

**Doge - KSR**

**1.) Stimm-Marken in die Felder setzen:**

3 bzw. 4 Durchgänge (bei 4 bzw. 3 Spielern):

- Alle Spieler wählen gleichzeitig genau 1 ihrer Spielerkarten aus und legen diese verdeckt vor sich ab.  
Wer keine Stimm-Marken mehr zur Verfügung hat, darf keine Karte spielen.
- 1 - 4 Stimm-Marken verdeckt auf der eigenen Karte platzieren.
- Sind alle Spieler soweit, werden alle Karten (nicht die Marken) aufgedeckt.
- Jeder Spieler legt seine Marken nun verdeckt in das seiner Karte entsprechende Stadtviertel.  
Die benutzten Karten bleiben zunächst offen vor den Spielern liegen.
- Nächster Durchgang folgt.

Nach den 3 bzw. 4 Durchgängen nimmt jeder Spieler alle Karten wieder auf.

**2.) Abstimmungen:**

- Evtl. unbenutzte Vorräte an Stimm-Marken verfallen für diese Runde.
- **In Reihenfolge der 7 offen liegenden Abstimmungskarten auf dem Plan werden die Stadtteile abgearbeitet.**
- Man kann einen Berater auch dort belassen, wo er gerade steht.

**a) Stimmen zählen:**

- Alle Stimm-Marken des aktuellen Stadtteiles werden aufgedeckt.  
Jeder Spieler zählt seine Stimmzahl dort zusammen + ggf. Berater, die er dort kontrolliert. Jeder Berater = 1 Stimme.  
Eine "0" als einzige Stimme eines Spielers bedeutet keine Wertung für ihn.

**b) Abstimmung in der Quarantia:**

- Gewinner der Abstimmung:	erhält Kontrolle über 2 Berater der Quarantia.
- Zweitplatziertes:	erhält Kontrolle über 1 Berater.
- Reihenfolge des Einsatzes der 3 Berater (nicht in die Quarantia): Gewinner, Zweiter, Gewinner Wer auf den Einsatz verzichtet, darf 1 eigenes Haus beliebig versetzen.	
- Patt beim Erstplatzierten:	Alle 3 Berater werden neutral. Jeder Beteiligte darf bis zu 2 eigene Häuser beliebig zwischen den Stadtteilen versetzen. Es gibt keinen 2. Platz.
- Patt beim Zweitplatzierten: (entfällt bei mehreren Erstplatzierten)	Der Berater wird neutral. Jeder Beteiligte darf 1 eigenes Haus beliebig versetzen.

**c) Abstimmung in einem Stadtteil:**

- Gewinner der Abstimmung:	darf 2 eigene Häuser aus seinem Vorrat in den Stadtteil einsetzen. Er erhält die Kontrolle über den Berater des Stadtteiles, den er nicht in dessen Heimatstadtteil einsetzen darf.
- Zweitplatziertes:	darf 1 Haus aus seinem Vorrat in den Stadtteil einsetzen.
- Verzicht auf die Kontrolle: 1 eigenes Haus aus dem Heimatfeld des Beraters in einen beliebigen Stadtteil <u>oder</u> 1 eigenes Haus aus einem beliebigen anderen Stadtteil in das Heimatfeld des Beraters setzen.	
- Patt beim Erstplatzierten:	Der Berater wird neutral. Der 2. Platz entfällt. Jeder Beteiligte darf 2 Häuser in dem Stadtteil einsetzen.
- Patt beim Zweitplatzierten: (entfällt bei mehreren Erstplatzierten)	Jeder Beteiligte darf 1 Haus in den Stadtteil einsetzen.

**Bau von Palazzi** (1x je Spielzug):

- Wenn man in einem Stadtteil gerade mind. 1 Haus eingebracht\* hat, darf man die nun erforderliche Anzahl Häuser gegen einen Palazzo aus dem Vorrat tauschen (das können 3 - 7 Häuser sein, je was an Bauplätzen noch frei ist).
- Patt: Alle am Patt beteiligten Spieler benötigen die gleiche Anzahl Häuser wie der nächste freie Bauplatz anzeigt.

**d) Nächste Karte ausführen:**

- Die aktuelle Karte wird beiseite gelegt und die nächste verdeckte Karte aufgedeckt und für die Folgerunde auf dem Plan belassen. Weiter mit 2a).

**Ende der Runde** (nach 7 Abstimmungen):

Alle Abstimmungskarten des benutzen Kartensatzes mischen und einzeln verdeckt auslegen. Die 7 aufgedeckten Karten bilden die offene Auslage von Abstimmungskarten für die nächste Runde.

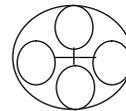
**Spielende und Wertung:**

- Das Spiel endet, wenn mind. ein Spieler eine dieser Bedingungen erfüllt:  
Besitz von jeweils 1 Palazzo in jedem Stadtteil oder  
Besitz von insgesamt 7 Palazzi in 5 Stadtteilen oder  
Besitz von insgesamt 8 Palazzi in 4 Stadtteilen.
- Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.
- Patt: Es gewinnt, wer mehr Palazzi bzw. danach mehr Häuser auf dem Spielplan hat.

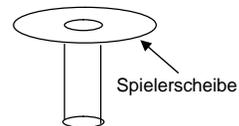
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.07.07  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\* neu oder verschoben

**Symbol Quarantia**



**Berater-Figur**



Wer auf den Einsatz eines Beraters verzichtet, macht diesen neutral = Spielerscheibe abnehmen.  
Neutral = zurück auf das Wartefeld am Spielplanrand.

