

Es werden 6 Runden gespielt. Zu Beginn hat jeder Spieler mind. 3 Züge / Runde. Die Zugreihenfolge ändert sich während des Spiels. *Patt: Obere Scheibe führt.* Ablauf eines Spielzugs in 4 aufeinander folgenden Schritten:

**ENTWEDER****1) Wähle 1 Leutnant und STELLE / BEWEGE ihn auf ein Hex-Feld:**

**a.** Kommt Dein Leutnant von AUSSEN in die Stadt, darf auf dem gewünschten Hex-Feld noch KEINE FIGUR AUFRECHT STEHEN, liegende Figur ist ok. *Zu Beginn der Folgerunde liegt er flach zum Zeichen, daß er verfügbar ist.*

 Ein bewegter bzw. schon eingesetzter (aufrecht stehender) Leutnant zeigt an, dass dieses Hex-Feld in der laufenden Runde genutzt wurde.

**ODER**

**b.** Ist Dein Leutnant SCHON IN DER STADT UND Du wählst ein Hex-Feld, wo er LIEGT, darfst Du das selbe / ein dazu benachbartes Hex-Feld wählen. Ein ggf. weiter entferntes Hex-Feld, wohin der Leutnant ziehen soll, kostet für jedes weitere Feld 1 Münze (z.B.: 4 Hex-Felder bewegt = 3 Münzen).

Weitere Leutnante bekommst Du im Spiel durch das **STADTBUCH**:

- Wenn Du auf ein Feld auf der Stadtbuch-Leiste vorrückst, das eine Figur als Symbol zeigt, nimmst Du 1 Leutnant aus dem Vorrat und stellst ihn neben Dein Tableau.
- Du kannst ihn erst nach Messina schicken, sobald Du alle Deine Leutnants genutzt hast, die bereits in Messina sind.

**2) Bürger retten:**

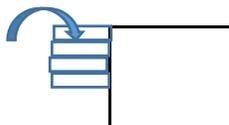
- Befinden sich auf Deinem gewählten ZIEL-Hexfeld Bürger, rettest Du diese Bürger. Die Bürger-Marker kommen auf Dein Anwesen, d.h.:

**a) Es liegt kein Pest-Würfel auf dem ZIEL-Hexfeld:**

- ➔ Der Bürger kommt auf ein freies Quadrat im Sektor, der der Klasse des Bürgers entspricht (oben = Handwerker, links = Adel, rechts = Nonnen).
- ➔ Jeder Sektor hat 6 Quadrate. Ist keines frei = Bürger-Marker abwerfen.

**b) Es liegt mind. 1 Pestwürfel auf dem ZIEL-Hexfeld:**

- ➔ Der Bürger muss in QUARANTÄNE gehen. Dazu legst Du den Bürger-Marker auf Feld "1" einer beliebigen leeren Quarantäne-Hütte (4x links an Deinem Tableau).
- ➔ Es darf immer nur max. 1 Bürger auf jeder Quarantäne-Hütte liegen.
- ➔ Zum Rundenende wandern Bürger-Marker dort um 1 Feld nach rechts.



-  Solltest Du die Pest im nächsten Schritt Deines Zuges dort besiegen, ist der Bürger bereits in Quarantäne und bleibt dort.

**3) Pest bekämpfen:**

- Nun kannst Du am Ort Deines Leutnants die Pest ausrotten. Liegt auf dem gewählten Hex-Feld mind. 1 Pest-Würfel, kannst Du 1 - x **FEUER-Marker** abgeben, um je Marker 1 Würfel zu entfernen. In den **Runden 5 und 6** kostet es dann **2 Marker für 1 Pest-Würfel**.
- Sollten nach Deiner evtl. Bekämpfung noch Pest-Würfel verbleiben, erhältst Du je Würfel 1 RATTEN-Marker (bringen zum Spielende Punkte-STRAFE).
- Jeder entfernte Pest-Würfel bringt Dich 1 Feld voran auf der Leiste für POPULARITÄT. Sollte Dir das Aktionen einbringen, kannst Du diese vor, während oder nach Deiner Hexfeld-Aktion ausführen.

