

Florenza - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel geht über 8 Runden zu je 9 Phasen in fester Reihenfolge.

1) Einkommen erhalten (ab Runde 2):

- ◊ Es dürfen jetzt keine Arbeiter im Material-Bereich ihres Viertels liegen.
- ◊ Alle Einkünfte dieser Runde müssen in den Material-Bereich gelegt werden.
- ◊ In Spielerreihenfolge erhält jede Familie: 200 Florin, 1 Marmor, 1 Holz, 4 Arbeiter.
Der 1. Spieler würfelt für alle einmalig das Zusatzeinkommen (bestimmtes Material) aus. Sollten nicht genug Würfel eines Materials da sein, erhält stattdessen jeder Spieler 100 Florin.
- ◊ In Spielerreihenfolge erhält jede Familie ihr persönliches Einkommen. Dieses generiert sich aus Kunstwerken in der Kathedrale oder in Florentiner Gebäuden. Spieler mit Casa-, Casamento-, oder Palagio-Plättchen in ihrem eigenen Viertel erhalten:
 - ◊ pro Casa 50 Florin und 1 Arbeiter
 - ◊ pro Casamento 100 Florin und 1 Arbeiter
 - ◊ für den Palagio 1 Ruhmespunkt, 100 Florin und 1 Arbeiter

2) Hauptmann des Volkes (ab Runde 2):

- ◊ Ruhmespunkte zeigt man auf der Anzeige des Hauptmannes an.
Hat ein Spieler über 50 Punkte, dreht er den Marker auf "+50" und setzt ihn neu ein.

Der in vorhergehender Phase 8 zuvor zum Hauptmann ernannte Spieler nutzt seine Fähigkeit:

- ◊ Er ist der Startspieler.
- ◊ Er kann sich jetzt entscheiden, jemanden für die gesamte Runde zu bewachen.
 - ◊ ENTWEDER einen Arbeiter bewachen (und blockieren):
1 Arbeiter aus Material-Bereich eines Viertels einer anderen Familie nehmen und ihn auf die Karte VI "Leben in Florenz" setzen.
 - ◊ ODER einen Künstler bewachen (und selbst einsetzen):
1 Künstlerplättchen (keinen Geistlichen, keinen namenlosen Künstler) nehmen und es auf die Karte VI "Leben in Florenz" legen.

3) Bischof (ab Runde 2):

- ◊ Bischofspunkte zeigt man auf der Anzeige des Bischofs an.
Hat ein Spieler über 10 Punkte, dreht er den Marker auf "+10" und setzt ihn neu ein.

Der in vorhergehender Phase 8 zuvor zum Bischof ernannte Spieler nutzt seine Fähigkeit:

- ◊ Er ist nach dem Startspieler (Hauptmann) an der Reihe.
- ◊ Er darf ENTWEDER 1 Arbeiter konvertieren:
1 Arbeiter aus dem Material-Bereich eines beliebigen Gegners in dessen Vorrat legen und 1 Arbeiter aus eigenem Vorrat in eigenen Material-Bereich setzen.
- ◊ ODER 1 Geistlichen verstoßen:
1 Geistlichen (keinen Namenlosen) auf die Bischofs-Karte legen.
Der Geistliche kann in dieser Runde nicht mehr eingesetzt werden.

4) Arbeiter einsetzen:



In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler immer 1 Aktion ausführen (Aktion D: nur 1 Arbeiter/Spieler)
Es geht solange immer reihum, bis jeder Spieler alle Arbeiter eingesetzt hat oder vorher passt.
Verfügbar sind nur die Arbeiter im Material-Bereich (in Phase 1 ermittelt).

