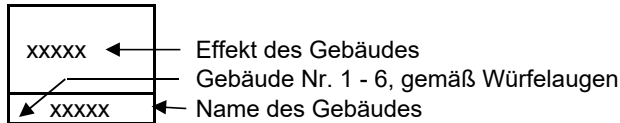


Bei 1 - 2 / 3 / 4 Spielern spielt man 6 / 5 / 4 Runden zu je 3 Phasen.

1) EINKOMMEN:

Umkringelt die jeweilige Runden-Nummer.

- ◆ **Runde 1:** Jeder Spieler würfelt 1 Würfel und trägt in sein grünes Quadrat mit der Nr. 1 in Rione folgende Daten seines damit **erwürfelten 1. Gebäudes** ein:



Niedrigste Augenzahl = Startspieler für ganze Partie. Patt: Beteiligte würfeln aus.

Ab Runde 2: Erhältet Einkommen aus **vollendeten Kunstwerken** in der Chiesa.

- ◆ Dazu umkringelt in Eurem Vorrat 100 Fiorini (w/Facciata) oder macht ein "X" bei der entsprechenden Personen-Leiste (Hauptmann, Bischof, Priester). Kreuzt Ihr damit einen Bonus an, erhaltet Ihr diesen sofort, indem Ihr diesen in Eurem Vorrat einkringelt bzw. auf erlaubter Personen-Leiste abträgt.**
- ◆ Sollte eine Leiste bereits komplett angekreuzt sein, bringt jedes Feld, das man nicht ankreuzen kann, sofort 100 Fiorini im Vorrat ein (dort ankringeln).
- ◆ Evtl. angekreuzte Prestigepunkte (PP) werden zum Spielende notiert.

2) HAUPTMANN + BISCHOF bestimmen:

- ◆ Vergleicht bei allen Spielern die Leiste des HAUPTMANNNS. Meiste Kreuze = Hauptmann aktueller Runde. Patt: Niemand ist nun der Hauptmann. Der ermittelte Hauptmann darf sofort 1 Symbol auf einem Gebäude oder Kunstwerk ankreuzen (nur Ressource).
- ◆ Vergleicht bei allen Spielern mit mind. 3 Kreuzen die Leiste des BISCHOFNS. Meiste Kreuze = Bischof aktueller Runde. Patt: Niemand ist nun Bischof. Der ermittelte Bischof darf während der Würfelphase als nicht-aktiver Spieler 1-mal frei wählen aus genutzten oder ungenutzten Würfeln.

3) SPIELZÜGE (Würfeln):

Mitspieler = nicht aktiv

- Der Startspieler beginnt als aktiver Spieler und würfelt alle 6 Würfel. Danach legt er sie auf die farblich passenden Felder ganz links auf der Würfeltafel.
- Der aktive Spieler wählt 3 Würfel und nutzt diese sofort, wonach er sie nach ganz rechts (= GENUTZT) auf der Würfeltafel verschiebt.
- Jeder andere Spieler nutzt reihum 1 beliebigen der ungenutzten Würfel, ohne diesen zu verschieben. Jeder Spieler kann ggf. den selben Würfel nutzen.
- Hat man den Bischof und ist nicht-aktiv, darf man aus allen 6 Würfeln wählen.

- ◆ War jeder Spieler an der Reihe, wird der nächste Spieler links vom aktuell aktiven Spieler jetzt neuer aktiver Spieler und führt die Schritte a - c durch. Sollte der nächste aktive Spieler aber wieder der Startspieler werden, endet stattdessen die Runde. Auf diese Weise wird jeder Spieler 1-mal aktiver Spieler in jeder Runde. Zu viert konnte jeder Spieler dann 6 Würfel nutzen.



Wurde die max. Rundenzahl erreicht, folgt das Spielende mit Wertung. Ansonsten geht es weiter mit PHASE 1.

