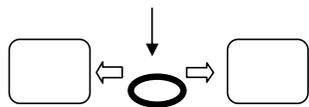


Die Spieler führen reihum im Uhrzeigersinn ihre Züge aus und aktivieren dabei verschiedene Aktionen. Ggf. haben die Mitspieler dann die selben Aktionen. Zwischendurch gibt es Wertungsphasen. Startspieler-Marker vergeben.

- ◆ Der aktive Spieler legt 1 seiner Holzscheiben auf ein Aktionsfeld des Stadtplans, um **ZWEI** damit verbundene Aktionen ausführen zu können.



Es dürfen bereits Scheiben dort liegen.  
Die platzierte Scheibe kann weiß / farbig sein.  
Max. 4 Scheiben darf man so aufstapeln.

Beide Aktionen sind durch die neue Scheibe **AKTIVIERT** (siehe Seite 2).

Die Aktionen im Detail:



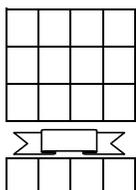
- ◆ Man **ERHÄLT** 1 Holz- / 1 Stein- / 1 Marmorwürfel, den man auf ein leeres eigenes Lagerhausfeld legt. Ist kein Feld frei, zieht man 1 Aktionskarte.



- ◆ Man **BAUT** 1 Schiff / 1 Handelshaus / 1 Werkstatt:
- ◆ Für 2 Holz\* setzt man 1 Schiff in seinen Hafen.
- ◆ Für 2 Stein\* setzt man 1 Handelshaus auf ein leeres Feld oberhalb einer der 3 Handelsstädte.  
Besitz-Limit je Spieler: 1 Handelshaus je Stadt.
- ◆ Für 1 Holz\* + 1 Stein\* legt man 1 Werkstatt auf das erste freie Feld von links auf seinem Tableau.
- ◆ Kann man keine der 3 Möglichkeiten nutzen, zieht man 1 Aktionskarte und nimmt sie auf die Hand.



- ◆ Der Spieler spendet 1 **KUNSTWERK** für eines der 4 Gebäude:
- ◆ Er versetzt 1 Marmorwürfel aus seinem Marmorlager auf ein leeres Kunstwerkfeld bei einem der 3 im Bau befindlichen Gebäude der Stadt / dem Stadtrat.
- ◆ Hat der Spieler keinen Marmor oder alle Kunstwerkfelder sind schon besetzt, zieht er 1 Aktionskarte und nimmt sie auf die Hand.



Kunstwerkfelder



- ◆ Der Spieler **WEBT** Stoff in seinen Werkstätten:
- ◆ **ENTWEDER** legt er je 1 Stoffwürfel auf ein leeres Feld in jeder seiner Werkstätten.
- ◆ **ODER** es sind alle Felder in den Werkstätten besetzt, d.h., bevor er den 1. Stoffwürfel ablegen kann. Dann zieht er 1 Aktionskarte + nimmt sie auf die Hand.



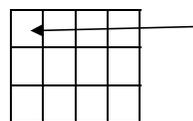
- ◆ Der Spieler **VERSCHIFFT** Stoff an die Hafenstädte:
- ◆ **ENTWEDER** nimmt er pro Schiff 1 Stoffwürfel aus seinen Werkstätten + beliefert jeweils eine beliebige Hafenstadt damit. Der Spieler darf weniger liefern.
- ◆ **ODER** es sind alle Felder in Hafenstädten besetzt, d.h., bevor er den 1. Stoffwürfel liefern kann. Dann zieht er 1 Aktionskarte + nimmt sie auf die Hand.



- ◆ Der Spieler **TRANSPORTIERT** Stoffwürfel an die Handelsstädte:
- ◆ **ENTWEDER** liefert er 1 Stoffwürfel je eigenem Handelshaus an jeweils eine beliebige Handelsstadt mit eigenem Handelshaus. Es kann damit je Handelshaus nur genau 1 Würfel an eine gleiche oder andere Stadt geliefert werden. Man darf weniger liefern, als möglich wäre.
- ◆ **ODER** es sind alle Felder in Handelsstädten besetzt oder der Spieler hat keinen Stoff und/oder Handelshäuser: Ist das so, bevor er den 1. Stoffwürfel liefern kann, zieht er 1 Aktionskarte + nimmt sie auf die Hand.



- ◆ Der Spieler **SPENDET** Material an eines der im Bau befindlichen Gebäude:
- ◆ **ENTWEDER** versetzt er 1 Materialwürfel seiner Wahl aus 1 seiner Lagerhäuser auf ein passendes, freies Feld in einem der 3 Gebäude (also nicht Rathaus).
- ◆ **ODER** es sind alle Felder bei den 3 Gebäuden belegt **ODER** der Spieler hat kein passendes Material, dann zieht er 1 Aktionskarte + nimmt sie auf die Hand.



