

VORGEGEBENER AUFBAU FÜR EINSTEIGER



Das Spiel für 2 Spieler

Regeländerung:

Beim Spiel zu zweit darf nur auf den hellgrünen Sechseckfeldern gebaut werden. Alle Sechseckfelder bräunlicher und gelbgrüner Farbe sind tabu.

Zur Orientierung: Die 8 roten Linien zeigen die Grenzen an, bei denen der Rohstoff wechselt, bzw. aufhört.



Das Spiel für 3 Spieler

Regeländerung:

Beim Spiel zu dritt darf nur auf den hellgrünen und den bräunlichen Sechseckfeldern gebaut werden. Alle Sechseckfelder gelbgrüner Farbe sind tabu.

Zur Orientierung: Ein Steinbruch auf Feld 1 bringt Gold ein, auf Feld 2 nicht, dagegen je 2 Gold auf den Feldern 3.



Das Spiel für 4 Spieler

Regeländerung:

Beim Spiel zu viert darf ganz normal auf allen Sechseckfeldern gebaut werden – wie im Spiel zu fünft.

Zur Orientierung: Ein Bauernhof auf Feld 1 bringt 4 Nahrungs-Einheiten, auf Feld 2 nur noch 2.

Das Spielmaterial

Spielplan
141 Gebäude-Chips
22 Landschafts-Teile
130 Bürger und Bürgerinnen (dunkelgrau)
20 Bürger und Bürgerinnen (pro Spielerfarbe 4)
32 Goldmünzen
65 Nahrungs-Chips (30 große, 35 kleine)
74 Spielkarten
27 Karten „Stimme des Volkes“
15 Aktions-Karten
32 Politik-Karten
5 Übersichts-Tableaus
1 Startspieler-Symbol

Der Autor:

Gerd Fenchel, geboren 1968, ist Maschinenbauingenieur und lebt im Schwarzwald. Mehr als 5 Jahre hat Gerd Fenchel an diesem Spiel gearbeitet, bevor er es Kosmos angeboten hat. „La Città“ ist Gerd Fenchels zweites Spiel. Natürlich ist auch sein Erstlingswerk „Kraut & Rüben“ bei Kosmos erschienen.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Grafik: Claus Stephan (Grafikstudio Krüger)
DTP: Pohl & Rick
Foto: Dirk Hoffmann (Fotostudio Bauer)

Autor und Verlag danken allen Spieletestern und Regelleseern. Der Autor dankt besonders Gernot Köpke, Enrico Marchio und Markus Caspari – und thanks to Anna und Christoforo.

Zur Information: Der lateinische Spruch auf dem Startspieler-Symbol und den Schachtelseiten lautet: „Der Meister aber wurde reich belohnt und geehrt.“

Art.-Nr.: 68 25 14

© 2000 KOSMOS Verlag
Postfach 10 60 11
D-70049 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711 – 2191 – 0
Fax: +49 (0)711 – 2191 – 422

Web: www.kosmos.de und www.siedlervoncatan.de

e-mail: info@kosmos.de

MADE IN GERMANY

ALLE RECHTE VORBEHALTEN



EINE EINFÜHRUNG

Sie sind ein italienischer Fürst und Sie nennen zu Beginn des Spieles zwei Städte Ihr eigen. Erstes Bauwerk einer jeden Stadt ist ein „Castello“. In jedem Castello leben zu Beginn dreitausend Menschen, dargestellt durch drei kleine Spielfiguren – „Bürger“ genannt.

Ihre Aufgabe als Spieler besteht darin, Ihren Herrschaftsbereich auszudehnen: Sie bauen Ihre vorhandenen Städte aus und gründen neue Städte. Grundvoraussetzung für Ihre Expansion ist das Vorhandensein von genügend Bürgern, da jeder neue Ausbau mit einer Bürger-Figur besetzt werden muss.

