

# RIALTO

## Ein Spiel von Stefan Feld

für 2 bis 5 Spieler. Spieldauer: 45 bis 60 Minuten.

### SPIELIDEE

Venedig ist berühmt für seine Brücken und Gondeln - und genau darum geht es auch in diesem Spiel.

Die Spieler übernehmen hier die Rolle venezianischer Adliger, die mehr Einfluss und Macht als ihre Kontrahenten sammeln wollen. Dazu ist es wichtig, möglichst viele eigene Ratsherren in die wichtigsten Stadtteile zu bringen. Die Wichtigkeit der einzelnen Stadtteile hängt dabei davon ab, ob sie mit prestigeträchtigen Brücken oder nur über einfache Gondeln mit den Nachbargebieten verbunden sind - daher wollen alle Spieler genau darauf Einfluss nehmen.

Wer schafft es, seine Ratsherren am geschicktesten einzusetzen, die wertvollsten Gebäude und Brücken zu errichten und so zur geheimen Eminenz Venedigs zu werden?

### SPIELMATERIAL



#### 1 Spielplan

Er zeigt die 6 Stadtteile Venedigs, die Siegpunkt- und Dogenleiste und bietet Platz für den Materialvorrat.



#### 5 Spielertableaus

Sie nehmen das persönliche Material der Spieler auf: Gebäude, Gold und Ratsherren.



#### 77 Karten

Je 11x Doge, Gold, Gebäude, Brücke, Gondel, Ratsherr, Joker. Sie lösen die Aktionen der Spieler aus, s. S.5.



#### Je 18 Ratsherren in 5 Spielerfarben

Sie müssen in die Stadtteile gebracht werden und bringen dort bei Spielende Punkte.



#### Je 2 Anzeigescheiben in 5 Spielerfarben

für die Siegpunkt- und die Dogenleiste. Erklärung der Dogenleiste s. S.2.



#### 1 Stadtteil-Figur

Sie zeigt den aktuellen Stadtteil an.



#### 60 Gebäudeplättchen

12 Gebäude je 5x. Gebäude bringen SP und Zusatzfunktionen, Übersicht s. S.8.



#### 6 Brückenplättchen

Sie werden zwischen Stadtteilen gebaut und beeinflussen deren Wert, s. S. 5-D (je 2 Werte von 3 bis 6).



#### 6 Gondelplättchen

Sie werden zwischen Stadtteilen gebaut und beeinflussen deren Wert, s. S. 5-E. (alle Wert 1).



#### 30 Goldmünzen

Sie werden zum Aktivieren der Gebäudefunktionen benötigt.



#### 6 Rundenplättchen

Sie markieren die Reihenfolge, in der um die Stadtteile gespielt wird (Zahlen 1 bis 6).



#### 2 Bonusplättchen

für die beiden Seiten des Canal Grande. Sie zeigen an, ob der Stadtteilbonus bereits vergeben wurde (s. S.5-E/F).

