

# Siena

Auf Grund der ziemlich verkürzten Originalregel eine „Lange Kurzspielregel“ als kompletter Regelerersatz.

Spielkarten „**Siena**“, obere Leiste: **Rote Zahl** = Kosten, um Karte zu nehmen

Olivgraue Zahl = zusätzliche Bewegungspunkte **nur** für  
**Bankier** und Bettler **Calandrino**

## AUFBAU

- ◆ 1 Holzwürfel (Rundenzähler) auf Feld 0 der Geldzählleiste, 1 Holzwürfel (Korn) auf Kornfeld des Gemäldes rechts.
- ◆ Schwarze Figur Bettler Calandrino auf Feld **Banchi di Sotto** der Stadt.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt drei Marker vor sich hin = Stand „Bauer“.
- ◆ Jeder Spieler setzt in zufällig bestimmter Startreihenfolge einen (weiteren) Marker seiner Farbe auf Feld 28 der Geldzählleiste – bei Gleichstand (wie jetzt) gilt Spieler mit oberstem Marker als reicher/reichster, mit zweitoberstem als zweitreichster usw. Währung Florin (FL)
- ◆ In Reihenfolge legt jeder Spieler einen (weiteren) Marker seiner Farbe auf die Reihenfolgetabelle links, erster auf „+0“, zweiter auf „+1“ usw.
- ◆ Die sieben **Fato** Karten (Schicksal) und 26 **Senesi** Karten (Zustimmungspunkte der Bürger = Siegpunkte) getrennt mischen und jeweils als verdeckten Stapel bereit legen.
- ◆ **Artista** Karte **Ambrogio Lorenzetti** und 2 weitere beliebige **Artista** Karten verdeckt mischen, die übrigen 5 **Artista** Karten verdeckt darauf legen ((Künstlerstapel).
- ◆ Sieben **Siena** Karten mit ★ und Zahl (1 – 5) offen auslegen, übrige **Siena** Karten mischen und als verdeckten Stapel bereit legen.

## ERÖFFNUNGS-AUKTION – Versteigerung der 7 offen liegenden Karten

Beginnend mit ärmstem Spieler (Reihenfolgefild „+0“) und dann weiter aufsteigend hat jeder die Wahl

➤ Eine offen liegende Karte zu versteigern

Immer beginnend mit dem ärmsten Spieler höher bieten oder passen, wer paßt, ist aus dieser Auktion raus. Sieger nimmt Karte, zahlt Betrag auf Geldzählleiste (Marker zurücksetzen).

➤ oder keine Karte zu versteigern

Wer keine Karte versteigert, kann bei nächster Versteigerung nicht mitmachen!

**Auktionsende**, wenn alle Spieler nacheinander keine Karte versteigern.

- Evtl. übrige offene Karten in **Siena** Stapel einmischen.

🏠 **Ärmster Spieler** ist immer **Startspieler**

## SPIELRUNDE

**1. Rundenzähler** ein Feld weiterrücken

**2. Kartenphase**

**2.1 Reihenfolge** neu festlegen, ärmster Spieler auf „+0“ usw.

**2.2 Doppelt** so viele **Siena Karten aufdecken** wie Spieleranzahl

➤ In Reihenfolge nimmt jeder Spieler eine Karte **ohne** ★ und zahlt die **Kosten** der Karte +**X** gemäß seiner Position der Reihenfolgetabelle oder paßt (Karten mit Kosten 0 sind für alle Spieler umsonst) und schiebt seine Reihenfolgemarken ein Feld nach rechts.

➤ In Reihenfolge nimmt jeder Spieler eine zweite Karte **ohne** ★ und zahlt die **Kosten** der Karte +**X** gemäß seiner Position der Reihenfolgetabelle oder paßt (Karten mit Kosten 0 sind für alle Spieler umsonst) und schiebt seine Reihenfolgemarken ein Feld nach rechts.

🏠 **Handkartenlimit 7** – Reihenfolgemarken sofort ganz nach rechts schieben.

➤ Alle Reihenfolgemarken ganz rechts und es liegen noch Karten mit ★ aus: Nur (!) die mit der niedrigsten Zahl wird sofort **versteigert** (Modus s. Eröffnungsauktion).