Ihre erste Aufgabe ist es, Nahrung für Ihre Bürger zu beschaffen. Da die Anzahl Ihrer Bürger von Runde zu Runde wächst, sind Sie stets auf der Jagd nach mehr Nahrung. Nahrung liefern Castellos und Bauernhöfe, wenn diese an Gebiete mit Landwirtschaft angrenzen. Aber das Wachstum einer Stadt hat Grenzen: Nur mit Hilfe eines Marktplatzes kann Ihre Stadt mehr als 5 Bürger aufnehmen. Bei 8 Bürgern ist die nächste Grenze erreicht, es sei denn, Sie kommen in die Nähe eines Gewässers und können dort einen Brunnen bauen – dann kann Ihre Stadt beliebig viele Bürger aufnehmen. Ein Brunnen befriedigt das Grundbedürfnis Ihrer Bürger nach Gesundheit. Aber Ihre Bürger entwickeln weitere Bedürfnisse: Sind Ihre Bürger satt und vermehren sich, so sind sie auch schon gleich unzufrieden. Sie fordern Kultur und Bildung und verlangen nach den entsprechenden Gebäuden.

Also müssen Sie Statuen, Klosterschulen und Badhäuser errichten, denn einmal in jedem Spieljahr rotten sich die Bürger zusammen und „Volkes Stimme“ spricht. Wünscht das Volk Kultur, so sind alle kulturellen Ausbauten (mit weißen Bögen) wichtig; verlangt das Volk nach Bildung, so sind Bildungseinrichtungen (mit schwarzen Bögen) gefragt und bei Gesundheit kommen Gebäude ins Spiel, die der Hygiene (mit blauen Bögen) dienen.

Ist beispielsweise die Entscheidung für Kultur gefallen, so sehen sich die Bürger in allen benachbarten Städten um, ob es dort mehr Kultur gibt. Ist das der Fall, so wandern Bürger ab – und zwar einer in jede Stadt, die mehr Kultur zu bieten hat. Unter Umständen kann das bedeuten, dass Ihre Stadt viele Bürger verliert. Sind dann Ausbauten Ihrer Stadt nicht mehr von Bürgern besetzt, so müssen sie abgerissen werden. Ist da zum Beispiel ein Bauernhof dabei, so verlieren Sie Nahrung und als Folge wandern auch noch welche von Ihren übrigen Bürgern wegen Nahrungsmangel aus. Mit einem Wort – die Katastrophe ist da, Ihre Expansion droht zu scheitern.

Zusammenfassend kann man sagen, dass es in „La Città“ mit der Ruhe vorbei ist, sobald Sie Nachbarn haben, zu denen der Abstand weniger als drei freie Sechseckfelder beträgt. Seien Sie also vorsichtig, wenn Ihnen ein anderer Spieler sachte immer näher rückt: Der kann gar nichts Gutes im Schilde führen.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielvorbereitung	2	Politik-Karten mit Gebäuden	5
– Vorgegebener Aufbau für Einsteiger	3	Politik-Karten mit Aktionen	5
– Aufbau für fortgeschrittene Spieler	3	6 Die „Stimme des Volkes“ ermitteln	6
Der Spielablauf	4	7 Wanderung von Bürgern	6
Ein Spieljahr	4	8 Versorgung der Bürger	7
1 Startspielerwechsel	4	Ende eines Spieljahres	7
2 Karten „Stimme des Volkes“ auslegen	4	Ende des Spiels	7
3 Einkommen aus Steinbrüchen	4	Ausbau einer Stadt (in Bildern)	7
4 Zuwachs an Bürgern	4	Strategie-Tipps	7
5 Politikrunden 1 bis 5	4	Vorgegebener Aufbau für Einsteiger bei weniger als 5 Spielern	
Überblick		Aufbau für 2 Spieler	8
A Aktions-Karte einsetzen	4	Aufbau für 3 Spieler	8
Wie gebaut wird	5	Aufbau für 4 Spieler	8
Wichtige Bauregeln	5	Spielmaterial	8
Tipps zum Bauen	5		
B Politik-Karte einsetzen	5		

SPIELVORBEREITUNG

Lösen Sie vor dem allerersten Spiel alle Teile aus den Rahmen.

■ Legen Sie den Spielplan auf den Tisch.