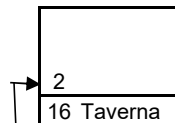
NUTZUNG DER WÜRFEL:

- ◆ Du darfst genau 1 Aktion von 3 möglichen jedes genutzten Würfels anwenden:
- ➡ Je nach Würfelwert kreuzt Du 1 - 2 Ressourcen in 1 - 2 Gebäuden und / oder Kunstwerken an.
- ➡ Wenn Würfelfarbe weiß / braun / grau: Markiere 1 - 2 Felder auf der dem Würfel entsprechenden Personen-Leiste und erhalte ggf. dort Boni. Wenn Würfelfarbe rot / grün / gelb: Rekrutiere 1 Künstler entsprechender Art (Farbe) und zahle 100 bzw. 200 Fiorini für dessen Anwerbung. ... Dazu streichst Du bereits umkringelte Fiorini bzw. Dein Startkapital durch. ... Der Künstler steht nur für genau 1 Kunstwerk bereit, das jetzt vollendet wird.
- ➡ Erhalte 200 Fiorini und umkringle diese in Deinem Vorrat.

EIN STADTTEIL-GEBÄUDE BAUEN:

- ◆ Du darfst jederzeit bauen (ggf. auch in Phase 1). Es besteht kein Zusammenhang mit Würfel-Aktion. Wenn Du willst, kannst Du auch in Phase 1 bauen.
- ◆ Es ist erlaubt, Notizen auf seiner Gebäude-Liste zu machen.
- ◆ Erhältst Du Ressourcen / Geld, kreuze diese nach Belieben bei Gebäuden im Stadtteil (Nr. 1 - 8) an oder bei Kunstwerken im Palazzo / in der Chiesa.
- ◆ Sobald Du für ein Gebäude alle erforderlichen Ressourcen / Geld angekreuzt hast, schreibst Du in das freie Stadtteil-Feld am weitesten LINKS die Nummer und den Gebäudenamen. Über der Nr. trägst Du die PP des Gebäudes ein.

Beispiel:



PP

- ◆ Der Effekt des Gebäudes darf sofort genutzt werden.
- ◆ Jede Gebäudeart (Name) darfst Du nur 1-mal bauen.
- ◆ Nur das jeweils unbebaute Stadtteil-Feld ganz links darf bebaut werden! Trotzdem dürfen schon Ressourcen bzw. Fiorini in Feldern weiter rechts angekreuzt werden.
- ◆ Evtl. Überzahlungen verfallen.
- ◆ Extra-Ressourcen umkringelt man in seinem Vorrat + kann sie direkt durch Ankreuzen als beliebige Ressource nutzen.

KUNSTWERKE VOLLENDEN (nur in Phase 3):

- ◆ Es gibt je 4 Kunstwerke im Palazzo und in der Chiesa.
Jedes Kunstwerk benötigt Ressourcen und/oder Geld und ist in beliebiger Folge vollendbar.
- ◆ NACHDEM Du alle Voraussetzungen erfüllst, rekrutierst Du in der Würfel-Phase 1 passenden (farblich) Künstler und zahlst als Lohn 100 - 200 Fiorini (wie auf Würfeltafel angegeben).
... Nutzt Du Gebäude Nr. 13 "CASA", kannst Du kostenlos 1 anonymen Künstler nutzen, wofür Du irgendeinen für Dich verfügbaren Würfel nutzt.
- ◆ Ermittle die Dir zustehenden PP aus der Nutzung des Künstlers:
Bezahlter Künstler: +2 PP, Anonym: +1 PP.
Umkringeltes Meisterwerk (Stern) angekreuzt: +2 / +3 PP (bei Gebäude "20")
Trage die Summe der PP in das Künstlerfeld des Kunstwerks ein.

