



LISBOA

SPIELANLEITUNG

Mitwirkende:

Autor: Vital Lacerda

Illustrationen: Ian O'Toole

Leiter der Entwicklung: Paul Incao

Leitende Entwickler: Julián Pombo and Nils Urdahl

Grafikdesign & 3D Illustrationen: Ian O'Toole

Spielregel & 3D Illustrationen: Vital Lacerda

Redaktion der englischen Anleitung: Nathan Morse

Redaktion der deutschen Anleitung: Skellig Games

Offizielles Regelvideo: Paul Grogan, Gaming Rules!

Lektorat: Ori Avtalion, Paul Grogan

Deutsche Anleitung: Michael Müller

Lektorat der deutschen Anleitung: Mareike Knab

Projektmanager: Rick Soued & Alex Soued

Vielen Dank an alle Spieler, die Lisboa 4 Jahren getestet und so viele Vorschläge eingereicht haben.

Hauptsächliche Testspieler:

Emmanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann

Der Autor möchte sich herzlich für die Testspiele sowie die Vorschläge bedanken bei:

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmiento, Celine Gaudin, César Mendes, Clayton Ross, Chris Arnold, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christophe Gaudin, Christopher Incao, David da Silva, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gary Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, Joze Reverente, Lars Helmersson, Luís Córias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Pete King, Piero Cabral, Mal King, Malte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Mitch Chiappalone, Nicola Bocchetta, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, Réjean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vanerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmiento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Shay Rickman, Sofia Passinhas, Stephen Roberts, Steve Raab, Tiago Ribeiro, The Dice Men Cometh (Mark, Garth & Leon), Vasco Almeida, Vitor Pires, Warren Adams.

Ein ganz besonderer Dank geht an Julián Pombo und Nils Urdahl für endlose Spielstunden auf Tabletopia, unglaubliche Ideen, großartige Entwicklung und Freundschaft. An Ian O'Toole für die erstaunlichen Kunst- und Grafikideen, an Nathan Morse, für all die Unterstützung, die Ideen und die vielen Arbeitsstunden am Regelwerk, Ori für sein Adlerauge beim Aufspüren von Fehlern in der Anleitung, der gesamten BGG-Community für ihre Vorschläge und Unterstützung, und schließlich an Paul Incao, der mich auf diesem Abenteuer mit vielen großartigen Ideen begleitet und mir zu jeder Stunde der Entwicklung zur Verfügung stand. An Alex, Rick Soued und das gesamte EGG-Team, für ihren Glauben an das Spiel. Ohne all diese Menschen wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen.

Meine ganze Liebe gilt meinen wunderbaren Töchtern Catarina und Inês sowie meiner Muse und besten Freundin, meiner Frau Sandra, für all ihre Geduld, Unterstützung, Inspiration sowie für viele Stunden Diskussionen über diesem Spiel.

LISBOA

Ein Spiel von Vital Lacerda / 1-4 Spieler / 30 Minuten je Spieler / Alter 14+

Am 1. November 1755, an Allerheiligen, wurde Lissabon von einem Erdbeben der geschätzten Stärke 8,5-9,0 erschüttert, gefolgt von einem Tsunami. Die Stadt brannte drei Tage und wurde fast vollständig zerstört.

Der spätere Marquis von Pombal, Sebastião José de Carvalho e Melo, war zu dieser Zeit Premierminister und König Joseph I. von Portugal übertrug ihm die Verantwortung für den Wiederaufbau von Lissabon.

Sowohl der König als auch der Premierminister begannen unverzüglich mit ihren Bemühungen und schon am 4. Dezember 1755, kaum mehr als einen Monat nach der Katastrophe, stellte der Chefingenieur des Königreiches, Manuel da Maia, seine Pläne zum Wiederaufbau von Lissabon vor. Maia ersann fünf Optionen, darunter Lissabon vollkommen aufzugeben, den Wiederaufbau mit Hilfe der wiederverwerteten Ruinen, eine Verbreiterung der Straßen und sogar der Bau einer völlig neuen Stadt. Der gewählte Plan schlug kühn vor, den gesamten Baixa-Bezirk abzureißen und "neue Straßen ohne Einschränkungen anzulegen".

Eugénio dos Santos und Carlos Mardel waren die mit dem Wiederaufbau beauftragten Architekten.

In weniger als einem Jahr wurde die Stadt von Trümmern geräumt und da der König eine neue und perfekt geordnete Stadt wollte, gab er den Bau von großen Plätzen, geraden, großen Alleen und verbreiterten Straßen in Auftrag, mit verwandten Arten von Geschäften, als ob jede Straße ihr eigenes Motto hätte: Die Baixa von Lissabon (A Baixa de Lisboa).

Eine Partie Lisboa verläuft über einen Zeitraum von 22 Jahren. Ihr übernehmt dabei die Rollen einflussreicher Adelige, die das Erdbeben, den Tsunami und die Brände überlebt haben und helfe sowohl beim Wiederaufbau, als auch bei der wirtschaftlichen Entwicklung der neuen Stadt, um die Gunst des Königs und des Marquis (Premierminister) zu erlangen. Ihr arbeitet mit den Architekten zusammen, um Lissabon neu zu errichten, um Einfluss zu gewinnen und um das Wichtigste zu erhalten, das es gibt: Perücken.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial ————— 4	Trümmer-Sets für den Wiederaufbau - 9	Aktion 2: Mit Adelige handeln - 12	Die Adelsaktionen ————— 17
Spielaufbau ————— 5	Dein Portfolio ————— 9	Die Staatsaktionen ————— 12	Ein Geschäft errichten ————— 17
Aufbau der Spielertableaus — 5	Deinem Portfolio eine Karte hinzufügen ————— 9	Beamte einsetzen ————— 12	Ein Holzhaus auswählen ————— 18
Aufbau des Spielplans ————— 6	Portfolio und Lagerhauskapazität — 9	Einen Plan erhalten ————— 12	Perücken für dein neues Geschäft erhalten ————— 18
Aufbau der Kartenauslage — 7	Deinem Portfolio eine Adelskarte hinzufügen ————— 10	Ein Schiff bauen ————— 13	Einen Erlass nehmen ————— 19
Simulation des Erdbebens — 7	Deinem Portfolio eine Wirtschaftskarte hinzufügen ————— 10	Waren produzieren ————— 14	Ein öffentliches Gebäude eröffnen ————— 20
Konzept des Spiels ————— 8	Einfluss ————— 10	Audienz beim Kardinal ————— 14	Beamte einstellen ————— 21
Spielverlauf ————— 8	Einfluss erlangen ————— 10	Kardinal bewegen ————— 14	Aktion 4: Ein Ereignis unterstützen — 21
Dein Spielzug ————— 8	Einfluss ausgeben ————— 11	Wertung der Kirche ————— 15	Eine Politikkarte nehmen ————— 21
Deine Schiffe legen an ————— 8	Einfluss statt Réis ausgeben - 11	Gunstplättchen erlangen — 15	Ende des Spielzugs ————— 22
Erhalte 1 Gold ————— 8	Aktion 1: Waren verkaufen — 11	Aktion 3: Einen Adelige besuchen - 16	Ende einer Epoche ————— 22
Eine Aktion ausführen ————— 9		Einem Besuch folgen ————— 16	Ende des Spiels ————— 22
		Einfluss für den Besuch eines Adelige ausgeben ————— 16	Schlusswertung ————— 23

SPIELMATERIAL



Spielplan



Spielanleitung + Spielerhilfen + Solospiel



4 Spielertableaus



68 Warenmarker: 17 Gold, 17 Stoffe, 17 Bücher, 17 Werkzeuge



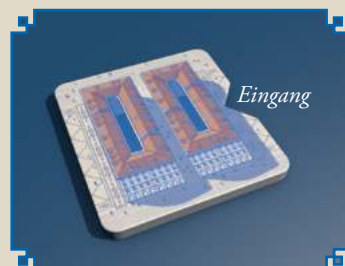
55 Real-Münzen: 30 x 1 Real, 20 x 5 Réis und 5 x 10 Réis



20 Pläne — 4 von ihnen sind Startpläne mit dunkelblauer Rückseite



16 doppelseitige öffentliche Gebäude



22 Stadtplättchen



5 schmale Stadtplättchen



4 Wertungsplättchen



12 Gunstplättchen der 3 Adeligen



37 Klerusplättchen und 1 Kardinalfigur



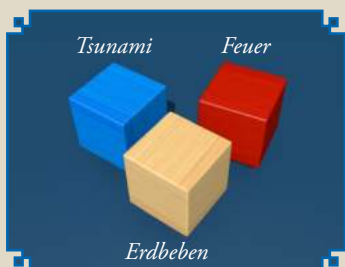
82 Politikkarten in 4 Stapeln



12 Schiffskarten in 4 Farben



70 Erlasskarten



63 Trümmerwürfel in 3 Farben



1 Wirtschaftsmarker



4 Preismarker für Waren in 4 Farben



8 Scheiben in Spielerfarben



20 Trümmerset-Marker in Spielerfarben



4 Höflingsfiguren in Spielerfarben



32 Beamtenfiguren in Spielerfarben



32 Holzhäuser in Spielerfarben



1 Startspieler-Marker



Klerusplättchen- und Trümmerbeutel

SPIELAUFBAU

Lege pro Spieler 1 Gunstplättchen jedes Adligen in den Trümmerbeutel und lege alle Klerusplättchen in den Klerusplättchenbeutel.

Aufbau der Spielertableaus ...

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich:

- 1 Spielertableau
- 1 Spielerhilfe
- 5 Trümmerset-Marker
- 8 Holzhäuser
- 8 Beamtenfiguren
- 1 Ware jeder Art (Gold, Bücher, Stoff, Werkzeug)
- 10 Réis [REE-is] (Beachte bitte: Einzahl "Real" [Ree-AL] — also 1 Real, 2 Réis)
- 2 zufällige Klerusplättchen aus dem weißen Klerusplättchenbeutel. Behalte eines davon und lege das andere zurück in den Beutel.
- 1 zufälliges Gunstplättchen aus dem blauen Trümmerbeutel
- 1 zufälligen Startplan (dunkelblaue Rückseite). Lege überzählige Startpläne in die Schachtel zurück.

Jede der genannten Komponenten wird offen auf dem dafür vorgesehenen Platz deines Spielertableaus ausgelegt (Siehe das Bild auf der rechten Seite).

... und des Spielplans (Siehe nächste Seite)

- Stelle 1 Höflingsfigur auf ein freies Feld am Königshof.



- Lege 1 Perückenmarker (Scheibe) auf das 5. Feld der Perückenleiste.



Spielgrafik, die portugiesischen Azulejo, und die Perücken

Die gesamte Grafik, die Ian O'Toole für Lisboa schuf, basiert auf den typischen Wandmalereien mit glasierten portugiesischen Fliesen aus dem 17. Jahrhundert. Noch heute findet man diese Kunstform nicht nur in vielen Palästen, Kirchen und Adelshäusern, sondern auch in bürgerlichen Häusern. Die Massenproduktion dieser Fliesen begann im 18. Jahrhundert aufgrund der gestiegenen Nachfrage in Portugal, aber auch durch Großaufträge aus der portugiesischen Kolonie Brasilien. Nach dem Erdbeben wurden die Fliesen populär und stellten oft historische Situationen dar, eingerahmt von dekorativen Mustern - all dies vorwiegend in den Farben blau und weiß.

Der portugiesische Name dieser Fliesen ist Azulejos Portugueses. Das Spielbrett, die Spielertableaus und die Karten sind eine Hommage an diese Kunstform, die für viele Menschen das Bild Portugals verkörpert.

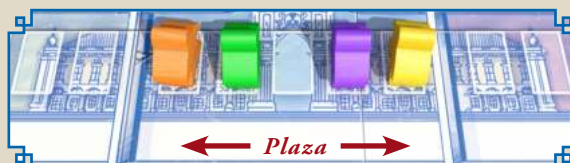
Ein noch allgegenwärtigeres Trnd-Produkt dieser Zeit war die Perücke. Der folgende Auszug erklärt perfekt, warum Perücken als "Siegepunkte" in diesem Spiel gewählt wurden:

"Da Perücken das universelle männliche Konsumgut des 17. Jahrhunderts waren und jeder, vom Kaufmann bis zum König, eine Perücke trug, hatten Männer die Qual der Wahl. Während sich ein Laufbursche wahrscheinlich nur eine Perücke leisten konnte und daher auf Haltbarkeit bedacht war, konnten sich der Adel und die wohlhabenden Bürger Dutzende von Perücken leisten. Wenn sie sich als Modeführer betrachteten, exzentrisch war oder einfach nur das Geld hatte, um einer Laune nachzugeben, konnten sie Perücken kaufen, von deren Besitz andere nur träumen konnten (oder auch nicht!)."

Aus 'The Wig Business was Big Business in 18th Century' von Lucinda Brant (frei übersetzt)



- Platziere 1 deiner Beamten in der Amtsstube des Marquis (der mittlere Adelige; welches Feld verwendet wird, spielt keine Rolle).



Stelle in einem **Spiel mit 2 Spielern** 1 Beamten einer nicht verwendeten Farbe in jede Amtsstube der drei Adelligen. Sie verbleiben dort bis zum Spielende und zählen als gegnerische Figuren.



- Der Spieler, der zuletzt in Lissabon war, wird Startspieler und erhält den Startspieler-Marker. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

- Lege die Einfluss-Scheibe des Startspielers auf das 4. Feld der Einflussleiste; der zweite Spieler belegt das 5. Feld; der dritte Spieler Feld 6 und der vierte Spieler Feld 7.



SPIELAUFBAU (FORTSETZUNG)

Aufbau des Spielplans:

Öffentliche Gebäude

1. Die Plättchen der öffentlichen Gebäude sind auf einer Seite blau, auf der anderen grün. Drehe alle 16 Plättchen mit der blauen Seite nach oben und mische sie. Teile anschließend den Stapel in zwei 8er-Stapel und drehe einen Stapel auf die grüne Seite. Platziere die beiden Stapel neben den jeweiligen Architekten der gleichen Farbe.
2. Lege das oberste Plättchen jedes Architekten in seinen Planungsbereich. Auf diese Weise könnt ihr immer sowohl das aktuelle als auch das nächste verfügbare öffentliche Gebäude sehen, an dem gearbeitet wird.



Pläne

3. Teile die Plättchen der Pläne anhand der abgebildeten Architekten auf (blau oder grün) und sortiere jeden Stapel nach der Anzahl der abgebildeten Beamten. Die wenigsten Beamten liegen oben und steigen nach unten immer weiter an (von 2 nach 5). Lege dann jeden Stapel auf seinen Platz zum jeweiligen Architekten.



