



DIE PALÄSTE VON CARRARA

- Zweite Edition -



2-4



90'



10+

Du bist das Oberhaupt einer Adelsfamilie, die vom Königspalast den Auftrag erhalten hat, 6 Städte in der Region zu verschönern. Unter der Verwendung wertvoller Marmorblöcke aus den berühmten Steinbrüchen in Carrara baust du Gebäude, fügst Dekorationen hinzu und platzierst Statuen, um den Städten mit Wundern aus Marmor neue Strahlkraft zu verleihen. Von Zeit zu Zeit wird die königliche Familie deinen Fortschritt bewerten und dich mit Reichtümern und / oder Siegpunkten (SP) belohnen. Stelle sicher, dass du mit all den anderen Adelsfamilien Schritt halten kannst. Wenn du das nicht schaffst, könnten deine SP auf der Strecke bleiben und das Spiel enden, bevor du bereit bist. Die Adelsfamilie mit den meisten SP gewinnt.



Spielmaterial



1 Spielplan & Raduntergrund



2 doppelseitige Räder



36 Gebäude (Plättchen)
(6 verschiedene Gebäudetypen mit den Werten 1-5 (darunter zwei 3er), 4 dieser Typen zeigen einen orangefarbenen städtischen Hintergrund und 2 einen grünen ländlichen Hintergrund)



6 Denkmäler (Plättchen)
(Wert 8 Gebäude)



8 Verbesserungen (Plättchen)



4 doppelseitige Spielertableaus



63 Florin Münzen



42 Bausteine
(je 7x in weiß, gelb, rot, grün, blau und lila)



1 Bausteinbeutel



32 Wertungssteine
(8 je Spielerfarbe)



8 Siegpunktmarker (SP-Marker)
(2 je Spielerfarbe)



4 Sichtschirme



1 doppelseitiger Plan
"Königlicher Hof"



1 Marker "Königlicher Besuch"



42 Dekorationen
(je 7x Buch, Wappen, Krone, Pokal, Fahne, Tor)

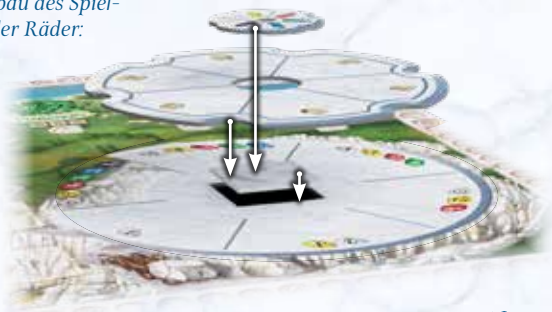


44 Statuen
(je 6x in weiß, gelb, rot, grün, blau, lila und 8x in gold)

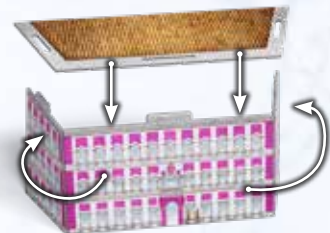
fortgeschrittene Version

Hinweis: Münzen sind nicht begrenzt. Nutzt einen geeigneten Ersatz, sollten sie zu Neige gehen. Alle anderen Komponenten sind begrenzt.

Zusammenbau des Spielplans und der Räder:



Zusammenbau der Sichtschirme:



Impressum

AUTOREN: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling · **ILLUSTRATOR:** Franz Vohwinkel
PROJEKTMANAGER: Rudy Seuntjens · **REDAKTION:** Seb Van Deun
KÜNSTLERISCHE AUSRICHTUNG & ANLEITUNGSDESIGN: Rafaël Theunis · **VERFASSERIN:** Amanda Erven
LEKTOREN: Ori Avtalion, Dave Moser, Christine Gijbels · **ÜBERSETZUNG:** Malte Frieg
QUALITÄTSKONTROLLE: Eefje Gielis · **LOGISTIK:** Wim Goossens



Wolfgang Kramer dankt seiner Frau Ursula Kramer und Seb (Game Brewer), die sich mit ihm in unzähligen Tests bis ins letzte Detail auf die Suche nach der besten Lösung für die Regeln begeben haben. Michael Kiesling möchte sich ganz besonders bei seiner Frau Ina für ihre unermüdliche Unterstützung bedanken.

Wende dich bei Problemen mit diesem Produkt bitte an den Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, oder an unseren Kundenservice unter gamebrewer.com/customer-service

Überblick

Die Paläste von Carrara ist ein „Set-Collection“ Spiel, bei dem du um den Kauf farbiger Bausteine konkurrierst, die zum Bau der schönsten Marmorgebäude in den verschiedenen Städten der Region verwendet werden. Sobald du mit dem Bau begonnen hast, musst du taktisch entscheiden, wann du bestimmte Eigenschaften oder Orte werten möchtest. Wertungen bringen das Geld, das benötigt wird, um weitere Bausteine zu kaufen, und/oder die Siegpunkte, die benötigt werden, um das Spiel zu gewinnen. Es ist ein bisschen wie ein Wettrennen bis zum Ende, also musst du mit deinen Gegnern Schritt halten. Es gibt 2 Versionen des Spiels: **Normal** und **Fortgeschritten**. Wenn du neu bei dieser Ausgabe von Carrara bist, beginne mit den **Regeln der normalen Version** und wechsele bei Bedarf zur den **fortgeschrittenen Regeln**.

