegen

Beginnend mit dem Startspieler legt ihr fest, in welchem Bereich ihr dem Fürsten ein Angebot machen möchtet, um seine Gunst zu erreichen. Ihr müsst dabei einschätzen, wo eure gewählten Karten punkten könnten. Spätestens an dieser

Stelle wisst ihr, dass der Startspieler keinen großen Vorteil hat. Ihr dürft dabei allerdings nur Bereiche wählen, von denen ihr Karten **offen** oder **verdeckt** gelegt habt. Ein Verstoß ist nicht Regelkonform! Um das Spiel nicht abbrechen zu müssen, erhält der Spieler -3 Ruhmespunkte und seine gespielten Karten und Chips zählen diese Runde nicht. Steht eure Entscheidung fest, nehmt ihr euren Spielstein und stellt diesen auf das passende Farbfeld des gewählten Interessenbereichs, der durch aus mehrfach von den anderen Beratern gewählt werden darf.

Am Ende der Audienz dürfen sich alle Spieler, die allein auf einem Interessensbereich stehen, auf die Krone stellen. Damit ist klar, sie stehen in der Gunst von Ottheinrich. ►

Situation bei 5 Spielern



5. Ruhm und Intrige

Jedervon euch hat zwei Ruhm- und einen Intrige-Chip. Der Intrige-Chip kann die Wertung verändern, darf aber **nur einmal** gespielt werden. Mit den Ruhm-Chips habt ihr die Möglichkeit, vom Ruhm des erfolgreichsten Beraters zu profitieren. Eure Ruhm Chips erhaltet ihr nach jeder Runde zurück. In Spielerreihenfolge legt jeder einen Chip vor einen Berater. Das darf man auch selbst sein.

Tipp! Auch wenn ihr keine guten Angebote machen könnt, bringt euch der richtige Tipp mit dem Ruhm-Chip Siegpunkte. Hierbei müsst ihr nur entscheiden, wieviel Risiko ihr eingehen wollt. Der Einsatz des einmal nutzbaren Intrige-Chips sollte gut überlegt sein und gegen den Hauptgegner genutzt werden.

6. Audienz: Auswertung der Angebote

Ihr deckt alle gleichzeitig eure verdeckten Karten auf und alle Ruhm- und Intrige-Chips, die vor euch liegen.

Intrige-Chips:

Spieler, die einen solchen Chip gespielt haben, eliminieren eine der beiden auf-

gedeckten Karten aus dem verdeckten Angebot des betroffenen Spielers, indem sie ihren Intrige-Chip darauf platzieren. Nach der Wertung kommen die **eingesetzten Chips** in die **Spilschachtel zurück**, da sie nur einmal zum Einsatz kommen. Intrige-Chips können nicht gegen die zuerst gelegte offene Karte gespielt werden.

Wenn **mehrere Spieler Intrige-Chips** gelegt haben, werden sie in der Spielerreihenfolge abgewickelt. In dem Fall, dass mehr als zwei Intrige-Chips bei **einem Berater** platziert wurden, werden trotzdem maximal die zwei möglichen Karten eliminiert und alle Intrige-Chips am Rundenende in die Spilschachtel gelegt.

Krone "Gunst des Fürsten":

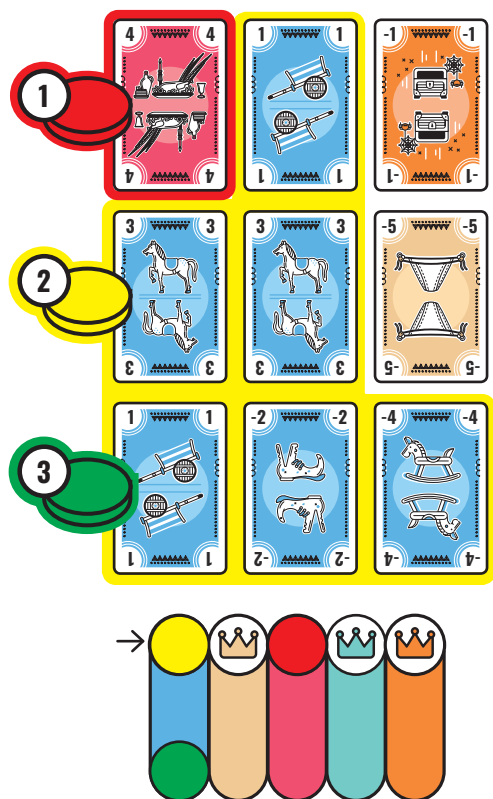
Die nun folgende Auswertung der Audienz bei Ottheinrich erfolgt in **folgender** Reihenfolge der Interessensbereiche auf dem Spielplan. ►

Berater, die sich bei der Audienz alleine für einen Bereich entschieden haben, stellen ihren Spielstein auf das angrenzende Feld mit der Krone, wenn Sie das noch nicht getan haben. Das zeigt an, wer die Gunst des Fürsten erlangen konnte und sich somit in dieser Runde in der Wertung befindet.



