

WOLFGANG KRAMER UND MICHAEL KIESLING

DIE PALÄSTE VON CARRAIRA



SPIELMATERIAL UND SPIELVORBEREITUNG

VOR DEM ERSTEN SPIEL
Zusammenbau der Drehscheibe: siehe Rückseite der Kartenleiste.

1 Der **Spielplan** und die **Kartenleiste** werden in die Tischmitte gelegt.

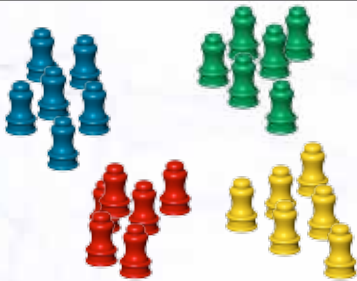
2 Jeder Spieler legt das Spielertablett mit dem Sichtschutz in seine Schachtel. Das Spielertablett legt, dass der B...

Bei 2 und 3 Spielern übrig bleibendes Spielmaterial kommt in die Schachtel zurück.

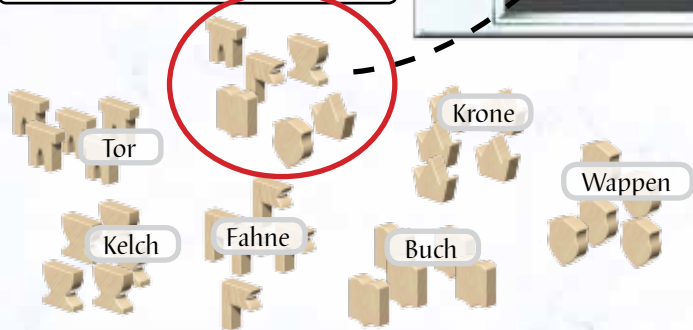
9 Die 4 Siegpunktechips (4 x 50/100) werden neben den Spielplan gelegt.



8 Jeder Spieler nimmt sich die 7 Wertungssteine in seiner Farbe und legt sie **vor sich ab**. Dann stellt jeder Spieler einen seiner Wertungssteine als Zählstein auf das Feld 0 der Zählleiste.



7 Ein weiterer Spieler trennt die 36 Objekte nach Gruppen. 6 verschiedene Objekte (1 pro Gruppe) legt er auf das Objektfeld auf den Spielplan. Die übrigen 5 Objekte jeder Gruppe legt er als Vorrat neben den Spielplan.



Kartenleiste
(Bedingung für das Spielende und Siegpunkte für die Schlusswertung.)



Objektfeld

Gebäudeablage
(Diese Gebäude können von den Spielern gebaut werden.)

6 Ein Spieler mischt verdeckt die 30 Gebäude beliebig auf die quadratischen Plättchen. Unter den 30 Gebäuden gibt es 20 Land-Gebäude mit grünem Hintergrund.

Spielertableau

Hierhin baut der Spieler Gebäude und wertet sie)

er erhält ein
Tableau und einen
seiner Spielerfarbe.
Tableau wird so ausge-
raum sichtbar ist.



Ein Taktik- und Strategiespiel
für 2–4 Spieler
ab 10 Jahren
Spieldauer 60 Minuten

3. 40 Münzen
(20 x 1er, 10 x 5er, 10 x 10er)
Jeder Spieler nimmt sich Münzen
im Wert von 20, die er hinter seinen
Sichtschutz legt.
Die übrigen Münzen werden als
Vorrat neben den Spielplan gelegt.

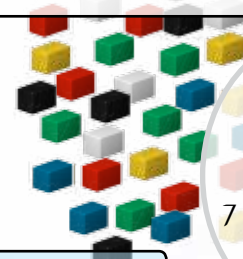


Städteleiste
(werden Städte gewertet.)



Drehscheibe
(Dies ist der Markt für die
Bausteine.)

4. Der Spieler, der zuletzt in Italien war,
wird **Startspieler**. Dieser nimmt
sich die Startspielerfigur und einen
schwarzen Baustein. Der im Uhrzeiger-
sinn nachfolgende Spieler nimmt sich
einen blauen, dessen nachfolgender
Spieler einen grünen und wiederum
der nächste Spieler einen roten Baustein
, sodass schließlich alle Spieler ge-
nau einen Baustein erhalten haben. Die
Bausteine legen die Spieler hinter ihren
Sichtschutz.



Insgesamt
gibt es 42
Bausteine,
7 von jeder der
6 Farben.

5. Die Drehscheibe wird
so gedreht, dass die
Kerbe auf Segment V
zeigt. (Insgesamt besitzt
die Drehscheibe
6 Segmente I–VI.)
Von jeder der 6 Farben
wird nun 1 Baustein auf
die Drehscheibe gelegt
(Segment I).