## SPIELVORBEREITUNG

- 1 Den **Spielplan** auslegen und daneben Platz lassen für das spätere Auslegen der Kartenreihen
- 2 Die **6 Rundenplättchen** zufällig auf die Stadtteile verteilen
- 3 Die **Gondelplättchen** stapeln und auf das Gondelfeld legen
- 4 Die **Brückenplättchen** mit der Zahlenseite nach unten mischen, stapeln, umdrehen und als offenen Stapel auf das Brückenfeld legen (nur das oberste Plättchen ist sichtbar)
- 5 Die **beiden Bonusplättchen** zur Anzeige des Stadtteilbonus (s. S. 5-E/F) auf die Bonusfelder legen
- 6 Die **Gebäudeplättchen** sortieren und auf die Gebäudefelder legen
- 7 Die **Münzen** im zugehörigen Feld stapeln
- 8 Die **Karten** gut mischen und neben dem Spielplan als verdeckten Nachziehstapel bereitlegen
- 9 Einen **Startspieler** zufällig ermitteln
- 10 Jeder Spieler erhält **1 Spielertableau** und die **Anzeigescheiben** seiner Farbe
- 11 Jeder Spieler legt eine Scheibe auf das erste Feld der **Dogenleiste**, wobei die Scheibe des Startspielers ganz oben liegt und die Scheiben der anderen Spieler im Uhrzeigersinn darunter  
*Bedeutung der Dogenleiste s. unten.*
- 12 Jeder Spieler legt eine Scheibe auf das mit dem Mond markierte Feld „3“ der Siegpunktleiste, die Reihenfolge ist beliebig
- 13 Jeder Spieler legt **5 Ratsherren** auf sein Spielertableau (persönlicher Vorrat) und die restlichen Ratsherren in das zugehörige Feld auf dem Spielplan (allgemeiner Vorrat)
- 14 **Münzen:** Abhängig von der Spielerzahl erhalten die Spieler beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn die entsprechende Anzahl an Münzen:
  - **2 Spieler:** 1 - 2
  - **3 Spieler:** 1 - 2 - 3
  - **4 Spieler:** 1 - 2 - 2 - 3
  - **5 Spieler:** 1 - 2 - 2 - 2 - 3
- 15 **Startgebäude:** Beginnend beim rechten Nachbarn des Startspielers und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn sucht sich jeder Spieler ein 1er Gebäude aus. Bei 2 oder 3 Spielern darf jedes Gebäude insgesamt nur 1 mal ausgewählt werden. Bei 4 oder 5 Spielern darf jedes Gebäude insgesamt höchstens 2 mal ausgewählt werden.

## DOGENLEISTE

Die Dogenleiste zeigt den Einfluss der Spieler beim Dogen an. Die Platzierung auf der Dogenleiste entscheidet:

- wenn ein Unentschieden aufgelöst werden muss
- wenn im Spiel die Reihenfolge relevant ist (bis auf im Text beschriebene Ausnahmen)

Bei Gleichstand auf der Dogenleiste ist der Spieler weiter vorne platziert, dessen Scheibe weiter oben liegt.



## ❧ SPIELABLAUF ❧

Das Spiel geht über 6 Runden, wobei jede Runde aus 3 Phasen besteht. Jeder Phase ist eine Farbe von Gebäudeplättchen zugeordnet, die in der jeweiligen Phase zur Unterstützung genutzt werden können. Die auf den eigenen Gebäudeplättchen abgebildeten Funktionen aktiviert man dadurch, dass man eine Münze auf ein leeres Gebäudeplättchen legt (Gebäudeübersicht: s. S. 8).

### Kurzüberblick:

**Phase I:** Jeder Spieler erhält 8 Karten, von denen er 7 behalten darf. Durch die Nutzung von „grünen Gebäudeplättchen“ erhält er Vorteile auf diese Basisregel.

**Phase II:** In 6 Abschnitten werden die Karten ausgespielt und dadurch die zugehörigen Aktionen A-F ausgelöst. Dabei können die „gelben Gebäudeplättchen“ unterstützend genutzt werden.

**Phase III:** „Blaue Gebäudeplättchen“ können genutzt werden.



## Phase I - Vorbereitung, Karten erhalten und grüne Gebäudeplättchen nutzen



- **Stadtteil-Figur platzieren:** Die Figur wird in den aktuellen Stadtteil gestellt, wobei die Rundenplättchen die Reihenfolge der Stadtteile angeben (also in der 1. Runde zum Plättchen mit der 1 usw.).

*Anmerkung: In den aktuellen Stadtteil werden in dieser Runde die Ratsherren eingesetzt (s. S. 5-F).*

- **Karten auslegen:** Mit Karten vom Nachziehstapel werden Reihen von je 6 offenen Karten neben dem Spielplan ausgelegt, und zwar eine Reihe mehr als Spieler teilnehmen.