Im **Konkurrenzfall** mit zwei oder mehr Beratern in einem Bereich, müssen alle ihre persönliche Auslage miteinander vergleichen. Wer das größte Engagement mit seinen eigenen Karten für Ottheinrich durch den höchsten Punktwert vorweisen kann, gewinnt diese Auseinandersetzung und kommt auf das Kronenfeld. Der **höchste Punktwert** kann hierbei auch der **geringste negative Wert** sein. ►





► Ruhmespunkte:

In dem obigen Beispiel gewinnt Spieler 2 gegen Spieler 3 mit einem Einfluss von 6 zu -5, im Bereich Reisen, die Gunst des Fürsten und stellt seinen gelben Spielstein auf das Kronenfeld. Spieler 1 ist alleine im Bereich Speisen und steht daher automatisch in der Gunst des Fürsten:

Spieler 1 erhält 4 Ruhmespunkte

Spieler 2 erhält 2 Ruhmespunkte

Spieler 3 erhält nichts

Die Berater, welche die Gunst des Fürsten in einem Interessensbereich für sich gewinnen können, werten alle für diesen Bereich ausgespielten Karten aller Berater. Den jeweils errechneten Wert tragen alle auf der Ruhmesleiste ab. Unter die Einstufungsstufe „0“ kann aber niemand fallen.

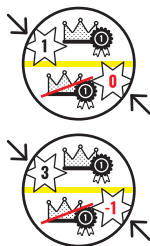
Kommt es zu einem **Unentschieden bei der Auswertung**, wird jeweils nur eine eigene Karte gewertet. Die Karten der Mitspieler spielen in diesem Fall keine Rolle. Die betroffenen Berater stellen ihre Spielsteine alle auf die Krone und dürfen die zu wertende Karte selbst bestimmen.

Spieler 1 wertet in diesem Beispiel seine „Schloss 3“ und erhält 3 Ruhmespunkte.

Spieler 2 wertet eine seiner Schlossbaukarten mit dem Nennwert 1 und erhält dementsprechend nur einen Ruhmespunkt. Die Karten der anderen Spieler sind hierbei irrelevant. ►

Ruhm-Chips:

Nach dieser Wertung könnt ihr die **Ruhm-Chips auswerten**. Ihr wisst jetzt, welcher Spieler oder welche Spieler Ottheinrich das höchste Angebot gemacht haben. Alle, die ihren Ruhm-Chip vor diesen oder diese Spieler gelegt haben, erhalten **1 oder 3** Ruhmespunkte. Alle anderen Spieler gehen leer aus oder verlieren einen Punkt, weil ihr Tipp nicht richtig war.



7. Karten nachziehen

Nach der ersten und zweiten Runde zieht ihr jeweils **drei Karten** vom Nachziehstapel nach und ergänzt eure Handkarten. In der **vierten** und **fünften Runde** habt ihr damit nur noch 6 bzw. 3 Handkarten zur Verfügung.

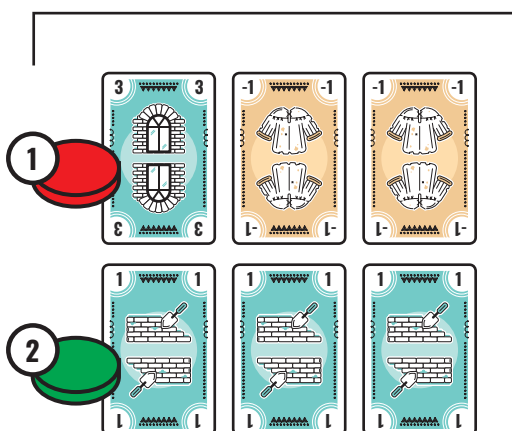
8. Spielende und Schlusswertung

Ottheinrich findet seinen **besten Berater** nach der fünften Runde, die ihr wie üblich auswertet. Ruhm und Ehre gebührt nun dem Berater mit den **meisten Ruhmespunkten**. Bei der Kassenlage des Fürsten werdet ihr damit auch vorliebnehmen müssen, denn auf Bezahlung hofft ihr bei Ottheinrich vergeblich.