30 Gebäude. Dann deckt er 9 Gebäude auf und legt sie
Felder des Spielplans. Die restlichen Gebäude bilden
den er neben den Spielplan legt.
Stadt-Gebäude mit orangefarbigem Hintergrund sowie
tergrund.



Säckchen:
Hier kommen
alle übrigen
Bausteine
hinein.



SPIELZIEL

Jeder Spieler verkörpert das Oberhaupt einer Fürstenfamilie in Italien. Die Familien haben vom König den Auftrag erhalten, in den Städten besonders prunkvolle Gebäude zu bauen und diese mit außergewöhnlichen Objekten zu bereichern. Von Zeit zu Zeit laden die Familien den König ein, den Baufortschritt zu begutachten. Je nachdem, in welcher Stadt die prächtigsten Gebäude gebaut wurden, erhalten die Familien vom König Münzen für den Kauf von weiteren Bausteinen oder Siegpunkte. Am Spielende gewinnt die Familie mit den meisten Siegpunkten.

SPIELABLAUF

In Carrara spielen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn. Beginnend mit dem Startspieler **muss** jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, genau **eine** der folgenden 3 Aktionen ausführen:

Bausteine kaufen

Gebäude bauen

Werten

Hat der Spieler seine Aktion ausgeführt, ist der Spieler links von ihm an der Reihe.

AKTION: BAUSTEINE KAUFEN



Bei dieser Aktion kauft der Spieler Bausteine von der Drehscheibe, um später damit Gebäude zu bauen.

1 Zuerst **muss** der Spieler die Drehscheibe um genau **1** Segment im Uhrzeigersinn drehen.

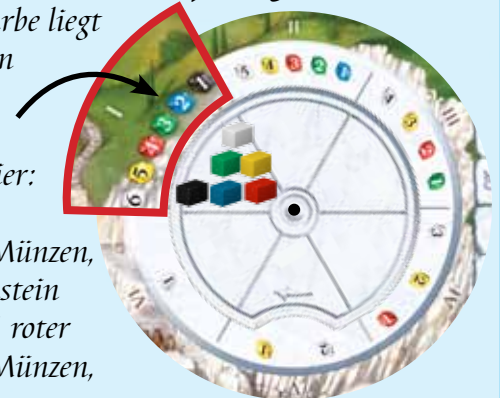


2 Danach muss der Spieler so viele Bausteine blind aus dem Säckchen ziehen, bis insgesamt **11 Bausteine** auf der **gesamten** Drehscheibe liegen. Alle gezogenen Bausteine legt er auf das Segment I



Ausgangssituation zu Spielbeginn:






Von jeder Farbe liegt 1 Baustein in Segment I.
Kosten der Bausteine hier:
1 weißer Baustein 6 Münzen,
1 gelber Baustein 5 Münzen, 1 roter Baustein 4 Münzen, usw.)



Beispiel: Nachlegen der Bausteine - Die allererste Aktion: „Bausteine kaufen“ im Spiel
Nach dem Drehen der Drehscheibe zieht der Spieler blind 5 Bausteine aus dem Säckchen und legt sie auf Segment I. Jetzt liegen insgesamt 11 Bausteine auf der Drehscheibe.

3 Der Spieler kann jetzt beliebig viele Bausteine aus genau **einem** Segment seiner Wahl kaufen. Über jedem Segment der Drehscheibe stehen die Kosten der jeweiligen Bausteine. Ist eine Bausteinfarbe **nicht** abgebildet, kosten die Bausteine dieser Farbe in diesem Segment **nichts**. Der Spieler muss **mindestens 1 Baustein** kaufen. Auch wenn er einen oder mehrere Bausteine kostenlos nimmt, ist dies ein Kauf. (**Achtung:** Hier kann der Sonderfall „Was passiert, wenn ein Spieler nicht bezahlen kann?“ eintreten. Siehe dazu Seite 5 „Sonderfälle“.) Gekaufte Bausteine legt der Spieler hinter seinen Sichtschutz. Die entsprechenden Münzen zahlt er in den Vorrat. Danach ist sein Zug beendet.

Beispiel: Kauf der Bausteine - Die allererste Aktion: „Bausteine kaufen“ im Spiel: Der Spieler kauft 3 Bausteine aus Segment II:

1 grünen  für 2 Münzen , 1 blauen  für 1 Münze  und 1 schwarzen  kostenlos. Er zahlt 3 Münzen in den Vorrat zurück.

Achtung: Der Spieler hätte auch aus Segment I kaufen können (dann aber teurer).



Beispiel: Aktion: „Bausteine kaufen“ in einem späteren Zug des Spiels

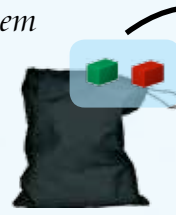
Es befinden sich 9 Bausteine auf der Drehscheibe. Der Spieler dreht die Drehscheibe um 1 Segment im Uhrzeigersinn.