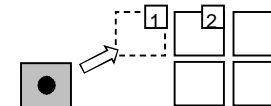
A) Ein fertiggestelltes Gebäude im Viertel belegen:

- ◊ 1 Arbeiter auf entsprechendes Plättchen legen (wenn dort bisher kein Arbeiter liegt).
Keine Belegung möglich von Casa, Casamento und Palagio (wirken nur in Phase 1).
- ◊ Man darf ein Mitspieler-Gebäude belegen und zahlt dem Mitspieler 1 Ruhmespunkt.
Steht eigener Ruhmespunkte-Anzeiger auf "-3", darf kein fremdes Gebäude belegt werden.

B) Den Bau eines Gebäudes planen:

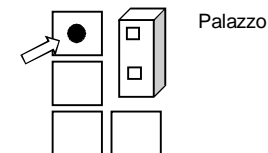
1 Gebäude-Plättchen aus dem Vorrat auf freies Feld (niedrigste Zahl) im eigenen Viertel legen.

Die dunkle Seite (= im Bau) muss oben sein.
Der Arbeiter kommt auf das Plättchen.
Alle dunkel unterlegten Gebäudenamen auf der Gebäude-Übersicht gibt es nur 1x im Spiel.



C) Die Schaffung eines Kunstwerkes planen:

- ◊ 1 Arbeiter auf ein Kunstwerk-Feld legen, auf dem noch kein anderer Arbeiter steht und das noch nicht vollendet wurde.
- ◊ Das Kunstwerk-Feld kann im Viertel des Spielers sein oder auf dem Hauptspielplan.
- ◊ Er muss einen Künstler anwerben, der das Kunstwerk vollendet.
- ◊ Der Künstler muss mind. 1 der Begabungen haben, die auf dem Feld des Kunstwerkes verlangt werden.



- ◊ **Der Künstler** muss aus den Karten unter den 7 Karten "Leben in Florenz" liegen.
Er darf noch nicht von jemand anderem angeworben worden sein (sein Plättchen liegt auf Karte).
- ◊ Das Künstler-Plättchen wird auf das Kunstwerk-Feld gelegt.
- ◊ Erst **später** werden die **Kosten** für die gewählte Begabung fällig (in Phase 7).
- ◊ Im Spiel gibt es namenlose Künstler, die in jeder Runde kostenlos zur Verfügung stehen.

D) Einen Arbeiter zum Markt schicken:

Das Marktfeld ist das einzige Feld, wohin alle Spieler max. je einen Arbeiter schicken dürfen.
Dort kann man Material aus dem Vorrat kaufen, tauschen, eigenes Material verkaufen.
Es gibt nur so viele Materialien, wie im Vorrat liegen.

E) Einem Geistlichen spenden:



- ◊ Der Spieler spendet Geld an einen Geistlichen, der unterhalb der Karten "Leben in Florenz" liegt.
Der Geistliche darf noch keine Spende erhalten haben (Sein Plättchen liegt noch auf der Karte).
- ◊ Kosten sind sofort zu bezahlen. Das Plättchen des Geistlichen kommt auf das Feld "Chiesa" im Viertel des Spielers ODER auf die Kanzel der Kathedrale "Predicatore", falls diese schon vollendet wurde. Das Feld der Kanzel darf nicht von einem anderen Geistlichen belegt sein.
- ◊ Die Karte des Geistlichen bleibt, wo sie ist und wird mit einem Arbeiter belegt.

- ◊ Der Spieler würfelt und liest auf Tabelle des Geistlichen ab, wieviele Arbeiter seine Predigt bringt.
Beispiel: Würfel "2" bringt 3 Arbeiter aus Vorrat des Spielers in den Material-Bereich seines Viertels.

☐	●	⦿	☐	☐	☐
○	3	3	3	4	4

Hat man den Geistlichen in der Kathedrale eingesetzt, darf man 2x würfeln und das bessere Ergebnis anwenden.

- ◊ Im Spiel sind 2 namenlose Geistliche (Karte II), die jede Runde zur Verfügung stehen.
Sie kosten jeweils 100 Florin und bringen 2 Arbeiter in den Material-Bereich.
- ◊ Einige Geistliche kosten Ruhmes-/Bischofspunkte oder bringen solche ein, was jeweils oben mittig auf der Karte des Geistlichen angegeben ist.

