

Es werden 6 Runden gespielt. Zu Beginn hat jeder Spieler mind. 3 Züge / Runde. Die Zugreihenfolge ändert sich während des Spiels. *Patt: Obere Scheibe führt.* Ablauf eines Spielzugs in 4 aufeinander folgenden Schritten:

ENTWEDER**1) Wähle 1 Hex-Feld und setze 1 Deiner Leutnant-Figuren darauf:**

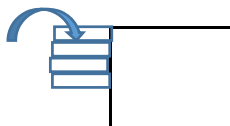
- Auf dem gewählten Feld darf noch überhaupt keine Figur stehen. Dein Leutnant verbleibt die ganze Runde dort und liegt dort vorerst zu Beginn der Folgerunde flach, womit er das Feld aber nicht blockiert.
- Wählst Du ein Hex-Feld mit liegender eigener Figur, darfst Du das selbe oder ein dazu benachbartes Hex-Feld GRATIS wählen. Ein weiter entferntes Hex-Feld, wohin der Leutnant ziehen soll, kostet für jedes weitere Feld 1 Münze (z.B.: 4 Hex-Felder bewegt = 3 Münzen). Hex-Felder mit aufrecht stehender Figur sind als ZIEL-Feld TABU.
- Dein bewegter bzw. eingesetzter (aufrecht stehender) Leutnant zeigt an, dass dieses Hex-Feld in der laufenden Runde genutzt wurde.

Weitere Leutnante bekommst Du im Spiel durch das **STADTBUCH**:

- Wenn Du auf ein Feld auf der Stadtbuch-Leiste vorrückst, das eine Figur als Symbol zeigt, nimmst Du 1 Leutnant aus dem Vorrat und stellst ihn neben Dein Tableau.
- Du kannst ihn erst nach Messina schicken, sobald Du alle Deine Leutnants genutzt hast, die bereits in Messina sind.

2) Bürger retten:

- Befinden sich auf Deinem gewählten ZIEL-Hexfeld Bürger, rettst Du diese Bürger. Die Bürger-Marker kommen auf Dein Anwesen, d.h.:
 - Es liegt kein Pest-Würfel auf dem ZIEL-Hexfeld:**
 - ➔ Der Bürger kommt auf ein freies Quadrat im Sektor, der der Klasse des Bürgers entspricht (oben = Handwerker, links = Adel, rechts = Nonnen).
 - ➔ Jeder Sektor hat 6 Quadrate. Ist keines frei = Bürger-Marker abwerfen.
 - Es liegt mind. 1 Pestwürfel auf dem ZIEL-Hexfeld:**
 - ➔ Der Bürger muss in QUARANTÄNE gehen. Dazu legst Du den Bürger-Marker auf Feld "1" einer beliebigen leeren Quarantäne-Hütte (4x links an Deinem Tableau).
 - ➔ Es darf immer nur max. 1 Bürger auf jeder Quarantäne-Hütte liegen.
 - ➔ Zum Rundenende wandern Bürger-Marker dort um 1 Feld nach rechts.



Solltest Du die Pest im nächsten Schritt Deines Zuges dort besiegen, ist der Bürger bereits in Quarantäne und bleibt dort.

3) Pest bekämpfen:

- Nun kannst Du am Ort Deines Leutnants die Pest ausrotten. Liegt auf dem gewählten Hex-Feld mind. 1 Pest-Würfel, kannst Du 1 - x **FEUER-Marker** abgeben, um je Marker 1 Würfel zu entfernen. In den Runden 5 und 6 kostet es dann 2 Marker für 1 Pest-Würfel.
- Sollten nach Deiner evtl. Bekämpfung noch Pest-Würfel verbleiben, erhältst Du je Würfel 1 RATTEN-Marker (bringen zum Spielende Punkte-STRAFE).
- Jeder entfernte Pest-Würfel bringt Dich 1 Feld voran auf der Leiste für POPULARITÄT. Sollte Dir das Aktionen einbringen, kannst Du diese vor, während oder nach Deiner Hexfeld-Aktion ausführen.