Info: Auf dem Spielplan sehen Sie eine Landschaft, die von Pfaden durchzogen wird. Diese Pfade bestehen aus Sechseckfeldern. Auf diesen Sechseckfeldern gründen Sie Städte, die Sie auf den daran anschließenden Feldern immer weiter ausbauen.

Die großen Flächen zwischen den Pfaden nehmen verschiedenartige Landschaften auf - Landschaften, die je nach ihrer Art unterschiedlichen Nutzen für Sie haben können.

■ Sortieren Sie die sechseckigen Chips für den Bau und Ausbau der Städte.

Die meisten dieser Chips zeigen auf Vorder- und Rückseite unterschiedliche Gebäude. Setzen Sie die Stapel in Reichweite neben den Spielplan. Die Bögen auf den Chips stellen die Anziehungspunkte der Gebäude dar.

- **40 x Bauernhof, Steinbruch**
Bilden Sie Zwillings-Stapel (2 Stapel), jeweils eine andere Seite nach oben.



- **16 x Marktplatz**
Bilden Sie einen Stapel.



- **20 x Palazzo, Hospital**
Bilden Sie Zwillings-Stapel (2 Stapel), jeweils eine andere Seite nach oben.



- **15 x Statue, Dom**
Bilden Sie Zwillings-Stapel (2 Stapel), jeweils eine andere Seite nach oben.



- **15 x Klosterschule, Universität**
Bilden Sie Zwillings-Stapel (2 Stapel), jeweils eine andere Seite nach oben.



- **15 x Brunnen, Badhaus**
Bilden Sie Zwillings-Stapel (2 Stapel), jeweils eine andere Seite nach oben.

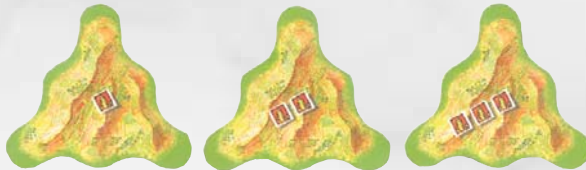


■ Nehmen Sie alle Landschaftsteile und bilden Sie daraus zunächst einen Stapel.

Die verschiedenen Landschaften haben die folgenden Bedeutungen:

- **14 x Landwirtschaft**
Landwirtschaft liefert Nahrung; die benötigen Sie, um Ihre Bürger zu ernähren. Jede Landschaft enthält 1, 2 oder 3 Nahrungssymbole (Weizen).

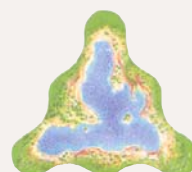
Info: Eine Landschaft mit 1 Symbol liefert eine Einheit Nahrung, eine Landschaft mit 2 Symbolen liefert zwei Einheiten Nahrung, und eine Landschaft mit 3 Symbolen liefert drei Einheiten Nahrung. Nahrung erhalten Sie aber nur, wenn Sie ein entsprechendes Gebäude auf einem angrenzenden Feld errichten.



- **3 x Gebirge**
In einem Gebirge findet man Marmor. Errichten Sie auf einem angrenzenden Feld einen Steinbruch, so erhalten Sie als Einnahme Gold.



- **5 x Gewässer**
Wasser ist wichtig für die Gesundheit Ihrer Bürger. Errichten Sie auf Feldern, die an Wasser grenzen, die entsprechenden Gebäude (Gesundheit, blaue Bögen), so ist dem Wachstum Ihrer Bevölkerung keine Grenze gesetzt.



■ Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 4 Castellos in seiner Spielerfarbe, die er vor sich ablegt.



Hier sehen Sie die Castellos in den 5 Spielerfarben

Info: Ein „Castello“ ist immer das Gebäude, mit dem eine Stadt gegründet wird. Auf ein Castello werden beim Bau 3 Bürger gesetzt.

■ Die kleinen Bürger-Figuren werden neben dem Spielplan bereitgestellt – als „allgemeiner Bürgervorrat“.

Alle Spieler verwenden die gleichen Bürger-Figuren. Die Zuordnung der Bürger (welcher gehört wem) wird aus der Stadt ersichtlich, in der sie stehen.

■ Jeder Spieler erhält die 4 kleinen „Bürger“ in seiner Farbe. Ihr Zweck wird später beschrieben.