5) Markt:

In Spielerreihenfolge können die Spieler mit Arbeiter auf dem Markt jede Option 1x nutzen:

- ➔ 1 eigenes Material in den Vorrat legen und 100 Florin kassieren.
- ➔ 1 Material aus dem Vorrat für 200 Florin kaufen.
- ➔ 2 eigene Materialien gegen 1 beliebiges Material aus dem Vorrat eintauschen.

6) Aktivitäten im Viertel:



- ◊ In Spielerreihenfolge überprüfen die Spieler ihre Aktivitäten im Viertel, d.h., (Gebäude mit Arbeiter). Der Startspieler prüft sein Feld Nr. 1, dann der nächste Spieler usw.. Danach verfährt jeder Spieler mit Feld Nr. 2 genauso und im Verlauf mit allen weiteren Feldern.
- ◊ In jedem Feld mit Arbeiter (egal welcher Farbe) gibt es eine Aktivität.

◊ Aktivierung eines Gebäudes: Ist das Gebäude **fertiggestellt**, erhält der Spieler des Arbeiters alles, was das Gebäude erzeugt (rechts oben darauf angegeben: Materialien, Geld, Arbeiter, Punkte). Der Arbeiter wird zurück in den Vorrat gelegt.

➡ Will/kann man ein Gebäude nicht aktivieren, legt man den Arbeiter in seinem Vorrat zurück.

◊ Bau eines Gebäudes: Ist das Gebäude noch "im Bau", muss man das darauf verlangte Material/Geld bezahlen und den Arbeiter in den Vorrat legen. Das Gebäude auf Seite "fertiggestellt" umdrehen. Nur Gebäude auf einem freien Feld der niedrigsten verfügbaren Zahl im eigenen Viertel darf man fertigstellen. Einige Gebäude liefern bei Fertigstellung sofort Ruhmespunkte. **Kann der Spieler nicht** alle Kosten zur Fertigstellung entrichten, verliert er 1 Ruhmespunkt und gibt das Plättchen in den Vorrat.

7) Kunstwerke:

blaue Seite = vollendet

- ◊ In Spielerreihenfolge prüfen alle, ob sie geplante Kunstwerke (s. Phase 4) vollenden können. Sie starten in ihrem Viertel, dann folgen die Florentiner Gebäude und dann die Kathedrale.
- ◊ Sämtliche **Materialien/Florin** auf dem Kunstwerk-Feld sind zu **bezahlen, sowie** das **Honorar** für den Künstler (siehe Künstlerkarte):
Bei Künstlern mit mehreren Begabungen gilt nur das Honorar für die gewählte Begabung.
- ◊ Der Spieler muss sich für eine Begabung entscheiden, falls das Kunstwerk mehrere ermöglicht.
- ◊ Danach erhält der Spieler alle Ruhmes-/Bischofspunkte, die unten rechts auf dem Feld stehen.
- ◊ Der Spieler legt ein eigenes Familienwappen auf das Feld.

Ruhm des Künstlers: Der Spieler würfelt und liest auf der Künstlerkarte die Ruhmespunkte für die genutzte Begabung ab. Für ein Kunstwerk in der Kathedrale darf er 2x würfeln und das bessere Ergebnis nutzen.

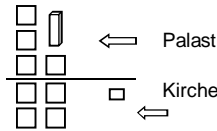
	☐	•	⦿			
	2	2	3	4	5	5
	2	2	2	3	3	3

Beispiel: Würfel "2" bringt für jede Begabung 2 Ruhmespunkte ein. Dieser Künstler hat 2 Begabungen (2 Zeilen). Namenslose Künstler können zum Verlust von Ruhm führen.