GROSSER Er entfernt 2 Pest-Würfel auf aktivem Hex-Feld ODER nur  
FEUER-Marker: 1 Pest-Würfel plus 1 von einem benachbartem Feld.  
Runde 5/6: Er entfernt nur 1 Pest-Würfel auf aktivem Hexfeld, 2 solche Marker entfernen 1 Pest-Würfel auf aktivem Hexfeld und 1 weiteren Pest-Würfel auf einem benachbartem Hexfeld.

**4) Ausführen der Hex-Feld Aktion:**

- Jedes Hex-Feld zeigt oben links eine Aktion. Diese führt man in seinem Zug zuletzt aus. Anstatt der Aktion kann man das Hex-Feld wieder bevölkern.
- Du darfst jetzt auch für das Stadtbuch und/oder Kirchenbuch bezahlen, um dafür Aktionen/Fortschritte zu erhalten.

**ODER****Einen Leutnant zurückrufen:**

- Anstatt Deinen Leutnant zu einem Hex-Feld oder Dock zu schicken, kannst Du ihn auf Dein Anwesen (neben Dein Tableau stellen) zurückrufen.
- NIMM 1 Münze. Vor der nächsten Runde ist der Leutnant nicht nutzbar. 

**ODER****Ein Schiff wählen:**

- 1) Wähle 1 SCHIFF** in Messina und stelle / bewege Deinen Leutnant zu dessen Dock, entsprechend der üblichen Bewegungs-Regeln. Das Dock gilt als eigenes Hex-Feld und ist benachbart zum Hafen.

- 2) **Das besuchte Dock** darf sogar von einem anderen Leutnant auch besucht worden sein in aktueller Runde.
- 3) **BEKÄMPFE** den Pest-Würfel des Schiffs ODER erhalte 1 Ratten-Marker, falls Du nicht bekämpfst. Der Pest-Würfel wird auf jeden Fall entfernt.
- 4) **LEGE das SCHIFFS-Plättchen** zu Deinem Anwesen. Je nach Aufdruck erhältst Du Münzen oder Punkte.  
Besitzt Du nun 2 / 4 / 6 Schiffe, rückt einen Deiner Aufseher 1 Feld vor. Du darfst jetzt auch Fortschritte auf Stadt- und/oder Kirchenbuch kaufen und deren Aktionen ausführen.

▽ **GÜTER** auf den Schiffen wirken sich bei der Schlusswertung aus.  
.. gilt nur im fortgeschrittenen Spiel ...

### AKTIONEN auf Hex-Feldern

- ➔ **Angezeigte Marker erhalten** (Holz, Münzen, Feuermarker).
- ➔ **Auf Stadt- oder Kirchenbuch um 1 Feld kostenlos vorrücken.**
- ➔ **Auf Schriftrollen-Tafel um 1 Feld nach oben in 1 von 3 Spalten vorrücken.**
- ➔ **den angezeigten Aufseher-Chip um 1 Feld auf seinem Weg vorrücken.**  
Aufseher = Handwerker / Nonne / Aristokrat  
oder aus 3 angezeigten Aufsehern EINEN wählen  
oder aus 3 angezeigten Aufsehern mit Pfeil links davor EINEN wählen und zuvor 1 Schritt auf dem Weg überspringen.  
Jeder Aufseher kann nach 6 Schritten (Weg endet) nicht mehr bewegt werden.

↓  
**Bürger aktivieren** (oberhalb davon ist seine Aktion angezeigt):  
Sobald ein Aufseher sich auf ein Feld bewegt hat, darf man Bürger in der Nähe des Feldes aktivieren. Das Symbol des Feldes entscheidet:

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|  | Aktiviere 1 direkt benachbarten Bürger.<br>Aufgewertet: 2 Bürger aktivieren.  |  | Aktiviere bis zu 3 Bürger an beliebigen Orten der 3 Sektoren Deines Anwesens. |
|  | Aktiviere 1 Bürger in diesem Bereich (3 Bürgerfelder). Aufgewertet: 2 Bürger.   |  | 6. Feld   |
|  | Aktiviere 1 Bürger in jedem angrenz. Bereich. Hat nur einer der Bereiche Bürger, aktiviere nur 1 Bürger. Aufgewertet: 2 Bürger und 1 Bürger aktivieren. |   |   |