Falls niemand bietet, kommt diese Karte auf Ablagestapel.

- Noch übrige Karten mit ★ bleiben liegen, andere auf Ablagestapel.

- Ablagestapel wird bei Bedarf gemischt und als neuer „Siena“ Stapel benutzt.

### Stände:

●●● Bauer  
●● (30) Händler  
● (80) Bankier

Aufstieg strikt in  
Reihenfolge,  
(x) = erforderliches  
Mindestvermögen

### 3. Aktionsphase

**Startspieler bestimmt ersten Spieler** dieser Phase, andere folgen aufsteigend lt.

Reihenfolgetabelle, gegebenenfalls vom obersten Feld nach unten „springen“ („Schleife“).

Jeder Spieler ist einmal an der Reihe.

**Aktiver Spieler kann so viele Karten spielen und/oder abwerfen, wie er möchte.**

Eine *gespielte* Karte mit ★ wird aus dem Spiel entfernt

Zu **Beginn** der Aktionsphase erhält **jeder Bankier** sofort **8 FL** und **muß** (und nur er darf) sich innerhalb der Stadt 1 Bezirk weiter **bewegen**.

**AKTIONEN – SIENA KARTEN** – Nur *Bankier* und *Bettler Calandrino* können *oberen Teil* (olivgraue Zahl) zur schnelleren Bewegung in der Stadt benutzen.

Unterer Teil hat unterschiedliche Bedeutungen, je nach Karte.

**Güterkarte mit 3 Gütern** – produziert Arbeiter für Bauern bzw. Reisende für Händler

Zahl am rechten Rand gibt an, wie viele Arbeiter / Reisende für diesen Spieler für diese Gütersorte tätig sind – Spieler setzt entsprechend viele Holzwürfel auf jeweilige Zählleiste.

**Volle Zählleiste = 1 Gut fertig zum Verkauf**

1 Holzwürfel auf entsprechende Landschaft setzen, evtl. überzählige Holzwürfel bleiben auf Zählleiste.

Für tätige Arbeiter / Reisende erhält Spieler entsprechenden Betrag auf Geldzählleiste, falls „verkaufsfertige/r“ Holzwürfel vorhanden, diese/n dann von Landschaft entfernen.

#### Genauere Erklärung:

- Spieler füllt Güterleiste genau voll aus: 1 Holzwürfel auf entsprechendes Landschaftsfeld.
- Spieler füllt Leiste und hat noch Würfel übrig (diese bleiben auf Leiste): Spieler verkauft gerade fertiggestelltes Gut sofort, Würfel entfernen
- Spieler setzt Holzwürfel auf Leiste, verkaufsfertiger Würfel ist bereits auf Landschaftsfeld: Spieler verkauft fertiggestelltes Gut sofort, Würfel entfernen.

➤ Bauern können nur Getreide, Wein und Öl verkaufen.

➤ Händler können nur Tücher und Gewürze verkaufen.

Ein Spieler kann mehrere Güter pro Spielzug verkaufen, aber pro Sorte nur jeweils eins.

**Ausnahme: Eselskarte** erlaubt einem **Bauern** Verkauf von 2 gleichen Gütern pro Spielzug, falls möglich, kann nicht alleine gespielt werden.

**Reisekarte mit 2 Gütern und 1 Reiseszene** – nur **Händler**

- Spieler legt eigene Marker auf erstes Feld entweder der Straße nach Arezzo (rot) oder Firenze (weiß). Für jede weitere solche Karte, in dieser oder späterer Runde, ein Feld weiter auf gewählter Straße. Spieler erhält Geld entsprechend Feld, auf dem er stoppt.

- Zum Ende der Reise (Arezzo bzw. Firenze) Marker wieder entfernen.

- Würfel (Arbeiter/Reisende) von Reisekarten *müssen* gesetzt werden.

**Tavernenkarte** – alle Stände

- Spieler erhält sofort 20 FL (Florin), außer Bankier muß dafür 3 Tavernenkarten spielen.

**Via Francigena** – nur **Bauern**

- Kann nur zusammen mit mindestens 1 Güterkarte gespielt werden, falls damit mindestens 1 Gut verkauft werden kann.