Nach dem Drehen muss er 2 Bausteine aus dem Säckchen ziehen und diese auf Segment I der Drehscheibe legen. Danach liegen 11 Bausteine auf der Drehscheibe.

Der Spieler kauft die beiden Bausteine aus Segment VI. Er bezahlt 1 Münze (der weiße Baustein kostet 1, der gelbe ist kostenlos).



Vor dem Drehen



Nach dem Drehen

Jede Aktion: „Bausteine kaufen“ verläuft in dieser Weise: **1. Drehen der Drehscheibe um 1 Segment im Uhrzeigersinn, 2. Nachlegen der Bausteine auf insgesamt 11 Stück und 3. Kauf von Bausteinen.**

Es kann aber 5 **Sonderfälle** geben. Diese können zunächst übersprungen werden. Sobald die Sonderfälle im Spiel auftreten, können sie hier nachgelesen werden:

1. Was passiert, wenn Bausteine wieder auf das Segment I gedreht werden?

Wenn ein Spieler Bausteine durch das Drehen der Drehscheibe von Segment VI auf Segment I dreht, so bleiben diese liegen und werden damit wieder teurer. Der Spieler legt dann wie gewohnt nach, sodass wieder 11 Bausteine auf der gesamten Drehscheibe liegen.

2. Was passiert, wenn ein Spieler nicht bezahlen kann?

Ein Spieler hat die Aktion: „Bausteine kaufen“ gewählt. Er kann aber nach dem Drehen und Nachlegen keine Bausteine kaufen, und es gibt keine kostenlosen Bausteine. In diesem Fall muss der Spieler seinen Sichtschutz heben und vorzeigen, dass er nicht genügend Münzen hat. Danach nimmt er sich 2 Münzen aus dem Vorrat. Sein Zug ist damit beendet. Er darf nach dem Nehmen der 2 Münzen keine Bausteine kaufen.

3. Was passiert, wenn das Säckchen leer ist?

Wenn das Säckchen leer ist, können keine weiteren Bausteine nachgelegt werden. Ein Spieler kann dennoch die Aktion: „Bausteine kaufen“ wählen. Er dreht die Drehscheibe um 1 Segment im Uhrzeigersinn und kann bereits liegende Bausteine kaufen. Er kann auch dann vorzeigen, dass er nicht genügend Münzen für einen Kauf von Bausteinen besitzt. Er nimmt sich dann 2 Münzen aus dem Vorrat und legt diese hinter seinen Sichtschutz.

4. Was passiert, wenn die Drehscheibe leer ist und sich keine Bausteine im Säckchen befinden?

Wenn die Drehscheibe leer ist und sich keine Bausteine im Säckchen befinden, muss der Spieler eine andere Aktion wählen. Kann der Spieler keine andere Aktion wählen, so muss er dies beweisen, indem er seinen Sichtschutz hebt. Dann nimmt er sich 2 Münzen aus dem Vorrat. Sobald ein Spieler ein Gebäude gebaut hat, befinden sich wieder Bausteine im Säckchen und können wie gewohnt nachgelegt werden.

5. Was passiert, wenn keine Münzen mehr im Vorrat vorhanden sind?

Die Münzen sind unendlich vorhanden, das heißt: Sollte der Fall eintreten, dass sich im Vorrat keine Münzen mehr befinden, so soll sich die Spielerunde bitte selbst mit eigenen Münzen oder anderem Zubehör behelfen.

AKTION: GEBÄUDE BAUEN

1 2 3 4 5

Bei dieser Aktion nimmt der Spieler 1 Gebäude vom Spielplan, „bezahlt“ es mit Bausteinen und legt es in eine Stadt auf seinem Spielertableau. (Im weiteren Text heißt das „er baut ein Gebäude“.)

Bevor das Bauen im Einzelnen beschrieben wird, werden die **Gebäude bzw. Gebäudearten** und das **Spielertableau** erklärt. Diese Informationen sind für das Verständnis der Bauregeln wichtig.

Jedes **Gebäude(plättchen)** zeigt die Gebäudeart, ein Objekt und die Anzahl Bausteine, die der Spieler für den Bau des Gebäudes benötigt (= Baukosten).



Baukosten

Objekt, das dieser Gebäudeart zugeordnet ist.

Gebäudeart



9 zufällig gezogene Gebäude

Die Gebäudearten

Es gibt 6 unterschiedliche Gebäudearten, jede davon 5 mal ...

... mit den Baukosten 1–5.



4 Stadt-Gebäude: Biblioteca, Cathedrale, Palazzo und Porta mit orangefarbigem Hintergrund

2 Land-Gebäude: Castello und Villa mit grünem Hintergrund

Das Spielertableau - hier baut der Spieler seine Gebäude

Das Spielertableau zeigt die 6 Städte **Livorno**, **Pisa**, **Lucca**, **Viareggio**, **Massa** und **Lérida**. Unterhalb jeder Stadt sind 1–6 Bausteine abgebildet. Sie bestimmen, wohin der Spieler ein Gebäude bauen kann.