(Wenn ihr mit der Variante „Aufträge“ spielt, ergänzt die Punkte der erfüllten Aufträge ☆ und seht dann, wer am meisten Ruhmespunkte hat.)

Variante: „Aufträge“

Um den Einstieg in den Spielablauf zu erleichtern, empfehlen wir, die Chips für die ersten Runden in der Schachtel zu lassen. Sie erweitern das Spiel und bringen ein zusätzliches strategisches Element in den Rundenablauf.



Wie werden die Aufträge ins Spiel gebracht:

Schon beim Spielaufbau erhält jeder Spieler die zu seiner Figur gehörenden 8 Auftragschips. Die Symbole auf den Chips sind auf dieser Seite genau beschrieben. Jede Runde versucht ihr einen Auftrag zu erfüllen. Am Ende bleiben 3 Aufträge ungenutzt.

Beim Punkt 3 „Verdecktes Angebot“ legt ihr zusätzlich [3.1] einen eurer Aufträge verdeckt neben eure zwei verdeckten Karten. Damit habt ihr euch für einen Auftrag entschieden.

Tipp! Schon beim Aufbau solltet ihr eure Aufträge verdeckt vor euch legen, damit die anderen Spieler nicht sehen, welchen Auftrag ihr auswählt.

In **Phase 6** „Audienz – Auswertung der Angebote“ prüft ihr, ob ihr euren Auftrag erfüllen konntet. Dafür werden alle Aufträge aufgedeckt. Im Erfolgsfall sammelt ihr den Auftragschip für die Schlusswertung vor euch. **Nicht erfüllte Aufträge** legt ihr in die Spielschachtel zurück.



Es gibt eine Ausnahme: der Joker.

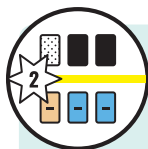
Vor Beginn der Phase 4 „Audienz“ ruft ihr „Joker“, legt euren Jokerchip zurück in die Spielschachtel und seht euch die verdeckten Karten eines anderen Beraters an.

Hier erklären wir die einzelnen Aufträge:



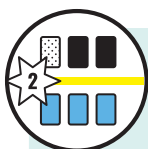
„NUR 1 UND -1“

Alle Karten in der eigenen Auslage dürfen nur den Wert 1 oder -1 haben.



„ALLES NEGATIV“

Alle Karten in der eigenen Auslage müssen einen negativen Wert haben.



„EINE FARBE“

Alle Karten in der eigenen Auslage beziehen sich nur auf einen Interessensbereich.



„JOKER“

Der Joker ermöglicht es, die verdeckten Karten eines Beraters anzusehen. Vor Punkt 4 „Audienz“ ruft ihr „Joker“, um diesen zu nutzen. Wenn mehrere Spieler den Joker gelegt haben, dürfen alle Karten eines Beraters ansehen. Beachtet hierbei die Spielerreihenfolge. Wer vergisst „Joker“ zu rufen, darf auch keine Karten ansehen.



„PUNKTE-LOOSER“

Wer die Gunst des Fürsten für sich gewinnen konnte und in der Wertung die wenigsten Punkte erzielt hat, erfüllt den Auftrag. Wer nicht in der Wertung ist, kann den Auftrag nicht erfüllen!



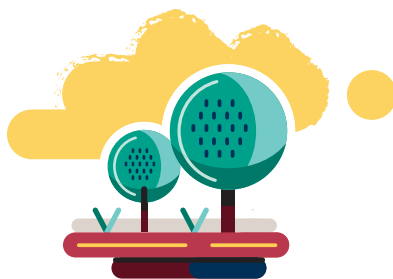
„NIX BEKOMMEN“ (2x)