Meisterwerk: Alle Künstler (ausser Namenlose) können ein Meisterwerk erschaffen. Würfelt man ein Ergebnis, das einen goldenen hinterlegten Ruhmeswert trifft, wird die Künstler-Karte auf die blaue Seite nach oben umgedreht. Auch Künstler mit mehreren Begabungen sind davon betroffen.

Kann/will man die **Kosten** für ein Kunstwerk **nicht bezahlen**, gilt das als ein Misserfolg. Die Folgen sind:
 minus 1 Ruhmespunkt (Kunstwerk im Viertel)
 minus 2 Ruhmespunkte (Kunstwerk in einem Florentiner Gebäude)
 minus 3 Ruhmespunkte (Kunstwerk in der Kathedrale)
 minus 1 Ruhmespunkt (Künstler war kein Namenloser)
 Das Künstler-Plättchen kommt auf die Künstler-Karte zurück.

Palast und Kirche des Stadtviertels:



Wenn ein Spieler alle 4 Kunstwerke im Palast seines Viertels vollendet, erhält er sofort 4 Ruhmespunkte. Für die 4 Kunstwerke in der Chiesa (Kirche) erhält er bei Vollendung sofort 4 Bischofspunkte.

8) Spielereihenfolge für Folgerunde bestimmen:

Der Hauptmann wird Startspieler, der Bischof zweiter, alle anderen behalten ihre Reihenfolge.

Hauptmann: Der Spieler mit höchstem Ruhmespunktestand wird neuer Hauptmann.
 Patt: Niemand erhält dieses Amt.
 Der Ernante
 ➡ nimmt sich die Hauptmann-Karte.
 ➡ nimmt sich Ruhmespunkt-Zertifikate in Höhe seines aktuellen Punktestands.
 ➡ setzt seinen Anzeiger auf Feld "0" der Ruhmespunkte-Anzeige zurück.

Bischof: Der Spieler mit höchstem Bischofspunktestand (mind. 3) wird neuer Bischof.
 Patt: Niemand erhält dieses Amt.
 Der Ernante
 ➡ nimmt sich die Bischofs-Karte.

Kardinal: Nach Ernennung des Bischofs wird geprüft, wer Kardinal wird (ist keine Rolle):
 Wird ein Spieler (der Bischof ist) erneut Bischof ODER er hat >= 10 Bischofspunkte,
 ➡ erhält er sofort 5 Ruhmespunkte.
 ➡ setzt er seinen Anzeiger auf Feld "0" der Bischofspunkte-Anzeige zurück.

Sonderfälle dazu bitte auf Seite 14 der Spielregel nachlesen.

9) Ende der Runde:

- ➡ Vom Bischof verbannte oder vom Hauptmann bewachte Personen kehren zurück.
- ➡ Geistliche + Künstler kommen auf ihre Karten, Arbeiter in Vorrat (neben Plan) ihrer Besitzer zurück.
- ➡ Geistliche auf Kanzeln (Kathedrale/Chiesa) kommen auf ihre Karten zurück.
- ➡ Personen unter der Karte "Leben in Florenz" Nr. 1 sind aus dem Spiel zu nehmen
- ➡ Alle anderen Personen wandern zur nächstniedrigeren Karte "Leben in Florenz".
- ➡ Für aus dem Spiel genommene Personen wird jetzt die gleiche Anzahl neuer Personen aus dem Beutel gezogen und deren Karten unter die auf ihnen genannte Karte "Leben in Florenz" gelegt.
- ➡ Rundenanzeiger um 1 Feld bewegen. Lag er bereits auf Feld "8", ist das Spiel nun zu Ende.