Außerdem hat jede Stadt eine Farbe und einen Wert

(usw.). Ganz unten befindet sich die Gebäudeleiste. Sowohl die Gebäudeleiste wie auch die Werte der Städte werden nur bei der Wertung (siehe: „Aktion: Werten“, Seite 7) benötigt.



In die Stadt baut der Spieler seine Gebäude, hier also in **Pisa**.



Siegpunktwert (nur für die Wertung)

Die Städte mit Farbe, Namen und Wert.



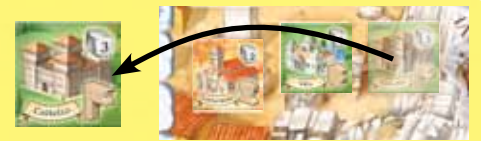
Münzwert (nur für die Wertung)

Beim Gebäudebau zugelassene Bausteine

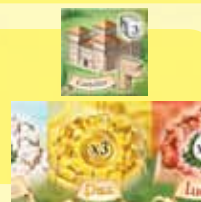
Gebäudeleiste (nur für die Wertung)

Wie wird die Aktion: „Gebäude bauen“ im Einzelnen ausgeführt?

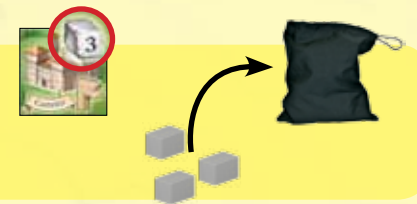
1. Der Spieler nimmt 1 offen ausliegendes Gebäude vom Spielplan (niemals eines vom verdeckten Stapel), hier das Castello mit den Baukosten 3.



2. Er baut das Gebäude in eine seiner Städte, hier z.B. in **Pisa**.



3. Er nimmt so viele Bausteine hinter seinem Sichtschutz hervor, wie die Baukosten zeigen, hier also 3 Bausteine, die er in das Säckchen zurücklegt.



4. Anschließend deckt der Spieler ein neues Gebäude vom verdeckten Stapel auf und legt es auf den frei gewordenen Platz. Wenn keines mehr vorhanden ist, wird keines nachgelegt. Danach ist sein Zug beendet.



In welche seiner Städte darf der Spieler ein Gebäude bauen?

In welche Stadt der Spieler ein Gebäude bauen darf, hängt von den Farben der Bausteine ab, mit denen er das Gebäude „bezahlt“.

Dabei gilt: Der Spieler kann ein Gebäude in ...

Livorno nur mit weißen Bausteinen „bezahlen“.



Pisa nur mit weißen und gelben Bausteinen „bezahlen“.



Lucca nur mit weißen, gelben und roten Bausteinen „bezahlen“.



Viareggio nur mit weißen, gelben, roten und grünen Bausteinen „bezahlen“.



Massa nur mit weißen, gelben, roten, grünen und blauen Bausteinen „bezahlen“.



Léridi mit allen Bausteinen „bezahlen“.

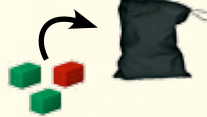


Beispiel: Der Spieler baut eine Villa.

Er nimmt sich die Villa mit den Baukosten 3 vom Spielplan und baut sie in **Viareggio**.



Um die Baukosten von 3 zu begleichen, nimmt er z.B. 1 roten und 2 grüne Bausteine hinter seinem Sichtschutz hervor und legt sie in das Säckchen zurück.



Achtung: Mit grünen Bausteinen kann der Spieler **nicht** in **Lucca**, **Pisa** und **Livorno** bauen. Diese Bausteine sind dort nicht zugelassen.

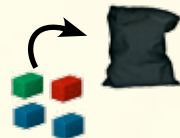


Beispiel: Der Spieler baut einen Palazzo.

Er nimmt sich den Palazzo mit den Baukosten 4 vom Spielplan und baut ihn in **Léridi**.



Um die Baukosten von 4 zu begleichen, nimmt er z.B. 1 roten, 1 grünen und 2 blaue Bausteine hinter seinem Sichtschutz hervor und legt sie in das Säckchen zurück.



Achtung: Er hätte den Palazzo auch in **Massa** bauen können, da er als „billigste“ Bausteine die blauen verwendet hat.



Weshalb ein Spieler in eine „billigere“ Stadt baut, als ihm die „billigsten“ Bausteine vorgeben, kann verschiedene Gründe haben: Er will z.B. Münzen statt Siegpunkte bei einer Wertung (siehe: „**Aktion: Werten**“ unten).

AKTION: WERTEN



Bei dieser Aktion erhält der Spieler Münzen, Siegpunkte und Objekte.

Jeder Spieler besitzt 6 Wertungssteine, das heißt, er kann bis zu 6-mal werten.