■ Sortieren Sie die Karten in drei Stapel:

- **15 Aktions-Karten**



- **32 Politik-Karten**



- **27 Karten „Stimme des Volkes“**



■ Jeder Spieler erhält 3 Aktions-Karten in seiner Spielerfarbe (Farbrahmen Rückseite), die er offen vor sich auslegt.

Inhaltlich sind die Karten für alle Spieler gleich. Bei weniger als 5 Spielern werden die Aktions-Karten der nicht benötigten Farben in die Schachtel zurück gelegt.

■ Nun sind die 32 Politik-Karten an der Reihe.

Mischen Sie diese Karten gründlich. Nehmen Sie der Reihe nach 7 Karten oben vom Stapel und legen Sie diese Karten in einer Reihe offen auf die dafür vorgesehenen Felder am Rand des Spielplans (siehe folgende Abbildung). Die übrigen Politik-Karten werden als verdeckter Stapel auf das letzte, freie Feld (ohne Motiv) gelegt.



Vor dem Abriss von Gebäuden dürfen eigene Bürger innerhalb ihrer Stadt beliebig versetzt werden. So hat der Spieler eventuell die Möglichkeit, außen liegende, aber für ihn wertvollere, Gebäude vor dem Abriss zu retten.

8 Versorgung der Bürger

Reihum, der Startspieler zuerst, zählen alle Spieler ihre Bürger und ihre Nahrungs-Einheiten.

- Hat ein Spieler mindestens so viele Nahrungs-Einheiten wie Bürger, so sind **alle** ernährt.

Info: Alle Nahrungs-Einheiten eines Spielers werden addiert und sozusagen automatisch an alle Bürger in allen seinen Städten verteilt. Die Herkunft der Nahrung spielt also keine Rolle.

- Hat ein Spieler aber mehr Bürger auf dem Spielplan als Nahrungs-Einheiten vor ihm liegen, so muss er die überzähligen Bürger wegnehmen und zurück zum Vorrat legen - diese Bürger sind wegen Nahrungsmangel ausgewandert.

- **Wichtig:** Sind dadurch noch einmal Gebäude ohne Bürger entstanden, so müssen auch diese Gebäude abgerissen werden. Bürgerfiguren (in der Spielerfarbe) müssen nicht ernährt werden. Berücksichtigen Sie auch zusätzliche Nahrungs-Einheiten durch die Karte „Reiche Ernte“.

Strafe wegen ausgewanderter Bürger

Normalerweise darf ein Spieler in jeder Politikrunde 1 Karte einsetzen – bei 5 Politikrunden also 5 Karten!

- Sind nun Bürger eines Spielers ausgewandert, so darf der Spieler im nächsten Spieljahr nur 4 Aktions-Karten einsetzen.

- Der Spieler muss im nächsten Spieljahr (in seiner ersten Politikrunde) eine seiner Aktions-Karten verdeckt (verbraucht) vor sich hinlegen. Er kann nur 4 Karten in diesem Jahr einsetzen.

Ende eines Spieljahres

Damit ist ein Spieljahr abgeschlossen. Die 4 offen liegenden Karten „Stimme des Volkes“ werden zur Seite gelegt (offen) und bilden den Ablagestapel.

Jeder Spieler legt die **Politik-Karten**, die er verdeckt vor sich liegen (also eingesetzt) hat, auf den **Ablagestapel**.

Die **3 Aktions-Karten** verbleiben bei ihren Besitzern; die Aktions-Karten werden umgedreht (offen) und können im nächsten Spieljahr wieder eingesetzt werden.

Alle Spieler, die Bürgerfiguren (ihrer Farbe) eingesetzt haben, müssen jetzt diese Figuren wieder entfernen – zurück zum jeweils eigenen Vorrat.

Das nächste Spieljahr beginnt.

Das „besondere“ sechste Spieljahr

Im letzten Spieljahr, dem sechsten, dürfen die Spieler die Politik-Karte „Reiche Ernte“ nicht mehr einsetzen, um die Ernährung ihrer Bevölkerung sicher zu stellen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach sechs Spieljahren.