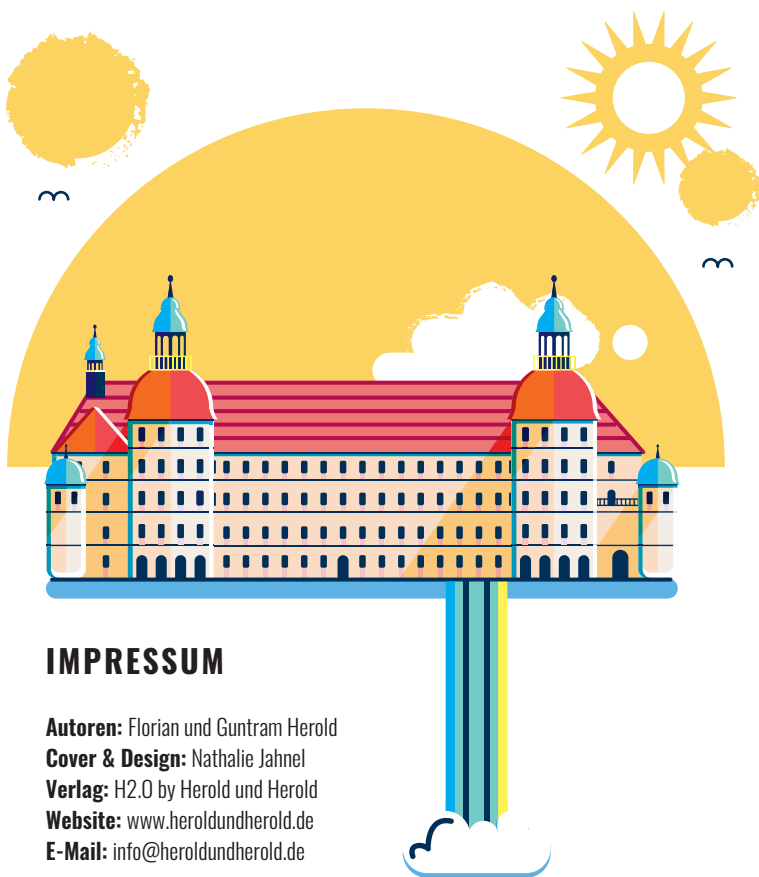
Wer nicht die Gunst des Fürsten in seiner ausgewählten Kategorie für sich gewinnen konnte, hat den Auftrag erfüllt. Auch wenn es einen Punktegleichstand gab oder nur negative Punkte ergattert wurden, hat man etwas bekommen. Nur wer gar nicht in die Wertung gekommen ist, hat „Nix bekommen“.



„INTRIGANT“

Pluspunkte zählen minus und Minuspunkte zählen plus. Der Effekt tritt erst dann ein, wenn der Berater die Gunst des Fürsten gewonnen hat. Bei der Ermittlung, welcher Berater bei einem Stechen auf das Kronenfeld gehen darf, hat der Chip noch keine Auswirkung.





IMPRESSUM

Autoren: Florian und Guntram Herold

Cover & Design: Nathalie Jahnel

Verlag: H2.O by Herold und Herold

Website: www.heroldundherold.de

E-Mail: info@heroldundherold.de

© 2019 H2.O Verlag, Heroldvision, Böheimbstraße 9, 86633 Neuburg an der Donau

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustration ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir senden unseren herzlichen Dank:

Nach Neuburg an Xuliang, Sonja, Andre, Christian und Josef.

Nach Oldenburg an Catarina, Wieland, Sönke, Jensemman, Florian, Ulla und Mike.

Nach Göttingen an Nathalie, Johannes, Arne und die Spieleburg.

Nach Pegasus-City zu Heiko und seiner Steffi.



CREDITS

Authors: Florian and Guntram Herold
Cover&Design: Nathalie Jähnel
Publisher: H2.0 by Herold und Herold
Website: www.heroldundherold.de
E-Mail: info@heroldundherold.de

© 2019 H2.0 Verlag, Heroldvision, Böheimstraße 9, 86633 Neuburg an der Donau

All rights reserved. Reproduction of material is strictly prohibited without the prior written permission of the company.

We sent our special thanks to:

Xuliang, Sonja, Andre, Christian and Josef from Neuburg.
 Catarina, Wieland, Sönke, Jensemman, Florian, Ulla and Mike from Oldenburg.
 Nathalie, Johannes, Arne and his Spieburg from Göttingen.
 Heiko from Pegasus City.

How the missions are brought into play:

During the setup of the game, each player has received the 8 mission chips belonging to his figure. The symbols on the chips are described in detail on this page. In each round you try to fulfill a mission. At the end, 3 mission chips remain unused. In phase 3, "Hidden Offer", you place in addition [3..1] one of your mission chips face down next to your two face-down cards. Now you have decided for a mission.

Tip! You should place your mission chips in front of you during the setup, so that the other players do not see which mission you choose.

In **phase 6** "Audience – evaluation of offers" you check whether you were able to fulfill your mission. All mission chips will be uncovered.

If you are successful, you will collect the mission chip for the final evaluation in front of you. If you **don't complete a mission**, you return it to the game box.

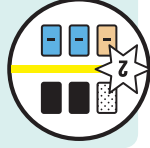
There's one exception: the Joker.

Before Phase 4 "Audience" begins, you call "Joker", place your Joker chip back in the game box, and look at another Advisor's face-down cards.