*Tipp: Am besten die Karten einzeln auf die Reihen verteilen.*

Ist der Nachziehstapel leer, werden die Ablagestapel gründlich gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

- **Kartenreihe auswählen:** In der Reihenfolge der Platzierung auf der Dogenleiste (s. S. 2) nimmt jeder Spieler

- eine der Kartenreihen (also 6 Karten),
- 2 Karten vom Nachziehstapel und
- evtl. Karten aus der vorhergehenden Runde auf die Hand.



*Beispiel: Auslage bei 2 Spielern*

Durch die Nutzung von **grünen Gebäudeplättchen** (s. S. 8) können ggf. weitere Karten aufgenommen werden.

- **Kartenhand reduzieren:** Die Spieler dürfen im Normalfall nur **7 Karten** für die nächste Phase behalten. Dieses Handkartenlimit kann durch die Nutzung **grüner Gebäudeplättchen** erhöht werden.

Überzählige Karten legen die Spieler auf **eigenen, verdeckten Ablagestapeln** ab (das vermeidet Verwechslungen mit dem Nachziehstapel und vereinfacht später das Mischen).

## Phase II - Karten ausspielen und gelbe Gebäudeplättchen nutzen



Diese Phase besteht aus **6 Abschnitten (A-F)**. In jedem dieser Abschnitte wird genau eine der 6 Kartensorten ausgespielt, evtl. ergänzt durch Jokerkarten. Jede Kartensorte ist mit einer bestimmten Aktion verknüpft (s. nächste Seite).

### Allgemeine Regeln für die einzelnen Abschnitte:

- **Startspieler:** Den **1. Abschnitt (A)** beginnt der Führende der Dogenleiste. In den 5 folgenden Abschnitten beginnt jeweils der Spieler, der den Mehrheitsbonus des vorhergehenden Abschnitts erhalten hat.

*Anmerkung: Hat im vorhergehenden Abschnitt niemand eine Karte gespielt, bleibt der gleiche Spieler Startspieler.*

- **Ablauf:** Beginnend mit dem Startspieler spielt **im Uhrzeigersinn** jeder Spieler genau 1x beliebig viele Karten der zum Abschnitt passenden Sorte aus oder er passt. Er muss nicht alle passenden Karten ausspielen: Karten, die er bis zum Rundenende nicht gespielt hat, behält er für die nächste Runde auf der Hand.

- **Auswertung:** Jeder Spieler führt die Aktion des Abschnitts in Abhängigkeit von der Anzahl der ausgespielten Karten aus.

- **Mehrheitsbonus:** Wer die meisten Karten ausgespielt hat, erhält einen Bonus, den er zusätzlich im Zuge seiner Aktion ausführt (s. Beispiel 1). Der Bonus entfällt, wenn niemand eine Karte gespielt hat.

In dieser Phase dürfen die Spieler die **gelben Gebäudeplättchen** (s. S. 8) nutzen (s. Beispiel 2).

### Anmerkungen:

- Bei Gleichständen bzgl. Kartenanzahl oder wenn die Reihenfolge der Aktionen relevant ist, entscheidet die Platzierung auf der Dogenleiste (s. S. 2).
- Ausgespielte Karten werden am Ende jedes Abschnitts auf die eigenen, verdeckten Ablagestapel gelegt.
- Die Anzahl der Handkarten ist nicht geheim.



*Beispiel 1: Spieler Rot gewinnt Abschnitt A (Doge) mit 3 Dogenkarten vor Blau (2 Karten) und Gelb (1 Karte) und er erhält damit den Mehrheitsbonus.*



*Beispiel 2: In einem Abschnitt B (Gold) hat der Spieler das gelbe Gebäude benutzt, um eine Dogenkarte wie 2 Goldkarten zu nutzen. Zusätzlich hat er einen Joker gespielt, d.h. seine Auslage zählt wie 3 Goldkarten. Erhält er damit den Mehrheitsbonus, bekommt er 4 Goldmünzen, ansonsten 3.*

## Die Karten und ihre Aktionen:

### A Doge

In der Reihenfolge der Platzierung auf der Dogenleiste zieht jeder Spieler pro ausgespielter Karte **1 Schritt auf der Dogenleiste nach vorne**. Kommt er dabei auf ein besetztes Feld, wird die Scheibe obenauf gelegt.

