

Es werden 9 Runden zu je 4 Phasen gespielt.

1) FESTLEGEN DES BUDGETS (max. bis Stufe 10):

- o Geheim nimmt jeder Spieler 0 - x Dukaten + hält die geschlossene Faust damit in die Tischmitte. Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Hand und zahlen ihr Gebot in den allgemeinen Vorrat.
- o Wer seinem Marker am höchsten auf der Budgettabelle stehen hat, zieht zuerst um so viele Stufen vor wie er Dukaten geboten hat. Patt: weiter links in der Spalte geht vor.
- o Budgetmarker nach oben bewegt: Immer in Zielreihe soweit nach links rutschen wie möglich.
- o Spielerreihenfolge = Rang in Budgettabelle von oben nach unten. Patt: von links nach rechts.

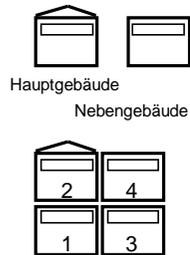
2) AKTIONEN DER CHARAKTERE:

- o **In Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler 1 Charakter.**
Er zieht seinen **Budgetmarker entsprechend der Kosten (2 - 4 Dukaten) nach unten**, Ziel ist ggf. rechts von anderen Markern. Die Charakter-Karte legt der Spieler vor sich ab.
- o Ausserdem wird der **Marker umgedreht**, so dass ein Kreuz zu sehen ist.
Mitspieler drehen ebenso nach ihrem Mitspiel bzw. Spielzug in Spielerreihenfolge ihren Marker um. Haben alle Spieler ihre Marker auf "X" umgedreht, wenden sie diese wieder.
Für den nächsten Spieler gilt die nun **aktualisierte Spielerreihenfolge!**
In einer Runde darf ein Spieler max. 3 Charaktere aussuchen (Partie zu zweit: vier). Man darf aber mitspielen, wenn andere Spieler einen **Angestellten** wählen.
- o Die Phase geht solange, bis kein Spieler mehr Aktionen ausführen will oder kann. Wer passt, setzt einen schwarzen Marker auf seinen Budgetmarker und ist fertig mit Phase 2.

Angestellte: Impresario, Architetto, Signora
Wollen Mitspieler (in Spielerreihenfolge) mitspielen, zahlen sie Gebühr von 1 Gold (je Musikstück bzw. Gebäudeteil) z.L. ihres Budgets und drehen ihre Marker um.

Impresario: **Er kauft bis zu 2 der Musikstücke, die auf den Komponisten liegen.**
Preis je Stück = Ruhmeswert des Komponisten. Zahlung aus persönl. Vorrat.
Wer die Aktion des Impresario nutzt, darf dabei alle seine Musikstücke in seinen Sälen umverteilen (zw. Städten, Vorrat, hinter Sichtschirm).
Im selben Opernhaus darf immer nur 1 Stück des gleichen Komponisten liegen.*
Hier mitspielen: Jedes Musikstück kostet 1 Dukaten zu Lasten Budgettabelle.
Auch der Mitspieler darf Musikstücke umschichten.
Will er kein Stück kaufen, darf er für 1 Dukaten Gebühr (Budget) umschichten.

Architetto: **Er errichtet bis zu 2 beliebige Gebäudeteile.**
Ein Spieler darf aber pro Stadt max. 1 Opernhaus besitzen.
Kosten: Jeder Saal = 2 Dukaten (aus persönlichem Vorrat).
Ein Saal bringt sofort 2 Punkte.
Nebengebäude können nur gebaut werden, um ein Hauptgebäude zu erweitern.
Die Anzahl auf den Gebäuden zeigt an, wie viele Säle ein Opernhaus hat.
Hier mitspielen: Jedes Teil kostet eine Gebühr von 1 Dukaten (Budgettabelle).



Signora: **Sie verkauft genau 1 Musikstück an den Palazzo.**
Der Spieler wählt ein Musikstück aus seinem persönl. Vorrat oder von einem seiner Opernsäle und legt es auf ein freies Feld des Palazzos.
Er erhält: ENTWEDER den Ruhmeswert des Komponisten mal 2 in Geld.
ODER den Ruhmeswert mal 1 in Siegpunkten.
Von jedem Komponisten darf aber max. 1 Musikstück im Palazzo vorkommen. Der Hauskomponist hat keinen Ruhmeswert.
Mitspielen bei der Signora: Gegen Gebühr von 1 Dukaten (Budgettabelle) kann jeder Mitspieler ein Musikstück in Dukaten oder Punkte verwandeln.
Bei 2 oder 3 Spielern stehen nur 3 Plätze im Palazzo zur Verfügung.