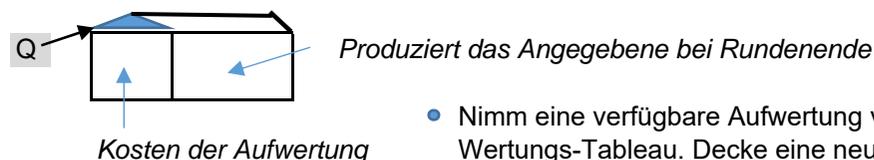
### ➔ **Einen Bürger aufwerten:**

Drehe einen Deiner Bürger (egal, wo) auf die GOLDENE Seite nach oben. So bringt er 1 Punkt in der Produktions-Phase, wenn er in einer Werkstatt ist. Einige Werkstätten benötigen aufgewertete Bürger, um zu produzieren. Andere produzieren mehr, wenn der Bürger darin aufgewertet ist. Einige Stadt-Hexfelder brauchen zur Wiederbevölkerung aufgewertete Bürger.

### ➔ **Bauen (Säge):**

Zu Beginn der Bauen-Aktion DARFST Du entweder alle Quarantänehütten-Aufwertungen oder alle Werkstätten umschichten.  
ZAHLE 1 Punkt / 1 Münze / 1 beliebigen Marker (keine Ratte).  
Lege das oberste Plättchen jedes Stapels darunter und decke das neue oberste auf. Danach **musst Du 1 der 3 Optionen wählen**, es sei denn, Du kannst keins der Plättchen regelgerecht bauen.

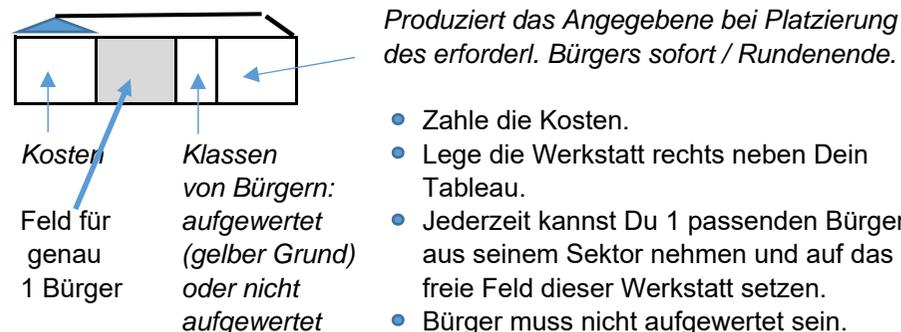
#### 1) Aufwertung der Quarantäne-Hütten:



- Nimm eine verfügbare Aufwertung vom Wertungs-Tableau. Decke eine neue auf.
- Lege die Aufwertung auf eine Deiner Quarantäne-Hütten ohne Aufwertung.
- Zahle die Kosten.
- Ein Bürger dort nützt Dir zum Rundenende in der Produktion.

#### 2) Baue 1 Werkstatt:

- Wähle eine verfügbare Werkstatt vom Wertungs-Tableau und decke das Plättchen darunter auf (*liegende 8 = frühe, Blitz = späte Werkstatt*)



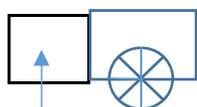
- Zahle die Kosten.
- Lege die Werkstatt rechts neben Dein Tableau.
- Jederzeit kannst Du 1 passenden Bürger aus seinem Sektor nehmen und auf das freie Feld dieser Werkstatt setzen.
- Bürger muss nicht aufgewertet sein.



Zu Spielbeginn sind alle baubaren Werkstätten von der Art, die am Ende jeder Runde etwas produziert.

### 3) Baue 1 Wagen:

- Nimm 1 verfügbaren Wagen Deiner Wahl vom Wertungs-Tableau.



Kosten

← *sofortige Punkte (0 - 6)*

- Zahle die Kosten + erhalte Punkte (meistens).  
Lege den Wagen neben Dein Tableau. Du brauchst ihn ggf. für die Wiederbevölkerung.

### → Messina wiederbevölkern:

- Wenn Du die Aktion eines gewählten Hex-Felds ausführen willst, kannst Du es wiederbevölkern, wenn dort kein Wiederbevölkert-Plättchen liegt. Hafen oder Dock können nicht wiederbevölkert werden.