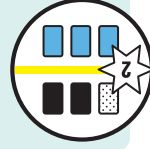
The different missions explained in detail:



"ONLY 1 AND -1"
All cards in your display may only have a value of 1 or -1.



"ALL NEGATIVE"
All cards in your display must have a negative value.



"ONE COLOUR"
All cards in your own display refer to only one area of interest.



The Joker allows you to view an Advisor's face-down cards. Between the end of phase 3.1 and the beginning of phase 4 "Audience" you call "Joker" to use it. If several players have placed the Joker, they may view all the cards of one Advisor. Please note the order of the players. If you forget to call "Joker", you may not look at any cards.



"POINTS-LOSER"
Whoever was able to win the favour of the Prince and scored the least points in the ranking fulfils the mission. Who is not in the evaluation cannot fulfill the mission!

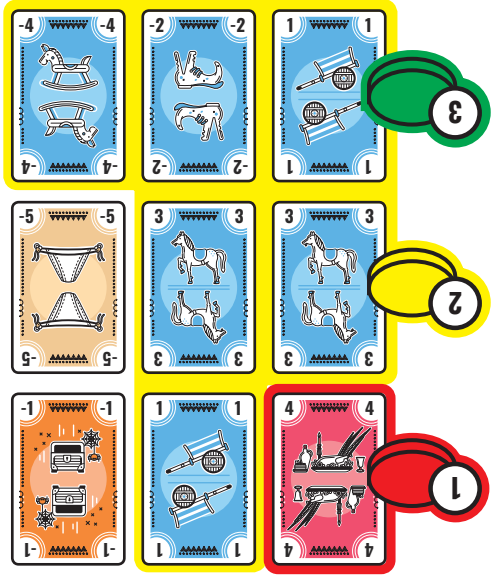


"GETTIN' NOTHIN' (2x)"
Who could not win the favour of the Prince in his selected category, has fulfilled the mission. Even if there was a tie of points or only negative points were scored, you got something. Only he who did not come at all into the evaluation, got "GETTIN' NOTHIN'".



"INTRIGUER"
Plus points count minus and minus points count plus. The effect only occurs when the Advisor has won the favour of the Prince. The chip has no effect on the determination of which Advisor is allowed to go to the crown field during a jump-off.

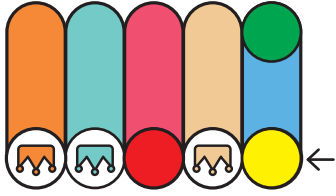
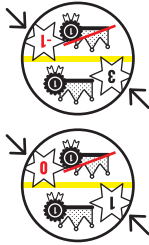




7. Draw cards

After the first and second round, draw **three cards** each from the draw pile and **complete** your hand cards. In the **fourth** and **fifth round**, you will only have 6 and 3 hand cards respectively.

After this evaluation you can **evaluate the fame chips**. Now you know which player or players have made the highest bid to Ortheinrich. All players who placed their fame chips before these players receive 1 or 3 fame points, depending on the chips they choose. All other players may loose up to one point because their bet was incorrect.

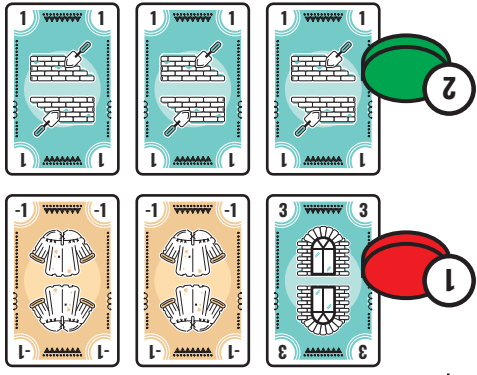


► In this case **player 2** will win with an influence of 6 points and can place his token in the **crown field**. In this example player 1 gets 4 fame points, player 2 gets 2 points and player 3 gets nothing.

The Advisors who can win the favour of the Prince in an area of interest benefit from all the cards played in that area. In most cases, this will end positively for you if the other Advisors want to annoy you, but they may also have made **bad offers with minus values**, which you have to take into account, so that the balance can also be negative. The calculated value will be deducted from the fame point bar. But nobody can fall below the entry level "0".

If there is a **draw in the evaluation**, only one card is counted at a time. The cards of the other players do not play a role in this case. The Advisors concerned place all their tokens on the crown and may determine the card to be evaluated themselves.