GROSSER Er entfernt 2 Pest-Würfel auf aktivem Hex-Feld ODER nur
FEUER-Marker: 1 Pest-Würfel plus 1 von einem benachbarten Feld.
Runde 5/6: Er entfernt nur 1 Pest-Würfel auf aktivem Hexfeld, 2 solche Marker entfernen 1 Pest-Würfel auf aktivem Hexfeld und 1 weiteren Pest-Würfel auf einem benachbarten Hexfeld.

4) Ausführen der Hex-Feld Aktion:

- Jedes Hex-Feld zeigt oben links eine Aktion. Diese führt man in seinem Zug zuletzt aus. Anstatt der Aktion kann man das Hex-Feld wieder bevölkern.
- Du darfst jetzt auch für das Stadtbuch und/oder Kirchenbuch bezahlen, um dafür Aktionen/Fortschritte zu erhalten.

ODER**Einen Leutnant zurückrufen:**

- Anstatt Deinen Leutnant zu einem Hex-Feld oder Dock zu schicken, kannst Du ihn auf Dein Anwesen zurückrufen. NIMM 1 Münze.
- Vor der nächsten Runde ist der Leutnant nicht nutzbar.

**ODER****Ein Schiff wählen:**

- 1) Wähle 1 SCHIFF** in Messina und bewege Deinen Leutnant zu dessen Dock, entsprechend der üblichen Bewegungs-Regeln. Das Dock gilt als eigenes Hex-Feld und ist benachbart zum Hafen.





- 2) **Das besuchte Dock** darf sogar von einem anderen Leutnant auch besucht worden sein in aktueller Runde.
- 3) **BEKÄMPFE** den Pest-Würfel des Schiffs ODER erhalte 1 Ratten-Marker, falls Du nicht bekämpfst. Der Pest-Würfel wird auf jeden Fall entfernt.
- 4) **LEGE das SCHIFFS-Plättchen** zu Deinem Anwesen. Je nach Aufdruck erhältst Du Münzen oder Punkte.
Besitzt Du nun 2 / 4 / 6 Schiffe, rückt einen Deiner Aufseher 1 Feld vor. Du darfst jetzt auch Fortschritte auf Stadt- und/oder Kirchenbuch kaufen und deren Aktionen ausführen.

▽ **GÜTER** auf den Schiffen wirken sich bei der Schlusswertung aus.
.. gilt nur im fortgeschrittenen Spiel ...

AKTIONEN auf Hex-Feldern

- ➔ **Angezeigte Marker erhalten** (Holz, Münzen, Feuermarker).
- ➔ **Auf Stadt- oder Kirchenbuch um 1 Feld kostenlos vorrücken.**
- ➔ **Auf Schriftrollen-Tafel um 1 Feld nach oben in 1 von 3 Spalten vorrücken.**
- ➔ **den angezeigten Aufseher-Chip um 1 Feld auf seinem Weg vorrücken.**
Aufseher = Handwerker / Nonne / Aristokrat
oder aus 3 angezeigten Aufsehern EINEN wählen
oder aus 3 angezeigten Aufsehern mit Pfeil links davor EINEN wählen und zuvor 1 Schritt auf dem Weg überspringen.
Jeder Aufseher kann nach 6 Schritten (Weg endet) nicht mehr bewegt werden.

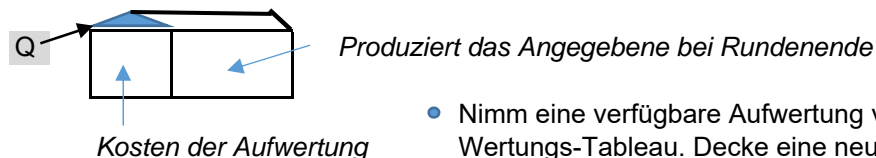
➔ **Bürger aktivieren** (oberhalb davon ist seine Aktion angezeigt):
Sobald ein Aufseher sich auf ein Feld bewegt hat, darf man Bürger in der Nähe des Feldes aktivieren. Das Symbol des Feldes entscheidet:

- | | |
|--|--|
|  <p>Aktiviere 1 direkt benachbarten Bürger.
Aufgewertet: 2 Bürger aktivieren.</p> |  <p>Aktiviere bis zu 3 Bürger an beliebigen Orten der 3 Sektoren Deines Anwesens.</p> |
|  <p>Aktiviere 1 Bürger in diesem Bereich (3 Bürgerfelder). Aufgewertet: 2 Bürger.</p> | <p>6. Feld</p> |
|  <p>Aktiviere 1 Bürger in jedem angrenz. Bereich. Hat nur einer der Bereiche Bürger, aktiviere nur 1 Bürger. Aufgewertet: 2 Bürger und 1 Bürger aktivieren.</p> | |

- ➔ **Einen Bürger aufwerten:**
Drehe einen Deiner Bürger (egal, wo) auf die GOLDENE Seite nach oben. So bringt er 1 Punkt in der Produktions-Phase, wenn er in einer Werkstatt ist. Einige Werkstätten benötigen aufgewertete Bürger, um zu produzieren. Andere produzieren mehr, wenn der Bürger darin aufgewertet ist. Einige Stadt-Hexfelder brauchen zur Wiederbevölkerung aufgewertete Bürger.

- ➔ **Bauen (Säge):**
Zu Beginn der Bauen-Aktion DARFST Du entweder alle Quarantänehütten-Aufwertungen oder alle Werkstätten umschichten. ZAHLE 1 Punkt / 1 Münze / 1 beliebigen Marker (keine Ratte).
Lege das oberste Plättchen jedes Stapels darunter und decke das neue oberste auf. Danach **musst Du 1 der 3 Optionen wählen**, es sei denn, Du kannst keins der Plättchen regelgerecht bauen.

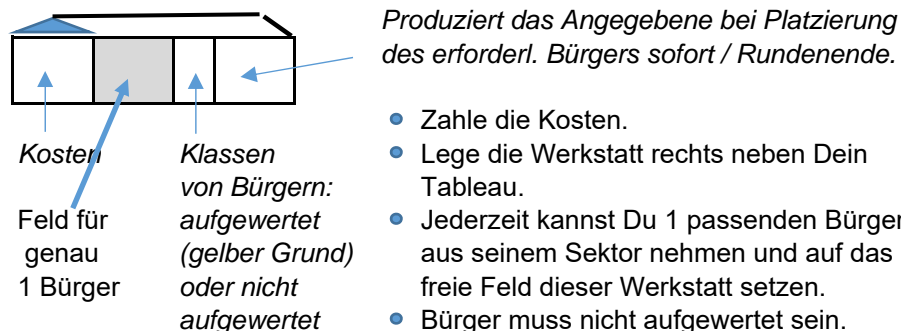
1) Aufwertung der Quarantäne-Hütten:



- Nimm eine verfügbare Aufwertung vom Wertungs-Tableau. Decke eine neue auf.
- Lege die Aufwertung auf eine Deiner Quarantäne-Hütten ohne Aufwertung.
- Zahle die Kosten.
- Ein Bürger dort nützt Dir zum Rundenende in der Produktion.

2) Baue 1 Werkstatt:

- Wähle eine verfügbare Werkstatt vom Wertungs-Tableau und decke das Plättchen darunter auf (liegende 8 = frühe, Blitz = späte Werkstatt)



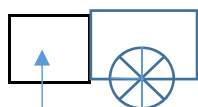
- Zahle die Kosten.
- Lege die Werkstatt rechts neben Dein Tableau.
- Jederzeit kannst Du 1 passenden Bürger aus seinem Sektor nehmen und auf das freie Feld dieser Werkstatt setzen.
- Bürger muss nicht aufgewertet sein.



Zu Spielbeginn sind alle baubaren Werkstätten von der Art, die am Ende jeder Runde etwas produziert.

3) Baue 1 Wagen:

- Nimm 1 verfügbaren Wagen Deiner Wahl vom Wertungs-Tableau.



Kosten

← sofortige Punkte (0 - 6)

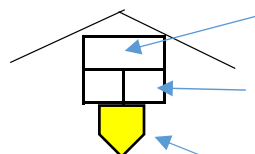
- Zahle die Kosten + erhalte Punkte (meistens).
Lege den Wagen neben Dein Tableau. Du brauchst ihn ggf. für die Wiederbevölkerung.