Geschäfte

4. Platziere die 4 Preismarker in den mit den Farben der Waren gekennzeichneten Feldern auf der Marktliste.



5. Lege ein Stadtplättchen auf jedes Feld (gelb, rosa, braun, blau - normal und schmal) auf dem Spielplan und die restlichen Stadtplättchen in Stapeln neben die Auslage.
6. Mische die 4 Wertungsplättchen mit dem Symbol der Perücken und platziere diese zufällig am unteren Rand des Stadtplans.
7. In einem **Spiel mit 2 Spielern** wird die Reihe E mit dem entsprechenden Plättchen überdeckt (Siehe: *Erweiterungen und Varianten*).



Kirche

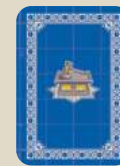
8. Ziehe 6 Klerusplättchen aus dem Klerusplättchenbeutel und lege diese offen (Perücke auf der Unterseite) auf die dunklen Felder der Kirchenleiste.
9. Platziere die Figur des Kardinals auf das Feld mit dem Einfluss-Symbol der Kirchenleiste (Briefumschlag).

Weiterer Aufbau

10. Entnehme die restlichen Gunstplättchen aus dem Trümmerbeutel und staple diese, entsprechend für jeden Charakter sortiert, auf dem Feld mit dem Portrait des Adelligen.
11. Platziere den Wirtschaftsmarker auf dem 3. Feld der Wirtschaftsleiste.
12. Lege alle Waren und das gesamte Geld neben den Spielplan, um den allgemeinen Vorrat und die Königliche Schatzkammer abzubilden.



Hinweis: Waren und Réis sind nicht begrenzt. Sollten sie ausgehen, verwendet einen beliebigen Ersatz.



- F. Mische die Erlasskarten und lege sie verdeckt neben den Spielplan.
G. Lege die obersten 8 Karten aus dem Erlasskartenstapel offen als Auslage neben den Spielplan.



In einem **Spiel mit 2 Spielern** werden gezogene Erlasskarten mit diesem Symbol direkt ersetzt und in die Schachtel zurückgelegt.

Simulation des Erdbebens

Die braunen Würfel repräsentieren die Zerstörung durch das Erdbeben, die roten Würfel die Zerstörung durch die 3 Tage andauernden Brände und die blauen Würfel die Zerstörung durch den Tsunami.

Gib alle Trümmerwürfel in den Trümmerbeutel.

- Lege 1 zufälligen Trümmerwürfel aus dem Beutel in jedes Feld am unteren Ende der Spalten und am rechten Ende der Reihen des Stadtplans (Überspringe die Reihe E im **2-Spieler Spiel**).
- Lege 2 zufällige Trümmerwürfel auf jedes Feld der öffentlichen Gebäude entlang der 3 Seiten des Stadtplans (Überspringe die Reihe E im **2-Spieler Spiel**). Diese repräsentieren die Trümmer der Nachbarschaft.
- Lege 6 zufällige Trümmerwürfel auf den Trümmerhaufen neben den Werten für die Trümmerwürfel (Im **2-Spieler Spiel** werden verbleibende Trümmerwürfel in die Schachtel zurückgelegt).



Aufbau der Kartenauslage



- A. Sortiere die Politikkarten nach Farben, mische jeden Stapel und lege die Karten zunächst beiseite.
B. Gib jedem Spieler 5 Karten vom blauen Stapel (1755–1757) und lege die restlichen Karten in die Schachtel zurück.

Erfahrene Spieler möchten vielleicht ihre Starthände „draften“. In diesem Fall behält jeder Spieler 2 Karten und gibt 3 an den Spieler zu seiner Linken weiter. Von den 3 nun neu erhaltenen Karten wird 1 behalten und die restlichen 2 werden wieder nach Links gereicht. Schließlich wird von den 2 nun erhaltenen Karten 1 behalten und die jeweils letzte Karte wird nach Links weitergereicht.

- C. Sortiere alle Karten aus dem roten Stapel (1758–1762) nach ihrem Typ (Kartenrückseite) und lege sie in 4 Stapel á 5 Karten verdeckt auf ihr jeweiliges Feld in die Ereignisanzeige. Decke dann die oberste Karte jedes Stapels auf.

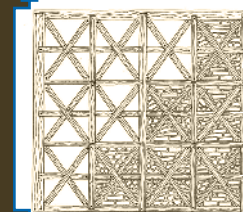


- D. Es gibt 3 Exemplare jeder Schiffskarte. Bei 4 Spielern werden diese komplett verwendet. Bei 3 Spielern kommen 2 und bei 2 Spielern 1 Exemplar jeder Schiffskarte zum Einsatz. Lege die überzähligen Karten in die Schachtel zurück.
E. Setze die blauen Schiffskarten auf die roten und lege den Stapel offen in die Werft. Alle anderen Schiffskarten (lila und braun) kommen erst später ins Spiel.



Gaiola Pombalina

Die Gebäude der Innenstadt wurden auf den Ruinen der zerstörten Gebäude errichtet. Trümmer waren einer der wichtigsten Baumaterialien beim Wiederaufbau von Lissabon. Mauern mit einer eingebetteten Holzstruktur, die als „Gaiola Pombalina“ bekannt ist, wurden mit Schutt gefüllt, um die neuen Gebäude beständiger und erdbebensicher zu machen und gleichzeitig die Schwerentflammbarkeit von Ziegelsteinen beizubehalten.



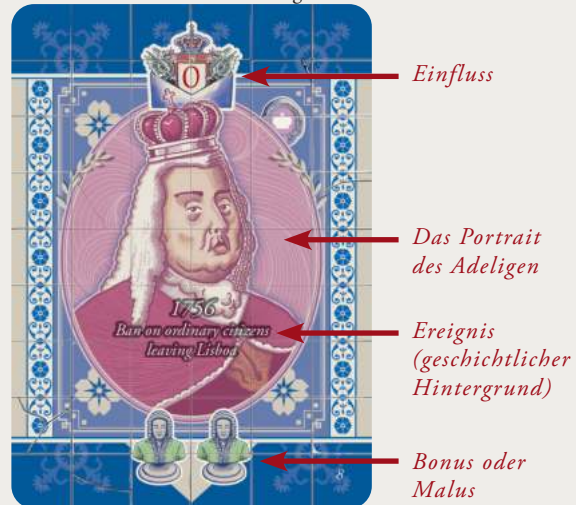
Um dies widerzuspiegeln, vergrößert das Sammeln von Trümmern deinen Lagerraum sowie dein Portfolio und hilft das Tempo des Spiels zu bestimmen.

Polikkarten

Es gibt 2 Arten von Politikkarten:

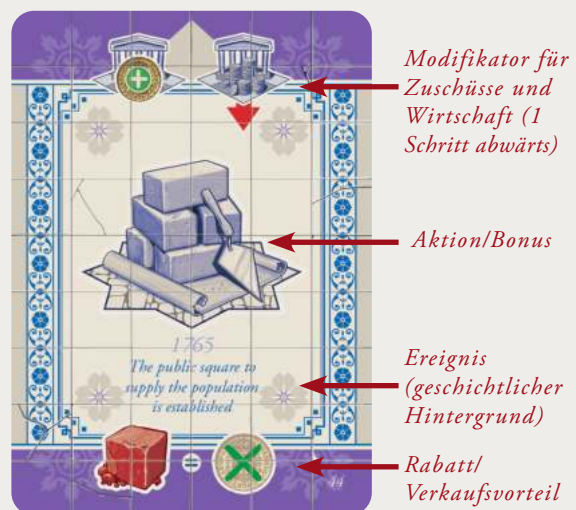
Adelskarten: Jede Adelskarte stellt einen der 3 Adligen im Spiel dar. Oben auf der Karte befindet sich ein Umschlag, der den Einfluss darstellt und unten ein Pfeil, der den Bonus oder Malus abbildet.

Adelskarten stellen ein politisches Ereignis dar, bei dem ihr euch mit einem der Adligen engagiert. Diese Karte kann am königlichen Hof ausgespielt werden, um den Adligen zu besuchen, oder sie wird dem eigenen Portfolio hinzugefügt, um einen Bonus oder zukünftigen Einfluss zu erhalten.



Wirtschaftskarten: Jede Wirtschaftskarte zeigt oben 2 Wirtschaftssymbole. Eines mit einem Pfeil und ein weiteres mit einem Real und einem Pluszeichen. In der Mitte zeigt sie ein Symbol für eine Aktion oder einen Bonus und unten befinden sich Symbole für einen Rabatt oder einen Verkaufsvorteil.

Wirtschaftskarten stellen eine Subvention des königlichen Schatzamtes dar. Diese können am königlichen Hof für eine Aktion oder einen Bonus ausgespielt werden oder sie werden dem eigenen Portfolio hinzugefügt, um eine Subvention zu erhalten, die einen dauerhaften Rabatt oder Verkaufsvorteil bringt.



KONZEPT DES SPIELS

Ihr werdet mit König Joseph I., dem königlichen Baumeister Manuel da Maia und dem Premierminister Marquis de Pombal zusammenarbeiten, um den Wiederaufbau Lissabons und die Entwicklung der Wirtschaft voranzutreiben. Ihr müsst Geschäfte im neuen Stadtzentrum bauen, um Waren zu produzieren. Ihr erhaltet Perücken, sobald entsprechende öffentliche Gebäude eröffnet werden, die Kunden in eure Geschäfte leiten. Um diese Gebäude zu eröffnen, benötigt ihr Pläne einer der beiden Architekten und genügend

Beamte, um das Gebäude auszustatten. Ihr benötigt Einfluss, um die Adligen davon zu überzeugen, euch bei der Erfüllung der Aufgaben zu helfen. Ihr könnt aber auch mit ihnen handeln, indem ihr ihnen Waren gegen staatliche Aktionen anbietet. Ihr könnt euch mit dem Kardinal treffen und Klerusplättchen erwerben, die dauerhaft Vorteile bringen. Zu guter Letzt könnt ihr beim Marquis um Erlasse zu euren Gunsten erbitten, die euch am Ende des Spiels zusätzliche Perücken gewähren.



SPIELVERLAUF

Übersicht

Eine Partie Lisboa ist in 2 Epochen unterteilt, die sich jeweils über eine variable Anzahl von Runden erstrecken.

In deinem Zug spielst du eine der fünf Politikkarten aus deiner Hand, um eine der vier verfügbaren Aktionen auszuführen oder um 1 Gold zu erhalten. Dann nimmst du eine neue Karte aus der Auslage der Politikkarten auf die Hand. Anschließend beginnt der Spieler zur Linken mit seinem Zug.

Gelingt es einem Spieler 2 Sets (braun, rot, blau) aus Trümmerteilen zu vervollständigen

oder werden 3 der 4 Stapel der Politikkarten aufgebraucht (je nachdem, was zuerst eintritt), **endet die erste Zeitperiode am Ende des Zuges dieses Spielers.**

Nachdem der Wechsel der Epoche abgehandelt ist, geht das Spiel weiter, bis es durch einen Spieler mit 4 vollständigen Sets von Trümmerteilen oder dadurch, dass erneut 3 der 4 Stapel der Politikkarten aufgebraucht wurden, beendet wird.

Am Ende der Runde, in der dies geschieht, führt jeder Spieler noch einen vollständigen Spielzug aus. Danach folgt die Schlusswertung.

Der Spieler mit den meisten Perücken gewinnt das Spiel.

DEIN SPIELZUG

In deinem Zug legen zuerst **deine Schiffe an**, dann kannst du entweder **1 Gold erhalten** oder **führst eine Aktion aus**. Anschließend **nimmst du 1 Politikkarte** und erledigst grundlegende Instandhaltungsarbeiten für das **Ende deines Zugs**.



Deine Schiffe legen an

Befinden sich Schiffe deines Portfolios „auf See“ (d.h. der Lagerraum ist voll und die Waren wurden umgedreht, um anzuzeigen, dass sie in Kisten verpackt sind), lege die Waren aus dem Lagerraum in den allgemein Vorrat. Deine Schiffe sind leer von ihrer Reise zurückgekehrt.



Sind die Kisten der Waren zu sehen, befindet sich das Schiff auf See.

Erhalte 1 Gold

Als Akt der Verzweiflung kannst du 1 Gold erhalten, anstatt eine Aktion auszuführen, indem du folgende Schritte ausführst:

1. **Wirf eine Politikkarte** von deiner Hand ab.
2. **Nimm dir 1 Gold** aus dem allgemeinen Vorrat.

Hinweis: Wird eine Karte abgeworfen, wird sie direkt aus dem Spiel entfernt.

Beispiel

Grün entscheidet sich dazu, 1 Gold zu nehmen. Er wählt 1 beliebige Karte von seiner Hand, wirft diese ab und nimmt sich im Gegenzug 1 Gold aus dem Vorrat. Dann nimmt er 1 Karte aus der Auslage und beendet seinen Spielzug.



Eine Aktion ausführen

Spiele 1 Karte von deiner Hand, um **1** der **4** unten beschriebenen **Aktionen** auszuführen, zu der du in der Lage bist.



Du kannst die Karte entweder deinem **Portfolio** hinzufügen, um **Aktion 1** oder **2** auszuführen oder auf den **Königshof** spielen, um **Aktion 3** oder **4** auszuführen.

Eine Karte deinem Portfolio hinzufügen

1. Eine beliebige Karte, um **Waren zu verkaufen**.
2. Eine beliebige Karte, um mit **Adeligen zu handeln**.

Eine Karte auf den Königshof spielen

3. Eine Adelskarte, um einen **Adeligen zu besuchen**.
4. Eine Wirtschaftskarte, um ein **Ereignis zu unterstützen**.

Dein Portfolio

Durch das Hinzufügen von Politikkarten zu deinem Portfolio wächst dein Unternehmen und damit auch deine Macht und dein Einfluss auf die Krone.

Dein Spielertableau bietet **oben 3 breite Plätze** für Karten (**Die Docks**) und **unten 3 schmale Plätze (Das Kontor)**. Diese 6 Plätze bilden dein **Portfolio** und an jedem Platz kann jeweils nur 1 Karte abgelegt werden. Die **oberen Plätze** sind hierbei für die **Adels- und Schiffkarten** vorgesehen, die deinen Einfluss erhöhen, während in den **unteren Plätzen** die **Wirtschaftskarten** hinzugefügt werden können, die Rabatte oder Verkaufsvorteile gewähren.



Zu Beginn des Spiels können sich nur 2 Karten in deinem Portfolio befinden. Ausliegen können beide Karten entweder oben oder unten; alternativ eine Karte oben und die andere Karte unten.

