

DIE PALÄSTE VON CARRARA

ERWEITERUNGSSPIEL



Der Aufbau erfolgt in gleicher Weise wie beim Grundspiel mit folgenden Änderungen:



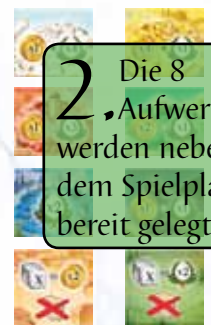
1 Das Spielertableau wird auf die Seite mit den **speziellen Wertungsfeldern** ausgelegt.



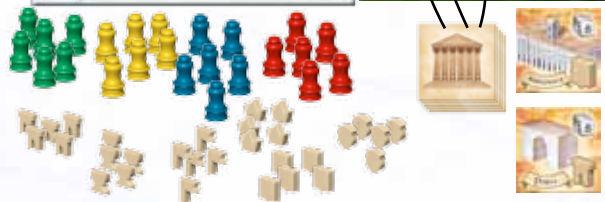
In der 1. Partie des Erweiterungsspiels sollten diese 4 Karten verwendet werden.



2 Die 8 „Aufwerter“ werden neben dem Spielplan bereit gelegt.



3 Die 6 neuen Gebäude mit den Baukosten 8 werden offen neben dem Spielplan bereit gelegt.



4 Die 31 Karten (6 braune Top-Karten, 8 violette Objekt-Karten, 9 graue Gebäude-Karten und 8 grüne Extra-Karten) werden nach Farben getrennt und jeder der 4 Stapel wird verdeckt gemischt. Von jedem Stapel wird genau 1 Karte gezogen und auf das entsprechende Feld der Kartenleiste offen hingelegt (Kartenerklärung siehe ab Seite 5). Die übrigen Karten werden nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.



SPIELABLAUF

Es wird nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen gespielt:

AKTION: BAUSTEINE KAUFEN



Bausteine kaufen ohne Drehen

Der Spieler hat die Möglichkeit die Aktion: „Bausteine kaufen“ entweder mit Drehen oder ohne Drehen der Drehscheibe durchzuführen.

Wählt der Spieler die Aktion **ohne Drehen**, dann dreht er die Drehscheibe **nicht** und füllt auch **keine** Bausteine nach.


Ansonsten verläuft die Aktion wie im Grundspiel.



Beispiel: Aktion: „Bausteine kaufen“ ohne Drehen

Es befinden sich 8 Bausteine auf der Drehscheibe. Der Spieler dreht die Drehscheibe **nicht** und legt **keine** Bausteine nach.



Der Spieler nimmt sich den gelben Baustein  aus Segment VI.

Der Baustein ist kostenlos.

Zwei Gründe, warum der Spieler die Drehscheibe **nicht** gedreht hat:

Er möchte keine Bausteine nachlegen und die bereits ausliegenden Bausteine nicht billiger machen.



Es kann auch hier 1 Sonderfall geben:

Was passiert, wenn die Drehscheibe leer ist, im Säckchen aber noch Bausteine vorhanden sind?

Wenn die Drehscheibe leer ist und sich Bausteine im Säckchen befinden, kann der Spieler die Aktion: „Bausteine kaufen“ wählen. Er darf dann aber **nur** „Bausteine kaufen mit Drehen“ wählen. Die Möglichkeit „Bausteine kaufen ohne Drehen“ ist zu diesem Zeitpunkt **nicht** möglich, da der Spieler keine Bausteine auf der Drehscheibe kaufen kann.

AKTION: GEBÄUDE BAUEN



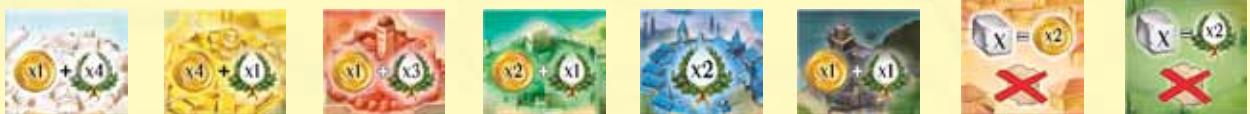
Der Spieler kann nun auch 8er-Gebäude bauen und bereits gebaute Gebäude erhöhen.