- 1) Zahle die angezeigten Kosten.
- 2) Nutze 1 Deiner Wagen = verdecken (temporär bis Rundenende).
- 3) Lege benötigte Bürger in allg. Vorrat und ggf. geforderte Leutnante in die Schachtel. Die Bürger sind oben im Hex-Feld angezeigt.
- 4) Lege 1 Deiner Wiederbevölkert-Plättchen auf das Hex-Feld.  
Hier kann bis zum Spielende nicht erneut wiederbevölkert werden.
- 5) Sollte das Hex-Feld jetzt mind. 1 Pest-Würfel haben, erhalte 1 Ratte.

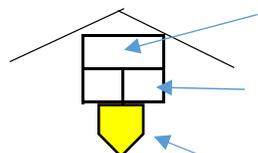


- Immer wenn dieses Hex-Feld von irgendeinem Leutnant besucht wird, erhältst Du sofort **2 Punkte**.



- Immer wenn dieses Hex-Feld 1 Pest-Würfel erhält, bekommst Du 1 Ratte.

### KOSTEN und Bedingungen:



Kosten (Holz, Münzen, gratis)

Voraussetzungen (Bürger-Art, aufgewertet oder nicht, die man abgeben muss).

Punkte zum Spielende (7 ... 19 SP)

### BÜCHER und ihre 3 Leisten:

- Je nach erreichtem Stand gibt es Punkte zum Spielende.  
Außerdem bringen bestimmte Felder direkt beim Passieren Aktionen.
- Jederzeit im Aktionsschritt Deines Zuges darfst Du zahlen, um auf dem Stadt- und/oder Kirchenbuch voran zu kommen.  
1 Schritt kostet je eig. Leutnant 1 Münze. Du darfst das beliebig oft machen.
- Man erhält auch kostenloses Vorrücken im Spiel.
- Generell sind die Aktions-Typen auf Seite 14 der Spielregel erklärt.
- Sind auf einem Feld mehrere Spielerscheiben, liegt neueste im Stapel oben.

### Rundenende:

- Sobald jeder Spieler alle seine verfügbaren Leutnante eingesetzt hat, endet die laufende Runde. Es folgen diese Schritte:

#### Produktion:

Quarantäne-Hütten: Anwesender Bürger dort produziert das Angegebene.  
Werkstätten: Bürger in Werkstatt mit Symbol "liegende 8" produziert das Angegebene. Aufgewerteter Bürger bringt zusätzlich 1 Punkt.

#### Quarantäne:

Jeder Bürger in Quarantäne rückt um 1 Feld nach rechts vor.  
Kommt er dabei aus der Hütte raus, legt man ihn auf ein freies Quadrat im passenden Sektor oder in eine passende eigene Werkstatt.

#### Vorbereitung der neuen Runde:

- I. Runden-Würfel 1 Feld vorrücken.
- II. Alle Leutnant-Figuren in Messina flachlegen (= ungenutzt in neuer Runde).
- III. Bürger aus Hex-Feldern entfernen, wo Pest-Würfel sind.
- IV. Schaut auf Runden-Übersicht, welches Buch nun Priorität hat.  
Entsprechend Zugreihenfolge ändern. *Patt: wer oben liegt, ist eher dran.*  
Zu Beginn der jeweiligen Runde hat Priorität:

#### Runde:

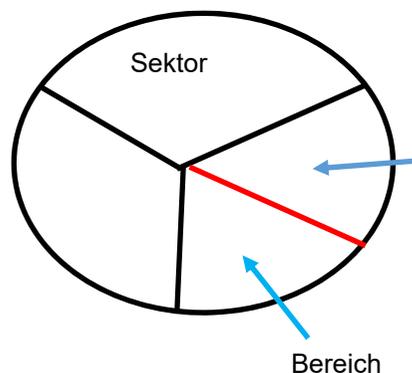
- 2 Kirchen-Buch
- 3 Popularitäts-Buch
- 4 Der Spieler mit den meisten Punkten entscheidet Priorität
- 5 Stadt-Buch
- 6 Kirchen-Buch

- V. • 1 Andock-Plättchen vom Stapel ziehen und 1 Schiff (ab Runde IV:ggf. 2) auf eins der angezeigten Docks legen. 1 Pest-Würfel auf Schiff(e) legen.
- Kommen 2 Schiffe dazu, werden beide auf dasselbe Dock gelegt. Je nach Spielerzahl zeigt die Rundenübersicht 1 - 2 Schiffe.
  