Tipp des Autors

Nachdem du deinem Portfolio eine Karte hinzugefügt hast, **musst** du entweder **Waren verkaufen** oder **mit einem Adeligen handeln**, wobei für beides **mindestens eine Ware erforderlich ist**. Stelle sicher, dass du, nach dem Erhalt des Bonus vom unteren Ende der Karte, noch über mindestens 1 Ware verfügst, sonst kannst du die Karte nicht deinem Portfolio hinzufügen.

Deinem Portfolio eine Karte hinzufügen

Fügst du deinem Portfolio eine Karte hinzu, schiebst du das Pfeilende der Karte unter dein Spielertableau. Jeder Bonus oder Malus, der auf der Karte abgebildet ist, muss ausgeführt werden, bevor der Teil der Karte verdeckt wird.



Portfolio und Lagerkapazität

Die Anzahl der Waren, die du von jeder Art lagern darfst, entspricht deinem aktuellen Portfolio und ist durch die Anzahl der von dir gesammelten Sets von Trümmerwürfeln begrenzt (siehe rechts).

Dein Lagerhaus fasst 2 Waren jeder Art. Jedes gesammelte Set von Trümmerwürfeln erhöht die Kapazität je Art um 1. (Überzählige Waren werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.)

Dein Portfolio umfasst 2 Karten + 1 Karte für jedes gesammelte Set von Trümmerwürfeln (siehe rechts).

Ist das Maximum deines Portfolios erreicht und du möchtest dennoch eine Karte hinzufügen, musst du erst eine Karte aus deinem Portfolio abwerfen.

Wirfst du ein Schiff ab, um Platz für einen Adeligen zu schaffen, werden die Waren auf dem Dock unter dem Schiff abgelegt.

Beispiel

Grün hat bereits 3 Karten in seinem Portfolio und nur 1 Set von Trümmerwürfeln. Er möchte allerdings eine weitere Karte in sein Portfolio hinzufügen. Somit muss er zuerst eine der bereits ausliegenden Karten abwerfen.

Hinweis: Solltest du einen Trümmerwürfel einer Farbe erhalten, deren Zeile auf deinem Spielertableau schon gefüllt ist, kannst du ihn abwerfen. Du kannst nie mehr als 5 Trümmerwürfel einer Farbe haben.

Hinweis: Der graue Pfeil mit Symbol(en) oben oder unten auf den Karten zeigt dir an, welches Ende der Karte du unter dein Spielertableau steckst, sobald du deinem Portfolio eine Karte hinzufügst.



Trümmer-Sets für den Wiederaufbau, oder Gaiola Pombalina

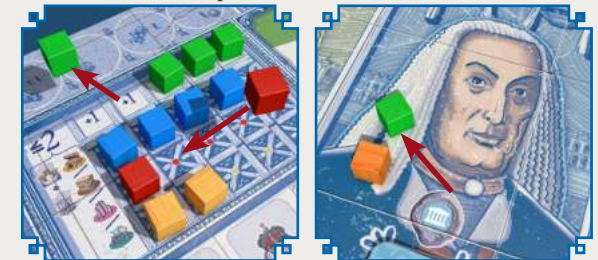
Durch anteilige Verwendung von Trümmern aus jeder der drei Katastrophen kannst du neue Gebäude aus einem in das Mauerwerk eingebetteten Holzrahmen bauen, die widerstandsfähig gegen **Erdbeben**, **Feuer** und **Tsunami** sind.

Der Bau von Geschäften (Seite 17) oder die Eröffnung öffentlicher Gebäude (Seite 20) wird mit Trümmerwürfeln belohnt.

Jedes komplette Set aus 1 Erdbeben-Trümmer, 1 Feuer-Trümmer und 1 Tsunami-Trümmer erhöht **sofort** den Umfang deines Portfolio und deine Lagerkapazität.

$$\text{Start} \leq 2 \left(\begin{array}{c} \text{Erdbeben} \\ \text{Feuer} \\ \text{Tsunami} \end{array} \right) + 1 \left(\begin{array}{c} \text{Erdbeben} \\ \text{Feuer} \\ \text{Tsunami} \end{array} \right)$$

Sobald ein Satz vervollständigt wurde, entferne den Trümmersets-Marker aus dem Feld +1 oberhalb der Sets, um anzuzeigen, dass dein Portfolio 1 weitere Karte und dein Lagerhaus 1 weitere Ware jeder Art aufnehmen kann. Lege den entfernten Trümmersets-Würfel auf dem Spielplan auf das Porträt des Marquis de Pombal. Während der Aktion **Einen Erlass nehmen** kannst du diesen Würfel abwerfen, um eine weitere Erlasskarte zu erhalten. Erlasse bringen dir am Ende des Spiels Perücken.



Beispiel

Nachdem **Grün** sein zweites Trümmer-Set vervollständigt hat, kann er 4 Güter jeder Art lagern und 4 Karten in sein Portfolio aufnehmen (2+1+1). Dann legt er den Marker des Trümmersets auf das Porträt des Marquis. Später nimmt er einen Erlass und entscheidet sich dazu, diesen Marker abzuwerfen, um eine zweite Erlasskarte zu nehmen (siehe **Einen Erlass nehmen**, Seite 19).

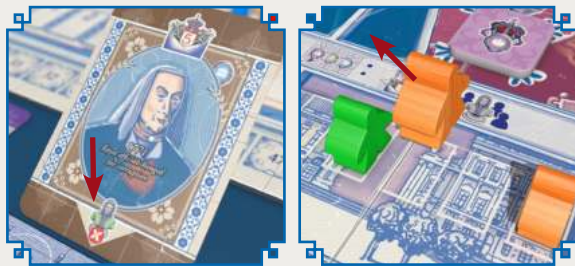
Deinem Portfolio eine Adelskarte hinzufügen – Beispiele

Beispiel: Bonus - Lila fügt ihrem Portfolio eine Manuel da Maia-Karte hinzu. Sie schiebt die Karte in einen der oberen Plätze ihres Spielertableaus und verdeckt hierbei ein Goldsymbol. Daher erhält sie 1 Gold. Mit dieser Karte erhält sie zusätzlich 3 Einfluss, wann immer sie im Spiel Einfluss gewinnt. Weiterhin entscheidet sie sich dazu, dieses gerade erhaltene Gold für einen Handel mit einem Adligen zu verwenden (Aktion 2).



Lila schiebt die Karte oben in ihr Portfolio und erhält 1 Gold. Von nun an erhält sie 3 zusätzliche Einfluss, wann immer sie im Spiel Einfluss gewinnt.

Beispiel: Malus - Sollte Orange seine mächtige Marquis-Karte mit 5 Einfluss seinem Portfolio hinzufügen, muss er einen seiner Beamten bei einem Adligen entfernen, falls dort einer steht. Er entfernt den Beamten aus einem beliebigen Arbeitsbereich, um den Malus der Karte zu bezahlen (Fall sich dort kein Beamter aufhält, muss auch keiner entfernt werden!) Dann entscheidet er sich 1 Ware zu verkaufen, um Geld zu erhalten (Aktion 1).



Dieses Ereignis führt zu einem Malus statt zu einem Bonus. Orange entfernt 1 Beamten aus dem Arbeitsbereich des Königs, um die Karte seinem Portfolio hinzuzufügen.

Deinem Portfolio eine Wirtschaftskarte hinzufügen – Beispiele

Der Wirtschaftsmarker liegt bei 3 Réis. Grün fügt seinem Portfolio eine Wirtschaftskarte hinzu, nimmt dann 3 Réis aus der königlichen Schatzkammer und bewegt den Wirtschaftsmarker um ein Feld nach unten. Der untere Teil dieser Karte stellt 1 Real dar und solange sich diese Karte im Portfolio befindet, ist sie immer 1 Real wert, wenn Grün, wofür auch immer, Geld ausgibt. Anschließend handelt er mit den Adligen (Aktion 2).




Grün erhält 3 Réis aus der königlichen Schatzkammer und einen dauerhaften Rabatt von 1 Real. Der Wirtschaftiswert beträgt nun 2 Réis.



Deinem Portfolio eine Adelskarte hinzufügen

Adelskarten werden in den oberen Plätzen deines Portfolios hinzugefügt. Um deinem Portfolio eine Adelskarte hinzuzufügen, führe folgende Schritte aus:

- 1. Erhalte oder bezahle** den unten auf der Karte angegebenen **Bonus oder Malus**. Ein  zeigt einen **Malus** an und der gezeigte Gegenstand muss gezahlt werden, anstatt ihn zu erhalten. Die Karte darf auch dann gespielt werden, wenn der Malus nicht gezahlt werden kann. Karten mit einem Malus bieten mehr Einfluss als andere Karten dieses Stapels. (Siehe **Beschreibung der Politikkarten**, Seite 7 der Spielerhilfe.)
- 2. Wähle einen freien Platz im oberen Bereich deines Spielertableaus** (egal welchen), oder entferne eine Karte von einem der Plätze. Dann schiebe die Karte unter das Tableau, wodurch ihr Bonus oder Malus verdeckt wird.
- 3. Abschließend musst du eine Waren verkaufen** (Aktion 1) **oder mit einem Adligen handeln** (Aktion 2).





Adelskarten zeigen den Einfluss, den ein Spieler erhalten kann, Wirtschaftskarten einen dauerhaften Rabatt/Verkaufsvorteil.



Deinem Portfolio eine Wirtschaftskarte hinzufügen

Wirtschaftskarten werden in den unteren Plätzen deines Portfolios hinzugefügt. Um deinem Portfolio eine Wirtschaftskarte hinzuzufügen, führe folgende Schritte aus:

- 1. Erhalte direkt** die angezeigte Anzahl an **Réis aus der königlichen Schatzkammer**, die der Wirtschaftsmarker vorgibt. Der Wert befindet sich rechts vom Wirtschaftsmarker. 
- 2. Bewege den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach unten**, da du Geld aus der königlichen Schatzkammer entnommen hast. Der Wirtschaftsmarker kann die Grenzen der Leiste nicht überschreiten. 
- 3. Wähle einen freien Platz im unteren Bereich deines Spielertableaus** (egal welchen), oder entferne eine Karte von einem der Plätze. Dann schiebe die Karte unter das Tableau, wodurch ihr Wirtschaftssymbol verdeckt wird.
- 4. Abschließend musst du eine Waren verkaufen** (Aktion 1) **oder mit einem Adligen handeln** (Aktion 2).

Wirtschaftskarten bieten auch einen Rabatt/Verkaufsvorteil am unteren Ende der Karte. Dieser Vorteil bleibt aktiv, solange sich die Karte in deinem Portfolio befindet. Der Vorteil dieser Karte ist mit Vorteilen anderer Wirtschaftskarten deines Portfolios kombinierbar. (Siehe **Beschreibung der Politikkarten**, Seite 7 der Spielerhilfe.)

Bevor weitere Spielregeln erklärt werden, ist es immens wichtig, das Konzept rund um den Einfluss zu verstehen. Einfluss ist erforderlich, um einige sehr wichtige Aktionen auszuführen und er hat Auswirkungen auf grosse Teile des Spiels.



EINFLUSS

Ihr benötigt Einfluss, um in den höheren Kreisen der Gesellschaft akzeptiert zu werden. Einfluss ist der beste und manchmal auch der einzige Weg, um Zugang zu den Adligen und ihrer Unterstützung zu erhalten.

Einfluss erlangen

Die 2 wichtigsten Möglichkeiten, Einfluss zu erlangen, sind folgende:

- Durch den Bau eines Schiffes (siehe **Ein Schiff bauen**, Seite 13).
- Wenn eine Wertung der Kirche stattfindet (siehe **Wertung der Kirche**, Seite 15).

Beide Möglichkeiten sind durch ein Umschlagssymbol ohne Nummer gekennzeichnet. Wenn du auf diese Weise Einfluss erlangst, erhältst du immer den gesamten Einfluss, der oben auf den Adels- und Schiffskarten in deinem Portfolio dargestellt ist. Du kannst Einfluss

ebenfalls als Belohnung auf einer Karte, einem Gebäude oder einem Klerusplättchen erlangen. Diese Umschlagsymbole haben eine Zahl, die angibt, wie viel Einfluss du erlangst.

Hinweis: Dazu gehören nicht die nummerierten Umschläge, die oben auf den Adels- oder Schiffskarten abgebildet sind.

In beiden Fällen musst du deinen Einflussmarker auf der Einflussleiste entsprechend des erlangten Einflusses nach rechts bewegen.

Wichtig: Dein Einfluss kann einen Wert von 10 nicht übersteigen und jeder weiter erlangte Einfluss verfällt. Allerdings erhältst du jedes Mal, wenn du deinen Einfluss erhöhst und dein Einflussmarker auf dem Perückensymbol landet (dem 10er-Feld der Einflussleiste), 1 Perücke - auch wenn dein Einfluss bereits den Wert 10 erreicht hat. Ebenso kann dein Einfluss nicht unter 0 fallen und es gibt auch keinen Malus für einen Einfluss von 0.

Einfluss erhalten - Beispiel

Gelb erhält durch ihre Adels- und Schiffskarten 5 Einfluss. Allerdings verfügt **Gelb** bereits über 7 Einfluss. Da $7 + 5 = 12$ ergibt, erhält **Gelb** nur 3 Einfluss, aber da ihr Einflussmarker auf dem Feld mit dem Perückensymbol landete (Feld 10), erhält sie 1 Perücke.



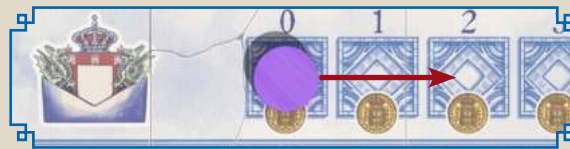
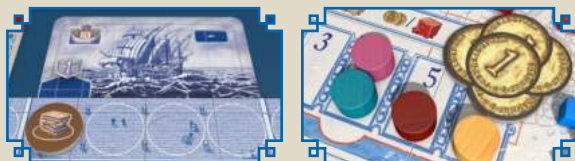
AKTION 1: WAREN VERKAUFEN

Nur der starke Handel Portugals mit seinen Kolonien (vor allem mit Brasilien) und Europa ermöglichte es, eine völlig zerstörte Stadt auf moderne und aufgeklärte Weise und in so kurzer Zeit wieder aufzubauen.