#### Mehrheitsbonus:

1 zusätzlicher Schritt auf der Dogenleiste (gemeinsam mit den anderen Schritten zu ziehen).

### B Gold

Jeder Spieler erhält pro ausgespielter Karte **1 Goldmünze** aus dem allgemeinen Vorrat und legt diese auf dem Münzenfeld seines Spielertableaus ab.

#### Mehrheitsbonus:

1 zusätzliche Goldmünze.

### C Gebäude

Der Spieler nimmt sich ein **Gebäude**, dessen Wert kleiner oder gleich der Anzahl der von ihm ausgespielten Karten ist. Das Gebäude wird auf einen freien Platz des Spielertableaus gelegt.

Jeder Spieler darf jedes Gebäude beliebig oft besitzen.

(Gebäudeübersicht und Sonderfälle s. S. 8).

#### Mehrheitsbonus:

+1 auf die Anzahl der Karten.

### D Brücke

Jeder Spieler erhält pro ausgespielter Karte **1 Siegpunkt**. Spieler, die keine Karte gespielt haben, bekommen **1 Siegpunkt abgezogen**.

#### Mehrheitsbonus:

Der Spieler erhält 1 zusätzlichen Siegpunkt und legt das oben liegende Brückenplättchen auf ein beliebiges freies Verbindungsfeld zwischen zwei Stadtteilen. Der Spieler entscheidet, welche Ziffer der Brücke welchem Stadtteil zugeordnet wird.

### E Gondel

Jeder Spieler erhält pro ausgespielter Karte **1 Ratsherren** aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf seinem Tableau ab.

Ist kein eigener Ratsherr mehr im Vorrat, erhält der Spieler pro fehlendem Ratsherr 1 Siegpunkt.

#### Mehrheitsbonus:

Ein **Gondelplättchen** auf ein beliebiges freies Verbindungsfeld zwischen zwei Stadtteilen legen und **1 eigenen Ratsherren** aus dem allgemeinen Vorrat in einen der beiden Stadtteile neben das gelegte Gondelplättchen legen.

Ist kein eigener Ratsherr mehr im Vorrat, erhält der Spieler stattdessen 1 Siegpunkt und darf einen Ratsherren aus dem persönlichen Vorrat einsetzen oder einen früher eingesetzten Ratsherren verschieben.

#### Stadtteilbonus:

Der Spieler, der zuerst in allen drei Stadtteilen auf einer Seite des Canal Grande mindestens einen Ratsherren hat, erhält sofort 5 Siegpunkte und dreht das Bonusplättchen der entsprechenden Farbe um.

### F Ratsherr

Für jede ausgespielte Karte setzen die Spieler **1 eigenen Ratsherren** vom Spielertableau in den aktuellen Stadtteil.

Hat der Spieler nicht genug Ratsherren auf dem Spielertableau, darf er diese aus anderen Stadtteilen abziehen und in den aktuellen Stadtteil verschieben.

#### Mehrheitsbonus:

1 zusätzlichen Ratsherren vom Spielertableau einsetzen.

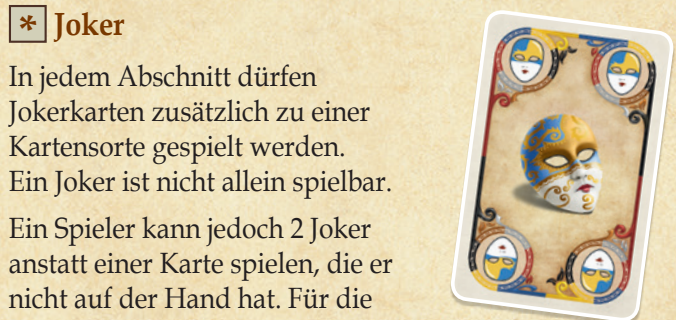
#### Stadtteilbonus:

s. E: Wenn das in einem Abschnitt F mehreren Spielern gelingt, erhalten sie alle diesen Bonus.