Experten: Diese Charaktere sind Spielfiguren, die sich zwischen den einzelnen Städten auf dem Plan hin- und herbewegen können. Kein Mitspielen wie bei Angestellten!
Jede Stadt sieht 1 - 2 Plätze für Experten vor, wo diese am Rundenende bleiben.

Maestro: **Er verdoppelt das Einkommen in einer Stadt für alle Spieler.**
Wählt ein Spieler den Maestro, setzt er die grüne Spielfigur auf einen freien Platz in einer beliebigen anderen Stadt. In Phase 3) verdoppelt sich das Einkommen dort.
Wurde der Maestro mal nicht versetzt, wirkt er erneut für die Stadt, wo er residiert.

Critico: **Er beeinflusst den Ruhmeswert eines Komponisten.**
Wählt ein Spieler den Critico, setzt er die schwarze Spielfigur auf einen freien Platz in einer beliebigen anderen Stadt. Dann entscheidet er sich für einen beliebigen Komponisten, dessen Stücke in dieser Stadt aufgeführt werden (egal bei wem).
Er setzt diesen Komponisten auf der Ruhmesleiter bis zu 2 Stufen herauf oder herab. Komponisten, deren Ruhmesstufe er dabei passiert, werden entsprechend um eine Stufe nach oben oder unten verschoben.

Esperto: **Er macht aus Musikstücken sofort Punkte.**
Wählt ein Spieler den Esperto, setzt er die lilafarbene Spielfigur auf einen freien Platz in einer beliebigen anderen Stadt. In dieser Stadt bringen alle Musikstücke dieses Spielers sofort Punkte = jeweils soviel wie der Ruhmeswert des Komponisten.
Das Musikstück des Hauskomponisten = 0 Punkte.
Dann muss der Spieler sein höchstwertigstes Musikstück dieser Stadt dem Spieler mit den wenigsten Siegpunkten (Stand vor der Aktion des Esperto) geben.
Hat der Zugspieler selbst die wenigsten Punkte, geht das Musikstück auf die Ablage. Bei Patt unter Mitspielern, ist davon im Vorteil, wessen Budgetmarker niedriger steht.
Andere Spieler in Opernhäusern in derselben Stadt können ebenfalls punkten.
⇒ Sie müssen ihr bestes Musikstück dort abgeben und bezahlen keine Gebühr.
Die abgegebenen Musikstücke kommen auf die Ablage.

3) EINKOMMEN:

Die Spieler erhalten gemäß Anzahl der Opern (Musikstücke) in einem Opernhaus Dukaten.
Opern in einem Opernhaus:

| | | | | | |
|---|---|---|---|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 3 | 5 | 8 | 11 | 15 |

 Maestro in der Stadt verdoppelt!
Die Einkommen aus allen Opernhäusern, die ein Spieler besitzt, werden in Dukaten ausgezahlt.
In jedem Opernhaus darf von jedem Komponisten gleichzeitig nur 1 Musikstück aufgeführt werden.*
Hauskomponist:
Jeder Spieler besitzt 1 Musikstück seines Hauskomponisten, das er nach Belieben platzieren darf. Es zählt in der Einkommensphase mit.

4) ENDE EINER RUNDE:

- Der/die Komponisten mit den meisten aktuell aufgeführten Stücken in Sälen (nicht im Palazzo) wandern auf der Ruhmesleiste 1 Stufe höher. Verdrängte Komponisten auf nun freie Stufe setzen. Die Komponisten werden vom höchsten Rang beginnend abgehandelt.
- Zunächst wandern nicht verkaufte Musikstücke auf den Ablagestapel. Bei 4, 3, 2 Spielern werden 9, 7, 5 neue Musikstücke vom Vorrat auf die Komponisten gelegt. Ist der Vorrat leer, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Vorrat. Auf keinem Komponisten dürfen mehr als 3 Stücke (zu zweit: 2) liegen. Überzählige Musikstücke kommen in den Vorrat zurück.
- Die Charakterkarten werden auf den Spielplan zurückgelegt. Die 3 Spielfiguren der Experten (Maestro, Critico, Esperto) bleiben auf ihrer Position.
- Ist der Palazzo voll (3 Musikstücke bei 2 oder 3 Sp., sonst 4), gehen alle Musikstücke auf Ablage.