Mit der Aktion *Waren verkaufen* kannst du eine oder mehrere Waren verkaufen. Führe für jede Ware folgende Schritte aus:

1. Wähle ein Schiff am Dock (eine Schiffskarte im Portfolio eines beliebigen Spielers, auf der noch Platz für Waren ist).
2. Lege einen Warenmarker (Gold, Bücher, Stoff oder Werkzeug) aus deinem Lager auf einen freien Platz unterhalb des Schiffes.
3. Erhalte Geld aus der königlichen Schatzkammer in Höhe des aktuellen Marktwertes der Ware, zuzüglich aller Modifikatoren, die auf der Schiffskarte abgebildet sind.

Die Marktleiste, am unteren Ende des Spielplans, zeigt die Marktpreise der Waren an.



Lila gelangt 2 Einfluss.

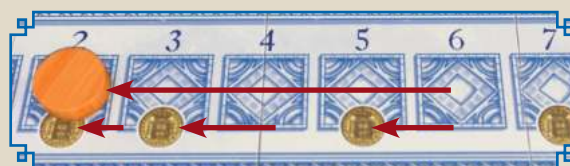
Einfluss ausgeben

Es gibt nur 2 Möglichkeiten im Spiel Einfluss auszugeben:

1. Einen Adligen besuchen (siehe *Einfluss für den Besuch eines Adligen ausgeben*, Seite 16).
2. Einfluss statt Réis ausgeben (siehe unten).

Einfluss statt Réis ausgeben

Fall du etwas mit Réis bezahlen musst, kannst du dich dazu entscheiden, einen beliebigen Teil der Summe durch Einfluss zu begleichen. Für jeden Real, den du auf diese Weise ersetzen möchtest, bewegst du deinen Einflussmarker auf der Einflussleiste nach links, bis er das nächste Feld erreicht, auf dem ein Real abgebildet ist. Steht dein Einfluss auf 0, kannst du natürlich auf diesem Weg keine weiteren Réis mehr ersetzen.



Orange ersetzt die Zahlung von 3 Réis durch Einfluss.

Entspricht die Anzahl der Waren auf den Plätzen unterhalb des Schiffes seiner Ladekapazität, "setzt es sofort die Segel", und der **Besitzer des Schiffes** führt folgende Schritte aus:

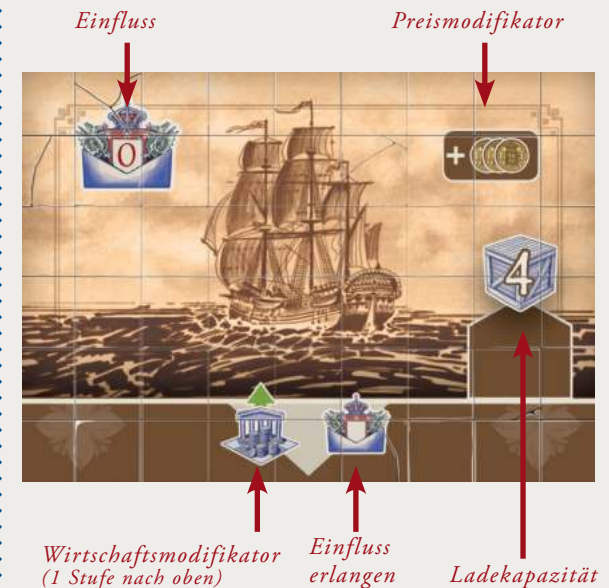
1. Er dreht die Warenmarker unterhalb des Schiffes um, um die Waren "in Kisten zu verpacken".
2. Er erhält eine Perücke für jede neu verpackte Kiste, wie auf dem Marker angezeigt.

Es können **beliebig viele** Waren an beliebige Schiffe verkauft werden, bis deren maximale Ladekapazität erreicht wurde (begrenzt durch die jeweilige Bauform). Waren, die an ein Schiff verkauft wurden, bleiben so lange offen unterhalb des Schiffes liegen, bis es komplett beladen ist, die Segel setzt und in See sticht.



Schiffskarten

Es gibt 4 verschiedene Schiffskarten, die anhand ihrer Ladekapazität und Farbe identifiziert werden können.



AKTION 1: Waren verkaufen - Beispiel

Der Preis von Büchern liegt bei 5 Réis; der von Stoffen und Gold bei 4 Réis und der von Werkzeugen bei 3 Réis.

Grün entscheidet sich 2 Gold für 8 Réis an sein eigenes Schiff zu verkaufen. Das rote Schiff bezahlt +1 Real pro Ware und erhält 10 Réis. Das Schiff ist nun voll beladen.

Weiterhin verkauft **Grün** 2 Bücher an das Schiff von **Lila**. Ihr Schiff bezahlt 2 Réis pro Ware und **Grün** erhält 14 Réis für seine 2 Bücher. Das Schiff ist noch nicht voll beladen.

An sich wollte **Grün** auch noch 1 Werkzeug aus seinem Lager verkaufen, aber er entscheidet sich dagegen, damit **Lilas** Schiff nicht in See sticht und sie Perücken erhält.

Grüns Schiff hingegen sticht in See und er erhält 2 Perücken.



Erinnerung: Deine Schiffe, die auf hoher See unterwegs sind (die Warenmarker liegen mit dem Bild der Kiste nach oben), kehren zu Beginn deines nächsten Zuges mit leeren Laderäumen zum Dock zurück.

Warum alle Staatsaktionen wichtig sind:



Amtsstube von Manuel da Maia (Der Baumeister)



Adeligen anderen Spielern den Besuch dieses Adeligen!

Beamte einsetzen: Du entsendest deine Beamten zur Arbeit in öffentliche Gebäude, wenn du die Adelsaktion des Königs ausführst. Bis dahin erschweren deine Beamten in der Amtsstube eines Adeligen anderen Spielern den Besuch dieses Adeligen!



Einen Plan erhalten: Du verwendest Pläne zur Eröffnung öffentlicher Gebäude, wenn du die Adelsaktion des Königs ausführst. Die Anzahl der auf einem Plan abgebildeten Beamten zeigt an, wie viele Beamte du für den Betrieb des Gebäudes abstellen und/oder einstellen musst. Je mehr Beamte du zur Arbeit in öffentlichen Gebäuden entsendest, desto höher sind deine Chancen, am Spielende Perücken zu erhalten.



Amtsstube des Marquis de Pombal (Der Minister)



Ein Schiff bauen: Mit Schiffen erlangst du Einfluss. Jeder Spieler kann sie zum Verkauf von Waren verwenden, was dir Perücken einbringt, wenn deine Schiffe voll beladen in See stechen.



Waren produzieren: Waren können für den Bau von Schiffen ausgegeben, im Austausch für Staatsaktionen an Adlige verschenkt oder mit Hilfe von Schiffen verkauft werden. Du solltest daher immer ein paar Waren in deinem Lager haben. Waren werden in deinen Geschäften produziert.



AKTION 2: MIT ADELIGEN HANDELN

Adelige sind in der Lage, Dinge viel schneller voranzutreiben, ohne auf einen offiziellen Besuch zu warten, vor allem im Tausch gegen ihre bevorzugten Waren...

Bei der Aktion *Mit Adelligen handeln* kannst du **1 oder 2** Waren abgeben. Führe für **jede Ware** folgende Schritte aus:

1. Wähle 1 von den 6 Staatsaktionen aus, die nicht durch eine Ware verdeckt ist.
2. Stelle fest, welcher Adelige diese Staatsaktion ausführt. Verwende anschließend 1 Ware der Art, die dieser Adelige wünscht, aus deinem Lagerbestand, um die Aktion zu verdecken. Die Adelligen suchen folgende Waren:



a. Manuel da Maia (Der Baumeister) akzeptiert **Werkzeuge**, die Bauen und Erschaffen repräsentieren, **oder Gold**.



b. Marquis de Pombal (Der Minister) akzeptiert **Bücher**, die Wissen und Gesetz repräsentieren, **oder Gold**.

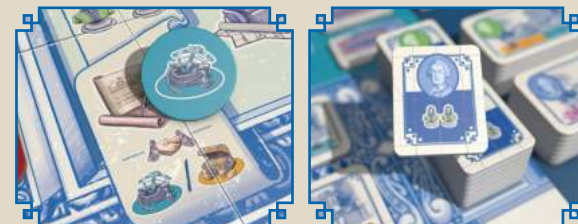


c. Joseph I. (Der König) akzeptiert **Stoffe**, die Eitelkeit und Status repräsentieren, **oder Gold**.

3. Führe die Staatsaktion aus.



Die 6 Staatsaktionen befinden sich in den weißen Bannern der Adelligen.



Tausche ein Werkzeug gegen einen Plan.

Hinweis: Du kannst dieselbe Staatsaktion nicht zweimal in einer Runde ausführen, da sie nach der ersten Aktion mit einer Ware verdeckt ist, die eine zweite Ausführung verhindert.

Die Staatsaktionen



Amtsstube von Manuel da Maia (Der Baumeister)



Beamte einsetzen

Beamte stellen die Ordnung wieder her, die notwendig war, damit die öffentlichen Gebäude wieder funktionieren konnten.

Um Beamte einzusetzen, bewege bis zu 2 Beamte deiner Farbe von deinem Spielertableau in 2 **verschiedene** Amtsstuben der Adelligen. Sollte in einer Amtsstube kein freier Platz mehr für deinen Beamten zur Verfügung stehen, nimm einen Beamten der Farbe, die am häufigsten vertreten ist und stelle ihn auf die Plaza vor der Amtsstube. Bei Gleichstand verlege je einen Beamten der am Gleichstand beteiligten Farben.



Einen Plan erhalten

Die Architekten Carlos Mardel und Eugénio dos Santos erstellten in unglaublich kurzer Zeit so viele Pläne für neue Gebäude, wie in der gesamten Geschichte Portugals niemand zuvor oder danach.

Führe folgende Schritte aus, um einen Plan zu erhalten:

1. Nimm den obersten Plan von einem der beiden Architektenstapel.
2. Lege den Plan auf das entsprechende Feld deines Tableaus, mit der Seite des Architekten nach oben. Du kannst beliebig viele Pläne von beiden Architekten besitzen.





Ein Schiff bauen

Der Export großer Teile der produzierten Waren nach Flandern, Großbritannien und Brasilien trug dazu bei, den größten Teil des Wiederaufbaus von Lissabon zu finanzieren.

Führe folgende Schritte aus, um ein Schiff zu bauen:

1. Zahle die Anzahl **verschiedener** Waren, die der Ladekapazität des in der Werft sichtbaren Schiffes entspricht. Möchtest du ein Schiff aus deinem Portfolio ersetzen, zahlst du nur den Unterschied der Ladekapazität (siehe die Tabelle oberhalb der Werft).

Hinweis: Wenn du ein Schiff ersetzt, verbleiben die Waren des alten Schiffes an Ort und Stelle. Sie werden automatisch auf das neue Schiff verladen.

Ein Schiff bauen – Beispiel

Gelb fügt eine Adelskarte des Königs aus ihrer Hand ihrem Portfolio hinzu und erhält dafür 1 Gold.

Sie beschließt nun mit einem Adligen zu handeln (Aktion 2). Somit kann sie sich für eine der 6 Staatsaktionen in den Amtsstuben der Adligen entscheiden, vorausgesetzt sie verfügt über die richtigen Waren, die den Adligen ansprechen.

Sie verfügt bereits über ein Schiff, entscheidet aber, dass eines nicht genug ist. Somit schenkt sie dem Marquis ein Buch und erhält im Gegenzug Zugang zu einem neueren, größeren Schiff.

Das Schiff, welches gerade in der Werft gebaut wird, verfügt über eine Ladekapazität von 2. Somit muss sie 2 verschiedene Güter für den Kauf bezahlen. Sie legt hierfür das Gold, das sie gerade erhalten hat, sowie 1 Stoff in den allgemeinen Vorrat.

2. Wähle einen beliebigen leeren Platz im oberen Bereich des Spielertableaus oder wirf eine Karte von einem der Plätze ab. Schiebe dann die neue Karte unter dein Tableau, so dass die Symbole für Wirtschaft und Einfluss im unteren Teil der Karte verdeckt sind.
3. Bewege den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben, da neue Schiffe mehr Handel und damit erhöhte Einnahmen für die Krone bedeuten. Der Wirtschaftsmarker kann hierbei die Skala der Wirtschaftsleiste nicht überschreiten.
4. Erhalte den vollständigen Einfluss, abgebildet auf allen Adels- und Schiffskarten deines Portfolios (die oberen 3 Plätze deines Spielertableaus) (siehe **Einfluss erlangen**, Seite 10). **Beachte auch den Einfluss des neuen Schiffes.**

Nun möchte sie das neue Schiff auf einen der oberen Plätze ihrem Portfolio hinzufügen. Allerdings hat ihr Portfolio bereits durch das Hinzufügen der Adelskarte des Königs das aktuelle Maximum erreicht. Daher muss sie eine Karte aus ihrem Portfolio abwerfen, bevor sie das Schiff hinzufügen kann. Sie entscheidet sich dafür, die gerade erst verwendete Adelskarte des Königs abzuwerfen.

Wenn sie nun die Symbole für Einfluss und Wirtschaft am unteren Ende der Schiffskarte verdeckt, erhält sie von den beiden Karten im oberen Bereich ihres Spielertableau insgesamt 4 Einfluss. Danach bewegt sie den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben.

Nun könnte sie noch eine zweite Ware abgeben, um eine zweite (andere) Staatsaktion auszuführen.

Ein Schiff bauen (Ausbau) – Beispiel

Orange beschließt, sein Schiff der Größe 1 durch einen Handel mit dem Marquis aufzurüsten und gibt ihm 1 Gold. Da er die Ladekapazität des Schiffes von 1 auf 3 aufrüstet, muss er hierfür 2 unterschiedliche Waren bezahlen. Er ersetzt das Schiff im oberen Bereich des Spielertableaus, bewegt den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben und erhält 6 Einfluss: 1 von der neuen Schiffskarte und 5 von der Karte des Marquis, die sich schon in seinem Portfolio befindet.



Gibt dem Marquis 1 Gold um sein Schiff aufzurüsten.



Bezahlt 2 unterschiedliche Waren, um die Ladekapazität von 1 auf 3 auszubauen.



Handelt die Schiffskarte ab: Bewegt den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben und erhält Einfluss.



Ersetzt das alte Schiff.



Ersetzt das alte Schiff.



Fügt eine Karte des Königs ihrem Portfolio hinzu und erhält dafür 1 Gold.



Schenkt dem Marquis 1 Buch, um ein neues Schiff bauen zu können.



Bezahlt 2 unterschiedliche Waren, um ein Schiff mit einer Ladekapazität von 2 zu bauen.



Wirft die Karte des Königs ab, da ihr Portfolio auf 2 Karten limitiert ist.



Erhält 4 Einfluss und bewegt anschließend den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben.



Gibt eine weitere Ware ab, um eine zweite Staatsaktion auszuführen.