Normale Version

Spiel Aufbau

- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Legt das kleine Rad auf das große, beide mit der blanken Seite nach oben. Richtet die Segmente an den äußeren Bereichen aus.
- 2 **Bestimmt den Startspieler**. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, ist Startspieler, wer zuletzt eine Marmorstatue oder ein Bild davon gesehen hat. Dieser nimmt sich 2 lila Bausteine. Der zweite Spieler (im Uhrzeigersinn vom 1.) nimmt 1 lila und 1 blauen Baustein, der dritte nimmt 2 blaue Bausteine und der vierte nimmt 1 blauen und 1 grünen Baustein. Dies sind eure ersten Bausteine.
- 3 Legt **6 Bausteine**, 1 von jeder Farbe, im Segment an dem Ort mit Kosten für alle Farben. Die restlichen Bausteine kommen in den Bausteinbeutel.
- 4 **Gebäude vorbereiten** (Werte 1-5):
 - » Benutzt im **2-Personen-Spiel** 24 Gebäude (entfernt die beiden Gebäude mit dem Wert 3 von jedem Typ - insgesamt 12 Plättchen).
 - » Benutzt im **3-Personen-Spiel** 30 Gebäude (entfernt 1 Gebäude mit dem Wert 3 von jedem Typ - insgesamt 6 Plättchen).
 - » Benutzt in einem **4-Personen-Spiel** alle 36 Gebäude.

Mischt alle Gebäude entsprechend eurer Spielerzahl. Deckt 9 Gebäude auf und legt sie auf die leeren Gebäudefelder des Spielplans. Die restlichen Gebäude werden verdeckt neben den Spielplan gelegt.

- 5 Legt die **6 Denkmäler** (Gebäude mit Wert 8) und die **8 Verbesserungen** offen neben den Spielplan, sodass alle Plättchen sichtbar sind.
- 6 Legt den „**Königlicher Hof**“-Plan mit der -Seite nach oben neben den Spielplan.
- 7 Platziert den **Marker „Königlicher Besuch“** auf seinem Platz im königlichen Hof.
- 8 Legt die **Florin-Münzen** (ab jetzt nur Münzen) als Vorrat neben den Spielplan.



Spieleraufbau



- 1 Legt ein Spielertableau mit der ●-Seite nach oben vor euch aus. Lasst etwas Platz, um Gebäude in Spalten oberhalb der Städte auf eurem Spielertableau zu bauen.
- 2 Platziert den Sichtschirm eurer gewählten Farbe vor euch, hinter oder neben eurem Spielertableau. Positioniert es so, dass ihr eure Münzen und Bausteine vor anderen Spielern verbergen könnt.
- 3 Legt 20 Münzen und eure Startbausteine hinter den Sichtschirm.
- 4 Legt einen Wertungsstein eurer Farbe auf jedes der 6 Bonusfelder auf dem „Königlicher Hof“-Plan.
- 5 Legt 1 SP-Marker eurer Farbe auf das Feld 0 der SP-Leiste und den anderen auf das Feld 0 der SP-Rundenleiste.
- 6 Legt die beiden übrigen Wertungssteine eurer Farbe zurück in die Schachtel, ebenso alle Dekorationen und Statuen und alle Materialien der nicht genutzten Spielerfarben.



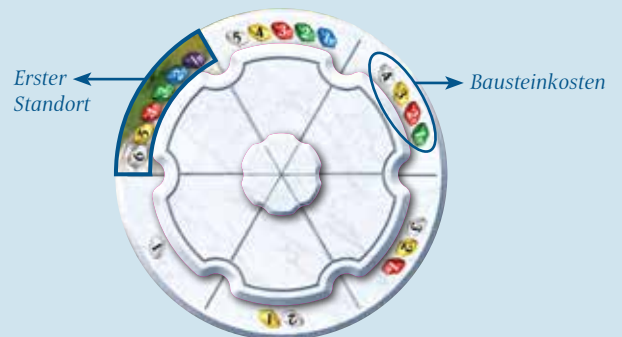
Spielablauf

Der Startspieler macht den ersten Zug, dann sind alle Spieler im Uhrzeigersinn bis zum Ende des Spiels an der Reihe. **In deinem Zug musst du eine der folgenden Aktionen wählen:**

1. Bausteine kaufen
2. Ein Gebäude oder Denkmal bauen
3. Werten
4. Passen und 2 Münzen nehmen

1. Bausteine kaufen

Das Rad bestimmt, welche Bausteine gekauft werden dürfen.



Das Rad hat 6 Segmente, in denen Bausteine liegen können. Das Rad dreht sich im Uhrzeigersinn und positioniert die Segmente über stationären Orten, die die Kosten für den Kauf von Bausteinen anzeigen, wenn sie sich an diesem Ort befinden. Der erste Ort hat Kosten für alle Bausteine, und wenn Bausteine dem Rad hinzugefügt werden, kommen sie in dieses Segment. Wenn ein Baustein nicht abgebildet ist, bedeutet dies, dass er an diesem Ort kostenlos ist.

Wenn du an der Reihe bist, **darfst du vor dem Kauf von Bausteinen das Rad** um ein Segment im Uhrzeigersinn **drehen**. Wenn du dies machst, musst du auch **neue Bausteine hinzufügen (sofern möglich)**. Füge dazu Bausteine aus dem Beutel dem Segment am ersten Standort hinzu, bis sich insgesamt 11 Bausteine auf dem Rad befinden. Dann darfst du Bausteine kaufen.

Wenn du das Rad nicht drehen möchtest, fügen **du auch keine neuen Bausteine hinzu; Fahre mit dem Kauf von Bausteinen fort.**

Um Bausteine zu kaufen, wählst du 1 Segment des Rads und **kaufst so viele Bausteine** aus diesem 1 Segment, **wie du möchtest oder kannst**. Jeder Baustein, den du kaufst, **kostet den Betrag**, der auf den illustrierten Bausteinen (Farbe für Farbe) an diesem Standort angezeigt ist (ist er nicht abgebildet, ist er kostenlos). Lege die Münzen zurück in den Vorrat und platziere die gekauften Bausteine hinter deinem Sichtschirm.