Hinweis: Dann sind von den 27 Karten „Stimme des Volkes“ nur noch 3 verdeckte Karten übrig.

Nun erfolgt die Wertung:

- **Jeder eigene Bürger bringt 1 Siegpunkt.**

- Jede Stadt, die in allen 3 Errungenschaften (Kultur, Bildung, Gesundheit) mindestens ein Gebäude besitzt, erhält **3 Bonus-Siegpunkte**.

Wichtig: Bei dieser Schlusswertung ist das „Hospital“ besonders wertvoll, da es sowohl die Errungenschaft „Kultur“ als auch „Gesundheit“ abdeckt.

- **Fünf Minuspunkte** muss sich ein Spieler abziehen, wenn im sechsten Spieljahr wegen Nahrungsmangel Bürger aus einer seiner Städte ausgewandert sind.

Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte besitzt. Bei Gleichstand entscheidet die höchste Anzahl an Goldmünzen über den Sieg.

Beispiel: Aufbau einer Stadt



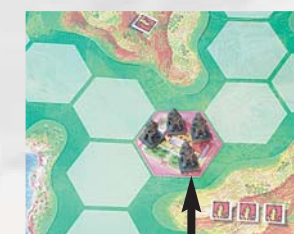
Gründung einer Stadt

Das hier ist ein schöner Platz für Ihr Castello. Es grenzt an 2 Gebiete mit Landwirtschaft, die Ihnen zusammen sofort 4 Nahrungs-Einheiten einbringen. Vier Bürger sind damit ernährt.

Außerdem liegt ein Gewässer in Reichweite und ein Gebirge (Steinbruch für Gold).

Erstes Spieljahr

In der Phase 4 erhalten Sie 1 Bürger als Zuwachs. Von den 4 Bürgern muss einer auf dem Castello verbleiben, die 3 anderen Bürger können Sie später auf neu erbaute Gebäude setzen.



Erste Politikrunde

Sie setzen eine Ihrer Aktions-Karten ein und errichten einen Bauernhof. Der Bauernhof grenzt an zwei Gebiete mit Landwirtschaft, die Ihnen noch einmal 4 Einheiten Nahrung einbringen. Jetzt können Sie 8 Bürger ernähren.



Zweite Politikrunde

Sie setzen Ihre zweite Aktions-Karte ein und bauen einen Steinbruch, der an das Gebirge grenzt. Im den folgenden Spieljahren wird Ihnen dieser Steinbruch jeweils 1 Gold einbringen.



Dritte Politikrunde

Sie setzen jetzt Ihre dritte Aktions-Karte ein (die letzte Ihrer 3) und errichten einen Marktplatz. Den Bürger, den Sie auf den Marktplatz setzen, nehmen Sie sich aus dem allgemeinen Bürger-Vorrat. Nun kann Ihre Stadt bis zu 8 Bürger aufnehmen - 5 haben Sie bereits.



Vierte Politikrunde

Sie nehmen sich die offen liegende Politik-Karte „Badhaus“, zahlen 1 Gold und bauen das Badhaus so, dass es an das Gewässer angrenzt. Nun kann Ihre Stadt unbegrenzt Bürger aufnehmen.

Fünfte Politikrunde

In der fünften Politikrunde können Sie nichts mehr bauen: Sie haben keinen freien Bürger mehr; außerdem haben Sie ihre 3 Aktions-Karten verbraucht und Gold für Politik-Karten haben Sie auch nicht mehr. Also nehmen Sie eine verdeckte Politik-Karte vom Stapel und legen sie verdeckt vor sich ab, ohne die Karte einzusetzen.

Wie geht's im zweiten Spieljahr weiter?

Es passiert nichts dramatisches, da Sie noch keine Nachbarn haben. In der Spiel-Phase 3 erhalten Sie 1 Gold (für den Steinbruch) und in Phase 4 bekommen Sie für diese Stadt wieder 1 Bürger dazu.

Strategie-Tipps

Achten Sie bereits beim Einsetzen Ihres ersten Castelllos darauf, dass Sie die Ernährung Ihrer Bürger sichern. Die Gründung der ersten Stadt an einer Landwirtschaft mit nur einem Weizen besiegelt Ihren schnellen Untergang.