Produktion – Beispiel

Aus ihren 4 Geschäften erhält **Lila** 2 Bücher, 1 Gold, und 1 Stoff. Da Bücher, Gold und Stoff produziert wurden, sinkt der Marktwert für Bücher, Gold und Stoff um 1 Real.

Da **Lila** bisher 1 Set aus Trümmerteilen vervollständigt hat, fasst ihr Lager bis zu 3 Waren jeder Art (2 + 1 Trümmer-Set). Nichtsdestotrotz produziert sie in einer weiteren Runde erneut und erhält wieder 2 Bücher, 1 Gold und 1 Stoff. Da sie nur 3 Waren jeder Art lagern kann, gibt sie das vierte Buch zurück in den Vorrat. Der Marktwert von Bücher, Gold und Stoff sinkt um 1 Real.

In einer späteren Runde produziert **Lila** ein weiteres Mal. Da sie ihr Maximum an Büchern erreicht hat, werden auch keine Bücher produziert. Sie erhält 1 Gold und 1 Stoff und der Marktwert für Gold und Stoff sinkt um 1 Real. Der Marktwert von Büchern verändert sich nicht, da keine produziert wurden.



Lila produziert 2 Bücher, 1 Gold und 1 Stoff. Der Marktwert von Bücher, Gold, und Stoff sinkt jeweils um 1 Feld.



Später produziert sie erneut 2 Bücher, 1 Gold und 1 Stoff. Durch die Beschränkung der Lagerkapazität gibt sie 1 Buch an den Vorrat zurück. Alle Marktwerte sinken um 1 Feld.



In einem noch späteren Zug kann sie mangels Lagerkapazität keine Bücher mehr produzieren. Nur die Marktwerte der anderen Waren sinken.



Waren produzieren

Im alten Lissabon war der Handel etwas ungewöhnlich, vor allem durch Portugals großen Reichtum an Entdeckungen

während der Renaissance. Nach der Katastrophe war der wirtschaftliche Aufschwung eines der wichtigsten politischen Ziele des Marquis, weshalb er den Aufbau von Fabriken und Geschäften massiv vorantrieb und förderte.

Um Waren zu produzieren, führe folgende Schritte aus:

1. Nimm von jedem deiner Geschäfte 1 Ware des jeweiligen Geschäftstyps (der Straße, an der sich der Eingang befindet) aus dem allgemeinen Vorrat. Wenn du mehr Waren erhalten würdest, als du von einer bestimmten Art lagern kannst, lege den Überschuss zurück in den Vorrat.
2. Für jede produzierte Ware sinkt der Marktwert um 1 Real. Passe den Marktwert entsprechend an.



Amtsstube von Joseph I. (Der King)



Audienz beim Kardinal

Die Kirche hatte in dieser Zeit viel Macht durch die Jesuiten. Diese Macht war eine Bedrohung für den Marquis de Pombal, deshalb tat er während seiner Amtszeit alles, um die Macht der Kirche zu schwächen. Einige seiner Handlungen waren allerdings auch unbestreitbar gut, wie die Beendigung der Inquisition.

Um den Kardinal zu treffen und ein Klerusplättchen zu erhalten, führe folgende Schritte aus:

1. Rücke den Kardinal **im Uhrzeigersinn** um 1 oder 2 Felder auf der Kirchenleiste um die Kirche herum vor (seine Felder sind die Lücken zwischen den Klerusplättchen).
2. Nimm eines der beiden Klerusplättchen neben dem Kardinal und lege es offen auf ein leeres Klerusfeld deines Spielertableaus. Verfügst du bereits über 4 Klerusplättchen, **kannst du diese Aktion nicht ausführen!**
3. Prüfe ob der Kardinal auf oder über ein Feld mit einem Symbol bewegt wurde (siehe **Kirchenschatz-Symbol** und **Kirchliches Einfluss-Symbol**, Seite 15).



Klerusplättchen



Du kannst niemals über mehr als 4 dieser Plättchen gleichzeitig verfügen. Die meisten Klerusplättchen bieten dauerhafte Vorteile, solange sie sich auf deinem Spielertableau befinden. (Siehe **Beschreibung der Klerusplättchen**, Seite 5 der Spielerhilfe.)

Kardinal bewegen

Es gibt zwei verschiedene Symbole, die den Kardinal bewegen können: Wie gerade gesehen, hat die Staatsaktion "Audienz beim Kardinal" 2 Pfeile, über die der Kardinal um 1 oder 2 Felder bewegt werden kann. Es gibt allerdings auch Karten oder Boni, die dasselbe Symbol mit nur einem einzigen Pfeil zeigen. Hierdurch darf der Kardinal nur um 1 Feld bewegt werden.



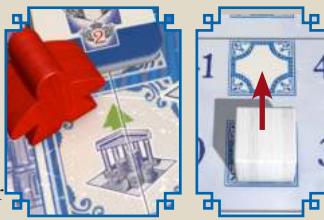
Um 1 oder 2 Felder bewegen



Um 1 Feld bewegen

Kirchenschatz-Symbol

Wurde der Kardinal auf oder über ein Feld mit einem Kirchenschatz-Symbol bewegt, steigt der Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben.



Der Wirtschaftsmarker kann allerdings die Grenzen der Wirtschaftsleiste nicht überschreiten.

Kirchliches Einfluss-Symbol

Wurde der Kardinal auf oder über ein Feld mit einem Symbol für den kirchlichen Einfluss bewegt, findet nach dem Ende des Spielzugs des aktiven Spielers eine **Wertung der Kirche** statt. Lege den Kardinal zur Erinnerung neben das Feld.



Wertung der Kirche

Der kirchliche Einfluss wird durch die Vorteile der Klerusplättchen dargestellt. Da der Marquis de Pombal diesen Einfluss als Bedrohung für die Krone betrachtet, hast du die Möglichkeit, dem Marquis deine Unterstützung zu zeigen, um dir etwas Einfluss und Perücken vom Adel zu verdienen, indem du auf einen oder mehrere dieser Vorteile verzichtest.



Jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler, der den Kardinal bewegt hat und weiter im Uhrzeigersinn, entscheidet, ob er Einfluss erlangen möchte. **Wenn du Einfluss erlangen möchtest**, führe folgende Schritte aus:

1. Wirf 1 oder mehr deiner Klerusplättchen ab.
2. Nimm die auf der Rückseite abgebildeten Perücken.
3. Erhalte Einfluss (siehe **Einfluss erhalten**, Seite 10).

Stell den Kardinal anschließend auf das momentane Feld.



Hinweis: Verfügst du nicht über Klerusplättchen, kannst du an der Wertung der Kirche nicht teilnehmen und erhältst auch einen Einfluss.

Wertung der Kirche – Beispiel

Um seine Loyalität gegenüber dem Marquis zu zeigen und da er seinen Einfluss vergrößern will, wählt **Grün** eines der 2 Klerusplättchen auf seinem Spielertableau, wirft dies ab und erhält dafür 2 Perücken. Er könnte auch das andere Plättchen abwerfen, wenn er es möchte. Nun erhält er 6 Einfluss durch den Adeligen und das Schiff, die sich in der oberen Reihe seines Portfolios befinden.



Grün wirft 1 Klerusplättchen ab und erhält dafür Perücken..



Er verfügt über 1 Schiff und 1 Adligen in seinem Portfolio.



Er erhält 6 Einfluss von all seinen Karten im oberen Bereich seines Portfolios.

Gunstplättchen erlangen



Nichts ist mächtiger als einen Gefallen von König Joseph I. persönlich:

“Ich war ein großzügiger König und mir meiner Macht bewusst, den Wiederaufbau der Stadt zu beschleunigen.” Er machte seinen Freunden auch gerne extravagante Geschenke.

Jedes königliche Gunstplättchen zeigt einen der 3 Adligen und erlaubt dir im Amtszimmer dieses Adligen eine zusätzliche Aktion auszuführen, während ihn ein anderer Spieler besucht (siehe **Einem Besuch folgen**, Seite 16).

Um ein Gunstplättchen zu erlangen, führe den folgenden Schritt aus:

Nimm ein Gunstplättchen eines Adligen, von dem du noch keines besitzt und lege es auf das entsprechende Feld deines Spielertableaus.

Hinweis: Du kannst zu keinem Zeitpunkt im Spiel von einem Adligen mehr als 1 Gunstplättchen besitzen.



Warum alle Staatsaktionen wichtig sind:



Amtszimmer von Joseph I. (Der König)



Audienz beim Kardinal: Der Besitz von Klerusplättchen bringt dauerhafte Vorteile. Sie können allerdings auch gegen Perücken und Einfluss getauscht werden, wenn der Kardinal das Feld mit dem Symbol für den kirchlichen Einfluss betritt oder passiert.



Gunstplättchen erlangen: Mit einem Gunstplättchen kannst du einem Mitspieler bei dessen Besuch eines Adligen folgen. Dies entspricht einer zusätzlichen Aktion!

Die Rollen des Marquis und des Königs

Die Ideale der Aufklärung erwiesen sich als besonders nützlich, um den staatlichen Einfluss auf den Handel zu lockern.

In dieser Zeit war der König direkt und unmittelbar an der Definition von Gesetzen und Vorschriften beteiligt und agierte so als Gesetzgeber. Auch Fragen im Zusammenhang mit der wirtschaftlichen und politischen Verwaltung in Übersee lagen in der Zuständigkeit der Krone.

Die Stärkung der königlichen Autorität in Portugal, in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts, führte zu einer Zunahme der staatlichen Kontrolle. Der König delegierte bestimmte Aufgaben und Funktionen an einzelne Gefolgsleute, die dann mit königlichen Gunstbezeugungen belohnt wurden.

Allerdings war der König kein Freund von Entscheidungen, also gewährte er all diese Privilegien dem Marquis von Pombal. Der Marquis hingegen interessierte sich sehr für aufklärerische Ideale in Bezug auf Wirtschaft, natürliche Ressourcen, Bildungsreform und Anreize zur Schaffung neuer Arbeitsplätze. Dies führte zu einer Fülle von Erlassen, Gesetzen und Genehmigungen während seiner Amtszeit.

Der zunehmende Einfluss des Staats im politischen Entscheidungsprozess verschob auch die Machtbalance im Verhältnis zwischen Staat und Kirche in Richtung Staat. Tatsächlich führte diese neu definierte Beziehung zu einem allgemeinen Rückgang des Einflusses der Kirche auf den öffentlichen und sozialen Bereich, sowie zu einer erheblichen Verringerung ihrer Privilegien und Befugnisse.

Einem Besuch folgen – Beispiel

Gelb besucht gerade den König und nachdem sie die Staatsaktion beendet hat, möchte **Lila** ihr folgen. Also legt sie ihr Gunstplättchen des Königs auf das Spielbrett und gibt Einfluss aus. **Lila** hat die Wahl zwischen der Eröffnung eines öffentlichen Gebäudes, dem Erhalt eines Gunstplättchens oder einer Audienz beim Kardinal. Sie entscheidet sich für die Audienz, um ein Klerusplättchen zu erhalten.



Lila legt das Gunstplättchen des Königs zurück.



Sie entscheidet sich für eine Audienz beim Kardinal.

Einfluss ausgeben – Beispiel 1

Orange spielt eine Adelskarte des Königs in den königlichen Hof. Im Amtszimmer des Königs befinden sich 4 Beamte anderer Spieler und der Wirtschaftsmarker steht auf +1. **Orange** muss daher 5 Einfluss ausgeben, um den König zu besuchen. Er bewegt also seinen Marker auf der Einflussleiste um 5 Felder zurück.



Der Besuch kostet 5 Einfluss.



Die Kosten von 5 Einfluss über die Einflussleiste bezahlen.

Einfluss ausgeben – Beispiel 2

Grün muss 4 Einfluss für den Besuch eines Adligen ausgeben, verfügt aber nur über 2 Einfluss. Er bewegt seinen Einflussmarker um 2 Schritte nach links und bezahlt den Rest, indem er seinen Punktestand-Marker 2 Felder zurückbewegt.



Bezahlen von 2 Einfluss durch die Einflussleiste.



Bezahlen von 2 Einfluss durch die Perücken.



AKTION 3: EINEN ADELIGEN BESUCHEN

Der Besuch einer der 3 Adligen eröffnet neue strategische Möglichkeiten. Es verschafft nicht nur Zugang zu einer der Staatsaktionen dieses Adligen, ohne mit einer Ware zahlen zu müssen, sondern auch zu seiner mächtigsten Aktion. Und nichts ist hilfreicher als die Unterstützung der einflussreichsten Persönlichkeiten der damaligen Zeit. Doch Vorsicht! Jeder, der über das richtige Gunstplättchen verfügt, kann dir direkt durch die Tür folgen, um von deinem Besuch zu profitieren!

Um einen Adligen zu besuchen, führe folgende Schritte aus:

1. Spiele eine Adelskarte von deiner Hand auf den **Königshof** des Spielplans.
2. Stelle deine Höflingsfigur oben auf die Karte, um anzuzeigen, dass es sich um deinen Spielzug handelt, falls ein anderer Spieler deinem Besuch folgen möchte.
3. Zahle Einfluss für den Besuch des Adligen. (siehe **Einfluss für den Besuch eines Adligen ausgeben**, in der nächsten Spalte).
4. Optional **kannst** du eine der beiden Staatsaktionen dieses Adligen ausführen, ohne eine Ware bezahlen zu müssen.
5. Nun **musst** du die Adelsaktion ausführen.

Erinnerung: Falls du die Adelsaktion nicht vollständig ausführen kannst, darfst du den Adligen nicht besuchen.



Lila spielt eine Karte auf den Königshof und stellt ihre Höflingsfigur auf die Karte.



Sie bezahlt Einfluss.



Sie kann eine der beiden Staatsaktionen verwenden, **musst** dann aber die Adelsaktion ausführen.

Hinweis: Um eine Adelsaktion auszuführen, musst du etwas mit dem Symbol und der Hintergrundfarbe dieses Adligen spielen: entweder eine Adelskarte, um diesen Adligen zu besuchen oder ein Gunstplättchen, um einem Besuch bei diesem Adligen zu folgen.

Einem Besuch folgen

Nachdem du deinen Besuch beendet hast, darf jeder deiner Mitspieler (von dir aus im Uhrzeigersinn) **deinem Besuch folgen**, sofern er ein entsprechendes Gunstplättchen des besuchten Adligen besitzt. Jeder, der sich dazu entscheidet, führt folgende Schritte aus:

1. Er legt das Gunstplättchen auf den Stapel zurück.
2. Er bezahlt Einfluss für den Besuch des Adligen (siehe **unterhalb**).
3. Er führt **eine** der **drei** Aktionen des Adligen aus: Entweder die Adelsaktion oder eine der beiden Staatsaktionen dieses Adligen (ohne eine Ware bezahlen zu müssen).