Ende des Spiels - Jeder Spieler rechnet seine Siegpunkte (SP) zusammen:

- +1 SP für jeden Ruhmespunkt in Form von Zertifikaten
- +1 SP in Höhe der Ruhmespunkte
- +1 SP wenn er Hauptmann in Phase 8 der letzten Runde war
- +1 SP wenn er Bischof in Phase 8 der letzten Runde war
- +1 SP für je 3 Materialien im eigenen Besitz
- +1 SP für je 300 Florin im eigenen Besitz

- 1 SP pro unbebautem Feld in seinem Stadtviertel (Felder ohne Kunstwerk)
- 1 SP pro unvollendetem Kunstwerk in seinem Stadtviertel (Palazzo/Chiesa)
- 4 SP wenn er keinerlei Kunstwerk im Palazzo seines Viertels vollendet hat
- 4 SP wenn er keinerlei Kunstwerk in der Chiesa seines Viertels vollendet hat

Die meisten SP gewinnen.
 Patt: Beteiligter mit meisten Materialien siegt.
 Danach: mehr Geld
 Danach: geteilter Sieg

Florenza - Übersicht für jeden Spieler	
<p>1) Alle Spieler erhalten Material, Geld, Arbeiter und Punkte von den Florentiner Gebäuden, der Kathedrale, Casa, Casamento, Palagio.</p> <p>2) Hauptmann: Fremden Arbeiter blockieren / 1 Künstler reservieren.</p> <p>3) Bischof: 1 fremden Arbeiter in Vorrat, 1 eigenen in Material-Bereich. <u>oder</u> 1 Geistlichen (kein Namenloser) 1 Runde verstoßen.</p> <p>4) Die Spieler setzen ihre Arbeiter ein, um ⇨ Gebäude zu aktivieren (ggf. bei Mitspieler + ihm 1 Punkt zahlen). ⇨ Gebäude zu planen (aussuchen, blaue Seite liegt oben). ⇨ Kunstwerke vorzubereiten (Künstler anwerben, später bezahlen). ⇨ auf dem Markt anwesend zu sein. ⇨ 1 Geistlichem zu spenden + sofort mind. 2 Arbeiter zu erhalten.</p> <p>5) Alle Spieler, die zuvor <u>einen</u> Arbeiter auf den Markt gesetzt haben, können jede der 3 Optionen 1x nutzen (rechts vom Pfeil = Ertrag). ☞ ⇨ 100 Florin 200 Florin ⇨ ☞ ☞☞ ⇨ ☞</p> <p>6) Gebäude im Viertel werden gebaut/aktiviert, falls in Phase 4 geplant. Dadurch erhält man Ruhmespunkte (bei Rückzieher: 1 minus).</p> <p>7) Kunstwerke werden geschaffen, falls in Phase 4 geplant. Dadurch erhält man Ruhmespunkte (bei Rückzieher: 1 - 3 minus). Ressourcen abgeben, Künstler bezahlen. Würfeln = Ruhmespunkte.</p> <p>8) Der neue Hauptmann des Volkes und der Bischof werden ernannt, die neue Spielreihenfolge wird ermittelt. Patt: Amt entfällt.</p> <p>9) Rundenanzeiger +1. Alle Personen je 1 Feld nach links schieben. Personen, die bereits unterhalb von Karte 1 lagen, kommen aus dem Spiel und werden durch neue ersetzt (aus Beutel ziehen).</p>	<p>Spieler mit meisten Ruhmespunkten nimmt Zertifikate für Punkte. Punkteanzeiger dann auf Null setzen.</p> <p>Spieler mit meisten Bischöfspunkten (mind. 3) wird Bischof. Kardinal: 5 Ruhmespunkte, wenn man mind. 10 Bischöfspunkte hat oder direkt wieder Bischof wird. Punkteanzeige auf Null setzen.</p>