Achten Sie auf den optimalen Einsatz Ihrer Bauernhöfe! Setzen Sie Ihr Castello so, dass noch Platz für einen Bauernhof bleibt, der an möglichst ertragreiche Landwirtschaften angrenzt.

Wenn Sie Steinbrüche bauen – um Gold zu erhalten – dann bauen Sie diese möglichst in den ersten beiden Spieljahren. Je später Sie einen Steinbruch bauen, desto weniger Runden gibt es, in denen Sie Gold erhalten.

Achten Sie darauf, dass möglichst viele Ihrer Städte Zugang zu Gewässern haben! Städte ohne Wasserzugang können nicht mehr als 8 Bürger aufnehmen – also auch nicht mehr als 8 Gebäude enthalten.

Achten Sie auf die Bonuspunkte am Ende des Spieles. Diese 3 Bonuspunkte erhalten Sie für jede Stadt, die über Ausbauten in allen 3 Errungenschaften verfügt.

DER SPIELABLAUF

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, am Ende (nach 6 Spieljahren) die meisten Siegpunkte zu besitzen.

Das eigentliche Spiel läuft in „Spieljahren“ ab. Ein Jahr gliedert sich in 8 Phasen:

Ablauf eines Spieljahres

- 1 Startspielerwechsel
- 2 Karten auslegen (Stimme des Volkes)
- 3 Einkommen aus Steinbrüchen (in Gold)
- 4 Zuwachs an Bürgern
- 5 Fünf Politikrunden: In jeder Runde reihum
 - 1 Karte einsetzen und die damit verbundene Aktion ausführen.
- 6 Die „Stimme des Volkes“ ermitteln
- 7 Wanderung der Bürger
- 8 Versorgung der Bürger

1 Startspielerwechsel

Der Startspieler für das erste Jahr steht bereits fest. Ist das Spieljahr beendet, so beginnt ein neues Jahr. Zu Beginn eines neuen Spieljahres wechselt die Rolle des Startspielers zum linken Nachbarn (Startspieler-Symbol weitergeben).

2 Karten „Stimme des Volkes“ auslegen

In jedem Jahr werden 4 Karten oben vom Stapel genommen und auf die dafür vorgesehenen 4 runden Kreise gelegt. Die Karte auf dem dunklen Kreis wird aufgedeckt, alle anderen bleiben verdeckt.

Info: Die vier Karten bilden die Stimme des Volkes. Jede Karte ist *neunmal* vorhanden. Die Karten bestimmen, welche Wünsche die Bürger in jedem Jahr haben: *Gesundheit* (Gebäude mit blauen Bögen), *Kultur* (Gebäude mit weißen Bögen) oder *Bildung* (Gebäude mit schwarzen Bögen).

3 Einkommen aus Steinbrüchen

Reihum, der Startspieler zuerst, erhalten die Spieler ihr Einkommen, die einen oder mehrere Steinbrüche an Gebirgen besitzen: Für jeden Steinbruch, den ein Spieler besitzt, erhält er 1 Goldmünze. Grenzt ein Steinbruch an zwei Gebirge, so erhält der Spieler 2 Goldmünzen.

4 Zuwachs an Bürgern

Reihum, der Startspieler zuerst, erhalten alle Spieler Zuwachs an Bürgern: **Jeder Spieler setzt in jede seiner Städte 1 Bürger dazu.** Neubürger werden immer auf das Castello gesetzt.

Einschränkungen:

- Hat eine Stadt schon **5 Bürger**, aber keinen „Marktplatz“, so erhält diese Stadt keinen Bürger dazu. Nur Städte mit dem Ausbau „Marktplatz“ können mehr als 5 Bürger aufnehmen.
- Hat eine Stadt **8 Bürger** (also schon einen Marktplatz), aber weder „Brunnen“ noch „Badhaus“, so erhält diese Stadt keinen Bürger dazu. Nur Städte mit dem Ausbau „Brunnen“ oder „Badhaus“ (sowie „Marktplatz“) können mehr als 8 Bürger aufnehmen (nach oben keine Begrenzung mehr).

