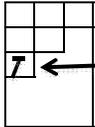


Alle Spieler spielen jede Phase durch, bevor die nächste Phase beginnt.



Maestro Leonardo - KSR (4 Spieler)

Niemals müssen die Spieler zeigen, wieviele Karten sie auf der Hand haben.

1) Beginn der Arbeiten:

- Im geheimen sucht sich jeder Spieler aus, welche der ausliegenden Karten zu Erfindungen er fertig stellen möchte.
- Beginnend mit dem Startspieler (er hat den Leonardo) kann jeder Spieler reihum → **ENTWEDER** die Arbeiten an 1 - 2 neuen Erfindungen (1 je/Labor) starten:
 - Er legt exakt die für die Erfindung erforderl. Materialkarten unter das Labor. Der Spieler darf sich die Karten jederzeit ansehen, aber keine Änderung mehr vornehmen (kein Wegnehmen, Hinzufügen).
 - Er setzt den Arbeitszeit-Zählstein auf das Feld mit dem Hammer (im Labor). Jedes Feld im Labor entspricht der Arbeitszeit von 1 Woche.
 - Jedes Labor kann nur an einer Erfindung arbeiten. Mehrere Labore müssen somit an verschiedenen Erfindungen arbeiten.
 - Jeder Spieler darf im Spiel nur 1x dieselbe Erfindung fertig stellen.
 - Man darf bereits die Arbeiten zu einer Erfindung beginnen, die noch nicht beauftragt (beauftragt = offen auf dem Spielplan liegend) wurde.
- **ODER** die Arbeiten an einer Erfindung abrechnen.
 - Materialien = wieder auf die Hand, Arbeitszeit-Zählstein entfernen.
 - Ggf. im selben Labor sofortige Arbeitsaufnahme an and. Erfindung starten.
- **ODER PASSEN.**

2) Platzierung von Meistern und Lehrlingen:

Ab Startspieler MUSS jeder Spieler genau **eine** der folgenden Optionen wählen:

→ 1 oder mehrere Lehrlinge platzieren:

Alle in einem Zug platzierten Lehrlinge müssen im selben Bereich oder Labor eingesetzt werden. Jeder Bereich erlaubt nur 1x/Runde den Einsatz von Lehrlingen des selben Spielers. Der Meister darf separat später dazukommen. Ein Meister wird immer zu seinen Lehrlingen gestellt bzw. umgekehrt. Wer in einem Bereich der Stadt (A - H) als Erster Leute einsetzt, stellt diese zum Pfeil des Feldes. Nachfolgende Spieler platzieren rechts daneben.

→ den Meister platzieren.

→ PASSEN: Damit ist der Spieler mit der Phase 2 fertig.

Hinweis zum Labor: Meister/Lehrling darf auf jedes beliebige freie Feld (1 je Feld). Ein mechanischer Mensch darf nur auf einem Extra-Feld eingesetzt werden. Es geht immer solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben.

3) Auswertung:

Mit der Figur "Stadtherr" wird jeweils der auszuwertende Bereich markiert.

- Spielerreihenfolge ermitteln: Wer die meisten Lehrlinge gesetzt hat, beginnt. Ein Meister zählt wie 2 Lehrlinge. Patt: Beteiligter näher am Pfeil geht vor.

A. RAT:

Jeder Spieler hat hier 1 Aktion, die (wenn nicht anders angegeben) kostenlos ist. Haben alle Spieler Leute im Rat, hat der mit den wenigsten Leuten keine Aktion. Wer im Rat dominiert, kann den Startspieler sofort beliebig neu bestimmen. Danach setzt der aktive Spieler seine Figuren im Rat auf 1 beliebiges der 4 Felder. Erst wenn alle Spieler im Rat eines der jeweils verbleibenden Felder besetzt haben, erfolgt Ausführung der Aktionen der Felder in Reihenfolge 1 - 4, Die eingesetzten Leute kommen in den eigenen Vorrat zurück.

Allgemeines zu den Bereichen B - H:

- In jedem der Bereiche können max. 4 Aktionen gemacht werden, die immer teurer werden (0 - 2 - 3- 4).
- Spielerreihenfolge ermitteln: erfolgt für jeden Bereich separat wie für den Rat.
- **ENTWEDER** wählt der Spieler die Aktion und zahlt 0 - 4 Gulden, je nachdem wo der Geldstein steht. In diesem Fall rückt der Geldstein danach 1 Feld weiter.
- **ODER** er passt, wobei dann der Geldstein stehen bleibt.
- Es geht reihum. Durch passende Spieler kann jemand durchaus 2x dran sein.