Was kann ein Spieler werten?

- Er kann **Gebäudearten** werten.



- Er kann **Städte** werten.



DER SPIELER WERTET EINE GEBÄUDEART.

Diese Wertung führt er auf der Gebäudeleiste seines Spielertableaus durch.

1 Der Spieler wählt **eine** Gebäudeart, von der er **mindestens 1** Gebäude gebaut hat und die er noch nicht gewertet hat. Dann wertet er alle Gebäude dieser Art, hier z.B. seine 2 Gebäude „Biblioteca“.

Für die Wertung erhält er sofort Münzen und/oder Siegpunkte, je nachdem in welchen Städten er die Gebäude dieser Art gebaut hat.



2 Um festzustellen, wie viele Münzen oder Siegpunkte der Spieler erhält, multipliziert er die Baukosten des Gebäudes mit dem Wert der Stadt, in der das Gebäude liegt.

z.B.: $3 \times 3 = 9$ Münzen
Für die Biblioteca in **Pisa** erhält er 9 Münzen.

z.B.: $2 \times 1 = 2$ Siegpunkte
Für die Biblioteca in **Massa** erhält er 2 Siegpunkte.

Er erhält also insgesamt 9 Münzen und 2 Siegpunkte.

Außerdem nimmt er sich für jedes gewertete Gebäude genau 1 dazugehöriges Objekt.

Hier also 2 Bücher (sie sind der Biblioteca zugeordnet).

Achtung: Pro gewertetem Gebäude nimmt der Spieler immer nur 1 Objekt, unabhängig von der Höhe der Baukosten und unabhängig von der Stadt, in der die Gebäude liegen. Sind keine oder zu wenige Objekte im Vorrat, erhält er keine bzw. nur die, die noch vorhanden sind. **Siegpunkte bzw. Münzen erhält er immer!**

Der Spieler setzt zum Schluss einen seiner **Wertungssteine** auf die gewählte Gebäudeart seines Spielertableaus, hier also auf das Feld der Biblioteca.



Beispiel: Der Spieler hat 2 Palazzi gebaut. Diese wertet er jetzt.

Die 2 Palazzi befinden sich in **Massa**.

$5 \times 1 = 5$ Siegpunkte
Für den Palazzo mit den Baukosten 5 erhält er 5 Siegpunkte.

$1 \times 1 = 1$ Siegpunkt
Für den Palazzo mit den Baukosten 1 erhält er 1 Siegpunkt.

$1 \times 1 = 1$ Siegpunkt
Für den Palazzo mit den Baukosten 1 erhält er 1 Siegpunkt.

Er erhält also insgesamt 6 Siegpunkte.

Zusätzlich nimmt er sich für jeden Palazzo eine Krone, insgesamt also 2 Kronen .

Der Spieler setzt dann einen seiner **Wertungssteine** auf das Feld Palazzo auf seinem Spielertableau.



3 Die Siegpunkte markiert der Spieler sofort auf der Zählleiste, die Münzen und die Objekte legt er hinter seinen Sichtschutz.

Jeder Spieler kann in einem Spiel jede Gebäudeart nur **1-mal** werten.

Ein Spieler kann **niemals** auf einem Spielertableau eines Mitspielers werten.

Nach der Wertung ist der Zug des Spielers beendet.

DER SPIELER WERTET EINE STADT.

Eine Stadtwertung führt er auf der Städteleiste des Spielplans durch. (Die Städteleiste auf dem Spielplan ist nur für die Wertung da. Auf ihr kann nicht gebaut werden.)

1 Der Spieler wählt eine Stadt aus, die er werten will. Dabei müssen 2 Bedingungen erfüllt sein:

Erstens darf diese Stadt noch nicht gewertet worden sein, weder vom Spieler selbst noch von einem Mitspieler, das heißt, es darf noch kein Wertungsstein auf der gewählten Stadt stehen.

Zweitens muss der Spieler auf seinem Spielertableau in der gewählten Stadt **mindestens 2** (in **Livorno**, **Pisa** oder **Lucca**) bzw. **3** (in **Viareggio**, **Massa** oder **Lérici**) Gebäude gebaut haben. Sind die beiden Bedingungen erfüllt, kann der Spieler die Stadt werten.

Dafür erhält er Siegpunkte oder Münzen, entsprechend dem Wert der Stadt.



Die Stadt **Massa** wurde noch nicht gewertet. Das sieht man daran, dass noch kein Wertungsstein auf der Stadt steht. Der Spieler hat in **Massa** auf seinem Spielertableau 3 Gebäude gebaut. Der Spieler kann **Massa** werten, da beide Bedingungen erfüllt sind.

2 Um festzustellen, wie viele Münzen oder Siegpunkte der Spieler erhält, addiert er zuerst die Baukosten aller Gebäude in der Stadt, die er wertet, dann multipliziert er diese Summe mit dem Wert der Stadt.