Wichtig: Für diese Obergrenzen werden alle Bürger in einer Stadt mitgezählt: Die Bürger im Castello und auf allen Stadtausbauten (Gebäude-Chips).

5 Politikrunden 1 - 5

Überblick

Nun folgen nacheinander 5 „Politikrunden“. In jeder Runde kommt jeder Spieler einmal an die Reihe. Wer an der Reihe ist, setzt **eine** Karte ein und führt die Aktion aus, die auf der Karte beschrieben ist. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe. Eine Politikrunde ist beendet, wenn alle Spieler an der Reihe waren. Dann folgt sofort die nächste Politikrunde.

Info: In den Politik-Runden treiben die Spieler den Ausbau ihrer Städte voran. Dabei geht es um mehr Nahrung, um Gold, vor allem aber um die „Anziehungskraft“ der eigenen Städte. Die Anziehungskraft wird durch die Bögen auf den Gebäude-Chips dargestellt. Die Bögen gibt es in 3 Farben: Weiß steht für Kultur, Schwarz für Bildung und Blau für Gesundheit. Je mehr Bögen einer Farbe ein Spieler in einer Stadt hat, desto höher ist die Anziehungskraft.

In den Politikrunden kann ein Spieler **zwei verschiedene Arten** von Karten einsetzen:

- **Aktions-Karten**
Jeder Spieler besitzt 3 eigene Aktions-Karten (seiner Farbe), die er in diesen 5 Runden einsetzen darf. Eine eingesetzte Aktions-Karte wird umgedreht. **Wichtig:** Nach Beendigung eines Spieljahres erhält jeder Spieler seine eingesetzten Aktions-Karten wieder zurück – das heißt, er dreht sie wieder um, Vorderseite nach oben. Diese 3 Aktions-Karten können im nächsten Spieljahr wieder eingesetzt werden.
- **Politik-Karten**
Statt eine Aktions-Karte einzusetzen, kann ein Spieler aber auch eine der 7 offen liegenden Politik-Karten auswählen und sofort einsetzen.

Der Spieler nimmt eine der Karten und legt sie vor sich ab. Er führt die auf der Karte beschriebene Aktion aus und dreht dann die Karte um. Am Ende eines Spieljahres muss der Spieler die von ihm eingesetzten Politik-Karten auf den Ablagestapel legen.

Bei der Auswahl, welche Art von Karte ein Spieler einsetzt, gibt es keine Einschränkungen. So muss er zum Beispiel keine Aktions-Karte einsetzen, er kann sich auch fünfmal für Politik-Karten entscheiden.

A Aktions-Karte einsetzen

Wer eine seiner Aktions-Karten einsetzt, wählt eine der drei Möglichkeiten, die auf der Karte genannt werden und sagt sie laut an. Dann dreht er die Aktions-Karte um – als Zeichen, dass die Karte bereits „verbraucht“ ist.

Möglichkeiten einer Aktions-Karte:

- **Sie nehmen sich 2 Goldmünzen.**

Oder:

- **Sie errichten eine neue Stadt.**
Nehmen Sie eines Ihrer Castellös und setzen es auf ein freies Sechseckfeld.

Achtung, es gilt die Abstandsregel: Beim Einsetzen müssen zu jedem anderen Castello bzw. zu jedem Gebäude-Chip einer anderen Stadt (egal ob eigenen oder fremde) mindestens 3 Sechseckfelder frei bleiben.

Auf dieses Castello setzen Sie 1 „überzähligen“ Bürger, den Sie aus einem Ihrer anderen Castellös wegnehmen müssen. Zwei weitere Bürger nehmen Sie aus dem allgemeinen Bürger-Vorrat und setzen sie ebenfalls auf Ihr neues Castello. Grenzt dieses Castello an Gebiete mit Landwirtschaft, so erhalten Sie sofort entsprechend viele Nahrungs-Chips aus dem Vorrat.

Wichtig: Pro Jahr dürfen Sie nur 1 neue Stadt gründen.