Beispiel: Lukas dreht das Rad um 1 Feld im Uhrzeigersinn. Auf dem Rad liegen 9 Bausteine, also zieht er 2 aus dem Beutel und fügt sie dem Segment I hinzu. Er kauft nur den grünen und den blauen Baustein aus Segment III. Er zahlt 1 Münze in den Vorrat, da der grüne Baustein 1 kostet und der blaue kostenlos ist. Er legt beide Bausteine hinter seinen Sichtschirm.



Besondere Situationen

1. Wenn Bausteine am letzten Standort (wo nur weiße Bausteine etwas kosten) an den ersten Standort zurückgedreht werden, bleiben sie auf dem Rad und sind wieder teuer.
2. Wenn du nach dem Drehen des Rads und dem Hinzufügen weiterer Bausteine feststellst, dass du dir nichts leisten kannst, musst du deinen Sichtschirm hochheben, um deine unzureichenden Mittel anzuzeigen. Anschließend darfst du 2 Münzen aus der Bank nehmen und deinen Zug damit beenden. Andernfalls musst du mindestens 1 Baustein kaufen.
3. Wenn du das Rad mit bis zu 11 Bausteinen auffüllst und der Beutel dabei leer wird, ziehst und platzierst du so viele wie möglich und kaufst dann wie gewohnt Bausteine. Du darfst das Rad vor dem Kauf von Bausteinen immer noch drehen, auch wenn der Beutel vollständig leer ist und du keine Bausteine ziehen und platzieren kannst.
4. Wenn sowohl das Rad als auch der Bausteinbeutel leer sind, darfst du Bausteine kaufen nicht als Aktion wählen.

2. Ein Gebäude oder Denkmal bauen

Die **Gebäude werden** für die Bausteinkosten **in deinem Spielbereich gebaut** und können später entweder SP oder Münzen einbringen.

Jedes Gebäude zeigt die Art der **Landschaft** (orange = städtisch / grün = ländlich) **1**, den **Gebäudetyp** (Text) **2**, die mit diesem Gebäudetyp verbundene **Dekoration** **3** und den **Wert** (Kosten in Blöcken) **4**.



Du darfst beim Bauen eine der folgenden Aktionen ausführen:

- A. Ein Gebäude bauen ODER
- B. Ein Denkmal errichten und eine Verbesserung beanspruchen.

A. Ein Gebäude bauen

Wähle 1 der verfügbaren Gebäude auf dem Spielplan. Du darfst **1 beliebiges Gebäude** in einer **beliebigen Stadt** bauen, wenn du die **richtige Anzahl und Farben der Bausteine** besitzt. Unter jeder Stadt auf deinem Spielertableau sind die Farben der Bausteine angegeben, die beim dortigen Bau verwendet werden dürfen. Der Wert jedes Gebäudes zeigt die Anzahl der Bausteine, die du bezahlen musst, in beliebiger Kombination der Farben des jeweiligen Ortes.



Lege die genutzten Bausteine zurück in den Beutel und **platziere das Gebäude über** der entsprechenden Stadt oberhalb deines Spielertableaus. Jedes nachfolgende Gebäude in derselben Stadt wird **über dem** zuletzt dort gebauten Gebäude platziert und bildet eine **Gebäudespalte** über einer Stadt. Fülle den leeren Bauplatz auf dem Spielplan mit einem neuen Gebäude vom Stapel neben dem Spielplan auf, falls vorhanden.



Beim Bezahlen darfst du 2 Bausteine einer Farbe gegen die nächste höherwertigere Farbe tauschen. Die Farbhierarchie entspricht der Reihenfolge der Städte auf deinem Spielertableau von **rechts nach links**. Beispielsweise können 2 grüne Bausteine als Ersatz für 1 roten Baustein bezahlt werden. Du darfst beliebig oft tauschen, aber du **darfst** diese Ersetzungen **nicht verketten**, was bedeutet, dass du in diesem Fall nicht 2 grüne bezahlen kannst, um 1 roten zu ersetzen, um sich mit 1 roten Baustein hinter deinem Sichtschirm zu paaren, um dann 1 gelben zu ersetzen usw. Wenn du 1 gelben Baustein brauchst, musst du mit 2 roten Bausteinen hinter deinem Sichtschirm beginnen.



Beispiel: Emma beschließt, die Bibliothek für 4 Bausteine **1** zu kaufen. Sie möchte diese in Lucca bauen. Die Blöcke müssen weiß, gelb oder rot sein, in beliebiger Kombination von insgesamt 4 **2**. Sie legt 1 Weiß, 1 Gelb, 1 Rot und 2 Grün (als Ersatz für 1 Rot) in den Beutel **3** zurück und platziert die Bibliothek über Lucca an ihrem Spielertableau **4**, bevor sie ein neues Gebäude vom Stapel aufdeckt und es auf das leere Feld auf dem Spielplan legt.



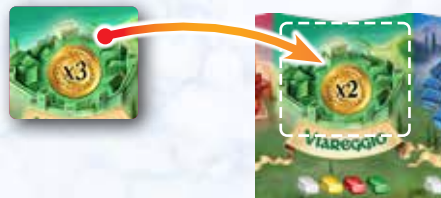
B. Ein Denkmal errichten und eine Verbesserung beanspruchen

Neben dem Spielplan liegt für jeden Gebäudetyp ein Denkmal-Gebäude mit dem Wert 8 aus. Diese werden ähnlich wie die normalen Gebäude gebaut, aber du darfst auch ein bestehendes Gebäude des gleichen Typs aufwerten und durch das Denkmal ersetzen.