\*aus dem passenden eigenen Lagerhaus

**Ein Aktionsfeld aktivieren:**

- ◆ Mind. 1 der beiden möglichen Aktionen MUSS ausgeführt werden. Ggf. ist das Ausspielen von 1 - x Aktionskarten erforderlich. Führt man beide Aktionen aus, ist deren Reihenfolge frei wählbar.
- ◆ Hat der **AKTIVE** Spieler eine **WEISSE** Scheibe gelegt, darf er jede der 2 Aktionen (A / B) doppelt ausführen: (A, A, B, B / A, B, A, B / A, B, B, A usw.).

Die Spieler mit **ZWEITER / DRITTER** Scheibe von oben im Stapel dürfen nun ebenfalls beide mit dem Aktionsfeld verbundenen Aktionen ausführen. Allerdings gelten für diese Spieler weiße Scheiben als nicht aktiviert.

**Aktionskarten ziehen (max. 2):**

- ⇒ Der aktive Spieler erhält 1 Aktionskarte, wenn er eine der beiden Aktionen gar nicht ausführen kann. Verzichtet er absichtlich auf eine Aktion bzw. führt diese nur teilweise aus, geht er leer aus.
- ⇒ Die Spieler der zweiten/dritten Scheiben erhalten bis zu 2 Aktionskarten, wenn sie 1 oder 2 Aktionen nicht ausführen können.

**Nächster Zug:**

- ◆ Haben alle Berechtigten ihre möglichen Aktionen genutzt, wandert der Marker "Aktiver Spieler" nach links. Der neue Besitzer ist nun am Zug. Ggf. wird zwischen den Zügen eine Wertung fällig.

**WERTUNGEN:**

- ◆ Es gibt im Spielverlauf 15 Wertungsphasen sowie eine Schlusswertung.
- ◆ Sobald ein Stapel 4 Scheiben enthält, wird unterbrochen, nachdem die Spieler die obersten 3 Scheiben genutzt haben.
- ◆ Die 4. Scheibe wird nicht aktiviert. Deren Besitzer versetzt sie auf eines der Wertungsplättchen im Stadtrat und **LÖST** die Wertung AUS. Die Wertungsplättchen werden der Reihe nach besetzt: Start oben links, dann die 1. Zeile füllend. Weiter geht es dann mit Zeile 2 und dann Zeile 3. Ist 4. Scheibe weiß, tauscht der **AKTIVE** Spieler sie gg. 1 farbige aus seinem Vorrat. Hat er keine Scheibe dort, nimmt er sie von oben von 1 Aktionsfeld.
- ◆ Eine Scheibe im Stadtrat gilt als **SITZ**.

Die Details der Wertungen schlägt man auf Seite 10 der Spielregel nach.

**Spielende und Schlusswertung:**

- ◆ Das Spiel endet, wenn eins der folgenden zwei Ereignisse eintritt:
  - a) Die Spieler haben alle Scheiben auf den Stadtplan gelegt. **TODO:** Sie werten noch alle übrigen Wertungsplättchen im Stadtrat, ohne weitere Sitze zu erhalten.
  - b) Alle 15 Wertungen wurden durch die Spieler ausgelöst. **TODO:** Sie beenden die aktuelle Runde mit Spielzügen, so dass alle Spieler die selbe Anzahl an Scheiben auf dem Stadtplan platzieren konnten.



Nach Eintritt von a) / b) werden alle 4. Scheiben in den Stapeln entfernt. Anschließend decken alle Spieler ihre Wertungskarten auf und führen die Schlusswertung durch. Bei 3 oder 4 Spielern wird auch die anfangs offen neben den Spielplan ausgelegte Karte gewertet.



**SCHLUSSWERTUNG:**

- ⇒ Jede Wertungskarte zeigt 1 der 6 Städte / Rathaus / 1 der 3 Gebäude. Jeder Spieler zählt alle seine Würfel im entsprechenden Bereich, also auch Kunstwerke.

Palazzo Vecchio (Rathaus) werten: Eig. Sitze + Kunstwerke dort zählen.

- ⇒ Für alle diese Wertungen gilt: Rang 1 / 2 / 3 bringt 5 / 3 / 1 Siegpunkte. Patts werden wie bei den Wertungskarten entschieden.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Sitzen und gespendeten Kunstwerken siegt.

Aktions-Karten: { Im eigenen Zug kann man diese vor oder nach jeder der beiden aktivierten Aktionen in beliebiger Anzahl nutzen, ggf. auch gerade erst erhaltene Karten. Spielt man eine Aktionskarte, muss man sie ausführen. Erledigte Karten landen auf einem offenen Ablagestapel.