Zu den bekannten 30 Gebäuden kommen nun noch 6 hinzu. Für jede Gebäudeart kommt ein Gebäude mit den Baukosten 8 (8er-Gebäude) hinzu:



Die 8er-Gebäude liegen neben dem Spielplan offen aus. Sie können genauso gebaut werden wie die auf dem Spielplan offen ausliegenden 9 Gebäude, d.h., für den Bau eines Gebäudes mit den Baukosten 8 müssen 8 Bausteine in das Säckchen zurückgelegt werden. Die 8er-Gebäude können auch durch Erhöhen gebaut werden (siehe dazu den nächsten Punkt). Sind keine 8er-Gebäude mehr vorhanden, können keine gebaut werden.

Hat der Spieler das 8er-Gebäude gebaut, darf er sofort einen **Aufwerter** seiner Wahl nehmen und auf die entsprechende Stadt bzw. auf das entsprechende spezielle Wertungsfeld seines Spielertableaus legen. Es gibt die folgenden Aufwerter:




Aufwerter für die Städte

Aufwerter für die speziellen Wertungsfelder

(Für die genaue Erklärung siehe Abschnitt „Aufwerter“ Seite 4.)

Bereits gebaute Gebäude erhöhen

- Der Spieler kann **jedes** bereits gebaute Gebäude erhöhen, indem er es durch ein Gebäude mit **höheren** Baukosten ersetzt.
- Der Spieler muss dann **nur die Differenz** der Baukosten „bezahlen“.
- Das neue Gebäude kann von **derselben oder einer anderen Gebäudeart** sein als das bereits gebaute Gebäude. (Hier erhöht er eine 3er-Porta durch ein 8er-Castello und „bezahlt“ die Differenz von 5 Bausteinen )
- Das alte Gebäude wird in die Schachtel zurückgelegt (kommt also aus dem Spiel) und das neue Gebäude an dessen Platz gelegt.



Beispiel: Der Spieler erhöht in **Lucca** sein Castello mit den Baukosten 3 durch die Biblioteca mit den Baukosten 4.

Er nimmt die Biblioteca mit den Baukosten 4 vom Spielplan. Um die Differenz von 1 zu begleichen, nimmt er z.B. 1 gelben Baustein hinter seinem Sichtschirm hervor und legt ihn in das Säckchen zurück.

Danach legt er das Castello mit den Baukosten 3 in die Schachtel zurück und baut die Biblioteca mit den Baukosten 4 an dessen Platz. Anschließend deckt er ein neues Gebäude auf und legt es auf den Spielplan. Damit ist sein Zug beendet.



AKTION: WERTEN

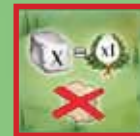
Auf dem Spielertableau gibt es 2 spezielle Wertungsfelder. Außerdem gibt es Aufwerter für die Städte und die beiden speziellen Wertungsfelder.

Spezielle Wertungsfelder

1. Der Spieler kann nun aus insgesamt 8 verschiedenen Wertungsfeldern am unteren Rand seines Spielertableaus wählen. Wählt er eines der beiden speziellen Wertungsfelder aus, so muss er **mindestens 1 Gebäude** der entsprechenden Art (Stadt- oder Land-Gebäude) gebaut haben. Er erhält dann wie bei allen anderen Wertungsfeldern sofort Münzen oder Siegpunkte, je nachdem, welches spezielle Wertungsfeld er gewählt hat.



Wenn der Spieler hier werten will, nimmt er die Summe der Baukosten aller **Stadt-Gebäude** × 1 Münze.




Wenn der Spieler hier werten will, nimmt er die Summe der Baukosten aller **Land-Gebäude** × 1 Siegpunkt.