EFFEKTE VOLLENDETER KUNSTWERKE:

- ◆ Vollendete Kunstwerke bringen Dir PP und ggf. Effekte, die Du umkringelst.
"Camera Nuziale" und "Facciata" (je im Palazzo) bringen je 1 Extra-Ressource, die Du in Deinem Vorrat umkringelst.
In der Chiesa bringen Kunstwerke sofortige Vorteile (auf Personen-Leisten oder Geld bei "Facciata") UND in der Einkommens-Phase.
- ◆ Wer zuerst alle 4 Kunstwerke im Palazzo vollendet, erhält 6 PP. Spätere Erfüller erhalten 3 / 1 / 1 PP. Markiere die entsprechenden PP.
*Patt: Alle Beteiligten erhalten volle PP, bei weiteren Erfüllern verschieben sich PP.
zB: 2 Erste = je 6 SP, nächster Erfüller nur noch 1 PP.*
- ◆ Wer alle 4 Kunstwerke in der Chiesa erfüllt, darf nächste 4 Felder einer seiner Personen-Leisten ankreuzen. *Immer bei Überlauf dort = Erhalte je Feld 100 Fiorini.*

Spielende:

Nach der entsprechenden Anzahl an Runden addiert jeder Spieler seine PP und schreibt sie in die 6 Felder unterhalb der Chiesa:

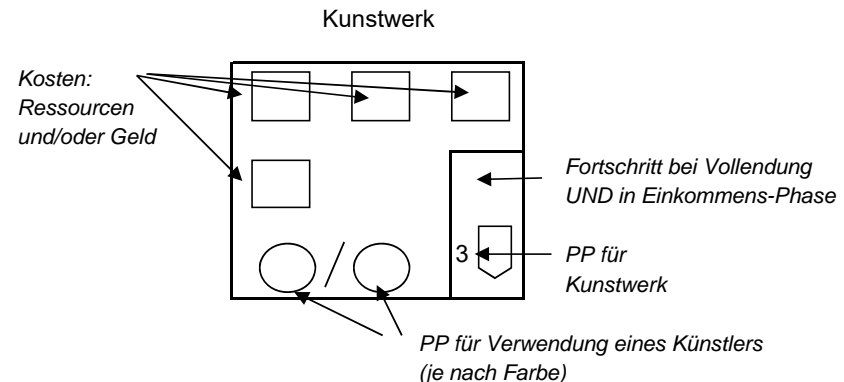
1) <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	2) <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	3) <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
4) <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	5) <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	6) <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>

- 1) Alle PP der Kunstwerke im Palazzo und der Künstler dort (inkl. Boni).
- 2) Alle PP der Kunstwerke in der Chiesa und der Künstler dort (inkl. Boni).
- 3) Alle PP durch Gebäude und Boni (je 1 - 3) aus den Feldern 5 - 8, wenn bebaut.
- 4) Alle PP auf der Leiste des Hauptmanns.
- 5) 1 PP je nicht genutztem Meisterwerk-Stern (umkringelt).
1 PP je nicht genutzter Extra-Ressource (umkringelt).
1 PP pro 200 ungenutzten Fiorini (umkringelt).
- 6) Summe aus 1) bis 5).

Effekte der Stadtteil-Gebäude (Rione):

(1x) = nur 1-mal je Zug nutzbar

Nr.	Effekt
1-6	Du kannst den jeweiligen Würfel so benutzen, als ob er einen anderen Wert Deiner Wahl hätte. Du veränderst aber nicht die Augenzahl.
7-12	Wenn Du den jeweiligen Würfel nutzt, um Ressourcen zu erhalten, darfst Du 1 davon gegen 1 andere Ressource Deiner Wahl eintauschen.
13	1x Du kannst 1 beliebigen Würfel nutzen, um kostenlos 1 anonymen Künstler zu rekrutieren. Er bringt dem Kunstwerk +1 PP.
14	1x Du kannst 1 beliebigen Würfel nutzen, um 2 gleiche Ressourcen Deiner Wahl zu erhalten.
15	1x Du kannst 1 beliebigen Würfel nutzen, um 2 Felder auf einer Personen-Leiste Deiner Wahl voranzuschieben.
16	1x Du kannst 1 beliebigen Würfel nutzen, um 300 Fiorini zu erhalten statt regulär nur 200 bei der Würfel-Nutzung als Geldbringer.
17	1x Statt 1 Ressource kannst Du wählen, lieber 200 Fiorini zu erhalten. Umkringele sie in Deinem Vorrat.
18	1x Du zahlst beim Rekrutieren 1 Künstlers 100 Fiorini weniger.
19	Erhalte sofort einmalig 2 Extra-Ressourcen, die Du umkringelst.
20	Immer wenn Du ein Meisterwerk erschaffst, erhältst Du 3 statt 2 PP.
21	Du kannst 1 Künstler einer anderen Art (Farbe) rekrutieren, als der von Dir gewählte Würfel erlaubt.
22-25	kein Effekt