### \* Joker

In jedem Abschnitt dürfen Jokerkarten zusätzlich zu einer Kartensorte gespielt werden. Ein Joker ist nicht allein spielbar.

Ein Spieler kann jedoch 2 Joker anstatt einer Karte spielen, die er nicht auf der Hand hat. Für die Mehrheitsermittlung zählen die 2 Joker jedoch nur 1 Karte! Zu diesen 2 Jokern dürfen auch weitere Joker ausgespielt werden.



## Phase III - Blaue Gebäudeplättchen nutzen

Die **blauen Gebäudeplättchen** (s.S.8) können nur in dieser Phase genutzt werden. Sie werden dadurch aktiviert, dass ein Spieler eine seiner Goldmünzen darauf legt.



*Beispiel:* Der Spieler nutzt das blaue Gebäude mit der 1. Er gibt das grüne Gebäudeplättchen mit der 2 ab und erhält das grüne Gebäudeplättchen mit der 3.

## Ende der Runde

Alle auf den Gebäuden liegenden Münzen werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

## SPIELEND

Das Spiel endet nach der 6. Runde. Es folgt eine Schlusswertung.

### Schlusswertung

- Jeder Spieler addiert seine **Münzen** und **Ratsherren** im persönlichen Vorrat. Er erhält die Hälfte dieser Summe als Siegpunkte (aufgerundet).
- Jeder Spieler erhält Siegpunkte für seine **Gebäude**. Der aufgedruckte Wert der Gebäude entspricht der Anzahl der Siegpunkte.
- In jedem **Stadtteil** wird eine eigene Mehrheitswertung durchgeführt.

Die Anzahl der Ratsherrn in einem Stadtteil entscheidet über die Rangfolge, nach der die Siegpunkte vergeben werden. Bei Gleichstand entscheidet die Platzierung auf der Dogenleiste (s.S.2):

- **1. Platz:** Summe der Werte aller an den Stadtteil angrenzenden Brücken- und Gondelplättchen.
- **2. Platz:** Hälfte der Punkte für den 1. Platz (abgerundet)
- **3. Platz:** Hälfte der Punkte für den 2. Platz (abgerundet)
- usw. (nicht im Stadtteil vertreten - keine Punkte)

*Anmerkung: Als Merkhilfe dafür, welche Stadtteile gewertet wurden, kann man nach einer Wertung entweder die Ratsherren aus dem Stadtteil nehmen oder das betreffende Rundenplättchen umdrehen bzw. entfernen.*

**Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.**

Bei Gleichstand entscheidet die Platzierung auf der Dogenleiste.



*Beispiel:* Am 4. Stadtteil liegen die Brücken mit den Werten 5 und 4 sowie zwei Gondeln (Wert 1). Für den 1./2./3./4. Platz gibt es dann 11/5/2/1 Punkte.

## IMPRESSUM

**Autor:** Stefan Feld

**Illustration:** Andreas Resch

**Grafikdesign:** Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Ralph Bruhn

Verlag und Autor bedanken sich bei den Korrekturlesern der Regel und den zahlreichen Testspielern für ihr wertvolles Feedback.

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH  
Straßheimer Str. 2  
61169 Friedberg

Alle Rechte vorbehalten.  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Pegasus Spiele**

## ZUSÄTZLICHE VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Die vorgenannten Regeln funktionieren auch sehr gut für 2 Spieler. Wer sich aber mehr Konkurrenz wünscht und/oder eine etwas anspruchsvollere Version ausprobieren möchte, kann folgende Regelvariante verwenden, bei der ein virtueller dritter Spieler mitspielt. Dieser sammelt zwar keine Siegpunkte, sorgt aber auf der Dogenleiste, bei den Boni der Abschnitte A-F und in den Stadtteilen für mehr Konkurrenz.