Nachdem alle Mitspieler die Gelegenheit hatten, deinem Besuch zu folgen, stelle deine Höflingsfigur zurück auf ihren Platz am Rand des Königshofs und wirf die verwendete Adelskarte ab. Wie üblich beginnt nun der Spieler zur Linken seinen Spielzug.



Einfluss für den Besuch eines Adligen ausgeben

Um einen Adligen zu besuchen oder einem Besuch zu folgen, muss Einfluss ausgegeben werden. Hierfür wird der Einflussmarker auf der Einflussleiste nach links bewegt. Die Summe des Einflusses, der ausgegeben werden muss, berechnet sich wie folgt:

Der Wert für den Einfluss links vom Wirtschaftsmarker plus die Anzahl der Beamten von Mitspielern (einschließlich der neutralen in einem 2-Spieler-Spiel) in der Amtsstube dieses Adligen (ohne die Beamten auf der Plaza).

Ist die Summe kleiner als 0, gilt sie als 0.

Verfügst du nicht über genug Einfluss (und nur dann), darfst du die Differenz in Perücken bezahlen. 1 Perücke = 1 Einfluss.



Dieses Symbol auf dem Spielplan soll an die Kosten für Besuche erinnern.



Für den Besuch eines Adligen oder um einem Besuch zu folgen muss **Orange** 4 Einfluss bezahlen. 1 durch den Wirtschaftsmarker und 3 für die Beamten der Mitspieler in der Amtsstube des Adligen.

DIE ADELSAKTIONEN

Manuel da Maia (Der Baumeister)



Ein Geschäft errichten

Um ein Geschäft zu errichten, führe folgende Schritte aus:

1. Wähle ein Stadtplättchen aus der Auslage. Das Feld, von dem du das Plättchen nimmst, bestimmt die Art des Geschäfts und die Straße, an der der Eingang (Die Einkerbung) des Geschäfts liegen muss.
2. Wähle ein freies Grundstück an der Straße, die der Farbe des Geschäfts (siehe Schritt 1) entspricht.
3. Erhalte die auf dem Grundstück abgebildete Belohnung und richte dann das Stadtplättchen so auf dem Grundstück aus, dass der Eingang zur entsprechenden Straße zeigt.
4. Nimm, falls vorhanden, 1 Trümmerwürfel aus der Reihe oder aus der Spalte dieses Grundstücks. Lege diesen auf das erste freie Feld von links (sollte dort kein Platz sein, entferne den Würfel aus dem Spiel).
5. Bezahle mit Réis für das Grundstück (siehe **Den Grundstückspreis berechnen**, rechte Spalte).
6. Stelle ein Holzhaus von deinem Spielertableau in die Nähe des Eingangs auf das Stadtplättchen (siehe **Ein Holzhaus auswählen**, Seite 18).
7. Erhalte Perücken für die Errichtung deines Geschäftes (siehe **Perücken für dein neues Geschäft erhalten**, Seite 18).



Hinweis: Zu Beginn deines Zuges liegt auf jedem Feld der Auslage ein Stadtplättchen. Große Stadtplättchen werden im Zentrum errichtet. Schmale Stadtplättchen werden auf den halbierten Feldern der rechten Spalte errichtet.

Hinweise des Autors: Es gibt keinen Unterschied zwischen den großen und den schmalen Stadtplättchen. Ich wollte nur den tatsächlichen Stadtplan von Lissabon abbilden.

Den Grundstückspreis berechnen

Der Preis für das Grundstück, auf dem du bauen möchtest, entspricht dem aktuellen Wert der Wirtschaft rechts vom Wirtschaftsmarker, zuzüglich der Gesamtkosten aller verbleibenden Trümmerwürfel in der Spalte und Zeile des Grundstücks im Stadtplan (nicht auf den Bauplätzen der öffentlichen Gebäude).

Kosten der Trümmerwürfel:

- * Erdbebenwürfel (braun): 3 Réis
- * Feuerwürfel (rot): 2 Réis
- * Tsunamiwürfel (blau): 1 Real



Dieses Symbol auf dem Spielplan zeigt die Kosten der Trümmerwürfel an.

Hinweis: Prüfe die Wirtschaftskarten in deinem Portfolio sowie die Klerusplättchen auf dem Spielertableau für eventuelle Rabatte oder Verkaufsvorteile!

Grundstück kaufen – Beispiel

Colb errichtet einen Buchladen in Reihe E und sie hat bereits den Bonus für das Grundstück erhalten. Vor der Auswahl eines Trümmerwürfels würde das Grundstück 15 Réis kosten: 3 Réis (aufgrund des Wirtschaftsmarkers) + 9 Réis (3 Erdbebenwürfel \times 3 Réis) + 3 Réis (3 Tsunamiwürfel \times 1 Real).

Colb nimmt einen Erdbebenwürfel, der ihr nicht nur hilft ein Trümmerwürfel-Set zu vervollständigen, sondern auch noch den Kaufpreis für das Grundstück um 3 Réis reduziert. Der finale Kaufpreis liegt also bei 12 Réis. Sie prüft ihr Portfolio und ihr Spielertableau auf Rabatte oder Verkaufsvorteile, verfügt aber über keine.



Der Wirtschaftsmarker steht bei einem Wert von 3 Réis.



Rechts in der Reihe liegen 3 braune Würfel (9 Réis).



Unterhalb der Spalte liegen 3 blaue Würfel (3 Réis).



Sie nimmt einen braunen Würfel und reduziert die Kosten um 3 Réis.

Ein Geschäft errichten – Beispiel

Lila wählt ein Stadtplättchen vom Auslagefeld für Buchläden (braun). Daher muss der Eingang zur Rua Nova da Princesa zeigen (der braunen Straße). Nachdem sie die Belohnung vom Grundstück erhalten hat, legt **Lila** das neue Stadtplättchen wie unten dargestellt ab, nimmt einen Trümmerwürfel aus der Reihe oder Spalte des Plättchens, bezahlt für das Grundstück und stellt ein Holzhaus von ihrem Spielertableau auf das neue Stadtplättchen, mit dem sie das Geschäft als ihr zugehöriges kennzeichnet.



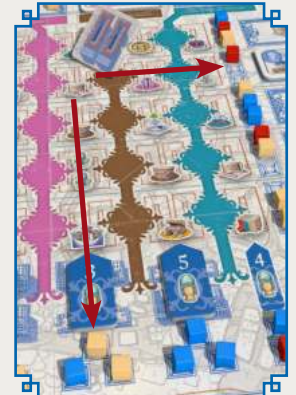
Nimm ein Stadtplättchen deiner Wahl von einem farbigen Feld der Auslage.



Wähle ein freies Grundstück, an der Straße, die farblich deinem ausgewählten Feld entspricht.



Nimm den Bonus des Grundstücks und platziere das Stadtplättchen korrekt zur Straße.



Nimm einen Trümmerwürfel aus der Reihe oder der Spalte des gewählten Feldes.



Bezahle Réis für das Grundstück.



Platziere ein Holzhaus neben den Eingang auf das Stadtplättchen.

Manuel da Maia (Der Baumeister)



(1677–1768)

Manuel da Maia war der Baumeister des Königreichs. Es lag in seiner Verantwortung, jedes neue Bauprojekt in der Stadt auszuwählen, zu genehmigen und zu verwalten. Ebenso wählte er die beteiligten Architekten und Ingenieurteams für die Projekte aus. Als erstes aber ernannte er die beiden leitenden Architekten für den Wiederaufbau von Lissabon:

Architekt Eugénio dos Santos war verantwortlich für das Stadtzentrum und den Praça do Comércio (dt. Platz des Handels), einer der wichtigsten Plätze von Lissabon.

Architekt Carlos Mardel war verantwortlich für das Ribeira das Naus-Gebiet, wo die Schiffe gebaut wurden, die nach Brasilien fuhren. Ihm wird, neben vielen anderen Projekten, auch der Rossio zugeschrieben.

Geschäfte im Stadtzentrum

Der Wiederaufbau von Lissabon war genau das, was von Manuel da Maia und seinen Architekten verlangt wurde und sie taten es mit extremem Erfolg, indem sie moderne Verfahren mit militärischer Organisation und Präzision anwandten.

Die im Stadtzentrum eröffneten Geschäfte brachten neues Leben und Handel in die Stadt und stärkten so die fragile Wirtschaftslage nach der Katastrophe. Der Bau von Geschäften war der erste Schritt zur Wiederbelebung der Wirtschaft.

Gemäß der neuen Stadtplanung durfte jede Straße nur Geschäfte bestimmter verwandter Arten beherbergen. So konnten sich beispielsweise Goldschmiede und Uhrmacher nur in der Rua Áurea (dt.: Goldene Straße) ansiedeln und dort ein Geschäft eröffnen.

Während des Wiederaufbaus wurden unter den Trümmern auch Schätze gefunden. In den meisten Fällen wurden sie von den Käufern der Grundstücke beansprucht. Andere wurden aber auch, gegen eine entsprechende Belohnung, an die ursprünglichen Eigentümer zurückgegeben.

Geschäfte produzieren Waren für dich und bringen dir Perücken **für öffentliche Gebäude** (auch zukünftige!), die sich in der gleichen Reihe oder Straße befinden.



Ein öffentliches Gebäude in der gleichen Straße bringt Punkte.



Ein öffentliches Gebäude in der gleichen Reihe bringt Punkte.

Ein Holzhaus auswählen

Auf deinem Spielertableau befinden sich 3 Gruppen von Holzhäusern. Jede dieser Gruppen gewährt dir besondere Vorteile, wenn du diese Häuser baust. Jede dieser Gruppen ist völlig unabhängig von der anderen, aber du musst immer das jeweils unterste Haus einer Gruppe zum Bau verwenden. Ein freigeschalteter Vorteil bleibt dir so lange erhalten, bis er durch den nächsthöheren Vorteil dieser Gruppe ersetzt wird.

Linke Gruppe: 2 Holzhäuser

1. Kein Vorteil
2. Erlaubt es dir Réis anstelle von Einfluss (1 Real = 1 Einfluss) für den Besuch eines Adligen auszugeben. (oder einem Besuch zu folgen).



Beispiel

Orange möchte den König besuchen. Der Wirtschaftsmarker steht bei dem Wert 1 und im Amtszimmer des Königs befinden sich 5 Beamte anderer Spieler. Der Besuch würde somit 6 Einfluss kosten. 100 verfügt aber nur über 1 Einfluss. Glücklicherweise hat er bereits beide Häuser aus der linken Gruppe errichtet, also zahlt er 1 Einfluss und 5 Réis für den Besuch des Königs. Er hätte auch die gesamte Summe in Réis bezahlen und sich den Einfluss für später aufheben können.



Perücken für dein neues Geschäft erhalten

Für Perücken sind ausschließlich die **öffentlichen Gebäude** relevant, die sich mit der **passenden Farbe entweder in der gleichen Reihe oder in der gleichen Straße** deines Geschäfts befinden, die mit deinem Eingang verbunden ist. *Diese öffentlichen Gebäude leiten neue Kunden in dein Geschäft.* Maximal 3 öffentliche Gebäude können diese Bedingungen erfüllen. Eines oberhalb, eines zur Linken und eines zur Rechten.

Mittlere Gruppe: 3 Holzhäuser



1. Wenn du ein Schiff baust, zahlst du 1 Ware weniger.
2. Kein neuer Vorteil, Vorteil 1 bleibt aktiv.
3. Wenn du ein Schiff baust, zahlst du keine Waren mehr. Du erhältst Schiffe immer kostenlos.



Beispiel

Grün gibt dem Marquis ein Buch, um ein Schiff mit einer Ladekapazität von 3 zu bauen. Er hat 2 der 3 Häuser aus der mittleren Gruppe errichtet, weshalb er 1 Ware weniger bezahlt. **Grün** muss nur 2 statt 3 verschiedene Waren bezahlen.

Rechte Gruppe: 3 Holzhäuser

1. Wenn du Waren produzieren, erhältst du 1 zusätzliche Ware einer Art, die du produziert hast (nur sofern Lagerkapazität vorhanden ist).
2. Kein neuer Vorteil, Vorteil 1 bleibt aktiv.
3. Wenn du Waren produzieren, erhältst du 1 zusätzliche Ware jeder Art, die du produziert hast (nur sofern Lagerkapazität vorhanden ist).



Beispiel

Gelb hat nur Gold in ihrem Lager. Sie besitzt 2 Stoff-, 1 Buch- sowie 1 Werkzeuggeschäft und hat alle 3 Häuser aus ihrer rechten Gruppe errichtet. Wenn sie Waren produziert, erhält sie 3 Stoffe, 2 Bücher und 2 Werkzeuge.



Berechne die Anzahl an Perücken, die du verdienst, wie folgt:

1. Finde die große Zahl auf dem Wertungsplättchen unterhalb der Straße, in der du dein Geschäft errichtet hast.
2. Multipliziere diesen Wert mit der Anzahl **relevanter öffentlicher Gebäude**.

Beispiel

Das Geschäft, das **Grün** gerade in der gelben Straße errichtet (also ein Goldschmied) passt zu 2 **relevanten öffentlichen Gebäuden** (gelbe Markierungen). Unter der Straße befindet sich das Wertungsplättchen mit der 4. Sie erhält somit: 4 Perücken pro Übereinstimmung × 2 Übereinstimmungen = 8 Perücken.

Hinweis: Relevante öffentliche Gebäude erwirtschaften auch dann Perücken, wenn sie später eröffnet werden als das Geschäft (siehe **Ein öffentliches Gebäude eröffnen**, Seite 20).



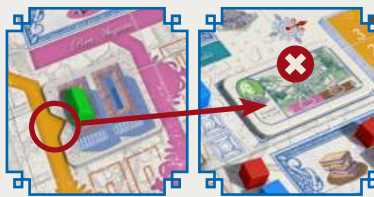
Werte die relevanten öffentlichen Gebäude im Norden und Westen. Sie sind relevant, da sie Markierungen der gleichen Farbe haben, wie die Straße, in der das Geschäft gebaut wurde.



Das westliche öffentliche Gebäude ist relevant; Es wird gewertet.



Das nördliche öffentliche Gebäude ist relevant; Es wird gewertet.



Das östliche öffentliche Gebäude ist nicht relevant; Es wird nicht gewertet.