2. Um festzustellen, wie viele Münzen oder Siegpunkte der Spieler erhält, addiert er zunächst die Baukosten aller Stadt- bzw. Land-Gebäude. Dann multipliziert er diese Summe mit dem Wert auf dem speziellen Wertungsfeld.

Beispiel: Der Spieler wählt das spezielle Wertungsfeld für die Stadt-Gebäude:

$$(3 + 2 + 2) \times 1 = 7 \text{ Münzen}$$

(3+2+2) Baukosten × 1 Münze = 7 Münzen

Der Spieler setzt dann einen seiner **Wertungssteine**  auf das gewählte Wertungsfeld, hier auf das Wertungsfeld der Stadt-Gebäude.



Beispiel: Der Spieler wertet alle seine Land-Gebäude (grüner Hintergrund), die er gebaut hat.

Er hat 3 Land-Gebäude mit den Baukosten 1, 3 und 4 gebaut:



Er addiert die Baukosten. Dann multipliziert er diese Summe mit dem Wert auf dem speziellen Wertungsfeld.

Also: $(1 + 3 + 4) \times 1 = 8$
 (1+3+4) Baukosten \times 1 Siegpunkt = 8 Siegpunkte

Er erhält für seine Land-Gebäude also 8 Siegpunkte. Der Spieler setzt einen seiner Wertungssteine auf das Wertungsfeld der Land-Gebäude.

3 Der Spieler markiert die Siegpunkte sofort auf der Zählleiste und/oder legt die Münzen hinter seinen Sichtschutz.

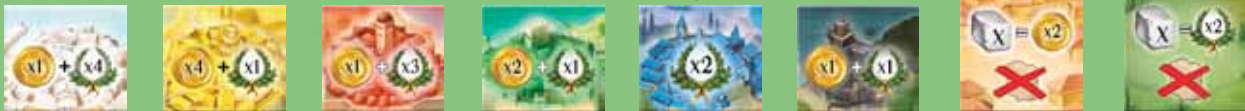
Jeder Spieler kann jedes der speziellen Wertungsfelder in einem Spiel nur **1-mal** werten.



Achtung: Bei der Wertung der speziellen Wertungsfelder darf sich der Spieler keine Objekte nehmen!

Aufwerter - Sie erhöhen den Wert einer Stadt bzw. die speziellen Wertungsfelder.

Der Spieler hat gerade ein 8er-Gebäude gebaut. Er nimmt sich sofort einen Aufwerter seiner Wahl. Ein Aufwerter kann **nur** sofort nach dem Bau eines 8er-Gebäudes genommen werden:



Der gewählte Aufwerter muss noch im Vorrat liegen. Ein Aufwerter, der bereits bei einem Mitspieler liegt, kann **nicht** genommen werden. Der Aufwerter muss nicht dieselbe Farbe haben wie die Stadt, in der der Spieler gerade das 8er-Gebäude gebaut hat.

Den gewählten Aufwerter muss der Spieler aber sofort auf die farblich passende Stadt bzw. auf das passende spezielle Wertungsfeld auf seinem Spielertableau legen. Ab diesem Zeitpunkt gilt der neue Wert. Der alte wird überdeckt!

Beispiel: Der Spieler hat gerade eine Kathedrale mit den Baukosten 8 in Viareggio gebaut.

Er nimmt sich den Aufwerter für **Lucca** und legt ihn auf die Stadt **Lucca**.

Ab sofort erhält er bei jeder Wertung, sowohl bei einer Gebäudewertung als auch bei der Stadtwertung in **Lucca** $\times 1$ und $\times 3$.



Beispiel: Der Spieler wertet Lucca.

