

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. SP = Siegpunkte.

Ablauf eines Zuges:

- 1) Nimm 1 Personenkarte (MUSS) aus Deiner Hand und lege sie auf Feld 1 Deiner Spielerablage. FÜHRE den Text dieser Karte vollständig AUS.
- 2) Du musst auf gleiche Weise 2 weitere Personenkarten ausspielen.
Im letzten Zug können es ggf. weniger sein.
- 3) Danach legst Du die 3 ausgeführten Karten auf den Ablagestapel (rechts) und füllst Deine Kartenhand vom Nachziehstapel (links) auf 5 Karten auf.
Ist der Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt.
- 4) Der nächste Spieler ist am Zug ODER es wird die Endphase eingeleitet.

Die **ENDPHASE** tritt ein, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- ➡ Der Spieler zieht Jean de la Valette auf das letzte Fass.
- ➡ Der Spieler zieht seine Figur auf das Feld 25.
- ➡ Der Spieler baut sein 8. Haus.

- ◆ Nachdem der auslösende Spieler seine Handkarten nachgezogen hat, mischen alle Spieler ihren Ablage- und Nachziehstapel zusammen. Die Spieler legen ihren Nachziehstapel links auf ihr Tableau.
- ◆ In der Endphase spielt jeder Spieler seinen gesamten Nachziehstapel noch genau 1-mal komplett durch. Kann man nicht mehr auf 5 Karten nachziehen, darf man seinen Ablagestapel nicht mehr mischen.
- ◆ Bei Überschreitung des Straßenendes nimmt man ein Überlauf-Plättchen und beginnt wieder am Anfang der Straße.
- ◆ Wer keine Handkarte mehr ausspielen kann, steigt aus. Sind alle Spieler ausgestiegen, endet das Spiel.

Spielende und Wertung:

- ◆ Man zählt die Punkte auf den eigenen Gebäuden (rechts unten) und rückt entsprechend auf der Straße vor.
- ◆ Je übrige 3 Güter (Gold, Holz, Stein, Ziegel) = 1 Punkt.
- ◆ Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.
Patt: Der Beteiligte mit mehr gebauten Häusern ist im Vorteil.
Bei weiterem Patt gibt es einen geteilten Sieg.

Personenkarten:

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit seinem persönlichen Satz aus 8 Karten. Damit sind die Basis-Aktionen möglich. Weitere Karten verbessern diese. Erklärungen zu einigen weiteren Karten:

- **Baumeister:** Du darfst ein neues Gebäude in Valletta bauen ODER eines Deiner Gebäude aufwerten.
Gebäudefarben hängen nicht mit Spielerfarben zusammen.

4 Schritte sind nötig, um ein Gebäude zu BAUEN:

- 1) Du wählst eine Gebäudekarte ohne Haus darauf.
- 2) Zahle alle oben links auf der Karte genannten Kosten.
- 3) Nimm die Personenkarte von der Gebäudekarte auf Deine Hand.
- 4) Stelle 1 eigenes Haus auf das vorgedruckte Feld der Gebäudekarte.

3 Schritte sind nötig, um 1 eigenes Gebäude AUFZUWERTEN:

- 1) Du wählst 1 noch nicht aufgewertetes Gebäude mit eigenem Haus.
- 2) Zahl die auf der Gebäudekarte genannten Kosten (ohne Gold!).
- 3) Heb das Haus an, dreh die Karte um, stell das Haus darauf ab.

Weitere Bauregeln:

- ◆ Willst Du ein Gebäude bauen, das sich senkrecht oder waagrecht benachbart zu einem / mehreren eigenen Gebäuden befindet, zahlst Du für jedes Deiner eigenen angrenzenden Gebäude 1 Gold weniger. Gebäude auf der anderen Straßenseite sind nicht benachbart.
- ◆ Beim Bauen / Aufwerten darf man fehlende Güter ersetzen durch Abgabe von je 3 anderen (beliebigen) Gütern.
Nur zu zahlende Güter darf man so ersetzen. Vorratstausch ist tabu!
- ◆ Baubonus: Steht die lila Figur (Jean de la Valette) im selben Spaltenbereich wie das Gebäude, das Du baust / aufwertest, erhältst du 2 SP. Die 5 Bereiche sind auf Feldern 1 - 5, 6 - 10, 11 - 15, 16 - 20, 21 - 25.

- Lehrling: Der Lehrling kopiert eine direkt von Dir zuvor ausgespielte rote oder grüne Personenkarte, die damit ein 2. Mal ausgeführt werden kann. Als 1. gespielte Karte wirkt der Lehrling nicht.

- Jean de la Valette:
 - a. Zunächst ziehst Du J. Valette um 1 Feld auf der Straße vor. Ist er schon am Ende der Straße, entfällt Schritt a.
 - b. Du deckst ggf. das Fassplättchen dort auf und nimmst das darauf abgebildete Gut. Das Fassplättchen zur Seite legen.
 - c. Du darfst 1 Person aus Deiner Hand ENTLASSEN **oder** eine neue Person EINSTELLEN.
Entlassen: Lege 1 Personenkarte von Deiner Hand in den allg. Personenvorrat.
Einstellen: Du nimmst 1 völlig beliebige Person aus dem allg. Personenvorrat auf die Hand.

- GRÜNE Personen: Diese Personen dienen zur Rohstoff-Beschaffung. Nur die Symbole links unten in den Ertragsfeldern zählen.

- BLAUE Personen: Diese Personen dienen zur Rohstoff-Beschaffung / zum Gebäudebau / zum Ärgern der Mitspieler.

- GELBE Personen: Diese Personen bringen während des Spiels Siegpunkte. Einige Karten liegen doppelt aus.