Tipps des Autors

Errichte schon früh im Spiel Geschäfte, um Waren produzieren zu können, denn Waren werden immer benötigt. Da jedes Geschäft mit bis zu 3 relevanten öffentlichen Gebäuden in seiner Reihe und Straße kombiniert werden kann, lassen sich mit ein und demselben Geschäft bis zu 3 Mal Perücken erzielen. Ein Geschäft zu errichten ist ein strategischer Schritt. Die Motivation zu diesem Schritt kann hierbei aus der Belohnung für das Grundstück, der Art produzierbarer Waren, dem Erhalt von Perücken durch öffentliche Gebäude oder sogar den Erlassen oder Mehrheiten am Ende des Spiels erfolgen. Verwende eine Kombination aus einigen dieser Variablen, um deinen optimalen Spielzug zu bestimmen.

Marquis de Pombal (Der Minister)



Einen Erlass nehmen

Erlasse bringen dir am Ende des Spiels Perücken ein, wenn ihre Bedingungen erfüllt sind.

Wähle 1 Erlass aus der Auslage und lege ihn offen neben dein Spielertableau.

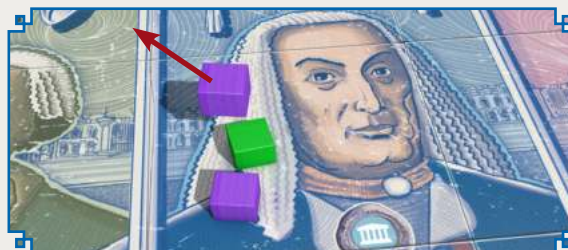
Liegt einer deiner Trümmerset-Marker beim Marquis, kannst du diesen abwerfen, um einen zusätzlichen Erlass zu erhalten. Es darf allerdings nur 1 Trümmerset-Marker pro Spielzug abgeworfen werden.

- Deine Erlasse müssen immer für alle Mitspieler sichtbar sein.
- Nur du kannst deine Erlasse werten. Andere Spieler erhalten diese Belohnungen nicht.

- Es gibt keinerlei Begrenzung für die Anzahl an Erlassen, die du besitzen kannst. (Siehe **Beschreibung der Erlasse**, Seite 6 der Spielerhilfe.)

Verwende einen Trümmerset-Marker um einen zusätzlichen Erlass zu nehmen – Beispiel

Lila spielt die Karte des Marquis auf den Königshof und als Staatsaktion muss sie einen Erlass nehmen. Weiterhin liegen noch 2 Trümmerset-Marker von ihr beim Marquis. Nachdem sie einen Erlass genommen hat, wirft sie einen der Marker ab, um einen weiteren Erlass aus der Auslage zu nehmen. Den zweiten Marker kann sie nicht verwenden, da sie pro Runde nur einen Trümmerset-Marker ablegen darf. Daher ist es nicht möglich, mehr als einen zusätzlichen Erlass pro Spielzug zu erhalten.



Marquis de Pombal (Der Minister)



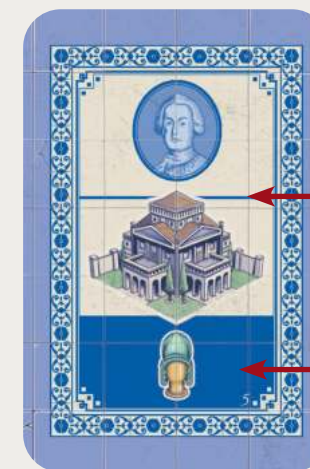
(1699–1782)

Sebastião José de Carvalho e Melo war Außenminister und später Premierminister von Portugal. Er leitete die Regierung von 1755 bis 1777 und war dafür verantwortlich, dass Lissabon in einer Weise wiederaufgebaut wurde, die den neuen politischen Idealen der Aufklärung entsprach. Seine Politik war stark von innovativen merkantilistischen Ideen über Freihandel und regulierte Handelsaktivitäten beeinflusst. England diente seinen Vorstellungen hierbei als Vorlage. Weiterhin adaptierte er militärische Organisationsideen aus dem österreichisch-ungarischen Reich, wo er einige Jahre als Botschafter tätig war. Seine aufklärerischen Ideale halfen ihm auch dabei, die Opposition zu zerschlagen und die Kritik an seiner persönlichen Bereicherung und Einflussnahme zu unterdrücken. Melo setzte große wirtschaftliche und finanzielle Reformen durch, indem er mehrere Unternehmen und Zünfte gründete, um alle kommerziellen Aktivitäten zu regulieren. So grenzte er die Region für die Produktion von Portwein ab, was der erste Versuch war, die Weinqualität und -produktion in Europa zu kontrollieren.

Als man ihn nach dem Erdbeben fragte, was nun geschehen werde, antwortete er schlicht und einfach: "Jetzt begraben wir die Toten und kümmern uns um die Lebenden".

Die Erlasse

Als Staatsmann war der Marquis de Pombal der Mann, der das Land in Wirklichkeit regierte. Er war derjenige, der die Spielregeln diktierte.



Am Ende des Spiels bringt dieser Erlass 1 Perücke für jedes eröffnete öffentliche Gebäude des blauen Architekten.

Joseph I. (Der König)



(1714-1777)

Nach dem Erdbeben glaubte der König, ein sehr religiöser Mann, dass sich diese schrecklichen Ereignisse durch göttliches Eingreifen wiederholen könnten. Also verlegte er den Königshof in einen hölzernen Palast auf einem Hügel in Lissabon. Der neue Palast wurde "Real Barraca" (Königliches Zelt) genannt und bald schon wurden Holzhäuser populär. (Der Real Barraca ging 40 Jahre später in Flammen auf).

Da er das Leid und die Zerstörung nicht ertragen konnte, übertrug er dem Minister Sebastião José de Carvalho e Melo, dem zukünftigen Marquis von Pombal, alle Vollmachten zur Leitung der Stadt und des Landes. Danach waren öffentliche Auftritte des Königs und der Königin oft mit der Eröffnung neuer Gebäude, Opernbesuchen oder der Jagd verbunden.

Öffentliche Gebäude

Nach der Zerstörung steht der König sehr gerne für das Zerschneiden der Einweihungsbänder bei der Eröffnung von öffentlichen Gebäuden zur Verfügung. Eine solche Zeremonie belebte das Stadtzentrum und lockte die Menschen in die wiederaufgebauten Geschäfte.

Die Eröffnung eines öffentlichen Gebäudes fördert das Wachstum des Handels im Stadtzentrum, was den Inhabern der Geschäfte neue Kunden und somit Perücken einbringt. Öffentliche Gebäude erhöhen nicht nur den Zulauf zu den Geschäften, sie beeinflussen ihn auch. Die Wahl des Standorts eines öffentlichen Gebäudes hat daher einen großen Anteil am Erfolg oder Misserfolg eines jeden Geschäfts in seiner Nachbarschaft. Die Eröffnung eines öffentlichen Gebäudes vervollständigt ebenfalls den Plan des Architekten und schafft neue Arbeitsplätze für Beamte. Beschäftigst du mehr Beamte als deine Mitspieler, erhältst du am Ende des Spiels Perücken.



Verfügbare öffentliche Gebäude

Zukünftige öffentliche Gebäude

Joseph I. (Der König)



Ein öffentliches Gebäude eröffnen

Öffentliche Gebäude bestimmen, welche Geschäfte Punkte (Perücken) erhalten können. Sobald sie eröffnet sind, erhalten alle Geschäfte, die einer Farben des Gebäudes entsprechen, Punkte, wenn sie in derselben Reihe liegen oder ihr Eingang auf die Straße des Gebäudes ausgerichtet ist.

Um ein öffentliches Gebäude zu eröffnen, benötigst du den Plan des Architekten, der das Gebäude, entworfen hat, sowie die auf dem Plan angegebene Anzahl von Beamten in den Amtsstuben (und/oder der Plaza) der Adligen. Alternativ lassen sich Beamte mit genügend Réis einstellen.

Um ein öffentliches Gebäude zu eröffnen, führe folgende Schritte durch:

1. Wähle einen Bauplatz für das öffentliche Gebäude an der West-, Nord- oder Ostseite des Stadtzentrums.

Hinweis: Ein öffentliches Gebäude im Norden des Stadtzentrums muss der Farbe der Straße entsprechen, an der es eröffnet wird. Der Bauplatz zeigt ebenfalls diese Farbe, so dass sie nicht übersehen werden kann.

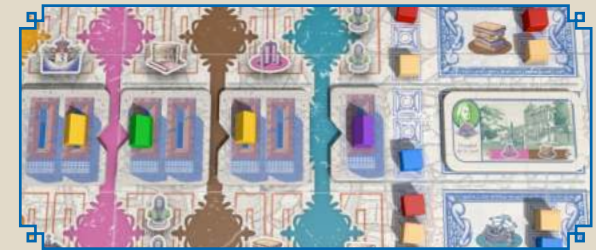
2. Nimm die beiden Trümmerwürfel vom Bauplatz und platziere sie auf deinem Spielertableau auf das erste, passende, freie Feld von links. Danach erhältst du den auf dem Bauplatz angezeigten Bonus.
3. Wähle einen deiner noch nicht ausgeführten Pläne und zeige ihn den Mitspielern. Nimm dann das Plättchen für das öffentliche Gebäude, passend zum Architekten, und lege es auf den Bauplatz (ohne es dabei auf die Seite des anderen Architekten zu drehen).
4. Bewege die auf dem Plan angegebene Anzahl an Beamten aus den Amtsstuben (und/oder der Plaza) der Adligen zurück auf dein Spielertableau. Verfügst du nicht über ausreichend Beamte, kannst du sie einstellen (siehe **Beamte einstellen**, Seite 21).
5. Drehe den verwendeten Plan um und lege ihn auf das Feld für ausgeführte Pläne auf deinem Spielertableau.

6. Für ein öffentliches Gebäude im Osten oder Westen erhält **der Inhaber jedes Geschäfts** in der gleichen Reihe Perücken, wenn der Eingang des Geschäfts auf eine Straße der gleichen Farbe des öffentlichen Gebäudes führt. Für ein öffentliches Gebäude im Norden erhält **der Inhaber jedes Geschäfts** Perücken, das auf die Straße mit dem öffentlichen Gebäude führt. Die Anzahl an Perücken ist auf dem Wertungsplättchen unterhalb der Spalte angegeben.

7. Lege abschließend das oberste Plättchen vom Stapel der öffentlichen Gebäude des Architekten auf das nun leere Feld.



Gelb hat gerade dieses öffentliche Gebäude eröffnet. Es bewertet alle Stoffgeschäfte (rosa Straße) und Buchläden (braune Straße) in der gleichen Reihe.



Unabhängig davon, wer das öffentliche Gebäude eröffnet hat, erhalten die Besitzer der entsprechenden Geschäfte Perücken. So wertet **Gelb** 2 Geschäfte, **Grün** wertet 1 Geschäft und **Lila** wertet keines.



Das oberste Plättchen vom Stapel des entsprechenden Architekten wird nun als neues öffentliches Gebäude auf das leere Feld in der Auslage gelegt.

Beamte einstellen

Nach der Katastrophe hatten viele Menschen ihre Arbeit verloren, aber der Wiederaufbau und die Eröffnung neuer öffentlicher Gebäude brachte Hoffnung auf neue Beschäftigungsmöglichkeiten und damit Arbeitsuchende in die Stadt. Mach dir also keine Sorgen, wenn du nicht über ausreichend Beamte in den Amtsstuben der Adelligen verfügst. Bestimmt kannst du den Rest zum üblichen Lohn einstellen...

Jeder Plan zeigt die Anzahl Beamter, die für den Betrieb des Gebäudes nach den Vorstellungen des Architekten erforderlich sind. Bei der Eröffnung musst du so viele deiner Beamten aus den Amtsstuben (und/oder der Plaza) der Adelligen in das neue öffentliche Gebäude versetzen.

Falls du nicht über genügend Beamte in den Amtsstuben (und/oder der Plaza) der Adelligen

verfügst (und nur dann) kannst du den Rest der fehlenden Beamten in letzter Minute einstellen.

Der Preis für jede Neueinstellung entspricht dem aktuellen Wert der Wirtschaft, der sich rechts neben der Wirtschaftsmarker befindet.

Beamte einstellen – Beispiel

Um das öffentliche Gebäude des blauen Architekten nach dessen Plan zu eröffnen, müsste **Orange** 3 Beamte zur Verfügung stellen. Er verfügt über 1 Beamten in der Amtsstube eines Adelligen und 1 auf der Plaza. Somit muss er diese beiden verwenden und kann danach den dritten Beamten einstellen, um die Anforderungen des Plans zu erfüllen. Die Einstellung dieses Staatsbeamten kostet ihn, laut der Position des Wirtschaftsmarkers, 5 Réis.

Des Weiteren prüft er sein Portfolio und seine Klerusplättchen, um sicherzustellen, dass er nicht noch über einen Rabatt oder Vorteil verfügt, der sich auf die Anzahl oder den Preis der benötigten Beamten auswirkt.



Der Plan erfordert 3 Beamte.



Orange verwendet seine 2 Beamten und stellt 1 ein.

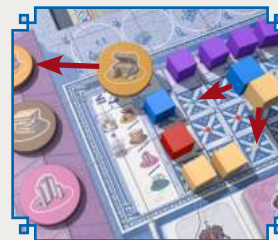
Ein öffentliches Gebäude eröffnen - Beispiel

Lila hat einen Plan des blauen Architekten und entscheidet sich daher für die Eröffnung eines öffentlichen Gebäudes, das vom blauen Architekten entworfen wurde. Nachdem sie sich vergewissert hat, dass das öffentliche Gebäude Perücken für Goldschmiede bringt (das Geschäft, das sie werten möchte), nimmt sie beide Trümmerwürfel vom gewählten Bauplatz. Weiterhin nimmt sie das Gold, das dort als Belohnung abgebildet ist. Sie platziert beides an den entsprechenden Plätzen auf ihrem Spielertableau.

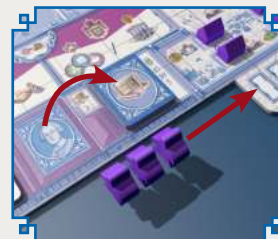
Danach nimmt sie das öffentliche Gebäude des blauen Architekten und legt sie auf den Bauplatz. Der Plan gibt vor, dass 2 Beamte benötigt werden, um dieses Gebäude zu betreiben. Somit bewegt sie diese Beamten aus den Amtsstuben (und/oder der Plaza) der Adelligen zurück auf ihr Spielertableau. Nun dreht sie den Plan um und legt ihn ebenfalls auf den entsprechenden Platz auf ihrem Spielertableau.