$(2 + 3) \times 1 = 5$ Münzen
 $(2 + 3) \times 3 = 15$ Siegpunkte
 Der Spieler erhält bei der Wertung von **Lucca** 5 Münzen und 15 Siegpunkte. Zusätzlich erhält er 1 Krone und 1 Tor:

SCHLUSSWERTUNG

Am Ende des Spiels erhalten alle Spieler Siegpunkte wie im Grundspiel mit folgenden Ergänzungen. Jeder Spieler erhält:

- für jedes Objekt, das er nicht über die ausliegende Objekt-Karte werten kann, 1 Siegpunkt.
- für die jetzt ausliegende Extra-Karte Siegpunkte.

TAKTISCHE TIPPS

Bitte allen Mitspielern vor dem ersten Spiel vorlesen:

- Die Karten können in späteren Spielen zufällig gezogen oder auch gezielt herausgesucht werden. Die Karten müssen keineswegs die gleiche Nummerierung haben.
- Jeder Spieler sollte sich alle 4 Karten genau ansehen sowie die Erklärungen und Beispiele zu genau diesen 4 Karten ab Seite 5 lesen.
- Weitere Vorschläge für Kartenkombinationen:

Große Freiheit Multi Kulti Mr. Hot Shot
 Ich sehe doppelt Full City Vierlingswahn

Achtung, nochmal zur Erinnerung: Alle Bedingungen sind Mindestbedingungen!
Die Spieler müssen vor dem Spiel nicht alle Karten kennen! Sie müssen sich nur die 4 Karten genau ansehen, die jetzt auf der Kartenleiste liegen.

Die 3 Karten des Grundspiels



Die nebenstehenden 3 Karten werden im Grundspiel verwendet und sind schon auf der Kartenleiste aufgedruckt. Im Erweiterungsspiel gibt es sie auch als Karten, die wie alle anderen Karten verwendet und in die jeweiligen Stapel eingemischt werden. Sie können so zufällig gezogen werden oder herausgesucht werden.

6 Top-Karten (braun): Sie zeigen nur die Bedingung für das Ansagen des Spielendes, sie geben keine SP!

II **DU HAST TEURE GEBÄUDE GEBAUT:**
Bedingung: Der Spieler muss Gebäude mit **den Baukosten 5 oder 8** gebaut haben.
 • 2 Gebäude bei 4 Spielern
 • 3 Gebäude bei 3 Spielern
 • 4 Gebäude bei 2 Spielern

III **DU HAST STÄDTE GEWERTET:**
Bedingung: Der Spieler muss eine Anzahl von Städten gewertet haben.
 • 1 Stadt bei 4 Spielern
 • 2 Städte bei 3 Spielern
 • 3 Städte bei 2 Spielern

IV **DU HAST GEBÄUDE GEBAUT:**
Bedingung: Der Spieler muss eine bestimmte Anzahl Gebäude gebaut haben.
 • 6 Gebäude bei 4 Spielern
 • 7 Gebäude bei 3 Spielern
 • 8 Gebäude bei 2 Spielern

V **DU HAST GELD:**
Bedingung: Der Spieler muss eine bestimmte Anzahl Münzen gesammelt haben.
 • 20 Münzen bei 4 Spielern
 • 25 Münzen bei 3 Spielern
 • 30 Münzen bei 2 Spielern

VI **DU HAST PUNKTE:**
Bedingung: Der Spieler muss eine bestimmte Anzahl an SP erreicht haben.
 • 20 SP bei 4 Spielern
 • 25 SP bei 3 Spielern
 • 30 SP bei 2 Spielern

Schlusswertung, wenn diese Karte ausliegt:
 Für **alle Spieler** gilt: pro 2 Münzen 1 SP. (Normalerweise gibt es für je = 1.)

Beispiel: Am Spielende besitzt Spieler A:
 =
 Spieler B: =
 Spieler C: =

8 Objekt-Karten (violett): Im oberen Abschnitt zeigen sie die Bedingung zum Ansagen des Spielendes. Im unteren Abschnitt zeigen sie die SP an, die der Spieler bei der Schlusswertung erhält.