Befolge zum Aufwerten alle üblichen Anforderungen an Bausteine in den Städten, aber zahle nur die Differenz in Bausteinen zwischen dem Plättchen, das du ersetzt, und den Kosten des Denkmals (8). Nach der Bezahlung legst du das Denkmal auf das Gebäude, das du ersetzt. Das alte Plättchen ist jetzt verdeckt und aus dem Spiel.



Wenn du ein Denkmal errichtest (oder zu einem Denkmal aufwertest), erhältst du außerdem kostenlos eine Verbesserung deiner Wahl. Verbesserungen erhöhen die Wertungsausbeute von Städten. Wähle eine beliebige Verbesserung und lege sie auf das passende Feld deines Spielertableaus (siehe 3. Wertung auf der nächsten Seite).



Beispiel: Sophia möchte das Porta-Denkmal kaufen, um es in Viareggio zu bauen. Sie hat bereits ein Porta-Gebäude mit Wert 5 in dieser Stadt **1**, also muss sie nur 3 Bausteine bezahlen. Sie kann 1 Rot und 2 Grün bezahlen, um die Farbenanforderungen von Viareggio zu erfüllen. Sophia legt das Porta-Denkmal auf das Porta-Gebäude mit dem Wert 5 **2** und entfernt es damit aus dem Spiel. Sie entscheidet sich für die Pisa-Verbesserung und legt sie auf das Wertungsfeld ihres Spielertableaus **3**. Wenn es gewertet wird, bringt es 4 statt 3 Münzen.



Beim Bauen SP erhalten

Wenn du alle deine Wertungssteine verbraucht hast und dich entscheidest, ein Gebäude oder Denkmal zu bauen, erhältst du sofort SP in Höhe des Gebäudewerts ohne weitere Modifikatoren. Wenn du zu einem Denkmal aufwertest, erhältst du SP in Höhe der bezahlten Kosten. Wenn du also ein Gebäude mit dem Wert 5 zu einem Denkmal (Wert 8) aufwertest, erhältst du 3 SP.

3. Werten

Wertungen bringen dir SP und/oder Münzen, normalerweise für deine Gebäude eines bestimmten Typs oder an einem bestimmten Ort. Du hast insgesamt 6 Wertungssteine und es gibt 14 Wertungsfelder. Jede Stadt auf dem Spielplan steht allen Spielern zur Verfügung, darf aber **nur 1 Mal von insgesamt 1 Spieler** gewertet werden. Die Orte auf deinem Spielertableau stehen nur dir zur Verfügung und können jeweils nur **einmal** gewertet werden.

So punktest du (in dieser Reihenfolge):

- » Nimm den Marker „Königlicher Besuch“ () vom Plan „Königlicher Hof“
- » Wähle deinen Wertungsstein vom Königlichen Hof & nimm den Bonus (siehe **Anmerkung** in der nächsten Spalte)
- » Wähle einen verfügbaren Ort zum Punkten und nimm die Belohnung(en)
- » Alle anderen Spieler müssen sich ebenfalls dafür entscheiden, in ihrem nächsten Zug zu punkten ODER auf den Bonus zu verzichten
- » Lege zu Beginn deines nächsten Zuges den Marker „Königlicher Besuch“ auf den „Königlicher Hof“-Plan zurück

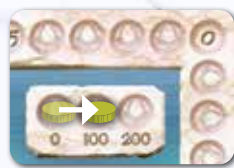
Um zu werten, nimm den Marker „Königlicher Besuch“ vom „Königlicher Hof“-Plan und behalte ihn bis zu deinem nächsten Zug (dies soll die anderen Spieler daran erinnern, dass jemand werten möchte). Wähle einen Wertungsstein aus einem Bonusbereich des königlichen Hofes und nimm den angegebenen Bonus.



Wähle dann ein leeres Wertungsfeld, **spezielle Wertungsfeld-Details (A / B / C) folgen**. Multipliziere den Gebäudewert (z.B. 4) mit der entsprechenden Belohnung, die auf deinem Spielertableau angezeigt wird. Als Belohnung erhältst du entweder Geld, SP oder eine Kombination aus beidem.



Wenn du SP erhältst und dabei das Ende der Leiste erreichst, verschiebe deinen zweiten SP-Marker auf der SP-Rundenleiste auf die nächste Position (+100 oder +200), sodass deine aktuelle Punktzahl immer der Summe deiner beiden SP-Marker entspricht.



Einer Wertung folgen

Immer wenn ein **anderer Spieler** den Marker „Königlicher Besuch“ hält, gelten diese Sonderregeln:

- » Wenn du auch punkten möchtest, musst du deinen Wertungsstein aus demselben Bonusbereich des „Königlicher Hof“-Plans nehmen. Du erhältst den gleichen Bonus und darfst dann wie gewohnt jede verfügbare Wertungsoption punkten.
- » Wenn du dich entscheidest nicht zu punkten, verschiebst du deine Wertung auf später. Bewege deinen Wertungsstein aus demselben Bonusbereich in den großen offenen Bereich des „Königlicher Hof“-Plans, der keinen Bonus zeigt. Du bist dann wie gewohnt an der Reihe. Du darfst später mit diesem versetzten Marker punkten, erhältst aber keinen Bonus.



Wenn du zu Beginn deines Zuges im Besitz des Markers „Königlicher Besuch“ bist, legst du ihn zuerst zurück in den Vorrat. Du darfst dich sofort dafür entscheiden, erneut zu punkten und ihn erneut zu beanspruchen.