In this example **player 1** counts the "castle 3"-card and gets 3 fame points. **Player 2** can only count one of his castle cards. Therefore player 2.) gets 1 fame point for one of his "castle 1"-cards. ►



8. End of the game and final rating

Ortheinrich finds his **best Advisor** after the fifth round, which you evaluate as usual. Fame and honour are now due to the Advisor with the **most fame points**. You will also have to make do with the Prince's cash situation, because you hope in vain for payment by Ortheinrich. (If you play with the variant "Mission expansion", add the points of the fulfilled mission chips ☆ and then see who has the most fame points.)

Variant: "Mission expansion"
To make it easier to get started, we recommend that you leave the chips in the box for the first playthroughs. They expand the game and add an additional thrilling strategic element.

played against the first card dealt face up. If several players have placed **intrigue chips**, they are settled in the player order. In the event that more than two intrigue chips are placed with **one Advisor**, a maximum of two possible cards are eliminated and all intrigue chips are placed in the game box at the end of the round.

The following evaluation of the audience by Orthweinrich takes place in the following order of areas of interest on the game board. ▶



Advisors who have decided on an area alone during the audience place their token on the crown field if they have not done so yet. This indicates who has won the Prince's favour and is therefore in the rating for this round.

In **case of competition** with two or more Advisors in one field, all have to compare their personal expenses with each other. Whoever can show the greatest commitment with his own cards for Orthweinrich through the highest point value wins this argument and comes to the crown field. The **highest point value** can also be the **lowest negative value**. ▶



However, you may only select areas from which you have dealt cards **face-up** or **face-down**. Once you have made your decision, take your token and place it on the appropriate colour field for your chosen area of interest, which may be chosen several times by the other Advisors.

At the end of the audience, all players

who stand alone in an area of interest may stand on the crown field. So it is clear that they are in Orthweinrich's favour. How many fame points you get, you'll figure out in the rating. Players who have chosen the same area of interest during the audience must wait until it has been determined which player will receive Orthweinrich's favour. ▶



Situation bei 5 Spielern

Each of you have two fame chips and one intrigue chip. The intrigue chip can change the rating, but can **only be played once**. With the fame chips you have the opportunity to profit from the fame of the most successful Advisor. You get them back at the beginning of a new round. In player order, each player places a chip before an Advisor. You can do that to yourself.

Tip! Even if you can't make good offers, the right tip with the fame chip may bring you fame points. All you have to do is decide how much risk you want to take. The use of the once usable intrigue chip should be well considered and used against the main opponent.

6. Audience: evaluation of offers

The evaluation of the offers reveals how successful you were. You reveal all your cards face down and all your fame and intrigue chips in front of you at the same time.

First, the intrigue chips take effect. Players who have played such a chip eliminate one of the two face-up cards from the players' face-down offer by placing their intrigue chip on it. After the rating, the chips are **returned to the game box**, as they are only used once. Intrigue chips cannot be

Rundenablauf

- 1 Spätkartenablage
- 2 offenes Angebot
- 3 verdecktes Angebot
- 4 Audienz
- 5 bühnen und hinterge
- 6 Wertung
- 7 nach Runde 1 und 2 zieht jeder 3 Karten nach

1. Determine player order

In the first round you can skip this step, if you have already defined the order in the game preparation.

From round two, the order is always determined by the fame points. The starting player is then the Advisor with the most points. All other players also follow according to their position on the fame point bar and not in seating order.

If there is a tie, the upper tile has priority over the lower tile. If several Advisors have no fame points, they remain in their already defined order to each other.

Tip! Being a starting player is not necessarily an advantage, which you will quickly notice.

The starting player begins and lays one of his cards face up in front of him. He reveals to the other Advisors which area he would like to interest the Prince in during the audience.

All other players proceed accordingly in the order in which they play. The players are free to choose their cards: they may lure Orthweinrich into identical areas, but may also arouse other interests.

After all players have revealed one card face up, all players will simultaneously play two cards face down. None of the face-down cards may exceed the value of the player's face-up card. However, different categories may be played.

Example: If you play a "1 travel"-card, you may add a "3 food"-card and a "1 castle-building"-card to it. However, you may not place another card above the value of 1.

You play **five rounds**, the first two rounds of which are marked by **seven phases**. In the last three rounds, the seventh phase of drawing is eliminated, so the number of cards in your hand is reduced by three in each of the final rounds.

Use the overview cards for the first games.

If you start with a negative card, you must be able to play two more negative cards from your hand that are less than or equal to the first. ▶

1

2

3

This rule must be observed when playing the face-up card, so that the remaining cards can fulfill this condition. Anyone who **violates** this rule will **not** be admitted to the current audience.

Tip! The two face-down cards bring excitement into the game. You can strengthen your open offer considerably, but you can also annoy your opponents with minus cards.