→ Messina wiederbevölkern:

- Wenn Du die Aktion eines gewählten Hex-Felds ausführen willst, kannst Du es wiederbevölkern, wenn dort kein Bürger liegt. Hafen oder Dock können nicht wiederbevölkert werden.
 - 1) Zahle die angezeigten Kosten.
 - 2) Nutze 1 Deiner Wagen = verdecken (temporär bis Rundenende).
 - 3) Lege benötigte Bürger in allg. Vorrat und ggf. geforderte Leutnante in die Schachtel. Die Bürger sind oben im Hex-Feld angezeigt.
 - 4) Lege 1 Deiner Wiederbevölkert-Plättchen auf das Hex-Feld.
Hier kann bis zum Spielende nicht erneut wiederbevölkert werden.
 - 5) Sollte das Hex-Feld jetzt mind. 1 Pest-Würfel haben, erhalte 1 Ratte.
- Immer wenn dieses Hex-Feld von irgendeinem Leutnant besucht wird, erhältst Du sofort **2 Punkte**.
- Immer wenn dieses Hex-Feld 1 Pest-Würfel erhält, bekommst Du 1 Ratte.



KOSTEN und Bedingungen:



Kosten (Holz, Münzen, gratis)

Voraussetzungen (Bürger-Art, aufgewertet oder nicht, die man abgeben muss).

Punkte zum Spielende (7 ... 19 SP)

BÜCHER und ihre 3 Leisten:

- Je nach erreichtem Stand gibt es Punkte zum Spielende. Außerdem bringen bestimmte Felder direkt beim Passieren Aktionen.
- Jederzeit im Aktionsschritt Deines Zuges darfst Du zahlen, um auf dem Stadt- und/oder Kirchenbuch voran zu kommen.
1 Schritt kostet je eig. Leutnant 1 Münze. Du darfst das beliebig oft machen.
- Man erhält auch kostenloses Vorrücken im Spiel.
- Generell sind die Aktions-Typen auf Seite 14 der Spielregel erklärt.
- Sind auf einem Feld mehrere Spielerscheiben, liegt neueste im Stapel oben.

Rundenende:

- Sobald jeder Spieler alle seine verfügbaren Leutnante eingesetzt hat, endet die laufende Runde. Es folgen diese Schritte:

Produktion:

Quarantäne-Hütten: Anwesender Bürger dort produziert das Angegebene.
Werkstätten: Bürger in Werkstatt mit Symbol "liegende 8" produziert das Angegebene. Aufgewerteter Bürger bringt zusätzlich 1 Punkt.

Quarantäne:

Jeder Bürger in Quarantäne rückt um 1 Feld nach rechts vor.
Kommt er dabei aus der Hütte raus, legt man ihn auf ein freies Quadrat im passenden Sektor oder in eine passende eigene Werkstatt.

Vorbereitung der neuen Runde:

- I. Runden-Würfel 1 Feld vorrücken.
- II. Alle Leutnant-Figuren in Messina flachlegen (= ungenutzt in neuer Runde).
- III. Bürger aus Hex-Feldern entfernen, wo Pest-Würfel sind.
- IV. Schaut auf Runden-Übersicht, welches Buch nun Priorität hat.
Entsprechend Zugreihenfolge ändern. *Patt: wer oben liegt, ist eher dran.*
Zu Beginn der jeweiligen Runde hat Priorität:

Runde:

- 2 Kirchen-Buch
- 3 Popularitäts-Buch
- 4 Der Spieler mit wenigsten Punkten entscheidet Priorität
- 5 Stadt-Buch
- 6 Kirchen-Buch

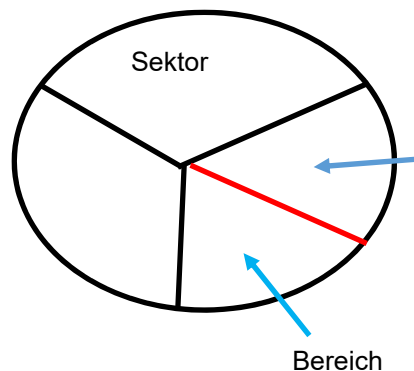
- V. • 1 Andock-Plättchen vom Stapel ziehen und 1 Schiff (ab Runde IV:ggf. 2) auf eins der angezeigten Docks legen. 1 Pest-Würfel auf Schiff(e) legen.
- Kommen 2 Schiffe dazu, werden beide auf dasselbe Dock gelegt. Je nach Spielerzahl zeigt die Rundenübersicht 1 - 2 Schiffe.

