

Rialto - KSR (Seite 1 von 2)

Dogenleiste: Sie entscheidet Patts. Wer weiter vorn steht bzw. weiter oben im Stapel seine Scheibe liegen hat, ist im Vorteil.

Ablauf einer von 6 Runden zu je 3 Phasen:

Phase I - Vorbereitung, Karten erhalten, GRÜNE Gebäude nutzen:

- Schwarze Stadtteil-Figur gemäß Nr. des Rundenplättchens (1 - 6) in entsprechendem Stadtteil platzieren.
- Reihen zu je 6 Karten auslegen = soviele Reihen wie Mitspieler + 1
In Spielerreihenfolge lt. Dogenleiste nimmt jeder Spieler
 - ➔ genau eine Kartenreihe mit allen 6 Karten
 - ➔ UND 2 Karten vom Nachziehstapel
 - ➔ UND ggf. seine unverbrauchten Karten aus der Vorrunde auf die Hand.
- Haben alle Spieler ihre Kartenhand vervollständigt, dürfen GRÜNE Gebäude genutzt werden (1 Münze darauf legen).
- Handkarten über das normale Limit von 7 Karten hinaus müssen nun auf einen eigenen Ablagestapel verdeckt abgelegt werden.

Phase II - Karten ausspielen und GELBE Gebäude nutzen:

- Die Abschnitte A - F werden nacheinander abgehandelt.
Jeder Abschnitt gehört zu einer bestimmten Kartensorte und Aktion.
- Der Erste auf der Dogenleiste beginnt, ab Abschnitt B dann immer derjenige, der den Mehrheits-Bonus des vorherigen Abschnitts bekam. Andernfalls bleibt der gleiche Spieler Startspieler wie zuvor.
- Mit aktuellem Startspieler beginnend und dann im Uhrzeigersinn spielt jeder Spieler beliebig viele Karten der passenden Sorte aus ODER passt.
- Wer die meisten Karten gespielt hat, erhält den Mehrheits-Bonus (MHB). Wurde keine Karte gespielt, gibt es keinen Bonus.
- Die Reihenfolge der aus der jeweiligen Auswertung resultierenden Aktivitäten sollte ggf. nach der Position auf der Dogenleiste erfolgen.
- Es dürfen GELBE Gebäude genutzt werden (1 Münze darauf legen).
- Ausgespielte Karten wandern am Ende jedes Abschnitts auf den persönlichen Ablagestapel der Spieler.

A	DOGE:	Jede Karte = 1 Schritt auf Dogenleiste <u>MHB:</u> 1 Schritt
B	GOLD:	Jede Karte = 1 Gold <u>MHB:</u> 1 Gold
C	GEBÄUDE:	1 Gebäude nehmen mit Wert <= Anzahl Karten Ablage auf freien Platz auf eigenem Tableau Man darf gleiche Gebäude mehrfach besitzen. <u>MHB:</u> Kartenzahl gilt wie +1
D	BRÜCKE:	Jede Karte = 1 Punkt Wer null Karten spielt = 1 Minus-Punkt. <u>MHB:</u> 1 Punkt UND sofortiges Einsetzen des obersten Brücken-Plättchen auf ein beliebiges freies Verbindungsfeld zwischen 2 Stadtteilen.
E	GONDEL:	Jede Karte = 1 Ratsherr aus allg. Vorrat auf eigenes Tableau legen. Kein Ratsherr vorhanden = 1 Punkt je fehlendem. <u>MHB:</u> 1 Gondel-Plättchen auf ein beliebiges freies Verbindungsfeld zwischen 2 Stadtteilen legen. 1 eigenen Ratsherren aus allg. Vorrat neben das gelegte Gondel-Plättchen setzen. Fehlender Ratsherr = 1 Punkt. Ggf. auch noch eigenen Ratsherren aus eigenem Vorrat an der Gondel einsetzen oder zur Gondel versetzen. <u>Stadtteil-Bonus:</u> Wer zuerst in allen 3 Stadtteilen auf einer Seite des Canal Grande mind. 1 Ratsherren stehen hat, erhält 5 Punkte. Bonus-Plättchen umdrehen.
F	RATSHERR:	Jede Karte = 1 eigenen Ratsherren vom Tableau in aktuellen Stadtteil setzen. Fehlende Ratsherren = ggf. aus anderen Stadtteilen holen und in aktuellen Stadtteil einsetzen. <u>MHB:</u> 1 Ratsherr vom Tableau einsetzen. <u>Stadtteil-Bonus:</u> wie unter E. Mehrere Spieler = jeder erhält Bonus
	JOKER:	2 Joker = 1 beliebige Karte. Joker sind nicht allein einsetzbar.