4. Audience: define the focus of the offer for the interests

Beginning with the starting player, you determine in which area you would like to make an offer to the Prince in order to achieve his favour. You will have to decide where your chosen cards will score. At this point, at the latest, you will know that the starting player has no great advantage.

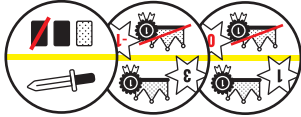
PLAYING THE GAME

So that you can start the first round right away, distribute the game material and prepare everything as follows:

At first you slip into a role as Ottheinrich's friend and Advisor. Who do you want to be? The Priest, the Fool, the Lady, the Merchant or even the Horseman? ►



Now that everyone has chosen a role, your player colour is clear too. In your colour you take the **two fame chips** and one **intrigue chip** and the **three wooden tokens**. ►



First you prepare the playing cards. For each Advisor, the 16 cards of an area of interest are placed in the game stack. As you can see, the back of the cards is always the same, Ottheinrich resides there with his portrait. The front shows the categories of particular interest to Ottheinrich:

• travelling

• clothing

• meals

• money

• castle-building

Each deck has an individual value distribution with positive and negative card values. The strategic use of these cards is what makes NEUBURG so attractive.

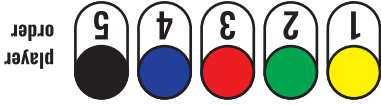
In addition to the 80 playing cards, you will also find five overview cards and five category cards. Each player receives an overview card. You place the category cards of the different areas of interest in the game on the edge of the playing field to look at.

If less than five Advisors are involved, you can randomly choose the areas of interest by shuffling the category cards and drawing one for each player. Unused sets are returned to the box.

Tip: Start your first rounds in the game with three people building castles, clothing and travelling, add the money for a 4th player.

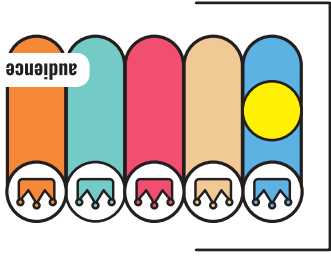
After you have shuffled the cards well, each Advisor receives 9 in his hand. The remaining cards come as a draw pile next to the game board.

Whoever was last to visit Neuburg becomes the starting player. If no one knows the city on the Danube, the player with the Horseman starts: If he is not selected, the thickest player starts. ►

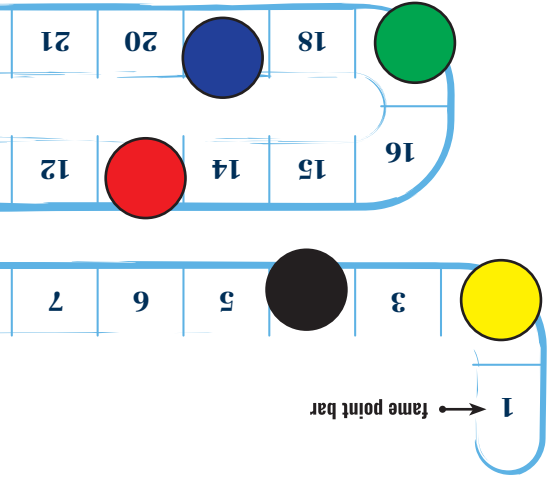


The starting player determines the order of the first round, which is displayed on the game board. The starting player takes the first position, the others follow in clockwise seating order.

The other pieces are placed at the edge of the game board, one for the **fame point bar** and the other for the **audience** towards the end of the round.



1 ► fame point bar



Dear gaming friends

Follow us into the epochal change at the beginning of the 16th century. Into the time of the Renaissance. Ottheinrich von Pfalz-Neuburg, who lived from 1501 to 1559, was a significant prince at that time. Even today, the people of Neuburg still celebrate him every two years at their castle festival.

At the age of 20, Ottheinrich and his brother took over government responsibility for the Palatinate, a fragmented region that stretched from the Danube via Franconia to the Upper Palatinate. The later Elector stood out from his time because he was an early patron of the arts and master builder who was unafraid of expenses. The people of Neuburg can thank him for a magnificent Renaissance castle. His costly way of life made him constantly walk on the brink of bankruptcy. By 1544, his debt had grown to over one million Gulden. His land and deeds saved the prince, who in return sold parts of his property to pay off his debts.