Opera - KSR (Seite 2)

- e) Die schwarzen Marker werden von den Budgetmarkern genommen.
Jeder Spieler mit Budgetmarker auf Stufe "0" erhält 1 Bonus-Dukaten.
- f) Der Rundenmarker wird um 1 Feld weitergeschoben.
Ist der Marker nun auf einem Feld mit einer römischen Zahl, beginnt die nächste Runde.
Liegt der Marker aber auf einem der schwarzen Felder mit Musikstück, wird gewertet.
Danach erst wandert der Marker 1 Feld weiter.

Am Ende der Runde 9 werden die Punkte b - e nicht mehr ausgeführt.

Wertungen (3x im Spiel, also 1x je Epoche):

Der Komponist, dessen Musikstück zu Beginn der Partie auf das Wertungsfeld der jeweiligen Epoche gelegt wurde, wird **Komponist des Jahrhunderts**.

- ⇒ Haudpsaal in jedem Opernhaus (Nr. 1 mit roten Säulen):
Der Punkt-Wert des dort aufgeführten Stückes = wie Stufe Ruhmeswert des Komponisten.
Das Stück des Hauskomponisten ist wertlos.
- ⇒ Stücke des Komponisten des Jahrhunderts bringen Bonus in ihren Haudpsälen.
1 - 3 Punkte je nach Epoche.
- ⇒ Jeder leere Saal bringt seinem Spieler 1 Minuspunkt.
- ⇒ Nach jeder Wertungsrunde wird der Palazzo geleert = auf Ablagestapel.
- ⇒ Nach den ersten beiden Wertungsrunden werden zusätzlich neue Städte verfügbar:
Nach der 1. Wertungsrunde stehen die Gebäudekarten für Paris + London bereit.
Nach der 2. Wertungsrunde stehen die Gebäudekarten für Milano zur Verfügung.

Spielende:

Nach der 3. Wertungsrunde endet die Partie.
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer auf der Budgettabelle höher bzw. weiter links liegt.

Ergänzungen für eine Partie zu zweit:

Impresario und Architetto: Die erste Aktion eines Mitspielers kostet keine Extra-Gebühr.

Impresario: *Er kauft bis zu 2 der Musikstücke, die auf den Komponisten liegen.*
Kosten: Ruhmeswert des Komponisten aus persönl. Kasse zahlen.
Umverteilung von Stücken zw. Sälen, Vorrat, Sichtschirm ist hiermit erlaubt.
Mitspielen: je Stück 1 Dukaten vom Budget abtragen. Nur Umschichten: 1 Dukaten

Architetto: *Er errichtet bis zu 2 beliebige Gebäudeteile.*
Kosten: Jeder Saal = 2 Dukaten aus persönl. Kasse zahlen. Sofort 2 Punkte/Saal.
Mitspielen: je Teil 1 Dukaten vom Budget abtragen.

Signora: *Sie verkauft genau 1 Musikstück an den Palazzo.*
1 Musikstück aus eigenem Vorrat/Opernhaus in den Palazzo geben.
Dort muss Platz sein und jeder Komponist darf nur 1x vorkommen.
Erlös: ENTWEDER Ruhmeswert x 2 in Geld ODER Ruhmeswert x1 in Punkten.
Mitspielen: 1 Dukaten vom Budget abtragen.

Maestro: *Er verdoppelt das Einkommen in einer Stadt für alle Spieler.*
Grüne Figur auf freien Platz einer anderen Stadt setzen. Wirkt in Phase 3.

Critico: *Er beeinflusst den Ruhmeswert eines Komponisten.*
Schwarze Figur auf freien Platz einer anderen Stadt setzen.
1 beliebigen Komponisten mit Stücken in Opernhäusern (egal bei wem) dieser Stadt im Ruhmeswert um bis zu +2 oder -2 ändern.

Esperto: *Er macht aus Musikstücken sofort Punkte.*
Lila Figur auf freien Platz einer anderen Stadt setzen.
Alle Stücke dieses Spielers bringen sofort Punkte wie Ruhm ihrer Komponisten.
Bestes Musikstück dort an Spieler mit wenigsten Punkten geben (in Vorrat).
Alle andere Spielern in Opernhäusern derselben Stadt können ihr bestes Stück zu Punkten machen. Das Musikstück geht auf die Ablage.

- 1) Budget festlegen.
- 2) Charaktere wählen und Aktionen machen.
- 3) Einkommen erhalten.
Opern in einem Opernhaus:

| | | | | | |
|---|---|---|---|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 3 | 5 | 8 | 11 | 15 |

Dukaten dafür:
- 4) Ende der Runde. Anpassungen und Vorbereitungen.