- Statt üblichem Ertrag mischt Spieler die **Fato** Karten und sagt *erst*, wie viele Karten er ziehen will. Spieler erhält pro gezogener Karte dem/den verkauften Gut/Gütern entsprechenden Betrag, außer er zieht den Teufel = überhaupt kein Ertrag.

**SOZIALER AUFSTIEG\*** – möglich zum Ende der eigenen Aktionsphase

- Nicht zwangsweise, Mindestvermögen beachten. Niemals Rückschritt, auch nicht, falls Vermögen unter den Mindestwert sinkt. Siehe Kasten „**Stände**“.

- **Händler** entfernt einen der vor ihm liegenden Marker.

- **Bankier** entfernt einen der vor ihm liegenden Marker, setzt den anderen auf die Stadtmauer.

Wer mehr als 100 FL hat, setzt zwei Scheiben aufeinander.

° Ist niemand mehr Bauer, werden alle entsprechenden Würfel entfernt und Güter ignoriert, entsprechend ebenso wenn niemand mehr Händler ist.

**Bankier –**

- Erhält zu Beginn jeder Aktionsphase automatisch 8 FL
- Muß zu Beginn jeder Aktionsphase innerhalb der Stadt 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter ziehen (in erster Runde als Banker von Stadtmauer auf **Banchi di Sotto**).
- Kann in seinem Zug **Siena** Karten für zusätzliche Bewegung spielen (olivgraue Zahl, pro Punkt jeweils 1 Feld weiter).
- Erhält 20 FL für 3 Tavernenkarten.
- Erhält je 3 FL pro Gut, das ein Händler verkauft.
- Erhält 5 FL, falls er in einem Stadtbezirk anhält, dessen Namen auf gelbem Hintergrund steht.

**STADTFELDER UND KARTEN:**

**Palazzo Tolomei** – Spieler muß stoppen und an Hochzeit teilnehmen oder 10 FL zahlen und weiterziehen.

Keine Behinderung, falls Bewegung dort beginnt.

**Banchi di Sotto** – falls Spieler hier stoppt und 1 oder 2 entsprechende Karten spielt, erhält er 20 FL pro Karte.

**Via die Servi** - falls Spieler hier stoppt und 1 oder 2 entsprechende Karten spielt, erhält er 20 FL pro Karte.

**Piazza Salimbeni** - falls Spieler hier stoppt und entsprechende Karte spielt, kann er hier Profit machen: **Fato** Karten ziehen (wie Bauer mit **Via Francigena** Karte), erhält pro gezogener Karte 7 FL außer er zieht den Teufel = überhaupt kein Ertrag.

**Kurtisanen**

- Mit Kurtisanenkarte 1 Holzwürfel = Kurtisane auf Taverne in Stadt legen, kein Limit für Kurtisanen in Taverne.

- Falls Bankier dann auf **Via della Cerchia** kommt, muß er dort stoppen und die Taverne betreten (praktisch 11. Feld) und **10 FL pro Kurtisane** zahlen, Holzwürfel wird/werden dann entfernt.

Verlassen der Taverne (zurück auf **Via della Cerchia**) kostet einen Bewegungspunkt.

- **Vermeidung der Zahlung** und weiterziehen ohne zu stoppen nur durch Karte **Elissa – Fiordaliso** oder **Giovanna – Laretta** (Freundinnen der Kurtisane/n).

**Bettler Calandrino**

- Mit Karte **Calandrino** Bettlerfigur 3 Bezirke *gegen* Uhrzeigersinn versetzen, oder noch weiter mit olivgrauer/olivgrauen Zahl/Zahlen von einer anderer/anderen Karte/n.

- Wenn Calandrino einen Bankier ein- oder überholt, hat dieser die Wahl  
10 FL zu zahlen

oder 1 Holzwürfel vor sich abzulegen („Geizpunkte“ = Minuspunkte bei Endabrechnung)

oder Wächterkarte zu spielen

**Ausnahme:** Im Bezirk **Duomo** muß ein Bankier 20 FL an Calandrino zahlen, keine andere Option.

- Mit zusätzlicher **Tavernenkarte** zieht Calandrino in die Taverne, alle Bankiers, auf die er unterwegs oder dort trifft, haben gleiche Optionen wie oben, *außer* daß bei Zahlung *in* Taverne 20 FL fällig sind.