Anmerkung: Sobald alle 6 Abschnitte des königlichen Hofes mit einem Bonus leer sind, werden alle zukünftigen Wertungen vom großen offenen Bereich des königlichen Hofes aus eingeleitet. Du nimmst einfach deinen Marker aus diesem Bereich und aktivierst eine Wertung. Nimm dir nicht den Marker „Königlicher Besuch“, da es keine Boni mehr gibt, die andere Spieler erhalten könnten, die vor deinem nächsten Zug ebenfalls punkten.

Wertungsfelder:

- A. Die 6 Städte auf dem Spielplan
- B. Die 6 Gebäudetypen auf den Spielertableaus
- C. Die städtischen und ländlichen Landschaften auf den Spielertableaus

A. Die 6 Städte auf dem Spielplan

Um eine Stadt zu werten, musst du auf deinem Spielertableau mindestens 2 oder 3 Gebäude über dieser Stadt errichtet haben (3 in Lérici, Massa und Viareggio & 2 in Lucca, Pisa und Livorno).



Platziere 1 deiner Wertungssteine auf einem leeren Stadtfeld auf dem Spielplan, das du werten möchtest. Addiere den Wert aller Gebäude in der Spalte dieser Stadt über deinem eigenen Spielertableau. Multipliziere diese Summe mit dem Belohnungswert dieser Stadt, wie auf deinem Spielertableau angegeben. Nimm dir die entsprechende Summe als Belohnung.

Beispiel: Elias will Massa werten. Er hat 3 Gebäude in Massa 1 gebaut und noch niemand hat diese Stadt gewertet. Er nimmt seinen Wertungsstein aus dem 5-Münzen-Bonusbereich des „Königlicher Hof“-Plans (und nimmt 5 Münzen aus dem Vorrat 2), stellt seinen Marker auf Massa 3 und addiert den Wert seiner Gebäude in der Stadtspalte Massa auf seinem Spielertableau, was insgesamt 8 4 ergibt. Er multipliziert das mit Massas Belohnung und erhält 8 SP. Zwei weitere Spieler folgen der Wertung (eine wertet Landschaften und ein weiterer eine Gebäudeart) und erhalten jeweils 5 Münzen.



B. Die 6 Gebäudetypen auf den Spielertableaus

Um einen Gebäudetyp zu werten, muss man **mindestens 1 Gebäude** des gewünschten Gebäudetyps gebaut haben. Dabei spielt es keine Rolle, in welchen Städten sich die Gebäude befinden. Alle Gebäude dieses Typs über deinem Spielertableau zählen.

Lege 1 deiner Wertungssteine auf ein **leeres Gebäudetyp-Wertungsfeld** unter deinem Spielertableau. Der Wert jedes Gebäudes dieses Typs wird mit der Belohnung der Stadt multipliziert, in der sich das Gebäude befindet; Dies **kann mehr als eine Stadt sein** und daher unterschiedliche Belohnungen haben. Nimm dir die Belohnung für jedes Gebäude dieses Typs.

Beispiel: Lukas entscheidet sich, Eliass Wertung folgend, seine Palazzo-Gebäude zu werten. Er nimmt seinen Wertungsstein aus dem gleichen Bereich, nimmt die 5 Bonusmünzen aus dem Vorrat 1 und legt seinen Wertungsstein auf das Palazzo-Feld am unteren Rand seines Spielertableaus 2. Er hat einen Palazzo mit dem Wert 1 in Pisa, für den er 3 Münzen (1x3) erhält 3. In Lucca hat er einen Palazzo im Wert von 5, für den er 10 SP (5x2) erhält 4. In Massa hat er einen Palazzo mit Wert 4, für den er 4 SP (4x1) 5 erhält.



C. Die städtischen und ländlichen Landschaften auf den Spielertableaus

Um einen Landschaftstyp zu werten, muss man **mindestens 1 Gebäude** des entsprechenden Typs gebaut haben, städtisch (orange) oder ländlich (grün). Dabei spielt es keine Rolle, in welchen Städten die Gebäude stehen, alle Gebäude dieses Landschaftstyps über deinem Spielertableau zählen.

Lege 1 deiner Wertungssteine auf das **leere Landschaftswertungsfeld** deiner Wahl, entweder städtisch oder ländlich. Die Landschaftswertung ist die einzige, bei der auf **keine** der Belohnungen unter den Stadtspalten verwiesen wird. Zähle den Wert jedes passenden Landschaftsgebäudes, das du wertest, zusammen und multipliziere die Summe mit der Belohnung, die **auf dem Landschaftswertungsfeld** angezeigt wird, also **Münze (städtisch) oder SP (ländlich)**. Nimm die entsprechende Summe als Belohnung. Die unter der Stadt angezeigten Belohnungen werden **nicht** gewertet.



Beispiel: Emma stellt ihren Wertungsstein auf das Stadtlandschafts-Wertungsfeld 1 und addiert die Werte aller ihrer orangenen Stadtgebäude (1 + 4 + 5 + 1) zu 11 2. Sie erhält 11 Münzen aus dem Vorrat 3.



4. Passen und 2 Münzen nehmen

Du passt und nimmst 2 Münzen aus dem Vorrat, die du hinter deinen Sichtschirm legst.

Ende des Spiels

Das Ende des Spiels wird ausgelöst, wenn die beiden folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- » Mindestens ein Spieler hat alle seine Wertungssteine eingesetzt, **und**
- » der Gebäudestapel ist leer.

Das Ende des Spiels löst man also entweder dadurch aus, dass man

die Gebäudeauslage mit dem letzten Gebäude vom Nachziehstapel auffüllt, nachdem jemand, ein Mitspieler oder man selbst, bereits keine Wertungssteine mehr hat, oder indem man seinen letzten Wertungsstein einsetzt, wenn der **Gebäudestapel schon leer** ist.