Ottheinrich was an early convert to Luther's Reformation, and the castle chapel in Neuburg is considered the first church building for the Protestant rite. In the Schmalkaldic War, the first religious war between Catholics and Protestants, the prince, who was isolated in southern Germany, was ostracized by the Emperor and had to go into exile for six years before he was allowed to return to Neuburg in 1552. Ottheinrich, who weighed almost 200 kg, was already badly ill at that time. Although he still experienced the assumption of electoral dignity after the death of his uncle, Elector Frederick II of the Palatinate, he was only able to exercise the associated office of archduke for three years.

Ottheinrich can be regarded as an enlightened prince of his time. Despite many debts, he promoted science, for example by allowing the dissection of corpses, which was not a common practice of the time. Besides his buildings in Neuburg, future generations especially appreciate the construction of his Bibliotheca Palatina, the most important scientific library of the 16th century.

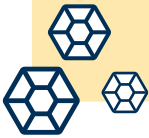
The prince surrounded himself with many advisors. At this point, we settled on the game idea. Everyone assumes the role of Ottheinrich's advisor. Often we support him, but sometimes intrigues against our competitors also tempt us. In order for Ottheinrich to afford his lifestyle, books and buildings, we help him to invest money, pay attention to his appearance, accompany the construction of the castle and do everything we can to ensure that he can travel in keeping with his status and always find a richly set table.

The player who proves to be the best advisor or intriguer wins the game. We hope you enjoy your trip to the Renaissance of the later Elector Ottheinrich von Pfalz-Neuburg.



GAME IDEA

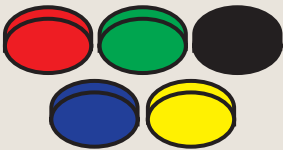
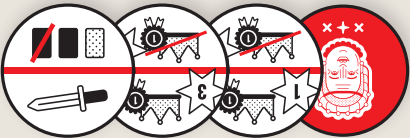
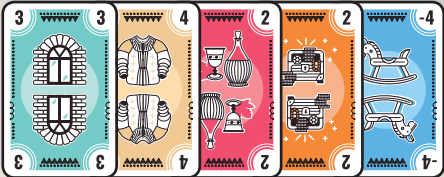
As friends and Advisors of the Prince, you want to satisfy his interests. Offer him exotic journeys, organize great feasts and erect impressive buildings. In just five rounds give all you've got. Only one of you will win the game as the best Advisor. How your fame points come about in the end – through your strategy, perfidious intrigue, or some luck, it doesn't matter. Win by any means necessary. Enjoy the fruits of your success!



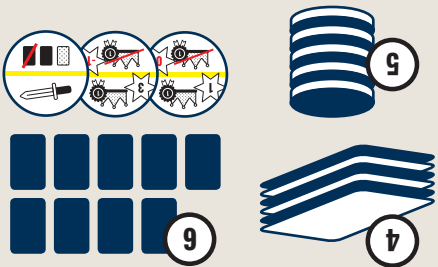
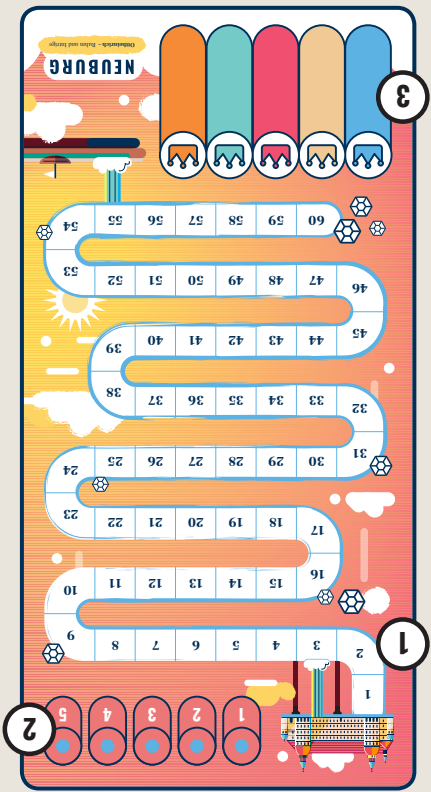
NEUBURG

Ottheinrich – Fame and Intrigue

A quick game
of poker for
3 to 5 players



- 90 cards
- 16 playing cards each in Ottheinrich's five areas of interest, 5 overview cards and 5 category cards
- 40 mission chips
- 8 each in the 5 player colours
- 15 fame and intrigue chips
- 3 each in the 5 player colours
- 15 wooden tokens
- 3 each in the 5 player colours
- 1 game board
- 1 set of playing rules



1. fame point bar

2. player order

3. audience

4. draw pile

5. mission expansion chips
(details on page 7)

6. Setup for one player:
9 hand cards face down and
3 fame and intrigue chips