II **HAT 3 PAARE VON OBJEKTEN GESAMMELT:**
Bedingung: Der Spieler muss 3 × 2 gleiche Objekte (Paare) gesammelt haben. (**Achtung:** 4 gleiche sind auch 2 Paare, 6 gleiche sind auch 3 Paare.)
Schlusswertung: Für jedes Paar erhält der Spieler 5 SP.
Beispiel: Der Spieler hat die Bedingung **nicht** erfüllt.

 Er erhält für seine 2 Paare dennoch 10 SP.

Beispiel: Der Spieler hat die Bedingung erfüllt.

SP: Er erhält 15 SP für seine 3 Paare und 2 SP für die beiden einzelnen Objekte. Insgesamt also 17 SP.
Nochmals zur Erinnerung: Für jedes übrige Objekt, das in der Objekt-Karte nicht gewertet werden kann, erhält der Spieler 1 SP.

III **HAT 2 DRILLINGE VON OBJEKTEN GESAMMELT:**
Bedingung: Der Spieler muss 2 × 3 gleiche Objekte (Drillinge) gesammelt haben. (6 gleiche sind auch 2 Drillinge.)
Schlusswertung: Für jeden Drilling erhält der Spieler 7 SP.

Beispiel: Der Spieler hat die Bedingung nicht erfüllt.

SP: Er erhält für seinen Drilling von Kronen 7 SP und für seine 3 anderen Objekte (Krone, Fahne und Wappen) 3 SP. Insgesamt erhält er also 10 SP.



Bedingung:
Der Spieler muss 4 gleiche Objekte (Vierling) gesammelt haben.

Schlusswertung:

- 3 SP für 1 Paar
- 6 SP für 1 Drilling
- 10 SP für 1 Vierling
- 15 SP für 1 Fünfling
- 21 SP für 1 Sechsling

Beispiel: Der Spieler hat die Bedingung erfüllt.



SP: Er erhält für seinen Vierling von Kelchen 10 SP und für seinen Drilling von Toren 6 SP. Insgesamt erhält er also 16 SP.



Bedingung:
Der Spieler muss 2 gleiche (Paar) und 4 gleiche Objekte (Vierling) gesammelt haben. (6 gleiche Objekte sind auch 1 Vierling und 1 Paar.)

Schlusswertung:
Für jede Kombination aus 1 Paar und 1 Vierling erhält er 20 SP.

Beispiel: Der Spieler hat die Bedingung erfüllt.



SP: Er erhält für seine Kombination aus 4 gleichen Objekten (Tore) und 2 gleichen Objekten (Bücher) 20 SP und für jedes übrige Objekt (2 Fahnen) 1 SP. Insgesamt erhält er also 22 SP.



Bedingung:
Der Spieler muss 4 verschiedene Objekte gesammelt haben.

Schlusswertung:

- 3 SP für 2 verschiedene Objekte
- 7 SP für 3 verschiedene Objekte
- 12 SP für 4 verschiedene Objekte
- 18 SP für 5 verschiedene Objekte
- 24 SP für 6 verschiedene Objekte

Beispiel: Der Spieler hat die Bedingung erfüllt.



SP: Für die 5 verschiedenen Objekte erhält er 18 SP. Für die 2 weiteren verschiedenen Objekte (Kelch und Buch) erhält er 3 SP. Insgesamt erhält er also 21 SP.



Bedingung:
Der Spieler muss 2 x 3 verschiedene Objekte gesammelt haben.

Schlusswertung:
Für jede Kombination aus 3 verschiedenen Objekten erhält er 8 SP.

Beispiel: Der Spieler hat die Bedingung erfüllt.



SP: Er erhält für die 2 Kombinationen aus 3 verschiedenen Objekten jeweils 8 SP (also: $2 \times 8 = 16$ SP).

Achtung: Identische Kombinationen gelten genauso wie unterschiedliche Kombinationen.



Bedingung:
Der Spieler muss 3 x 2 gleiche Objekte (Paare) gesammelt haben. (4 gleiche sind auch 2 Paare, 6 gleiche sind auch 3 Paare.)