Wer das Ende des Spiels auslöst, erhält 5 SP und beendet damit das Spiel für sich. Alle anderen Spieler haben noch 1 Zug, um das Spiel zu beenden.

Schlusswertung

Alle Spieler berechnen ihre finalen SP.
Erhältet 1 SP für je 5 Münzen (abgerundet).



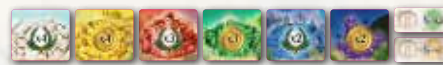
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten übrigen Bausteinen! Steht es immer noch unentschieden, teilen sich die Spieler den Sieg.

fortgeschrittene Version

Spiel Aufbau

Baut das Spiel wie in der normalen Version auf, verwendet aber zusätzlich die folgenden Komponenten:

- 1 Platziert beide Räder mit der Symbolseite nach oben. Das große Rad kann beliebig gedreht werden. Das kleine Rad beginnt mit der lila Statue, die auf den ersten Bereich ausgerichtet ist (der ohne Marmorhintergrund).
- 2 Sortiert die Dekorationen nach Typ. Verwendet 5 von jedem der 6 Typen für 2 Spieler (30), 6 von jedem für 3 Spieler (36) und 7 von jedem für 4 Spieler (42). Legt sie als Vorrat neben den Spielplan.
- 3 Legt den „Königlicher Hof“-Plan mit der 1-Seite nach oben aus. Platziert 2 Goldstatuen pro Spieler in der Nähe der Statuen-Bonusbereiche des „Königlicher Hof“-Plans (1 auf jeder Seite). Wenn ihr mit weniger als 4 Spielern spielt, legt die restlichen Goldstatuen zurück in die Schachtel. Platziert die restlichen 36 Statuen (6 in jeder der 6 Bausteinfarben) neben den Spielplan.
- 4 Jeder Spieler hat 2 zusätzliche Wertungssteine, also insgesamt 8. Platziert 1 auf jedem der 8 Bonusabschnitte des „Königlicher Hof“-Plans.
- 5 Dreht euer Spielertableau auf die fortgeschrittene Seite (grün). Diese Seite hat 2 Lagerhäuser und 3 Statuenwertungsfelder.
- 6 Legt alle Materialien für Spielerfarben, die nicht verwendet werden, in die Schachtel zurück.



Spielablauf

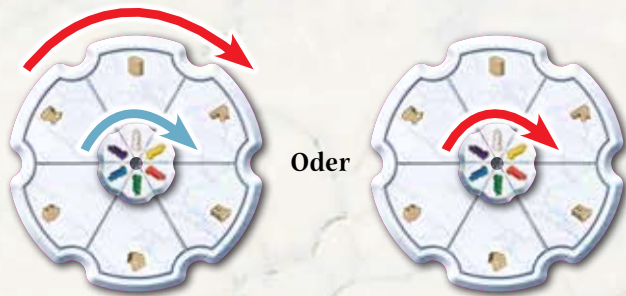
Das Spiel verläuft wie in der normalen Version, mit den folgenden Ergänzungen:

1. Bausteine kaufen

Du kaufst Bausteine wie in der normalen Version, aber wenn du dies tust, **müssen** sich ein oder beide Räder drehen. Du darfst einen der folgenden Schritte ausführen:

- A. Du **darfst beide Räder** gemeinsam um 1 Segment im Uhrzeigersinn drehen und wie gewohnt Bausteine hinzufügen.
Oder
- B. Du darfst **nur das innere Statuen-Rad** um 1 Segment im Uhrzeigersinn drehen, aber keine neuen Bausteine hinzufügen.

Wenn du **alle restlichen Bausteine** eines Segments kaufst, darfst du **entweder** die abgebildete Dekoration **oder** die abgebildete Statue aus dem Vorrat nehmen. Du darfst keine Statue / Dekoration aus einem bereits leeren Segment nehmen; Für diese Aktion muss ein Baustein vorhanden sein.



Dekorationen und Statuen

Dekorationen erhöhen den Gebäudewert bei der Wertung um 1. Statuen erlauben dem Gebäude an der Statuenwertung teilnehmen zu dürfen.

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Punkte für Dekorationssets und dafür, dass sie eine Mehrheit von Statuen pro Stadt haben.

Eine **Dekoration** kann sofort auf ein passendes, unbesetztes Dekorationsfeld auf einem **zuvor gebauten Gebäude** gelegt werden. Es darf auch eine Statue vorhanden sein.

Eine **Statue** darf sofort auf eines deiner **zuvor gebauten Gebäude** in einer Stadt gestellt werden, die **gleichfarbige Bausteine** für den Bau verwendet. Sie darf nicht auf ein Gebäude gestellt werden, das bereits eine Statue hat, aber es darf eine Dekoration vorhanden sein.

Wenn du kein Gebäude des richtigen Typs oder in der richtigen Stadtspalte hast oder es nicht platzieren möchtest, **muss** die Dekoration oder Statue **in ein Lagerhaus** am unteren Rand deines Spielertableaus gelegt werden. Jedes Lagerhaus kann 1 Statue oder 1 Dekoration enthalten.



Zu jedem beliebigen Zeitpunkt in einem deiner zukünftigen Züge darfst du eine Dekoration und/oder Statue aus einem Lagerhaus an einen passenden Ort versetzen.

Immer wenn du eine neue Dekoration/Statue erhalten würdest, aber kein verfügbares Gebäude oder Lager zur Verfügung steht, darfst du eine zuvor erworbene Dekoration/Statue aus einem Lager abwerfen, um Platz zu schaffen, oder dich dafür entscheiden, die neue Dekoration/Statue nicht zu nehmen.

