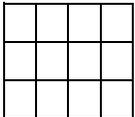


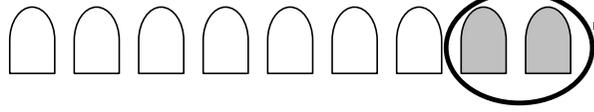
Man spielt 7 Runden zu je 4 Phasen. Das Spiel endet mit einer Endwertung. Aktionen, die nicht verfügbar/ausführbar sind, dürfen nicht gewählt werden.

1) Rundenvorbereitung:

A - Startspieler: ♦ Ab Runde 2 wird der Inhaber der Gunstkarte Startspieler.
 ♦ Die Karte wird neben das Gunstfeld des Spielplans gelegt.

B - 4 neue Arbeiter-Karten: ♦ Evtl. Arbeiterkarten der Vorrunde aus dem Spiel entfernen.
 ♦ 4 neue Arbeiterkarten aufdecken und offen links neben die Einstellungsfelder legen.

C - Neue Rohstoff-Plättchen:  ♦ Jedes leere Feld des Lagerhauses mit je 1 offenen Rohstoff-Plättchen auffüllen, das von einem beliebigen verdeckten Stapel kommt.

D - Felder der Schneiderei auffüllen:  *Plättchen auf Kleiderablage-stapel geben*
Entwurfsseite oben ♦ Alle übrigen Plättchen rücken nach ganz rechts auf.
 ♦ Jedes noch leere Feld mit zufällig aus dem Leinenbeutel gezogenen Plättchen auffüllen.

2) 3 Handkarten wählen:

- ♦ Gleichzeitig und geheim nehmen alle Spieler aus allen Karten ihres Vorrats an Arbeitern (unterhalb Tableau links) genau 3 Arbeiterkarten auf die Hand.
- ♦ Nicht gewählte Karten werden verdeckt unterhalb des linken Felds der eigenen Spielerablage platziert.
- ♦ Ab Runde 2 gilt: Hat ein Spieler < 3 Karten in seinem Arbeitervorrat, nimmt er zunächst die vorhandenen. Danach wird der rechte Stapel unter seiner Ablage zum verdeckten linken Stapel. Aus diesem wählt er die auf Anzahl 3 fehlenden Karten aus.
- ♦ Wer zuvor aber schon genau 3 Karten hatte, darf den rechten Stapel jetzt nicht umbilden.

3) Aktionen ausführen:

- ♦ Der Startspieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, MUSS (falls vorhanden) genau 1 Handkarte spielen und DARF genau 1 Hauptaktion (von 6 möglichen) ausführen.
- ♦ Besitzt die Karte einen Arbeiter-Bonus: Optional danach nutzen. Sobald kein Spieler mehr Handkarten hat, endet die Phase.
- ♦ Nach dem Ausspielen legt man die Handkarte offen rechts unterhalb seines Spielertableaus ab und der nächste Spieler ist am Zug.

Jede Aktion bedingt eine bestimmte Art (Fähigkeit) des Arbeiters:

- MEISTER = goldener Fingerhut
 - GESELLE = silberner Fingerhut
 - LEHRLING = Blech-Fingerhut
- Der Spielplan zeigt immer an, welche Art/en nicht erlaubt bzw. im Umkehrschluss erlaubt sind.*

Gunst der Königin: ♦ Nimm die Gunstkarte vom Spielplan und kassiere 5 Livre. Du bist in der nächsten Runde der Startspieler.

Rohstoffe erwerben: ♦ Du DARFST aus einem der 3 Lager-Segmente genau 1 Rohstoff-Plättchen erwerben. Je nach Füllgrad kostet ein Plättchen 2 bis 0 Livre.

♦ Nach dem Rohstoff-Erwerb musst Du sofort entscheiden, ob Du ENTWEDER das Plättchen behältst (verdeckt vor Dir ablegen) ODER es abwirfst und aus dem allgemeinen Vorrat die auf der unteren Hälfte des Plättchens abgebildeten Holzstein(e) nimmst. Diese Steine (Spitze = weiß, Garn = grau) sind offen zu halten.

Kleid schneiden: ♦ Du DARFST aus der Schneiderei ein Kleid nehmen gegen Zahlung des darüber angezeigten Livre-Betrages. Gib die Rohstoffe ab, die das Kleider-Plättchen fordert.

- ♦ Stoffballen sind in Form von Rohstoff-Plättchen (auch kombiniert) zahlbar. Überschüssige Ballen auf den benutzten Plättchen gehen verloren.
- ♦ Kleider mit goldenem Fingerhut: Nur mit MEISTER zu schneiden.

♦ DANACH ist zu entscheiden: ENTWEDER Verleih des Kleides an einen Gast ODER Verkauf gegen Geld.