Schlusswertung:
Der Spieler kann bis zu 3 Gruppen jeweils gleicher Objekte multiplizieren. Er kann die Gruppen nach eigener Wahl bilden (sodass sie ihm die meisten SP bringen).

Beispiel: Der Spieler hat die Bedingung erfüllt.



SP: Er multipliziert seine 3 höchsten Gruppen, also seine 3 Fahnen, seine 2 Bücher und seine 2 Tore. Er erhält für diese 12 SP ($3 \times 2 \times 2 = 12$). Seine 2 Wappen und seine 1 Krone werden als einzelne Objekte gewertet, somit erhält der Spieler noch 3 SP zusätzlich. Insgesamt erhält er also 15 SP.

9 Gebäude-Karten (grau): Im oberen Abschnitt zeigen sie die Bedingung zum Ansagen des Spielendes. Im unteren Abschnitt zeigen sie die SP an, die der Spieler bei der Schlusswertung erhält.



Bedingung:
Der Spieler muss in 3 verschiedenen Städten 2 Gebäude gebaut haben.

Schlusswertung:
Für je 2 Gebäude in ...

- Livorno 11 SP
- Pisa 9 SP
- Lucca 7 SP
- Viareggio 5 SP
- Massa 3 SP
- Lérici 1 SP

Beispiel: Der Spieler hat in **Pisa** 4 Gebäude, in **Massa** 2 Gebäude und in **Lérici** 1 Gebäude gebaut. Er hat die Bedingung **nicht** erfüllt.

SP: Er erhält für die 4 Gebäude in **Pisa** 18 SP ($2 \times 9 = 18$ SP), für die 2 in **Massa** 3 SP und in **Lérici** keine SP. Insgesamt erhält er also 21 SP.



Bedingung:
Der Spieler muss in 2 **verschiedenen** Städten 3 Gebäude gebaut haben.
Schlusswertung:
Für je 3 Gebäude in ...

Beispiel: Der Spieler hat in **Lucca** 3 Gebäude, in **Massa** 4 Gebäude und in **Lérici** 6 Gebäude gebaut. Er hat die Bedingung erfüllt.
SP: Er erhält für die 3 Gebäude in **Lucca** 11 SP, für die 4 in **Massa** 5 SP und für die 6 in **Lérici** 4 SP (2×2 SP). Insgesamt erhält er also 20 SP.

- **Livorno** 17 SP
- **Lucca** 11 SP
- **Massa** 5 SP
- **Pisa** 14 SP
- **Viareggio** 8 SP
- **Lérici** 2 SP



Bedingung:
Der Spieler muss in einer Stadt 4 Gebäude gebaut haben.
Schlusswertung:
Für je 4 Gebäude in ...

Beispiel: Der Spieler hat in **Lérici** 5 Gebäude gebaut. Er hat die Bedingung erfüllt.
SP: Er erhält für die 5 Gebäude in **Lérici** 3 SP.

- **Livorno** 23 SP
- **Lucca** 15 SP
- **Massa** 7 SP
- **Pisa** 19 SP
- **Viareggio** 11 SP
- **Lérici** 3 SP



Bedingung:
Der Spieler muss ein 8er-Gebäude gebaut haben.
Schlusswertung:
Für je ein 8er-Gebäude in ...

Beispiel: Der Spieler hat in **Lucca** ein 8er-Gebäude gebaut. Er hat die Bedingung erfüllt.
SP: Er erhält für das 8er-Gebäude in **Lucca** 19 SP.

Beispiel: Der Spieler hat in **Massa** zwei 8er-Gebäude gebaut. Er hat die Bedingung erfüllt.
SP: Er erhält für die zwei 8er-Gebäude in **Massa** 16 SP.

- **Livorno** 34 SP
- **Lucca** 19 SP
- **Massa** 8 SP
- **Pisa** 26 SP
- **Viareggio** 13 SP
- **Lérici** 4 SP



Bedingung:
Der Spieler muss eine bestimmte Anzahl Land-Gebäude gebaut haben.
• 2 Land-Gebäude bei 4 Spielern
• 3 Land-Gebäude bei 3 Spielern
• 4 Land-Gebäude bei 2 Spielern
Schlusswertung:
Für jedes Land-Gebäude erhält er 6 SP.