In **Massa** z.B.: $(1 + 3 + 5) \times 1 = 9$

(1+3+5) Baukosten \times 1 Siegpunkt = 9 Siegpunkte

Außerdem nimmt er sich für jedes gewertete Gebäude genau 1 dazugehöriges Objekt.

Hier 1 Krone, 1 Tor und 1 Fahne

Achtung: Pro gewertetem Gebäude nimmt der Spieler immer nur 1 Objekt, unabhängig von der Höhe der Baukosten und unabhängig von der Stadt, in der die Gebäude liegen.

Sind keine oder zu wenige Objekte im Vorrat, erhält er keine bzw. nur die, die noch vorhanden sind. **Siegpunkte bzw. Münzen erhält er immer!**

Der Spieler setzt dann einen seiner **Wertungssteine** auf die gewertete Stadt auf dem Spielplan.



Beispiel: Der Spieler möchte **Pisa** werten.

Die 2 Bedingungen sind erfüllt. Es steht noch kein Wertungsstein auf **Pisa** und der Spieler hat 2 Gebäude (Mindestanzahl) in **Pisa** gebaut. Er addiert die Baukosten seiner Gebäude und multipliziert die Summe mit dem Wert der Stadt:

mit dem Wert der Stadt: $(2 + 4) \times 3 = 18$

(2+4) Baukosten \times 3 Münzen = 18 Münzen

Er erhält also Münzen im Wert von 18.

Zusätzlich erhält er für jedes Gebäude in **Pisa**, 1 Objekt, also .

Der Spieler setzt zum Schluss einen seiner **Wertungssteine** auf den Spielplan (**Pisa**). Kein Spieler kann **Pisa** im weiteren Spielverlauf werten.




3 Die Siegpunkte markiert der Spieler sofort auf der Zählleiste, die Münzen und die Objekte legt er hinter seinen Sichtschutz.

Jede Stadt kann in einem Spiel nur **1-mal** gewertet werden. Nach der Wertung ist der Zug des Spielers beendet.

ZUSATZKAUF

Nach **jeder Aktion** (Bausteine kaufen, Gebäude bauen, Werten) hat der Spieler die Möglichkeit, einen Zusatzkauf zu tätigen. Zusatzkauf heißt:

Er kann **genau 1** Objekt kaufen. Er kann nur eines der 6 Objekte kaufen, die zu Beginn des Spiels auf das Objektfeld gelegt wurden. Diese Objekte werden **nicht** ergänzt, das heißt, es können nur die Objekte gekauft werden, die noch vorhanden sind. Für dieses Objekt bezahlt der Spieler 10 Münzen  in den Vorrat. In jedem seiner Züge kann der Spieler 1 Objekt kaufen.



SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten zu Ende gehen:

1. Das letzte Gebäude wurde vom Spielplan genommen und gebaut.

Das Spiel endet, nachdem das letzte Gebäude (also das 30. Gebäude) vom Spielplan genommen und gebaut wurde. Die Runde wird noch bis zum Spieler rechts vom Startspieler zu Ende gespielt. Danach erfolgt die Schlusswertung.

2. Ein Spieler sagt das Spielende an, wenn er die 3 Bedingungen auf der Kartenleiste erfüllt hat.

DIE 3 BEDINGUNGEN

Auf der Kartenleiste sind 3 Bedingungen aufgedruckt. Diese beeinflussen sowohl das Spielende sowie auch die Siegpunkte, welche die Spieler in der Schlusswertung noch erhalten.

Ganz wichtig: Alle diese Bedingungen sind Mindestbedingungen! Ein Spieler muss alle 3 Bedingungen erfüllt haben. Erst dann kann er das Spielende ansagen.

Bedingung I (Top - Karten, braun):

Der Spieler muss mindestens 4 mal gewertet haben.

Dies ist **nur** eine Spielendebedingung. Die Spieler erhalten dafür **keine** Siegpunkte in der Schlusswertung.

Bedingung II (Objekt - Karten, violett):

Der Spieler muss mindestens eine bestimmte Anzahl Objekte gesammelt haben:

- 6 Objekte bei 4 Spielern
- 7 Objekte bei 3 Spielern
- 8 Objekte bei 2 Spielern

In der **Schlusswertung** erhält jeder Spieler pro gesammeltem Objekt 3 Siegpunkte.