Das Kleid verleihen:

- ◆ Wähle einen der 5 Säle des Spielplans und platziere das Kleid auf einem freien Gastfeld dort (nicht auf gestrichelten Feldern). Achtung: Einige Gastfelder sind Meister-Felder (goldener F-Hut). Nur wer das Kleid mit einem Meister geschneidert hat, darf es dort ablegen.
- ◆ Auf das Kleid kommt ein eigener Besitzmarker.
- ◆ Ggf. gibt das Gastfeld eine Belohnung (Geld, Garn, Spitze oder ein Rohstoff-Plättchen aus belieb. Segment des Lagerhauses).
- ◆ Evtl. Ansehens-Punkte gibt es erst zum Spiel-Ende.

Das Kleid verkaufen:

Nimm Dir den links unten auf dem Kleid angegebenen Geldbetrag. Wirf das Plättchen auf den allgemeinen Kleiderablagestapel ab.

Arbeiter einstellen:

- ◆ Du DARFST 1 Arbeiterkarte von denen erwerben, die offen neben den Einstellungsfeldern liegen.
- ◆ Je nach Anzahl der dort liegenden Karten sind mehr oder weniger Livre zu zahlen.
- ◆ Die neue Karte nimmst Du auf die Hand.

Arbeiter entsenden:

- ◆ ENTFERNE die ausgespielte Karte AUS dem Spiel. Je nach Art der Karte gibt es 10 / 7 / 4 Livre.
- ◆ Der Arbeiter-Bonus der Karte darf nochmal genutzt werden.



Du darfst NIEMALS < 4 Arbeiterkarten in Deinem Gesamtbestand haben.

Ausstattung finanzieren:

- ◆ Du DARFST 1 Ausstattung finanzieren, indem Du 1 Deiner Besitzmarker auf 1 freies Ausstattungsfeld des Spielplans legst (Feuerwerk, Musiker, Statue oder Brunnen) Es ist der dort angegebene Geldbetrag zu zahlen.
- ◆ Je Brunnen-Reihe darf man nur 1 Feld besetzen.
- ◆ Evtl. Ansehens-Punkte gibt es erst zum Spiel-Ende.

BONUS für alle SÄLE:

In dem Moment, in dem Du in allen 5 Sälen vertreten bist, lege sofort 1 Besitzmarker auf das wertvollste freie Feld der "Alle Säle"-Sektion. Du bist in einem Saal vertreten, wenn mind. 1 Besitzmarker von Dir dort liegt.

4) Einkommen kassieren:

Sobald kein Spieler mehr Handkarten hat, endet Phase "Aktionen ausführen". Alle Spieler kassieren Einkommen.

- ⇒ 5 Livre an jeden Spieler
- ⇒ Spieler mit Besitzmarker in oberer Brunnen-Reihe: 1 Livre pro Ausstattungsfeld mit eig. Besitzmarker inkl. Brunnen. "Alle Säle"-Sektion gehört nicht dazu.
- ⇒ Spieler mit Besitzmarker in unterer Brunnen-Reihe: 1 Livre pro Kleid mit eigenem Besitzmarker.

Spielende: Nach 7 Runden folgt die große Endwertung. Es werden Ansehenspunkte (AP) vergeben.

- 1) Je 10 Livre = 1 AP, Restgeld dient als Tiebreaker.
- 2) Karten im Arbeiter-Gesamtbestand mit Krone und rotem Bonus-Hintergrund bringen bis zu 11 AP. Gunstkarte = 3 AP.
- 3) AP für verschiedene Sektionen wie folgt: Sonderregeln für Spiel zu zweit beachten.
 - a) Kleidermehrheit in jedem der 5 Säle: Erster und Zweiter punkten. Patt: Der Beteiligte mit mehr Kleidern auf Meister-Gastfeldern führt. wieder Patt: Der Beteiligte mit Besitzmarker auf Musiker dort führt. Falls der Musiker nicht besetzt ist, erhalten alle Beteiligten die AP vor dem Schrägstich. Der zweite Platz entfällt dann.
 - b) Ausstattungsmehrheit im Feuerwerk: Erster und Zweiter punkten. Patt: Der Beteiligte auf höherem Geldwert führt.
 - c) Das Feuerwerk von der Terrasse aus bestaunen: Wer Besitzmarker im Feuerwerk hat, kann je 1 eigenes Kleid vom Saal darunter in das gestrichelte Feld links vom Besitzmarker schieben.
 - d) Statuen: Wer auf dem Statuen-Ausstattungsfeld einen Besitzmarker hat, erhält für jede Kleider-Hauptfarbe (gelb, grün, rot, blau), die er auf dem Spielplan untergebracht hat, 2 AP. Jedes Kleid nur 1mal werten.
 - e) Besitzmarker einsammeln und werten: Je Spieler die AP der Besitzmarker werten. Das macht man je Spieler komplett separat.

Der Spieler mit den meisten AP gewinnt. Bei Patt gewinnt der Beteiligte mit mehr Restgeld.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI/H@LL9000 - Autor:R.Winner - 08.02.14

Weitere KRSs im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zur KSR bitte an roland.winner@gmx.de