Beispiel: Elias kauft alle Bausteine (2 rote, 1 gelben und 1 blauen) aus dem Segment mit der Flagge ①. Da das Segment nun leer ist, nimmt er sich eine Flagge aus dem allgemeinen Vorrat. Er fügt sie seinem Castello in Pisa ② hinzu. Jedes Gebäude hat nur Platz für eine Dekoration, die auch zum Gebäudetyp passen muss. Er hätte den letzten weißen Baustein aus dem Segment mit der Tasse ③ kaufen können, hat aber keinen passenden Gebäudetyp und hätte die Tasse daher in ein Lagerhaus legen müssen.




Beispiel 2: Lukas kauft alle Bausteine in dem Segment, in dem sich derzeit die rote Statue und die Tasse ① befinden. Er entscheidet sich für die rote Statue ②. Er hat zwei Gebäude ohne Statuen in Städten, die rote Bausteine verwenden könnten und entscheidet sich, die Statue in Massa ③ zu platzieren.



2. Ein Gebäude bauen

Wenn sich bei Option B. „Denkmal errichten und Verbesserung beanspruchen“ auf dem Gebäude, das du zu einem Denkmal aufwertest, eine Dekoration und/oder Statue befindet, geht die Dekoration und/oder Statue **nicht verloren**, sondern wird auf dem Denkmal platziert.

3. Werten

Der „Königlicher Hof“-Plan liegt auf , was bedeutet, dass die möglichen Boni, wenn du die Aktion Werten ausführst oder einer folgst, jetzt **Statuen (x2), Dekorationen (x2), 5 Münzen (x2), 3 SP (x2)** sind.

Die Boni unterscheiden sich von der normalen Version, werden aber auf die gleiche Weise verdient. Mit dem **Dekorationsbonus** kannst du dir eine Dekoration deiner Wahl aus dem Vorrat nehmen. Der **Statuenbonus** ermöglicht es dir, eine der auf dem „Königlicher Hof“-Plan aufbewahrten Goldstatuen zu nehmen. **Goldstatuen bestehen aus vergoldetem Marmor und können auf jedes verfügbare Gebäude gestellt werden.** Wenn du die Goldstatue nicht nehmen kannst oder willst, kommt sie nicht in den Vorrat zurück, sondern in die Schachtel.

Es gibt 19 Wertungsfelder in der fortgeschrittenen Version (14 aus der normalen Version sowie 5 neue).

Änderungen an den normalen Wertungsfeldern:

A. Die 6 Städte auf dem Hauptspielplan

B. Die 6 Gebäudetypen auf den Spieltableaus

C. Die städtischen und ländlichen Landschaften auf den Spieltableaus

In allen 3 Fällen **erhöht** jede Dekoration den Wert des jeweiligen Gebäudes **um 1**.

Fortgeschrittene Wertungsfelder:

D. Die 2 Geldwertungsfelder

Um zu werten, wähle ein leeres Feld, stelle deinen Wertungsstein darauf und beanspruche ihn für das Ende des Spiels. Du musst in dem Moment die auf diesem Feld angezeigte Mindestanzahl an Münzen **haben und allen anderen Spielern zeigen**, aber **gibst** zu diesem Zeitpunkt **keine davon aus**. Im Gegensatz zu allen anderen Wertungsoptionen werden diese Wertungsfelder erst am **Ende des Spiels** ausgeführt. Am Ende des Spiels tauschst du deine Münzen gegen SP im Verhältnis auf dem von dir beanspruchten Feld anstelle des normalen Verhältnisses von 5:1. Auf dem Feld ganz links (min. 36 Münzen) können deine übrig gebliebenen Münzen im Verhältnis 3:1 gegen SP (abgerundet) eingetauscht werden (z. B. 25 Münzen geben dir 8 SP). Auf dem Feld ganz rechts (min. 50 Münzen) beträgt der Wechselkurs 2:1. **Während des Spiels darfst du nur 1 Geldwertungsfeld beanspruchen.**

Beispiel: *Sophia* hat 40 Münzen, also kann sie mit einem ihrer Wertungssteine **1**, das 3:1-Wertungsfeld beanspruchen. Am Ende des Spiels hat sie noch 31 Münzen für insgesamt 10 SP.



E. Die 3 Wertungsfelder für Statuen auf den Spieltableaus

Um eines der 3 **Statuen-Wertungsfelder** auf deinem Spielertableau zu werten, **muss mindestens 1 Statue auf einem Gebäude in**



einer der entsprechenden Städte stehen. Die 3 Felder zeigen Städtepaare: Livorno & Lérici (weiß & lila), Massa & Pisa (blau & gelb) oder Viareggio & Lucca (grün & rot). Stelle deinen Wertungsstein auf ein leeres Feld der 3 **Doppelstadtfelder**; Jetzt erhältst du eine Belohnung für jedes Gebäude **mit einer Statue in einer dieser Städte**. Um die Punktzahl zu berechnen, addiere den Gebäudewert samt Dekoration, falls vorhanden, und multipliziere ihn mit der Belohnung dieser Stadt. Wiederhole dies für jedes Gebäude mit einer Statue in den 2 ausgewählten Stadtspalten.

Hinweis: Statuen erhöhen den Wert eines Gebäudes nicht für die Wertungen im Spiel.