Beispiel: Ein Spiel zu Viert. Der Spieler hat 3 Land-Gebäude gebaut. Er hat die Bedingung erfüllt.
SP: Er erhält für jedes seiner 3 Land-Gebäude 6 SP. Er erhält also 18 SP.

Beispiel: Ein Spiel zu Viert. Der Spieler hat 1 Land-Gebäude gebaut. Er hat die Bedingung **nicht** erfüllt.
SP: Er erhält für sein Land-Gebäude 6 SP.



Bedingung:
Der Spieler muss eine bestimmte Anzahl Stadt-Gebäude gebaut haben.
• 4 Stadt-Gebäude bei 4 Spielern
• 5 Stadt-Gebäude bei 3 Spielern
• 6 Stadt-Gebäude bei 2 Spielern
Schlusswertung:
Für jedes Stadt-Gebäude erhält er 3 SP.

Beispiel: Ein Spiel zu Viert. Der Spieler hat 7 Stadt-Gebäude gebaut. Er hat die Bedingung erfüllt.
SP: Er erhält für jedes seiner 7 Stadt-Gebäude 3 SP. Er erhält also 21 SP.

Beispiel: Ein Spiel zu Dritt. Der Spieler hat 3 Stadt-Gebäude gebaut. Er hat die Bedingung **nicht** erfüllt.
SP: Er erhält für jedes seiner 3 Stadt-Gebäude 3 SP. Er erhält also 9 SP.



Bedingung:
Der Spieler muss in 3 **verschiedenen** Städten 2 Gebäude gebaut haben.
Schlusswertung:
Die **Gebäude in bis zu 3 Städten** werden miteinander multipliziert. Das Ergebnis erhält der Spieler in SP. **Die Baukosten der Gebäude spielen keine Rolle.**

Beispiel: Der Spieler hat in **Livorno** 2 Gebäude, in **Pisa** 3 Gebäude, in **Viareggio** 2 Gebäude und in **Massa** 3 Gebäude gebaut. Er hat die Bedingung erfüllt.
SP: Er multipliziert die 3 Städte mit den meisten Gebäuden: 2 Gebäude **Livorno** \times 3 Gebäude **Pisa** \times 3 Gebäude **Massa** = 18 SP.



Bedingung:
Der Spieler muss eine bestimmte Anzahl Stadt- **und** Land-Gebäude gebaut haben.
• 2 Stadt- **und** 2 Land-Gebäude bei 4 Spielern
• 3 Stadt- **und** 3 Land-Gebäude bei 3 Spielern
• 4 Stadt- **und** 4 Land-Gebäude bei 2 Spielern

Beispiel: Ein Spiel zu Dritt. Der Spieler hat 4 Stadt-Gebäude mit den Baukosten 5, 4, 2, 2 und 2 Land-Gebäude mit den Baukosten 4 und 1 gebaut. Er hat die Bedingung **nicht** erfüllt, er hat nur 2 Paare.
SP: 1. Paar: 5er-Stadt-Gebäude + 4er-Land-Gebäude = 9 SP.
2. Paar: 4er-Stadt-Gebäude + 1er-Land-Gebäude = 5 SP.
Die beiden übrigen Stadt-Gebäude bilden kein Paar.

Schlusswertung:
Für jedes **Paar** aus Stadt- und Land-Gebäude erhält der Spieler SP.
Für einzelne Gebäude erhält er **keine** SP.

Beispiel: Ein Spiel zu Zweit. Der Spieler hat 4 Stadt-Gebäude mit den Baukosten 4, 4, 3, 1 und 4 Land-Gebäude mit den Baukosten 5, 4, 2, 1 gebaut. Er hat die Bedingung erfüllt.
SP: 1. Paar: 4 + 5 = 9 SP. 2. Paar: 4 + 4 = 8 SP. 3. Paar: 3 + 2 = 5 SP. 4. Paar: 1 + 1 = 2 SP.
Insgesamt erhält er 24 SP.