Wir empfehlen jedoch, zuerst einige Partien nach der Standardregel zu spielen.

### Aufbau und Allgemeines:

- Der **virtuelle Spieler (VS)** wird Startspieler. Es wird ausgelost, welcher Spieler hinter dem VS sitzt. Dieser Spieler erhält 1 Goldmünze, der andere 2 Goldmünzen. Es werden 3 Kartenreihen ausgelegt.
- Der VS erhält alle seine Ratsherren in seinen persönlichen Vorrat und er benötigt etwas Platz, um seine Kartenhand offen auslegen zu können.
- Der VS erhält keine Siegpunkte, keine Goldmünzen und er baut keine Gebäude. Er erhält aber eine Scheibe auf der Dogenleiste.
- Mit seiner 2. Scheibe markiert der VS die Verbindung zwischen dem Stadtteil 1 und dem dazu benachbarten Stadtteil mit der niedrigsten Nummer (s. Beispiel 1). Diese Scheibe markiert den Ort, an den der VS eine Brücke oder eine Gondel platziert, wenn er in Phase II D oder E den entsprechenden Mehrheitsbonus bekommt.

#### Anmerkungen:

- Die mit der Scheibe markierte Verbindung darf von allen Spielern mit einer Brücke oder Gondel überbaut werden.
- Wird die Scheibe überbaut, wird ihr neuer Ort so bestimmt: Man sucht den Stadtteil mit der niedrigsten Nummer, der noch nicht mit allen benachbarten Stadtteilen über Brücken und Gondeln verbunden ist. Von diesen noch nicht verbundenen Stadtteilen bestimmt man den mit der niedrigsten Nummer, auf die Verbindung dorthin wird die Scheibe gelegt (s. Beispiel 2).



**Beispiel 1:** Die Scheibe wird auf die Verbindung zwischen den Stadtteilen 1 und 3 gelegt, weil die Stadtteile 1 und 2 keine gemeinsame Verbindung haben.

### Phase I

Nachdem beide Spieler **Phase I** beendet haben, werden 7 Karten für den VS gezogen. Die Karten werden nach den Abschnitten A-F sortiert und offen ausgelegt. Alle Joker werden den Ratsherrenkarten (F) zugeordnet.

### Phase II

Beim Ausspielen, also in **Phase II**, wird der VS weitgehend wie ein normaler Spieler behandelt:

- A Doge:** er zieht auf der Dogenleiste voran
- B Gold:** keine Aktion (verhindert aber evtl. den Bonus eines Spielers)
- C Gebäude:** keine Aktion (verhindert aber evtl. den Bonus eines Spielers)
- D Brücke:** (nur im Falle des Bonus, sonst keine Aktion): die Brücke wird auf die mit der Scheibe markierte Verbindung gesetzt, mit der niedrigeren Nummer in den Stadtteil mit der kleineren Zahl. Danach wird die Scheibe auf die nächste freie Verbindung gelegt.
- E Gondel:** (nur im Falle des Bonus, sonst keine Aktion): Die Gondel wird auf die mit der Scheibe markierte Verbindung gesetzt. Der VS setzt an **beide** Enden der Gondel je 1 Ratsherren ein. Danach wird die Scheibe auf die nächste freie Verbindung gelegt.
- F Ratsherr:** Der VS setzt Ratsherren ein und beeinflusst damit die Punktwertung für die anderen Spieler. Hat er keine Ratsherren mehr im Vorrat, behilft er sich mit den Ratsherren einer weiteren neutralen Farbe.



**Beispiel 2:** Stadtteil 1 ist bereits mit allen benachbarten Stadtteilen verbunden, daher wird die Scheibe auf die Verbindung zwischen den Stadtteilen 2 und 3 gelegt.