- VI. • Fügt Messina 1 neues Hex-Feld hinzu (siehe Seite 16). Man beginnt in dem Hafen, wo zuvor 1 - 2 Schiffe angelegt wurden. Schaut im Uhrzeigersinn nach derjenigen Stadt, wo bisher noch kein Hex-Feld angelegt wurde. Je nach Spielerzahl gibt es ein Lege-Muster dafür.
- Sobald Runde V beginnt, entfernt Ihr alle Werkstatt-Plättchen vom Wertungstableau und ersetzt sie durch "späte" Werkstatt-Plättchen.

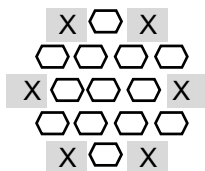
Nur bis nach Runde 4 ausführen:

- VII. • Das Fenster des Bevölkerungs-Rads um 1 Feld im U-Sinn drehen. Pest-Würfel und Bürger-Marker auslegen (siehe Seite 17) wie folgt:
 - a. Legt 1 Pest-Würfel auf jedes Hex-Feld, auf dem das Ratten-Symbol abgebildet ist, das dem des Rades entspricht (Ratte nach links schauend, Ratte nach rechts schauend, Ratte stehend)
 - b. Für jede Klasse von Bürgern legt Ihr 1 Bürger dieses Typs auf jedes Hex-Feld, dessen Farbe vom Rad dafür vorgegeben wird.
 - Zeigt der Pest-Würfel in der Rundenübersicht "2x", wird das Rad erneut gedreht und es werden wieder Pest-Würfel ausgelegt.
 - Sollten nicht genug Pest-Würfel da sein, werden gar keine ausgelegt.

Spieler-Tableau:



Plätze (X) für weitere Hex-Plättchen im 2 Personen-Spiel:



Spielende:

Nach 6 Runden endet das Spiel.

➔ Nun werden STRAFEN für Ratten-Marker vergeben.

- a. Ziehe je Ratte um 1 Feld zurück auf dem Popularitäts-Buch, max. zu Feld 1.
- b. Erhalte so viele Minus-Punkte lt. Tabelle wie es Deiner Rattenanzahl entspricht.

Ratten:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Minus-Punkte:	0	1	2	4	7	10	13	16	18	21



➔ **SCHLUSS-WERTUNG:**

- a. Jeder Spieler wertet seine Schluss-Position auf jedem Buch aus. Zeigt das Feld mit seiner Scheibe Punkte, erhält er diese jetzt.
- b. Popularitäts-Buch: Erster: 5 Punkte (zu zweit)
10 / 7 / 4 Punkte zu dritt oder viert für die 3 Ränge.
Patt: Beteiligter mit mehr Feuermarkern siegt.
Großer Feuermarker zählt nun wie 2 Feuermarker.
- c. Wiederbevölkerte Hex-Felder: 7 - 19 SP je Hex-Feld erhalten.
- d. Schriftrollen-Tafel:
Jeder Würfel dort zeigt an, wofür es Punkte gibt:

Spalte A: Zähle alle Deine errichteten Gebäude, also Aufwertungen von Quarantänehöfen und Werkstätten. Max. 6 Stück. Erhalte Anzahl mal angezeigte Punkte der Spalte.

Spalte B: SP = Anzahl Deiner Schiffe mal gezeigte Punkte der Spalte. Im fortgeschrittenen Spiel gibt es Zusatzregeln zu Waren.

Spalte C: Jedes Deiner Wiederbevölkert-Plättchen in Messina bringt angezeigte Punkte der Spalte.

- e. Übrige Marker: Münzen, Feuermarker, Bauholz zählen.
Summe durch 3 teilen = Punkte (abgerundet)

GEWINNER = wer höchste Punktzahl erzielt

Patt: Beteiligter mit meisten wiederbevölk. Hex-Feldern führt.
weiterhin Patt: Wer von den Patt-Spielern das wertvollere Hex-Feld bevölkert hat, siegt.