Beispiel: *Emma* möchte alle ihre Gebäude mit Statuen in Massa & Pisa werten, also stellt sie einen Wertungsstein auf dieses Feld **1**. In Pisa hat sie 3 Gebäude, von denen eines eine Statue besitzt **2**. Sie addiert den Wert des Gebäudes (1) plus die Dekoration (1), in Summe 2. Auf der Stadt liegt eine Verbesserung **3**, also multipliziert sie ihre errechnete Summe mit der Belohnung der Stadt (x4 Münzen) was ihr insgesamt 8 Münzen einbringt. In Massa hat sie 3 Gebäude mit jeweils einer Statue, plus 2 Dekorationen **4**, sie addiert die Werte der 3 Gebäude (5 + 1 + 1 + 4 + 1), also insgesamt 12. Diese Summe wird mit der Belohnung der Stadt Massa multipliziert (x1 SP), so dass sie 12 SP erhält, indem sie ihren SP-Marker 12 Felder vorrückt.



Bonusaktion: Eine Dekoration oder Statue kaufen

In deinem Zug **darfst du 1 Dekoration oder 1 Statue** aus dem Vorrat für 10 Münzen kaufen. **Dies gilt nicht als Aktion.**



Eine **gekaufte Dekoration** muss sofort auf ein Gebäude des richtigen Typs gestellt werden, gemäß den normalen Platzierungsregeln für Dekorationen. **Sie darf nicht in ein Lagerhaus gelegt werden.**

Eine **gekaufte Statue** muss sofort auf ein Gebäude ohne Statue in der Stadt gestellt werden, die der Farbe der Statue entspricht. **Eine weiße Statue darf nur in Livorno, eine gelbe nur in Pisa stehen usw.** Dies unterscheidet sich von den normalen Platzierungsregeln für Statuen. **Sie darf nicht in ein Lagerhaus gelegt werden.**

Ende des Spiels

Die Bedingungen für das Ende des Spiels sind die gleichen wie in der normalen Version.

Schlusswertung

Jeder Spieler, der ein **Geldwertungsfeld** belegt hat, kann nun seine übrigen Münzen basierend auf dem Wechselkurs des belegten Feldes gegen SP eintauschen. Alle anderen Spieler **dürfen weiterhin Münzen** zum ursprünglichen Kurs von 5 Münzen für 1 SP **tauschen**.

Außerdem erhalten die Spieler SP für alle **Dekorationen, die sie an ihren gebauten Gebäuden angebracht haben**. Für jedes Set (1 oder mehr) derselben Dekoration erhältst du SP entsprechend der unten abgebildeten Tabelle.

1	2	3	4	5	6	7
2	6	12	20	30	42	56

Beispiel: Auf ihren gebauten Gebäuden in ihren Städten hat **Emma** 1 Flagge (2 SP), 1 Wappen (2 SP), 2 Tore (6 SP), 4 Kronen (20 SP) für insgesamt 30 SP.



Die Spieler erhalten nun **Punkte** basierend darauf, wer die **meisten Statuen in jeder Stadt hat**. Die Statuenfarbe wird bei der Wertung ignoriert. SP werden für den 1., 2. und 3. Platz vergeben, und die SP variieren je nach Stadt. Die **Statuen-Wertungsübersicht** schlüsselt die SP nach Rang in jeder Stadt auf. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die Punkte der nächstniedrigeren Wertungsstufe, und diejenigen, die diesen niedrigeren Rang erhalten hätten, wenn kein Gleichstand aufgetreten wäre, steigen ebenfalls in die nächste Wertungsstufe ab und erzielen möglicherweise überhaupt keine Punkte. Du musst eine Statue in dieser Stadt gebaut haben, um dich für SP zu qualifizieren.

Beispiel: **Lukas** hat 3 Statuen in der lila Stadt Lérice. Das ist mehr als jeder andere, also erhält er 7 SP. **Elias**, der einzige andere Spieler mit Statuen in Lérice, hat 2 und erhält somit 3 SP. **Emma** und **Sophia** haben beide 4 Statuen in der blauen Stadt Massa. Sie erhalten jeweils 4 SP. **Emma** hat 3 Statuen in Viareggio, **Lukas** und **Sophia** haben beide 2 Statuen in Viareggio und **Elias** hat 1. **Emma** erhält 9 SP, **Lukas** und **Sophia** erhalten jeweils 2 SP und **Elias** erhält 0 SP. **Lukas** ist der einzige Spieler mit Statuen in Livorno, also erhält er 12 SP.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten übrig gebliebenen Bausteinen! Steht es immer noch unentschieden, teilen sich die Spieler den Sieg.

Leicht vergessene Regeln

- Zwei Bausteine einer Farbe können durch die nächsthöhere Farbe ersetzt werden, und diese Hierarchie wird in den Städten auf deinem Spielertableau von rechts nach links angezeigt: Lila ▶ Blau ▶ Grün ▶ Rot ▶ Gelb ▶ Weiß.
- Der Wert eines Gebäudes sind die Baukosten, die oben rechts auf jedem Plättchen angezeigt werden, plus 1 für eine Dekoration, die dem Plättchen hinzugefügt wird.
- Du kannst Gebäude in einer Stadt nur mit Bausteinen errichten, die in dieser Stadt erwünscht sind. In diesen Städten bist du auf die folgenden Bausteine beschränkt:
 - Lérice:** lila, blau, grün, rot, gelb und weiß
 - Massa:** blau, grün, rot, gelb und weiß
 - Viareggio:** grün, rot, gelb und weiß
 - Lucca:** rot, gelb und weiß
 - Pisa:** gelb und weiß
 - Livorno:** weiß



Statuen müssen auch in Städten platziert werden, in denen Bausteine dieser Farbe zur Statue passen. Statuen, die für 10 Münzen gekauft werden, können nur in der Stadt mit genau derselben Farbe aufgestellt werden. Weiß in Livorno, Gelb in Pisa usw.

- Sobald du ein Gebäude zu einem Denkmal ausgebaut hast, ist das alte Gebäude darunter für den Rest des Spiels aus dem Spiel.