Es folgt die Wertung: Es gibt 4 Goldschmiede in der Rua Aurea. Auf der Westseite der Straße befinden sich Geschäfte von **Lila** und **Grün** und jedes dieser Geschäfte ist 3 Perücken wert, wie auf dem Plättchen unterhalb der Straße angegeben. Auf der Ostseite der Straße befinden sich Geschäfte von **Gelb** und **Lila** und jedes dieser Geschäfte ist 4 Perücken wert. **Lila** erhält also 7 Perücken (3+4), **Gelb** 4 Perücken und **Grün** 3 Perücken.

Um ihre Aktion abzuschließen, legt **Lila** den obersten Bauplan vom Stapel des blauen Architekten auf das frei gewordene Feld in der Auslage.



Lila wählt einen Bauplatz, nimmt den Bonus und die beiden Trümmerwürfel vom Feld und legt alles auf ihr Spielertableau..



Sie nimmt das gewählte Gebäude, bewegt die auf dem Plan angegebene Anzahl an Beamten zurück auf ihr Spielertableau und dreht den verwendeten Plan um.



Alle Geschäfte in der Straße des öffentlichen Gebäudes werden gewertet. Danach wird das oberste öffentliche Gebäude des gewählten Architekten verfügbar.



AKTION 4: EIN EREIGNIS UNTERSTÜTZEN

Um das Ereignis einer Wirtschaftskarte aus deiner Hand zu unterstützen, führe folgende Schritte aus:

1. Spiele die Wirtschaftskarte aus deiner Hand auf den Königshof.
2. Bezahle Réis entsprechend des aktuellen Werts der Wirtschaft.
3. Führe die Aktion aus/erhalte die Belohnung, die in der Mitte der Wirtschaftskarte abgebildet ist. (Siehe **Aktionen auf Wirtschaftskarten**, Seite 7 der Spielerhilfe.)



EINE POLITIKKARTE NEHMEN

Um deinen Spielzug zu beenden, nimm dir eine beliebige offene Karte aus der Auslage der Politikarten. Du hast wieder 5 Karten auf der Hand.

- **Erinnerung:** In jedem Stapel befindet sich nur eine Art von Karten. Von links nach rechts sind dies der Manuel-, der Marquis- und der König-Stapel, sowie der Stapel der Wirtschaftskarten.



ENDE DES SPIELZUGS

- **Decke eine neue Politikkarte auf:**
Sofern möglich, decke die oberste Karte des Stapels auf, von dem du die Karte gezogen hast.
- **Fülle die Auslage der Stadtplättchen auf:**
Fülle alle freien Felder der Auslage der Stadtplättchen auf.
- **Fülle die Kirchenleiste auf:**
Fülle alle leeren Felder für Klerusplättchen auf der Kirchenleiste auf. Ziehe hierfür Plättchen aus dem Klerusplättchen-Beutel
- **Fülle die Auslage der Erlasse auf:**
Fülle alle leeren Felder in der Auslage der Erlasse mit Karten vom Erlass-Stapel auf. Es müssen immer 8 Karten ausliegen.
- **Entferne Waren von den Staatsaktionen:**
Alle Waren auf den Staatsaktionen werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Es können auf 1-2 Staatsaktionen Waren liegen, wenn du in diesem Spielzug mit Adelligen gehandelt hast.

Hinweis: Es liegen generell 2 öffentliche Gebäude aus, da die Auslage immer dann aufgefüllt wird, wenn du ein öffentliches Gebäude eröffnest. Daher muss diese Auslage nie am Zugende aufgefüllt werden.

Trümmersets

Gelagerte Trümmersets helfen beim Wiederaufbau der Stadt und ihre intelligente Verwendung in der robusten Gaiola Pombalina-Bauweise gefällt dem Marquis.

Auf dem Spielertableau befindet sich Platz für 5 Sets von Trümmerteilen, die du während des Spiels vervollständigen kannst. Zusätzlich zu den Vorteilen, die sich daraus für die Erweiterung deines Portfolios und der Erhöhung deiner Lagerkapazität ergeben (siehe **Trümmer-Sets für den Wiederaufbau**, Seite 9), bestimmt das Vervollständigen von Sets auch die Geschwindigkeit des Spiels. Die Vervollständigung des 2. Sets von Trümmerteilen leitet das Ende einer Epoche und die Vervollständigung des 4. Sets von Trümmerteilen leitet das Ende des Spiels ein.

Außerdem ist jedes vollständige Trümmerset sowohl am Ende der Periode als auch am Ende des Spiels 3 Perücken wert.

ENDE EINER EPOCHE

Sobald ein Spieler sein 2. Set von Trümmerteilen vervollständigt hat oder 3 der 4 Stapel von Politikkarten aufgebraucht wurden, wird der aktuelle **Spielzug** beendet. Verbleibende Politikkarten in der Auslage werden abgeworfen und danach folgende Schritte ausgeführt:

1. Jeder Spieler erhält 3 Perücken für jedes vollständige Trümmersset auf seinem Spielertableau.
2. Beginnend mit dem Spieler, der das Ende der Periode ausgelöst hat, und im Uhrzeigersinn folgend, darf jeder Spieler beliebig viele seiner Handkarten abwerfen. Für **eine** auf diese Weise abgelegten **Adelskarte jedes Typs** erhält er den Bonus vom unteren Ende der Karte (ein eventueller Malus wird ignoriert).
3. Werft alle verbliebenen Schiffskarten in der Werft ab. Ersetzt sie durch die **lilanen Schiffe mit einer Lagerkapazität von 3** und die braunen Schiffe mit einer Lagerkapazität von 4. Die **lilanen Karten** liegen obendrauf.
4. Jeder Spieler ergänzt seine Handkarten mit den **lilanen Politikkarten (1763–1768)** auf 5. Übrige Karten kommen zurück in die Schachtel.
5. Bereitet den Stapel der braunen Politikkarten (1769–1777) auf die gleiche Weise vor wie den Stapel der **roten Politikkarten (1757–1763)** zu Beginn des Spiels.

Falls nötig, füllt die Kirchenleiste und die Auslage der Erlasse auf. Dann setzt das Spiel mit dem nächsten Spieler in der Reihenfolge fort.

Beispiel

Grün folgt **Gelb** bei dem Besuch eines Adelligen und löst das Ende einer Epoche aus, indem er sich einen Trümmerwürfel nimmt und damit sein 2. Set vervollständigt.

Nachdem jeder Spieler 3 Perücken für jedes vollständige Trümmersset auf seinem Spielertableau erhalten hat, wirft **Grün** als erstes Handkarten ab (da er das Ende der Epoche ausgelöst hat). Er wirft 2 Karten des Königs und 1 Wirtschaftskarte ab, erhält aber nur den Bonus von einer der Königskarten.

Lila ist als nächstes am Zug und wirft jeweils 1 Karte des Königs und des Marquis sowie 2 Karten von Manuel da Maia ab. Somit erhält sie den Bonus von der Karte des Königs, des Marquis und einer ihrer Manuel da Maia Karten.

Gelb folgt und wirft 2 Wirtschaftskarten ab. Sie erhält keinen Bonus.

Orange wirft keine Karten ab.

Nun zieht jeder Spieler vom **lilanen Kartenstapel (1763–1768)** bis auf 5 Handkarten nach.

Nachdem all diese Schritte durchgeführt wurden, beginnt der Spielzug von **Orange** mit der neuen Epoche, da er nach **Gelb** an der Reihe ist und im Spielzug von **Gelb** das Ende der Epoche ausgelöst wurde.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler sein 4. Set von Trümmerteilen vervollständigt hat oder 3 der 4 Stapel von Politikkarten aufgebraucht wurden, wird die aktuelle **Spielrunde** beendet, so dass jeder Spieler eine identische Anzahl an Spielzügen hatte

Anschließend spielt ihr noch eine letzte Runde, bevor die Schlusswertung beginnt.

Beispiel

Gelb ist Startspielerin. **Grün** sitzt zu ihrer Rechten und ist somit der letzte Spieler dieser Runde. Nachdem **Grün** seinen Spielzug beendet hat, beginnt **Gelb** die letzte Runde im Spiel, in der jeder Spieler noch einen Spielzug durchführt, bevor die Abschlusswertung beginnt.



SCHLUSSWERTUNG

Zur Gesamtzahl deiner Perücken auf der Perücken-(Punkte)-Leiste addierst du:



1. Perücken für die Ladekapazitäten aller deiner Schiffe in deinem Portfolio.

Beispiel

Grün besitzt 1 Schiff mit einer Ladekapazität von 1 und 2 Schiffe mit einer Ladekapazität von 3. Er erhält 8 Perücken.



2. 3 Perücken für jedes vollständige Set von Trümmerteilen.

Beispiel

Orange beendet das Spiel mit 3 vollständigen Sets von Trümmerteilen und erhält somit 3 Perücken.



3. Perücken gemäß der Tabelle, wenn du über mehr Geschäfte einer Art verfügst, als deine Mitspieler:

Verfügst du nicht über Geschäfte einer Art, erhältst du auch keine Perücken für diese Art.

In einem Spiel mit 2 Spielern werden nur die erste und dritte Spalte gewertet.

Spieler \ Geschäfte	Die Meisten	Die Zweitmeisten	Die Drittmeisten
Gold	3 Perücken	2 Perücken	1 Perücke
Werkzeug	6 Perücken	4 Perücken	2 Perücken
Bücher	9 Perücken	6 Perücken	3 Perücken
Stoff	9 Perücken	6 Perücken	3 Perücken

Beispiel

Grün besitzt 5 Werkzeuggeschäfte, **Orange** besitzt 2 und **Lila** sowie **Gelb** keine. **Grün** erhält 6 Perücken und **Orange** erhält 4 Perücken. **Lila** und **Gelb** erhalten keine Perücken, da sie keine Werkzeuggeschäfte besitzen.

Bei Gleichstand addiert die Perücken der am Gleichstand beteiligten Spieler und teilt die Perücken unter diesen Spielern auf (abgerundet).

Beispiel

Lila besitzt 4 Stoffgeschäfte, **Gelb** und **Orange** besitzen beide 3 und **Grün** besitzt 1. **Lila** erhält 9 Perücken. Zwischen **Gelb** und **Orange** besteht Gleichstand, sie erhalten jeder $(6 + 3) \div 2 = 4$ Perücken. **Grün** erhält keine Perücken.



4. Wandelt euren Einfluss in Geld um und erhaltet 1 Perücke für jeweils 5 Réis in eurem Vorrat (abgerundet). Bewegt dabei nicht die Einflussmarker.

Beispiel

Lila besitzt 13 Réis in ihrem Vorrat und erhält 4 Réis durch die Einflussleiste. Dies wandelt sie in 3 Perücken um.



5. Perücken gemäß deiner erfüllten Erlasse. Niemand sonst kann durch deine Erlasse Perücken erhalten.

Beispiel

Gelb verfügt über 2 Erlasse, einer, der ihr 2 Perücken gibt und ein anderer, der ihr 6 Perücken gibt. (Siehe Beschreibung Erlasskarten, Seite 6 der Spielerhilfe).



6. Perücken gemäß der Tabelle, wenn für dich mehr Beamte in öffentlichen Gebäuden arbeiten als für deine Mitspieler (zähle einfach die Gesamtzahl der Beamten auf deinen ausgeführten Plänen):

Verfügst du nicht über ausgeführte Pläne, erhältst du auch keine Perücken.

Spieler \ Spiel	Die Meisten	Die Zweitmeisten	Die Drittmeisten
3–4 Spieler	15 Perücken	10 Perücken	5 Perücken
2 Spieler	15 Perücken	5 Perücken	

Bei Gleichstand addiert die Perücken der am Gleichstand beteiligten Spieler und teilt die Perücken unter diesen Spielern auf (abgerundet).

Beispiel

Am Ende des Spiels hat **Orange** Pläne ausgeführt, die 8 Beamten Arbeit in öffentlichen Gebäuden verschafft haben. **Grün** und **Gelb** haben jeweils Pläne mit 5 Beamten und **Lila** hat einen Plan mit nur 3 Beamten ausgeführt. Durch ein Spiel mit 4 Spielern erhält **Orange** 15 Perücken, **Grün** und **Gelb** erhalten jeder $(10 + 5) \div 2 = 7$ Perücken und **Lila** erhält keine Perücken.



7. Für jedes Gunstplättchen auf deinem Spielertableau erhältst du 2 Perücken.

Beispiel

Grün verfügt über ein Gunstplättchen des Königs und über eines des Marquis. Daher erhält er 4 Perücken.

Verwende die Symbole in der unteren rechten Ecke des Spielplans um die Schlusswertung Schritt für Schritt zu verfolgen.



Es gewinnt bei Gleichstand im direkten Vergleich:

1. Der Spieler mit den meisten vollständigen Sets an Trümmerwürfeln.
2. Der Spieler mit den meisten Geschäften.
3. Der Spieler mit den meisten ausgeführten Plänen.
4. Der Spieler mit dem meisten Geld.

Gibt es immer noch einen Gleichstand, bleibt den Spielern die Befriedigung, dass sie ein zerstörtes Lissabon in eine prächtige Stadt verwandelt haben.



Zwei weitere großartige Spiele von Vital Lacerda

THE GALLERIST



Das Zeitalter von Kunst und Kapitalismus hat den Bedarf für ein neues Berufsbild geschaffen - Den Galeristen. Dieser vereint die Aufgaben eines Kunsthändlers, eines Museumskurators sowie das Management von Künstlern und du stehst kurz davor, diesen Job zu übernehmen! Du wirst Künstler fördern und pflegen, sowie ihre Kunstwerke kaufen, ausstellen und verkaufen. Ebenso wirst du deinen internationalen Einfluss erweitern. Als Resultat dieser Mühen erlangst du den nötigen Respekt, um Besucher aus allen Teilen der Welt in deine Galerie zu locken.

VINHOS DELUXE



Wie guter Wein werden viele der besten Dinge im Leben mit dem Alter besser! Kombiniere die frühen Bemühungen des immens talentierten Spieldesigners Vital Lacerda um den Brettspiel-Klassiker Vinhos; füge das inspirierte neue Kunstwerk von Ian O'Toole hinzu; und poliere das Ganze zur Deluxe Edition des Teams von Eagle-Gryphon Games auf. Et voilà, a new star is born: Das 2016 Vinhos Deluxe Edition Brettspiel! Vinhos Deluxe Edition unterstützt 1-4 Spieler und ein Spiel dauert 30 bis 45 Minutes pro Spieler.

Kaufe diese und viele andere Titel unter www.skellig-games.de

Bei Fragen schreibe eine E-Mail an: info@skellig-games.de

LIKE uns auf Facebook: www.facebook.com/SkelligGames/



© 2017 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754

All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com