SOLO-SPIEL:

Es werden 6 Runden gespielt. Du spielst gegen einen Dummy (Geist-Spieler). In jeder Runde spielst Du als Aktiver Spieler (wie zu zweit) und wählst 3 Würfel. Danach ist der **Dummy aktiv** und Du agierst als nicht aktiver Spieler.

Bist Du **nicht aktiver** Spieler, handelst Du diese Schritte ab, um die nun für Dich verfügbaren 3 Würfel zu bestimmen, wovon Du genau 1 nutzen darfst.

➔ **Wirf** alle Würfel neu und platziere sie wie üblich auf der Würfeltafel.

- 1) 1. Würfel: Wandere auf der Würfeltafel abwärts gemäß Augenzahl des WEISSEN Würfels, beginnend beim nächsten Würfel. Lege den Würfel, der bei passender Augenzahl liegt, links neben die Tafel. Ggf. beginnst Du wieder oben auf der Würfeltafel. *(Beispiel: weißer Würfel zeigt "1" = braunen Würfel nehmen). (Beispiel: weißer Würfel zeigt "6" = weißen Würfel nehmen, dessen Augen dann erneut gelten).*
- 2) 2. Würfel: Wandere auf der Würfeltafel abwärts gemäß Augenzahl des 1. links neben der Tafel liegenden Würfels, beginnend beim nächsten Würfel. Lege den Würfel, der bei passender Augenzahl liegt, links neben die Tafel. *(Beispiel: 2. Würfel zeigt "2" = grünen Würfel nehmen).*
- 3) 3. Würfel: Wandere auf der Würfeltafel abwärts gemäß Augenzahl des 2. links neben der Tafel liegenden Würfels, beginnend beim nächsten Würfel. Lege den Würfel, der bei passender Augenzahl liegt, links neben die Tafel. *(Beispiel: 3. Würfel zeigt "5" = roten Würfel nehmen).*

KAUFMANN und BISCHOF:

- ◆ Bestimmung erfolgt wie üblich.
- ◆ Ist der Dummy aktiver Spieler, nimmst Du den weißen / braunen Würfel weg und trägst für den Dummy 1 bzw. 2 Fortschritte ein. Dazu unterstreichst Du die Felder der entsprechenden Leiste.
- ◆ Ist der Dummy nicht aktiver Spieler und es wäre noch der weiße / braune Würfel vorhanden, trägst für den Dummy 1 bzw. 2 Fortschritte ein. Dazu unterstreichst Du die Felder der entsprechenden Leiste.

PALAZZO vollendet:

Du erhältst 6 / 3 / 1 PP extra, wenn Dein Palazzo innerhalb der Runde 3 / 4 - 5 / 6 vollendet ist.

Ergebnis:

ENTWEDER erreichst Du neue persönliche Highscore.
 ODER Du vergleichst Dich mit dem Dummy (Pope Sisto) "virtuell".
 Es ist kein Wertungsblatt für den Dummy zu führen.

Für aktuelle Partie von Dir gewählter Schwierigkeitsgrad:	Du gewinnst* das SOLO-Spiel, wenn Du diese PP hast:
einfach	bei 41 <= 50 PP
normal	bei 51 <= 60 PP
schwer	bei 61 <= 70 PP
extrem	>70 PP

*Autor Danilo Festa erklärte auf meine Nachfrage zum SOLO-Wertungsschema: "... to win the normal game you must score more than 50 PP!" Entsprechend habe ich die Tabelle kreiert.

**Erhält man hier einen Bonus-Würfel, kann und muss man diesen erst wählen, sobald in der nächsten Würfel-Phase der erste aktive Spieler gewürfelt hat. (gemäß Nachfrage bei Autor)