(Beispiele für die Schlusswertung siehe S. 12)

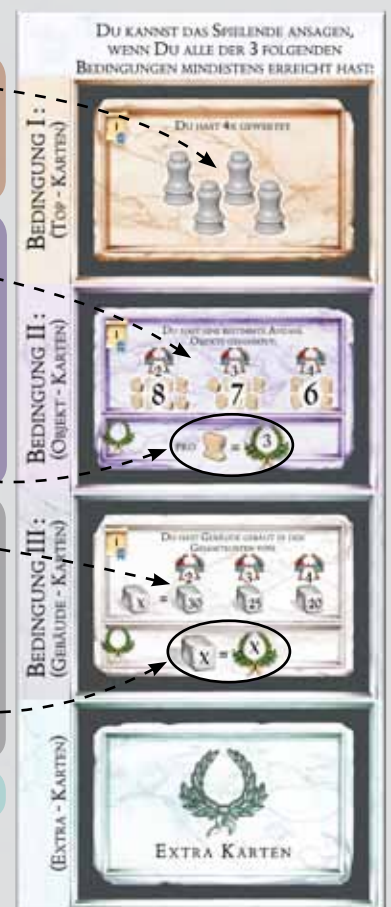
Bedingung III (Gebäude - Karten, grau):

Der Spieler muss mindestens Gebäude mit Gesamt-Baukosten gebaut haben.

- 20 Gesamt-Baukosten bei 4 Spielern
- 25 Gesamt-Baukosten bei 3 Spielern
- 30 Gesamt-Baukosten bei 2 Spielern

In der **Schlusswertung** erhält jeder Spieler die Summe der Baukosten seiner Gebäude in Siegpunkten. (Beispiele für die Schlusswertung siehe S. 12)

Das Kartenfeld der Extra-Karten (grün) wird **nur** im Erweiterungsspiel benötigt!



Das Ansagen des Spielendes im Einzelnen:

1. Der Spieler führt (ganz normal) eine der 3 Aktionen aus. Hat er danach **alle 3 Bedingungen** (siehe oben) erfüllt, kann er das Spielende ansagen. Er hebt seinen Sichtschutz, um den Mitspielern zu zeigen, dass er mindestens die geforderte **Anzahl von Objekten** gesammelt hat. Die Erfüllung der 2 anderen Bedingungen (**mindestens 4-mal gewertet, Gebäude mit den Mindestbaukosten**) sehen die Mitspieler direkt. (Der Spieler kann die 3 Bedingungen schon zu Beginn seines Zuges erfüllt haben. Aus irgendeinem Grund hat er zuvor das Spielende noch nicht angesagt. Er kann dies jetzt ansagen, nachdem er seine Aktion ausgeführt hat.)
2. Der Spieler erhält sofort **5 Siegpunkte** für das Ansagen des Spielendes.
3. Danach wird bis zum Spieler rechts vom Startspieler weitergespielt. So war jeder Spieler gleich oft am Zug. **Achtung:** Die Spieler, die jetzt noch am Zug sind, müssen keine Aktion mehr durchführen. Erfüllt ein weiterer Spieler die 3 Bedingungen, kann dieser das Spielende nicht mehr ansagen.
4. Danach endet das Spiel und es folgt die **Schlusswertung**.

Auch hier kann es 1 Sonderfall geben:

Was passiert, wenn ein Spieler das Spielende angesagt hat, aber nicht alle Bedingungen erfüllt hat?

Hat ein Spieler das Spielende angesagt, aber die 3 Bedingungen nicht erfüllt, so wird weiter gespielt. Und zwar so lange bis wieder ein Spieler das Spielende ansagt und die Bedingungen erfüllt hat oder bis das letzte Gebäude vom Spielplan genommen und gebaut wurde.







Nochmals zur Erinnerung:

- Um das Spielende ansagen zu können, muss der Spieler alle 3 Bedingungen **mindestens** erfüllt haben. Ein Spieler hat eine Bedingung auch erfüllt, wenn er sie übertroffen hat.
- **Jeder** Spieler erhält in der Schlusswertung Siegpunkte, unabhängig davon, ob oder wie viele Bedingungen der Spieler erfüllt hat.
- Die Schlusswertung findet immer statt, unabhängig davon, ob das Spielende von einem Spieler angesagt wurde oder ob es durch das letzte Gebäude ausgelöst wird.

SCHLUSSWERTUNG

Alle Spieler erhalten jetzt nochmals Siegpunkte.

Jeder Spieler erhält:

- für jedes seiner gesammelten Objekte 3 Siegpunkte (siehe links die violette Objekt-Karte)  = 
- die Summe der Baukosten seiner Gebäude in Siegpunkten (siehe links die graue Gebäude-Karte)  = 
- für je 5 seiner Münzen = 1 Siegpunkt  = 

Beispiele für die Siegpunktevergabe am Spielende:

Beispiel: Ein Spiel zu Viert.

Der Spieler hat alle **3 Bedingungen erfüllt** und das Spielende angesagt, dafür hat er zuvor bereits 5 SP erhalten.

