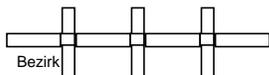


## Lungarno -KSR

### Vorbereitung:

Aufbau der Flußteile und Brücken (Hauptstraßen) wie in Spielregel abgebildet.



= 8 Bezirke mit Platz für je 6 Gebäude  
2 Personen-Spiel: nur 2 Brücken/6 Bezirke

Privileg-Plättchen mischen und mit Vorderseite nach unten je 1 Plättchen auf die 8 Bezirke verteilen. Restliche Plättchen sind aus dem Spiel.  
Gebäude-Plättchen mischen und als verdeckten Stapel vorhalten.  
Jeder Spieler erhält 5 Händler in einer Farbe und 14 Florin (gelb = Wert 5, grau = Wert 1) sowie 2 Gebäude-Plättchen (geheim auf die Hand nehmen).  
Die 3 obersten Gebäude-Plättchen werden aufgedeckt und offen in Reihe neben dem Nachziehstapel ausgelegt.



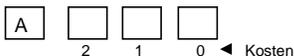
### Ablauf eines Zuges:

#### 1) 1 Pflichtaktion und ggf. 1 beliebige Zusatzaktion:

Die Pflichtaktion ist kostenlos, die Zusatzaktion kostet 1 Florin.  
Man hat jeweils die Wahl:

##### ● Kauf eines Gebäudes:

Diese Aktion darf nur gewählt werden, wenn man <5 Gebäude hält.  
Man wählt eines der 3 offenen Gebäude aus und zahlt 0 - 2 Florin je nach Position des Gebäudes.  
Das Gebäude nimmt man auf die Hand.



An die leere Position kommt sofort 1 neues Gebäude vom Stapel.  
Handlimit eines Spielers: 5 Gebäude.

##### ● Gebäude bauen:

Jeder Bezirk hat Platz für 6 Gebäude. Jede Hauptstraße (Brücke) hat 8 mögliche Nachbarplätze für Gebäude.  
Man nimmt 1 Gebäude aus der Hand und platziert es auf einem beliebigen freien Platz. Das Gebäude muss benachbart zum Fluß oder einem anderen Gebäude bzw. einer Hauptstraße sein.

##### Händler:

Nach dem Bauen darf man nun eigene Händler auf das soeben gebaute Gebäude setzen, falls man sie jetzt vorrätig hat.  
Das Gebäude muss dafür mind. 1 Schild (Wappen) zeigen.  
Auf jedes Schild darf 1 Händler gesetzt werden.  
Je Bezirk darf je Familie (identische Randfarbe) nur 1 Händler stehen.  
Nun darf man für sich geheim unter das Privileg-Plättchen schauen.

#### 2) Gebiet schließen und werten:

Wurde das 6. Gebäude in einen Bezirk platziert, ist dieser geschlossen.  
Nach evtl. Einsatz von Händler/n, allerdings vor einer Zusatzaktion, wird das Spiel unterbrochen und das Privileg-Plättchen aufgedeckt.  
Die Gebäude "Tower House" und "Plaza" werten erst zum Spielende.  
Dort eingesetzte Händler verbleiben daher bis zum Spielende dort.  
Jeder Händler bringt soviele Florin, wie Schilder seiner Familie im Bezirk vorkommen. Einige Gebäude verändern diese Regel.  
Schilder auf dem Prestige-Plättchen werden dazuaddiert.  
Nach der Wertung kehren die Händler zu ihren Besitzern zurück und das Privileg-Plättchen wird entfernt.

##### ● Eine Zusatzaktion kann jetzt ausgeführt werden mit evtl. Wertung.

### Spielende:

Wurde der letzte Bezirk geschlossen, endet das Spiel sofort.  
Erträge werden aber noch wie üblich ausbezahlt.  
Nun werten auch die Gebäude "Tower House" und "Plaza".  
Wer danach die meisten Florin hat, gewinnt.  
Bei Patt siegt der Beteiligte, der mehr Gebäude auf der Hand hat.

### Gebäude:

Paläste (30x mit 2 Schilden, 8x mit 1 Schild), Tower House (8x), Plazas (4x)  
Spezialgebäude (15x), dort keine Händler platzieren.

### Spezialgebäude:

#### Office (4x):

Beim Einsatz dieses Gebäudes entfernt man ein beliebiges Gebäude (ohne Händler drauf) und nimmt es auf die Hand.  
Auf den freien Platz legt man das Office. Dieses ist auch in geschlossenen Bezirken erlaubt.

*wirkt sofort*

#### Shop (7x):

Wenn an Händler angrenzend, bringt ein Shop 1 Florin für den Händler. Angrenzend bedeutet waagrecht oder senkrecht.

*wirkt bei Wertung*

#### Graveyard (2x):

Jeder Händler im Bezirk mit dem Graveyard verdient 1 Florin weniger je Graveyard dort.

*wirkt bei Wertung*

#### Church (2x):

Jeder Händler auf einem zur Church waggerecht/senkrecht benachbartem Gebäude verdient 2 Florin weniger, nicht aber < 0.

*wirkt bei Wertung*

### Diese Gebäude wirken erst zum Spielende:

#### Tower House (8x):

1 Florin je gleichem Schild an nächster Nachbarstraße erhalten (max. 8 Florin).

#### Plaza (4x):

1 Florin je gleichem Schild in selber Reihe längs am Fluss erhalten (max. 12 Florin).

### Erläuterung zum Händler:

Es darf also nur dann ein Händler eingesetzt werden, wenn noch kein Händler für die betreffende Familie im gewünschten Bezirk steht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 29.12.08  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)