

Firenze - KSR

Ablauf eines Zuges:

1) Karte wählen (MUSS):

- Genau 1 der 6 offen ausliegenden Aktionskarten aufnehmen und Kartenkosten gemäß Angabe unterhalb des Kartenfeldes (0 - 5 Bausteine) bezahlen. Dazu entnimmt man die Steine (beliebige) aus seinem eigenen Lager vor dem Hinzufügen der durch die Karte erhaltenen neuen Bausteine.
- Von den abzugebenden Bausteinen legt man je 1 beliebigen auf jede Karte links von der Position der aufgenommenen Karte.
- Die neuen Bausteine kommen nun ins eigene Lager.

➔ Aktionskarten (wirken vor dem "Lücke auffüllen"):

SOFORT - Aktionskarten sind jetzt auszuführen.*
PERSONEN - Karten dürfen auch jetzt schon ausgeführt werden.*

• Lücke auffüllen:

Alle Karten in der Auswahlreihe rutschen nun nach links auf. Vom Nachziehstapel wird 1 neue Karte offen auf das rechte Feld gelegt und mit 4 blind gewählten Steinen aus dem Beutel bestückt.

2) Steine tauschen - 1x/Zug im Verhältnis 3 : 1 (DARF):

3 beliebige Bausteine aus eigenem Lager auf eine ausliegende Aktionskarte legen und von dort 1 gewünschten Baustein entnehmen, der ins eigene Lager kommt.

3) Türme bauen (DARF):

- Max. 6 Steine je Zug für alle Türme verbauen. 1 Stein = 1 Etage. Gebaut wird auf dem Bauplatz.
- Jeder Turm darf nur aus einer Farbe bestehen, man darf mehrere Türme der selben Farbe bauen. Man darf neue Türme beginnen und an bestehenden Türmen weiterbauen, aber nie verkleinern.
- Baukosten = für alle im Spielzug verbauten Steine gesamt aus eigenem Lager in den Beutel zahlen. Die Tabelle neben dem Bauplatz zeigt die Baukosten in Steinen an.
Beispiele: 3 Steine bauen kostet 1 Baustein Gebühr.
6 Steine bauen kostet 10 Bausteine Gebühr.

4) Bauruinen abreißen (MUSS):

Jeder Turm, der zu Zugbeginn schon auf dem eigenen Bauplatz stand, muss abgerissen werden, wenn er im aktuellen Spielzug nicht mind. um 1 Etage erweitert wurde.
Abriß = aufgerundet 1/2 der Steine des Turmes in den Beutel, Rest geht ins eigene Lager zurück.

5) Aufträge erfüllen (DARF):

- Man kann nur Aufträge (Bau von Etagen in Türmen des Planes) erfüllen, auf denen kein Siegel liegt.
- Balkon-Aufträge müssen in Reihenfolge I. - IV. erfüllt werden.
- Die Etagenzahl des Auftrages muss genau zu den Steinen des eigenen Turms passen. Man trägt die Punkte ab, die der Auftrag einbringt. Punkte stehen rechts neben der Etagenzahl. Ein eigenes Siegel wird auf die entsprechende Etage des betroffenen Turms auf dem Plan platziert.
- Alle Bausteine des erledigten Auftrags kommen in den Beutel.

Etagen-Bonus: Wer als Erster einen Auftrag einer bestimmten Etagenzahl erfüllt, kassiert über eines der 4 Plättchen auf dem Plan die entsprechenden Punkte. Das Plättchen ist damit aus dem Spiel.

6) Limits überprüfen zum Zugende (MUSS):

- Max. 10 Bausteine bleiben im eigenen Lager, überzählige (beliebige) gibt man in den Beutel.
- Max. 5 Aktionskarten dürfen im Spielerbesitz sein (auf der Hand sowie ausliegende Gebäude). Überzählige wirft man ab, aber niemals Festkarten.
Hat man mehr als 5 Festkarten auf der Hand, muss man diese trotzdem behalten.
- Bestimmte Aktionskarten heben Limits auf.

Spielende:

Sobald der erste Spieler sein letztes Siegel platziert hat, erhält er 5 Punkte (Spielende-Plättchen). Jeder andere Spieler hat nun noch 1 Spielzug.

Schlusswertung:

- Je Turmfarbe auf dem Spielplan wird ein Mehrheitsbonus vergeben. Wer in einem Turm die meisten Siegel hat, erhält die Bonus-Punkte.
Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wessen Siegel am höchsten liegt.
- Die Festkarten werden aufgedeckt und ausgewertet.
- Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

Hinweise zu den Aktionskarten:

Personenkarten: Innerhalb seines Zuges darf man beliebig viele nutzen, aber nie 2 identische, also mit gleichem Namen.

Gebäudekarten: Nutzung darf sofort nach der Auslage erfolgen.
Es dürfen keine 2 identischen Gebäude vor dem selben Spieler ausliegen.,
Man darf eine Karte mit identischem Gebäude (in eigener Auslage) nehmen und die Bausteine verwenden. Man muss sofort die Karte ungenutzt abwerfen.

Kirchenkarten: Karten verbleiben solange auf Kirchenfeldern des Planes, bis sie erledigt sind.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.11.10

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* lt. Rückfrage bei Thygra-Spiele-Agentur.