1. Er hat 4-mal gewertet , dafür erhält er aber **keine Siegpunkte** (Bedingung erfüllt).

2. Er hat 7 **Objekte** gesammelt  (Bedingung erfüllt).



Pro Objekt erhält er 3 Siegpunkte, also: $7 \times \text{3} = \text{21}$

$7 \text{ Objekte} \times 3 \text{ Siegpunkte} = 21 \text{ Siegpunkte}$

3. Er hat **Gebäude** für insgesamt 23 Baukosten gebaut (Bedingung erfüllt):

$$\text{1} + \text{4} + \text{3} + \text{5} + \text{2} + \text{3} + \text{5} = \text{23}$$

$1+4+3+5+2+3+5 = 23 \text{ Siegpunkte}$


4. Er hat **Münzen** im Wert von 4 übrig:  = 

$4 \text{ Münzen} = 0 \text{ Siegpunkte}$

Er hat also bei der Schlusswertung **44 Siegpunkte** erhalten, die er sich auf der Zählleiste abträgt.

Beispiel: Ein Spiel zu Dritt.

Der Spieler konnte das Spielende nicht ansagen, da er **nur 2 von 3 Bedingungen** erfüllt hat.

1. Er hat 5-mal gewertet , dafür erhält er aber **keine Siegpunkte** (Bedingung erfüllt).

2. Er hat 6 **Objekte** gesammelt  (Bedingung **nicht** erfüllt).

Pro Objekt erhält er 3 Siegpunkte, also: $6 \times 3 = 18$

$6 \text{ Objekte} \times 3 \text{ Siegpunkte} = 18 \text{ Siegpunkte}$

3. Er hat **Gebäude** für insgesamt 25 Baukosten gebaut (Bedingung erfüllt):


 = 

$2+4+4+3+5+1+2+4 = 25 \text{ Siegpunkte}$

4. Er hat **Münzen** im Wert von 31 übrig:

 $/5 = 6$

$30 \text{ Münzen} / 5 = 6 \text{ Siegpunkte}$

 (Für die 1 übrige Münze erhält er nichts.)

Er hat also bei der Schlusswertung **49 Siegpunkte** erhalten, die er sich auf der Zählleiste abträgt.

GLEICHSTANDREGELUNG

Siegpunktegleichstand am Spielende:

Der Spieler mit mehr übrigen Bausteinen gewinnt das Spiel. Die Farbe der Bausteine spielt keine Rolle. Herrscht auch hier Gleichstand, dann gibt es mehrere Gewinner.

ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELABLAUFS

Bitte allen Mitspielern vor dem ersten Spiel vorlesen:

- Die Spieler kaufen Bausteine von der Drehscheibe, um damit Gebäude zu bauen. Die Bausteine nehmen sich die Spieler von der Drehscheibe, legen sie hinter ihren Sichtschutz und bezahlen diese mit Münzen.
- Die Spieler bauen mit ihren Bausteinen Gebäude. Diese nehmen sie sich vom Spielplan und legen sie über ihr Spielertableau. Die Bausteine legen die Spieler in das Säckchen zurück.
- Sobald die Spieler Gebäude gebaut haben, können sie diese werten. Entweder werten die Spieler einzelne Gebäudearten oder einzelne Städte. Werten bedeutet, sie erhalten für ihre Gebäude Münzen, Siegpunkte und Objekte. Mit den Münzen können sie nun wieder Bausteine kaufen, um neue Gebäude zu bauen. Gebäude und Objekte benötigen die Spieler für das Ansagen des Spielendes und für weitere Siegpunkte bei der Schlusswertung.
- Das Spiel endet entweder dadurch, dass das letzte Gebäude gebaut wurde oder ein Spieler das Spielende ansagt. Anschließend erfolgt die Schlusswertung, in der jeder Spieler noch Siegpunkte erhält. Dann wird ein Gewinner feststehen.

TAKTISCHE TIPPS

Bitte allen Mitspielern vor dem ersten Spiel vorlesen:

- **Unbedingt** zuerst die Version ohne das Erweiterungsmaterial spielen!
- Es kommt selten vor, dass ein Spieler in allen seinen Städten Gebäude baut.
- In einem Spiel hat jeder Spieler die Möglichkeit, 6-mal zu werten. Um das Spielende ansagen zu können, benötigt der Spieler mindestens 4 Wertungen. Der Spieler muss also nicht alle 6 Wertungssteine einsetzen.
- **Achtet auf eure Mitspieler!** Rechtzeitiges Werten der Städte auf dem Spielplan macht oft den Sieg aus.
- **Achtet auf eure Mitspieler!** Könnte ein Spieler das Spielende ansagen?



© 2012 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de
Besuchen Sie auch unseren online-shop www.cundco.de

Für viele Testrunden bedanken sich Autoren
und der Verlag bei Ursula Kramer, Ina Kiesling, Steffen Klotz,
Carsten Neumann, Uni-Spieleclub Stuttgart,
Game Point Bietigheim, Bremer Spieleclub „Spielrausch“,
Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner
und wie immer ganz besonders bei
Dieter Hornung.

Regellektorat: Gregor Abraham,
Margret Brunnhofer, Hanna & Alex Weiß