**Senesi** Karten bzw. Punkte (Zustimmungspunkte der Bewohner) können auf vierfache Weise gewonnen werden:

A) Wenn **Händler** Geld verdient, kann er  
auf 10 FL verzichten und dafür eine Karte ziehen  
oder auf 15 FL verzichten, dafür 2 Karten ziehen, eine behalten, die andere unter den Stapel legen

B) *Einmal im gesamten Spiel* kann jeder **Bankier** an die Kirche spenden, muß dafür im **Duomo** Bezirk stoppen und je nach Position auf Geldzählleiste zahlen (rote Zahlen), vier Karten ziehen, zwei behalten, zwei unter den Stapel zurück legen.  
Behaltene Karten quer legen als Zeichen, daß Spieler bereits gespendet hat.

C) Künstler engagieren – mit 1 Bewegungspunkt von **Via della Cerchia** in Taverne gehen, oberste **Artista** Karte ziehen und heimlich ansehen, andere Bankiers in Taverne dürfen Karte ebenfalls ansehen, andere Spieler (egal, welcher Stand) gegen Zahlung von 8 FL oder kostenlos durch spielen einer Tavernenkarte.

Aktiver Spieler beginnt Auktion mit Gebot von 15 FL, andere Spieler können in aufsteigender Reihenfolge erhöhen: Bauern um mindestens 5 FL, Händler um mindestens 3 FL, Bankiers auch nur um 1 FL. Wer paßt, ist aus der Auktion raus. Auktionssieger nimmt Künstlerkarte, hält sie geheim. Auktion auch dann möglich, falls Spieler durch Kurtisane/n in Taverne gelockt wurde.

D) **Torre del Mangia** (Turm) bauen

In Bezirk **Torre del Manglia** stoppen, eigenen Marker auf Turm setzen.

**Materialkosten:** 1. Stockwerk 5 FL, jedes weitere Stockwerk 5 FL mehr als das darunter liegende, außer 7. Stockwerk (letztes) kostet 20 FL mehr als das 6.

Jeweils zusätzlich **Arbeitskosten** 10 FL, außer mit **Maurerkarte**.

Ein Spieler darf höchstens 4 Stockwerke beisteuern und nur 1 Stockwerk pro Spielzug.

## SPIELENDEN UND SIEG

**Spielende** – sofort, sobald 7 Stockwerk des Turms gebaut ist oder Künstler **Ambrogio Lorenzetti** engagiert ist (Karte versteigert) oder nach der 20. Spielrunde, falls das eher der Fall ist.

- Nur Spieler, die Bankier sind, können gewinnen, alle anderen sind ausgeschieden!
- Marker anderer Spieler werden von Zählleiste entfernt, Bankiersmarker werden je nach aktuellem Vermögen auf Reihenfolgetabelle gezogen, von arm („+0“) nach reich.
- Anschließend legt jeder Spieler wieder einen Marker als Punktezähler auf Zählleiste: Reichster Spieler auf Platz 30, ärmster auf Platz 26, alle anderen auf Platz 28.

Jeder Spieler ermittelt seine weiteren Siegpunkte und markiert diese auf der Zählleiste:

- „Geizpunkte“ abziehen: 1. Holzwürfel -1, 2. Holzwürfel -2, 3. Holzwürfel -3 usw.
- Turmpunkte: 1. Stockwerk 2 Punkte, 2. Stockwerk 3 Punkte, 3. Stockwerk 4 usw. aber 9 Punkte für 7. Stockwerk
- 2 Punkte für Spieler mit meisten Stockwerken, bei Gleichstand für daran beteiligten Spieler mit niedrigstem Stockwerk.
- Punkte für Senesi und Artista Karten.

**Spieler mit meisten Punkten ist Sieger**, bei Gleichstand daran beteiligter Spieler mit höchstem Stockwerk. Falls am Gleichstand beteiligte Spieler keine Stockwerke gebaut haben, gewinnt der reichere Spieler von ihnen laut Reihenfolgetabelle.