- Die Auswertung eines Bereichs endet, wenn alle gepasst haben oder jemand 4 Gulden für die Aktion gezahlt hat.

B. WERKSTATT:

- Nur nicht arbeitende Labore dürfen verbessert werden, also ohne Arbeitszeit-Zählstein. Der Spieler wählt eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Das Labor im eigenem Besitz mit 3 Arbeitsplätzen auf die Seite mit 5 Plätzen drehen.
 - Das eigene Labor mit 4 Plätzen aus der Werkstatt nehmen (wer bisher nur 1 Labor hat).
 - Das Labor im eigenen Besitz mit 4 Arbeitsplätzen auf die Seite mit 6 Plätzen drehen.
 - 1 mechanischen Menschen nehmen + sofort auf ein entsprechendes Labor-Feld setzen. Jeder Spieler darf max. 3 mechanische Menschen besitzen (behält man nach Erwerb).

C. AKADEMIE:

- Der Spieler nimmt 1 Lehrling seiner Farbe aus der Akademie zu seinem Vorrat.

D. bis H. - DIE LÄDEN:

- Der Spieler nimmt je 1 Materialkarte (falls da) vom Stapel des jeweiligen Ladens.

Laboratorien:

- Jeder Spieler versetzt den Arbeitszeit-Zählstein in jedem seiner Labore, das an einer Erfindung arbeitet. Je Lehrling 1 Feld, Meister 2 Felder, mechanischer Mensch 2 Felder.
- Jeder Spieler nimmt seine Leute zurück in den Vorrat (außer mechanische Menschen).

4) Erfindungen fertig stellen:

- Ist in einem Labor die erforderliche Anzahl Arbeitswochen erreicht, ist eine Erfindung fertig.
- Der Spieler zeigt die entsprechende Erfindung und die Materialien vor. Dann werden die Materialien in die Läden gelegt, der Arbeitszeit-Zählstein entfernt und der Spieler kassiert die Prämie (höhere Zahl).
- Erstellen mehrere Spieler die selbe Erfindung in selber Runde = an jeden hohe Prämie. Wurde die Erfindung in einer früheren Runde erstellt, gilt die niedrige Prämie.
- Für jede Erfindung der selben Art, die ein Spieler bereits fertig gestellt hat, erhält er einen Rabatt von 2 Arbeitswochen. Allerdings muss für einen Rabatt eine Erfindung in früheren Runden fertig gestellt worden sein.
- Arbeitet ein Spieler noch an einer schon anderweitig fertig gestellten Erfindung, zeigt er die Materialien vor und legt sie neben das Labor. Mit einem Pfeil mit Richtung auf den Mitspieler wird der unerledigte Fall markiert.
- Wurde eine Erfindung in der laufenden Runde nur von einem einzigem Spieler fertig gestellt, erhält dieser die Karte mit der Erfindung zur offenen Auslage vor sich. Andernfalls bietet jeder Beteiligte verdeckt Karten mit 0 - x Gulden. Der Meistbietere erhält die Karte und zahlt sein Gebot. Alle anderen nehmen ihre Karten zurück. Karten mit Wert "0" werden immer zurückgenommen. Patt: Wer näher am Spieler mit der Leonardo-Figur sitzt, gewinnt das Patt. Sollten aber alle Spieler "0" geboten haben, ist die Erfindung aus dem Spiel.

Ende der Runde und neue Runde:

Runde 1 bis 7: Startspieler legt 1 Gulden aus der Bank in den Rat und füllt ggf. die Erfindungs-Karten auf (4 - 5 Spieler = 5, 3 Spieler = 4, 2 Spieler = 2 Karten).
Runde 8 bis 9: Es werden in Phase 2 nur noch Meister und Lehrlinge in Laboratorien eingesetzt. Alle anderen Felder sind tabu.
Alle Runden: Nach jeder Runde wird der Rundenstein 1 Feld weiter gezogen.

Spielende:

Nach der 9. Runde gibt es Boni:
5, 4 oder 3 verschiedene Erfindungsarten = 20, 13 oder 8 Gulden.
Die höchste Gesamtsumme an Gulden gewinnt. Patt: besser = mehr Erfindungen bzw. danach mehr Erfindungen mit goldenem Hintergrund, silbernen usw..

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.02.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

1)	2)
3)	4)

- 1) Man darf 1 eigenen Lehrling aus dem Rat sofort neu einsetzen.
- 2) Alle Münzen aus dem Rat nehmen.
- 3) Die 4 obersten Erfindungen ansehen und beliebig sortiert zurück auf den Stapel legen.
- 4) Für 1 Geld darf man 1 beliebiges von den 5 Materialien nehmen.