**Abschnitt E/F:** Erfüllt der VS die Bedingungen für den Stadtteilbonus, wird der Bonusmarker wie üblich umgedreht.

### Phase III

In **Phase III** führt der VS keine Aktion aus.

## GEBÄUDE

Alle Gebäude besitzen eine Funktion, die durch Bezahlung mit einer Münze aktiviert werden kann, wobei die Münze auf das Gebäude gelegt wird. Ein Spieler kann ein Gebäude nur aktivieren, wenn noch keine Münze darauf liegt (also nur einmal pro Runde). Erst am Ende einer Runde werden die Münzen von den Gebäuden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

### Sonderfälle:

- Wer mehr als 4 Wertepunkte zum Bau zur Verfügung hat, darf sich zusätzlich zu dem 4er-Gebäude für den Restbetrag ein zweites Gebäude nehmen.
- Jeder Spieler hat nur Platz für 7 Gebäude. Benötigt er mehr Platz, muss er bereits gebaute Gebäude in den Vorrat zurücklegen. Den Wert des zurückgelegten Gebäudes zieht er sofort auf der Siegpunktleiste voran.

Jedes Gebäudeplättchen ist durch seine Farbe einer der drei Phasen zugeordnet, in der es genutzt werden kann:

### Grüne Gebäudeplättchen für Phase I (erst NACH Auswahl aller Kartenreihen nutzbar):



Der Spieler darf 1 Karte aus der verbliebenen offenen Reihe oder 3 Karten vom Nachziehstapel nehmen.



Für die aktuelle Runde erhöht sich das Handkartenlimit um 1.



Der Spieler darf 1 Karte aus der offenen Reihe oder 3 Karten vom Nachziehstapel nehmen.

Außerdem erhöht sich das Handkartenlimit für die aktuelle Runde um 1.



Der Spieler darf 1 Karte aus der offenen Reihe oder 3 Karten vom Nachziehstapel nehmen.

Außerdem erhöht sich das Handkartenlimit für die aktuelle Runde um 2.

### Gelbe Gebäudeplättchen für Phase II:



Abwarten: Der Spieler setzt einmal aus und ist erst wieder an der Reihe, nachdem jeder andere Spieler einmal am Zug war. Zusätzlich erhält er 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.



Der Spieler darf beim Ausspielen genau 1 Karte wie 1 andere Karte benutzen.

*Beispiel: 1 Goldkarte kann wie 1 Dogenkarte eingesetzt werden, um 1 Schritt auf der Dogenleiste voranzuziehen.*



Das Gebäude wird wie 1 zusätzliche Jokerkarte benutzt.  
*Es ist erlaubt, zusammen mit einem Joker aus der Hand eine beliebige, sonst nicht auf der Hand befindliche Kartensorte auszuspielen, da 2 Joker jede beliebige Karte ersetzen.*



Der Spieler darf beim Ausspielen genau 1 Karte wie 2 gleiche Karten einer anderen Sorte benutzen.

### Blaue Gebäudeplättchen für Phase III:



Der Spieler gibt ein Gebäude ab und nimmt sich dafür ein gleichfarbiges Gebäudeplättchen, das um 1 Punkt wertvoller ist. Dieses Gebäude darf erst in der nächsten Runde benutzt werden.



Der Spieler erhält 1 Siegpunkt und darf 1 eigenen Ratsherren aus dem allgemeinen Vorrat in den persönlichen Vorrat nehmen.

Ist kein Ratsherr mehr vorhanden, erhält der Spieler 1 zusätzlichen Siegpunkt.



Der Spieler zieht seine Scheibe auf der Dogenleiste um so viele Felder nach vorne, wie es seiner aktuellen Platzierung auf der Dogenleiste entspricht.

*Beispiel: Wer auf der Dogenleiste auf dem 3. Platz liegt, darf 3 Felder nach vorne ziehen.*



Der Spieler erhält 3 Siegpunkte.