8 Extra-Karten (grün): Sie zeigen keine Bedingung zum Ansagen des Spielendes. Sie geben nur SP bei der Schlusswertung.

Für alle Extra-Karten gilt: Die Spieler führen die Wertungen durch, unabhängig davon, ob diese Wertungen bereits während des Spiels erfolgt sind!

Achtung: Es ist keine Karte mit der Nummer 1 im Spiel!

Anhand dieses Aufbaus eines Spielertableaus werden die folgenden Extra-Karten erklärt. Es handelt sich dabei jeweils um ein Spiel zu Viert.



Ein Spielertableau am Ende eines Spiels.



Beispiel: Es ist die III-Karte im Spiel. Er wertet **Livorno** und **Lérici** mit Aufwerter:

Livorno: $(3 + 2) \times 3 = 15$

Lérici mit Aufwerter: $(4 + 8) \times 1 = 12$

Er erhält also insgesamt 27 SP und 12 Münzen.



Beispiel: Der Spieler wählt seine Gebäude „Biblioteca“ und „Cathedrale“ zur Wertung.

2er-Biblioteca in **Massa**: $2 \times 1 = 2$

3er-Cathedrale in **Livorno**: $3 \times 3 = 9$

Er erhält also insgesamt 23 SP und 12 Münzen.

5er-Biblioteca in **Lérici** mit Aufwerter: $5 \times 1 = 8$

4er-Cathedrale in **Lérici** mit Aufwerter: $4 \times 1 = 4$



Beispiel: Der Spieler wertet seine kleinsten Gebäude:

Seine kleinste Biblioteca in **Massa**: $2 \times 1 = 2$

Seine kleinste Cathedrale in **Livorno**: $3 \times 3 = 9$

Sein kleinstes Porta in **Livorno**: $2 \times 3 = 6$

Seine kleinste Villa in **Lucca**: $1 \times 2 = 2$

Er hat keine Palazzi oder Castelli, dafür erhält er keine SP und keine Münzen. Er erhält insgesamt 19 SP.



Die Spieler addieren ihre Baukosten in den Städten **Livorno**, **Pisa** und **Lucca**. Der/Die Spieler mit der höchsten Summe erhält/erhalten 9 SP. Die Spieler addieren ihre Baukosten in den Städten **Viareggio**, **Massa** und **Lérici**. Der/Die Spieler mit der höchsten Summe erhält/erhalten 9 SP.

Beispiel: Links: Der Spieler addiert die Baukosten seiner Gebäude in **Livorno** und **Lucca**: $2 + 3 + 1 = 6$

Er erhält keine SP, da ein anderer Spieler eine höhere Summe hat.

Rechts: Er addiert die Baukosten in **Massa** und **Lérici**: $2 + 4 + 8 = 14$

Er hat von allen Spielern die höchste Summe und erhält 9 SP.



Die Spieler addieren für jede einzelne Stadt die Baukosten ihrer Gebäude dort. Der/Die Spieler mit der höchsten Summe in einer Stadt erhält/erhalten dafür SP:

Beispiel: Der Spieler addiert seine Baukosten in:

Livorno: $3 + 2 = 5$ Er hat dort die höchste Summe: 14

Lucca: 1 Er hat nicht die höchste Summe: keine SP.

Massa: 2 Er hat nicht die höchste Summe: keine SP.

Lérici: $4 + 8 = 12$ Er hat dort die höchste Summe: 4

In **Pisa** und **Viareggio** hat der Spieler keine Gebäude gebaut. Der Spieler erhält insgesamt 18 SP.

- In **Livorno** 14 SP • In **Lucca** 10 SP • In **Massa** 6 SP
- In **Pisa** 12 SP • In **Viareggio** 8 SP • In **Lérici** 4 SP