Florenza - Übersicht für jeden Spieler	
<p>1) Alle Spieler erhalten Material, Geld, Arbeiter und Punkte von den Florentiner Gebäuden, der Kathedrale, Casa, Casamento, Palagio.</p> <p>2) Hauptmann: Fremden Arbeiter blockieren / 1 Künstler reservieren.</p> <p>3) Bischof: 1 fremden Arbeiter in Vorrat, 1 eigenen in Material-Bereich. <u>oder</u> 1 Geistlichen (kein Namenloser) 1 Runde verstoßen.</p> <p>4) Die Spieler setzen ihre Arbeiter ein, um ⇨ Gebäude zu aktivieren (ggf. bei Mitspieler + ihm 1 Punkt zahlen). ⇨ Gebäude zu planen (aussuchen, blaue Seite liegt oben). ⇨ Kunstwerke vorzubereiten (Künstler anwerben, später bezahlen). ⇨ auf dem Markt anwesend zu sein. ⇨ 1 Geistlichem zu spenden + sofort mind. 2 Arbeiter zu erhalten.</p> <p>5) Alle Spieler, die zuvor <u>einen</u> Arbeiter auf den Markt gesetzt haben, können jede der 3 Optionen 1x nutzen (rechts vom Pfeil = Ertrag). ☞ ⇨ 100 Florin 200 Florin ⇨ ☞ ☞☞ ⇨ ☞</p> <p>6) Gebäude im Viertel werden gebaut/aktiviert, falls in Phase 4 geplant. Dadurch erhält man Ruhmespunkte (bei Rückzieher: 1 minus).</p> <p>7) Kunstwerke werden geschaffen, falls in Phase 4 geplant. Dadurch erhält man Ruhmespunkte (bei Rückzieher: 1 - 3 minus). Ressourcen abgeben, Künstler bezahlen. Würfeln = Ruhmespunkte.</p> <p>8) Der neue Hauptmann des Volkes und der Bischof werden ernannt, die neue Spielreihenfolge wird ermittelt. Patt: Amt entfällt.</p> <p>9) Rundenanzeiger +1. Alle Personen je 1 Feld nach links schieben. Personen, die bereits unterhalb von Karte 1 lagen, kommen aus dem Spiel und werden durch neue ersetzt (aus Beutel ziehen).</p>	<p>Spieler mit meisten Ruhmespunkten nimmt Zertifikate für Punkte. Punkteanzeiger dann auf Null setzen.</p> <p>Spieler mit meisten Bischöfspunkten (mind. 3) wird Bischof. Kardinal: 5 Ruhmespunkte, wenn man mind. 10 Bischöfspunkte hat oder direkt wieder Bischof wird. Punkteanzeige auf Null setzen.</p>

Florenza - Übersicht für jeden Spieler	
<p>1) Alle Spieler erhalten Material, Geld, Arbeiter und Punkte von den Florentiner Gebäuden, der Kathedrale, Casa, Casamento, Palagio.</p> <p>2) Hauptmann: Fremden Arbeiter blockieren / 1 Künstler reservieren.</p> <p>3) Bischof: 1 fremden Arbeiter in Vorrat, 1 eigenen in Material-Bereich. <u>oder</u> 1 Geistlichen (kein Namenloser) 1 Runde verstoßen.</p> <p>4) Die Spieler setzen ihre Arbeiter ein, um ⇨ Gebäude zu aktivieren (ggf. bei Mitspieler + ihm 1 Punkt zahlen). ⇨ Gebäude zu planen (aussuchen, blaue Seite liegt oben). ⇨ Kunstwerke vorzubereiten (Künstler anwerben, später bezahlen). ⇨ auf dem Markt anwesend zu sein. ⇨ 1 Geistlichem zu spenden + sofort mind. 2 Arbeiter zu erhalten.</p> <p>5) Alle Spieler, die zuvor <u>einen</u> Arbeiter auf den Markt gesetzt haben, können jede der 3 Optionen 1x nutzen (rechts vom Pfeil = Ertrag). ☞ ⇨ 100 Florin 200 Florin ⇨ ☞ ☞☞ ⇨ ☞</p> <p>6) Gebäude im Viertel werden gebaut/aktiviert, falls in Phase 4 geplant. Dadurch erhält man Ruhmespunkte (bei Rückzieher: 1 minus).</p> <p>7) Kunstwerke werden geschaffen, falls in Phase 4 geplant. Dadurch erhält man Ruhmespunkte (bei Rückzieher: 1 - 3 minus). Ressourcen abgeben, Künstler bezahlen. Würfeln = Ruhmespunkte.</p> <p>8) Der neue Hauptmann des Volkes und der Bischof werden ernannt, die neue Spielreihenfolge wird ermittelt. Patt: Amt entfällt.</p> <p>9) Rundenanzeiger +1. Alle Personen je 1 Feld nach links schieben. Personen, die bereits unterhalb von Karte 1 lagen, kommen aus dem Spiel und werden durch neue ersetzt (aus Beutel ziehen).</p>	<p>Spieler mit meisten Ruhmespunkten nimmt Zertifikate für Punkte. Punkteanzeiger dann auf Null setzen.</p> <p>Spieler mit meisten Bischöfspunkten (mind. 3) wird Bischof. Kardinal: 5 Ruhmespunkte, wenn man mind. 10 Bischöfspunkte hat oder direkt wieder Bischof wird. Punkteanzeige auf Null setzen.</p>