Rialto - KSR (Seite 2 von 2)

Phase III - BLAUE Gebäude dürfen genutzt werden:

Aktivierung = 1 eigene Münze auf Gebäude legen.

Rundenende:

Alle Münzen auf Gebäuden kommen in allgemeinen Vorrat.
Übrige Karten der Auslage aus Phase 1 wandern auf Ablagestapel.

Spielende + Schlusswertung:

Nach 6 Runden ist Spielende und jeder Spieler errechnet seine ...

- Summe aus Münzen + Ratsherren im persönlichen Vorrat werden geteilt durch 2 und ergeben abgerundet Punkte dafür.
- Punkte aus Gebäuden.
- Je Stadtteil aus Mehrheitenwertung der Ratsherren dort:
 1. Platz = Punkte wie Summe der Werte aller an den Stadtteil angrenzenden Brücken und Gondeln.
 2. Platz = Punkte abgerundet wie 1/2 des 1. Platzes.
 3. Platz = Punkte abgerundet wie 1/2 des 2. Platzes.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt.

Patt: Die Platzierung auf der Dogenleiste entscheidet.

GEBÄUDE:

- Nutzung ist 1x je Runde durch 1 Münze möglich.
- Wer mehr als 4 Wertepunkte zum Bauen zur Verfügung hat, darf ein 2. Gebäude nehmen. Zuerst muss man aber ein 4er-Gebäude nehmen.
- Jeder Spieler hat Platz für 7 Gebäude. Will er ein neues Gebäude bauen, muss er ein altes in den Vorrat entfernen und erhält dessen Siegpunkte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.04.13

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Rialto - Spielhilfe für jeden Spieler

Abschnitt A: Der Führende auf der Dogenleiste beginnt, ab B: wer zuvor den Mehrheits-Bonus erhielt.

Mit jeweiligem Startspieler beginnend und dann im Uhrzeiger-Sinn werden die Karten ausgespielt.

Die Abarbeitung der Auswertung, also Reihenfolge der Spieler, erfolgt nach Stand auf der Dogenleiste.

	Jede Karte =	Mehrheits-Bonus =
A	DOGE 1 Schritt vorgehen auf Dogenleiste	1 Schritt vorgehen auf Dogenleiste
B	GOLD 1 Gold nehmen	1 Gold nehmen
C	GEBÄUDE 1 Gebäude nehmen im Wert <= Kartenanzahl. Gebäude auf Tableau legen. Gleiche Gebäude sind OK.	Die gespielte Kartenzahl zählt wie 1 mehr.
D	BRÜCKE 1 Punkt Keine Karte gespielt = 1 Minus-Punkt.	1 Punkt Einsatz des obersten Brücken-Plättchen an beliebiger freier Stelle.
E	GONDEL Hole 1 eig. Ratsherr vom allg. Vorrat auf eigenes Tableau. Kein Ratsherr? = je 1 Punkt	1 Gondel an beliebiger freier Stelle einsetzen. 1 eigenen Ratsherren vom allg. Vorrat neben Gondel legen. Kein Ratsherr? = 1 Punkt + Optional 1 eigenen Ratsherren zur Gondel einsetzen oder zur Gondel verschieben.
F	RATSHERR 1 eig. Ratsherren vom Tableau in aktuellen Stadtteil setzen. Kein Ratsherr? = ggf. aus anderen Stadtteil verschieben.	1 eig. Ratsherren vom Tableau in aktuellen Stadtteil setzen. Kein Ratsherr? = ggf. aus anderem Stadtteil verschieben.
E/F	Stadtteil-Bonus: Wer zuerst in allen 3 Stadtteilen einer Seite des Canal Grande mind. 1 Ratsherren hat, gewinnt den Bonus von 5 Punkten. F: Gelingt es mehreren Spielern, erhalten Sie alle den Bonus.	