- VI. • Fügt Messina 1 neues Hex-Feld hinzu (siehe Seite 16). Man beginnt in dem Hafen, wo zuvor 1 - 2 Schiffe angelegt wurden. Schaut im Uhrzeigersinn nach derjenigen Stadt, wo bisher noch kein Hex-Feld angelegt wurde. Je nach Spielerzahl gibt es ein Lege-Muster dafür.
- Sobald Runde V beginnt, entfernt Ihr alle Werkstatt-Plättchen vom Wertungstableau und ersetzt sie durch "späte" Werkstatt-Plättchen.

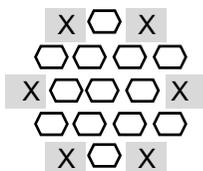
Nur bis nach Runde 4 ausführen:

- VII. • Das Fenster des Bevölkerungs-Rads um 1 Feld im U-Sinn drehen. Pest-Würfel und Bürger-Marker auslegen (siehe Seite 17) wie folgt:
  - a. Legt 1 Pest-Würfel auf jedes Hex-Feld, auf dem das Ratten-Symbol abgebildet ist, das dem des Rades entspricht (Ratte nach links schauend, Ratte nach rechts schauend, Ratte stehend)
  - b. Für jede Klasse von Bürgern legt Ihr 1 Bürger dieses Typs auf jedes Hex-Feld, dessen Farbe vom Rad dafür vorgegeben wird.
  - Zeigt der Pest-Würfel in der Rundenübersicht "2x", wird das Rad erneut gedreht und es werden wieder Pest-Würfel ausgelegt.
  - Sollten nicht genug Pest-Würfel da sein, werden gar keine ausgelegt.

**Spieler-Tableau:**



Plätze (X) für weitere Hex-Plättchen im 2 Personen-Spiel:



**Spielende:**

Nach 6 Runden endet das Spiel.

➔ Nun werden STRAFEN für Ratten-Marker vergeben.

- a. Ziehe je Ratte um 1 Feld zurück auf dem Popularitäts-Buch, max. zu Feld 1.
- b. Erhalte so viele Minus-Punkte lt. Tabelle wie es Deiner Rattenanzahl entspricht.

Ratten:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Minus-Punkte:</b>	0	1	2	4	7	10	13	16	18	21



➔ **SCHLUSS-WERTUNG:**

- a. Jeder Spieler wertet seine Schluss-Position auf jedem Buch aus. Zeigt das Feld mit seiner Scheibe Punkte, erhält er diese jetzt.
- b. Popularitäts-Buch: Erster: 5 Punkte (zu zweit)  
10 / 7 / 4 Punkte zu dritt oder viert für die 3 Ränge.  
*Patt: Beteiligter mit mehr Feuermarkern siegt.*  
*Großer Feuermarker zählt nun wie 2 Feuermarker.*
- c. Wiederbevölkerte Hex-Felder: 7 - 19 SP je Hex-Feld erhalten.
- d. Schriftrollen-Tafel:  
Jeder Würfel dort zeigt an, wofür es Punkte gibt:

Spalte A: Zähle alle Deine errichteten Gebäude, also Aufwertungen von Quarantäne-Hütten und Werkstätten. Max. 6 Stück. Erhalte Anzahl mal angezeigte Punkte der Spalte.

Spalte B: SP = Anzahl Deiner Schiffe mal gezeigte Punkte der Spalte. Im fortgeschrittenen Spiel gibt es Zusatzregeln zu Waren.

Spalte C: Jedes Deiner Wiederbevölkert-Plättchen in Messina bringt angezeigte Punkte der Spalte.

- e. Übrige Marker: Münzen, Feuermarker, Bauholz zählen.  
Summe durch 3 teilen = Punkte (abgerundet)

GEWINNER = wer höchste Punktzahl erzielt

*Patt: Beteiligter mit meisten wiederbevölk. Hex-Feldern führt.*  
*weiterhin Patt: Wer von den Patt-Spielern das wertvollere Hex-Feld bevölkert hat, siegt.*