Florenza - Übersicht für jeden Spieler	
<p>1) Alle Spieler erhalten Material, Geld, Arbeiter und Punkte von den Florentiner Gebäuden, der Kathedrale, Casa, Casamento, Palagio.</p> <p>2) Hauptmann: Fremden Arbeiter blockieren / 1 Künstler reservieren.</p> <p>3) Bischof: 1 fremden Arbeiter in Vorrat, 1 eigenen in Material-Bereich. <u>oder</u> 1 Geistlichen (kein Namenloser) 1 Runde verstoßen.</p> <p>4) Die Spieler setzen ihre Arbeiter ein, um ⇨ Gebäude zu aktivieren (ggf. bei Mitspieler + ihm 1 Punkt zahlen). ⇨ Gebäude zu planen (aussuchen, blaue Seite liegt oben). ⇨ Kunstwerke vorzubereiten (Künstler anwerben, später bezahlen). ⇨ auf dem Markt anwesend zu sein. ⇨ 1 Geistlichem zu spenden + sofort mind. 2 Arbeiter zu erhalten.</p> <p>5) Alle Spieler, die zuvor <u>einen</u> Arbeiter auf den Markt gesetzt haben, können jede der 3 Optionen 1x nutzen (rechts vom Pfeil = Ertrag). ☞ ⇨ 100 Florin 200 Florin ⇨ ☞ ☞☞ ⇨ ☞</p> <p>6) Gebäude im Viertel werden gebaut/aktiviert, falls in Phase 4 geplant. Dadurch erhält man Ruhmespunkte (bei Rückzieher: 1 minus).</p> <p>7) Kunstwerke werden geschaffen, falls in Phase 4 geplant. Dadurch erhält man Ruhmespunkte (bei Rückzieher: 1 - 3 minus). Ressourcen abgeben, Künstler bezahlen. Würfeln = Ruhmespunkte.</p> <p>8) Der neue Hauptmann des Volkes und der Bischof werden ernannt, die neue Spielreihenfolge wird ermittelt. Patt: Amt entfällt.</p> <p>9) Rundenanzeiger +1. Alle Personen je 1 Feld nach links schieben. Personen, die bereits unterhalb von Karte 1 lagen, kommen aus dem Spiel und werden durch neue ersetzt (aus Beutel ziehen).</p>	<p>Spieler mit meisten Ruhmespunkten nimmt Zertifikate für Punkte. Punkteanzeiger dann auf Null setzen.</p> <p>Spieler mit meisten Bischöfspunkten (mind. 3) wird Bischof. Kardinal: 5 Ruhmespunkte, wenn man mind. 10 Bischöfspunkte hat oder direkt wieder Bischof wird. Punkteanzeige auf Null setzen.</p>