

Der aktive Spieler hat eine von 3 Aktionen zur Wahl, die er ausführen MUSS:

● **GELD NEHMEN:**

- Geld gibt es in 3 Währungen. **Bezahlt** wird immer in einer **einzigsten Währung**.
- Die 10 Certificate (Joker) im Wert von je 2 können beliebig währungsneutral eingesetzt werden.
- 3 Geldkarten mit gleichem Wert in 3 verschiedenen Währungen oder 3 Joker sind 15 wert, wenn sie gemeinsam und in einem Bietvorgang in einem Gebot ausgelegt werden.
- Ergeben sie sich erst später als Gruppe in einem Gesamtgebot, gelten sie nicht als Wert 15.
- Jede der 3 Währungen hat je 3 Geldkarten im Wert von 3 - 7.
- Spieler deckt sovielen Geldkarten auf, wie Spieler insgesamt + 1, wählt **zwei Karten** davon aus und nimmt diese auf die Hand. Jeder **weitere Spieler** nimmt reihum **1 Geldkarte** aus der Auslage.

● **BAUTEILE KAUFEN bzw. VERSTEIGERN:**

- Die **2 obersten Karten** vom aktuellen Bauteile-Stapel werden **aufgedeckt**, das **1. Kärtchen** offen auf das **Lager**, das **2. Kärtchen** offen auf einen **Steinbruch** gelegt ==> ab dem ersten Steinbruch reihum neben dem Feld mit dem Baumeister beginnend, wird soweit gezogen wie Fenster + Türen des Bauteiles (1 - 3) anzeigen. Auf dem Zielfeld erfolgt dann die Ablage des Plättchens.
- Falls eines der 5 Spielende-Plättchen auftaucht, wird es ersatzlos für den Spieler neben die Auslage gelegt und verbleibt dort als Spielende-Indikator.
- Nun wählt der Spieler eine der folgenden Möglichkeiten (MUSS):

○ **entweder KAUFEN:**

- Kauf kann nur **aus dem Lager** erfolgen, 1 oder 2 Teile zum Preis von **je** 10 minus Anzahl der Teile im Lager **zu Beginn des Kaufs**. Der **Kauf** von 1 oder 2 Teilen muss in **einer** Summe bezahlt werden, es gibt kein Rückgeld. (Beispiel: 4 Teile liegen im Lager. Kauf von 2 Teilen = 12: 2x (10 - 4)

○ **oder VERSTEIGERN (nur wenn < 4 Bauteile im Steinbruch):**

- Baumeister zieht im Uhrzeigersinn auf nächsten mit mind. 1 Bauteil belegten Steinbruch. Alle dort liegenden Teile kommen als Ganzes zur Versteigerung.
- **Aktiver** Spieler nimmt das **3er**-Certifikat (währungsneutraler Joker) und legt es als Erstgebot vor sich.
- Reihum kann geboten werden durch höhere Auslage von Geldkarten, wobei man später erhöhen kann, wenn man erneut an der Reihe ist.
- Wer passt, ist raus aus der Auktion und nimmt alle gebotenen Karten zurück auf die Hand.
- Der **übrig** bleibende Spieler **zahlt** mit seinen **Geldkarten** auf den offenen Ablagestapel und nimmt **alle Bauteile** vom Steinbruch, die er **sofort verbaut**. Das 3er-Certificate ==> Auslage zurück.

○ **oder AUFNEHMEN von Bauteilen (wenn 4 u.m. Bauteile im Steinbruch):**

- Liegen auf dem Steinbruch 4 und mehr Bauteile, nimmt der aktive Spieler 1 Bauteil und verbaut es, alle weiteren Spieler verfahren genauso. Evtl. restliche Teile sind aus dem Spiel zu nehmen.

● **1 BAUTEIL UMBAUEN:**

- Genau 1 bereits verbautes Teil kann umgebaut werden gegen Zahlung 1 beliebiger Geldkarte.
- **Eine** der 3 folgenden **Möglichkeiten** ist vom aktiven Spieler zu wählen:
  - a) 1 Bauteil aus beliebiger Etage ausbauen und einzeln vor sich ablegen.
  - b) 1 einzelnes Bauteil, das vor ihm liegt, in ein eigenes Palazzo einbauen (auch zwischen Etagen).
  - c) 1 einzelnes Bauteil, das vor ihm liegt, aus dem Spiel nehmen.

**Bau-Regeln:**

- 1) In aufsteigender Etagenfolge (auch mit Lücken) bauen, zB: Etage 2, 4, 5.
- 2) Keine gleichen Etagen (z.B. nicht 2x die 3. Etage) in einem Palazzo bauen.
- 3) Gemischte Baustoffe in einem Palazzo sind erlaubt.
- 4) Die Anzahl Fenster + Türen in einem Palazzo ist variabel.
- 5) Bau nur auf andere Teile möglich, nicht aber darunter (außer Aktion "1 Bauteil umbauen")
- 6) Je Spieler ist der Bau beliebig vieler Palazzi erlaubt.
- 7) Gekaufte/ersteigerte Bauteile müssen sofort verbaut oder aus dem Spiel gegeben werden.
- 8) Schon verbaute Teile können nur noch umgebaut werden (Aktion "1 Bauteil umbauen").

⇨ Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn weiter.

**Spiel-Ende und Wertung:**

Sobald das 5. Spielende-Plättchen aufgedeckt wurde, endet das Spiel sofort. Die Punkte-Ermittlung folgt:

Je Palazzo mit x Etagen gibt es Punkte:

1 Etage	-5
2 Etagen	0
3 Etagen	Anzahl Fenster + Türen
4 Etagen	Anzahl Fenster + Türen + 3
5 Etagen	Anzahl Fenster + Türen + 6

Bonus, falls Palazzo aus nur 1 Baustoff:

1 - 2 Etagen:	0
3 - 4 Etagen	3
5 Etagen	6

Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Patt: Höchster möglicher Restgeldbetrag siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.03.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Das bedeutet, man entscheidet sich für eine Währung + Joker.

**UPDATE-Grund:** Kleine Detailverbesserungen und folgende Änderung:

bisher stand:

- Kauf kann nur **aus dem Lager** erfolgen, 1 oder 2 Teile zum Preis von 10 minus Anzahl der Teile

nun heißt es:

- Kauf kann nur **aus dem Lager** erfolgen, 1 oder 2 Teile zum Preis von **je** 10 minus Anzahl der Teile