Oder:

- **Sie errichten ein einfaches Gebäude.**
Einfach heißt in diesem Fall, dass Sie ein Gebäude bauen dürfen, das mit maximal einem Bogen versehen ist. Sie haben folgende Möglichkeiten:
 - **Bauernhof (ohne Bogen)**
Ein Bauernhof bringt (wie ein Castello) Nahrung aus angrenzenden Gebieten mit Landwirtschaft ein. Der Bau eines Bauernhofes ist nur in der Nachbarschaft von „Landwirtschaft“ sinnvoll.
 - **Steinbruch**
Ein Steinbruch (Marmor) bringt in jedem Spieljahr 1 Gold ein, wenn er auf einem Feld errichtet wird, in dessen Nachbarschaft sich ein „Gebirge“ befindet (2 Gold bei 2 benachbarten Gebirgen).
 - **Klosterschule**
Eine Klosterschule bringt Ihnen 1 Anziehungs-Punkt „Bildung“ ein.
 - **Statue**
Eine Statue bringt Ihnen 1 Anziehungs-Punkt „Kultur“ ein.
 - **Marktplatz**
Ein Marktplatz erlaubt es einer Stadt, mehr als 5 Bürger aufzunehmen (maximal 8). Pro Stadt darf nur ein Marktplatz gebaut werden.

Sonderfall: Zum Bau eines Marktplatzes benötigen Sie keinen Bürger Ihrer Stadt. Der zur „Besetzung“ notwendige Bürger wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen.

- **Brunnen**
Ein Brunnen bringt Ihnen 1 Anziehungs-Punkt „Gesundheit“ ein. Ein Brunnen darf nur auf einem Feld gebaut werden, das an ein „Gewässer“ grenzt. Um den speziellen Vorteil des Brunnens – mehr als 8 Einwohner in dieser Stadt – zu nutzen, muss die Stadt über einen Marktplatz verfügen.

a Wie gebaut wird

Im Prinzip ist das Bauen sehr einfach! Setzen Sie 1 Karte ein, nehmen sich das gewünschte Gebäude vom Stapel und setzen es auf ein freies Feld, das an das Castello oder ein anderes Gebäude Ihrer Stadt angrenzt.

- Nehmen Sie 1 überzähligen Bürger von dem Castello in dieser Stadt und setzen Sie ihn auf das neue Bauwerk. „Überzählig“ heißt, auf dem Castello, von dem Sie den Bürger wegnehmen, muss wenigstens 1 Bürger bleiben.

- Ist ein Stapel mit Gebäude-Chips aufgebraucht, wird vom Zwilling-Stapel (dessen Rückseite mit dem gleichen Gebäude bedruckt ist) die Hälfte umgedreht und damit wieder ein zweiter Stapel gebildet. Das Gebäude steht wieder zur Verfügung. Sind beide Zwilling-Stapel aufgebraucht, können Gebäude dieser Stapel nicht mehr gebaut werden.

b Wichtige Bauregeln

- **Verfügbare Bürger:** Bauen können Sie nur, wenn Sie „überzählige“ Bürger haben. Denn: Auf jedem Gebäude einer Stadt muss ein Bürger stehen. Sie können also nur bauen, wenn auf dem Castello in dieser Stadt mindestens 2 Bürger stehen (Ausnahme: Marktplatz).
- **Bauplatz:** Ein neues Gebäude können Sie nur auf einem Feld errichten, das an ein bereits vorhandenes Gebäude Ihrer Stadt angrenzt. **Einschränkung:** Zwischen Gebäuden verschiedener Städte (egal ob eigene oder die anderer Spieler), muss immer **ein** Feld unbebaut bleiben!
- **Brunnen und Badhaus** müssen an Gewässern errichtet werden! Zur Erinnerung sind deshalb die Gebäude mit Wellen gekennzeichnet.
- Es ist nicht erlaubt, später ein Gebäude „freiwillig“ **abzureißen**, um etwa mehr Abstand zur Nachbarstadt zu schaffen. Allerdings kann es passieren, dass Sie ein Gebäude zwangsweise wieder abreißen müssen.
- Wenn Sie **nichts mehr bauen** können (keine Bürger, kein Gold, o.ä.), so müssen Sie die oberste Karte vom Stapel der Politik-Karten nehmen, sie verdeckt vor sich ablegen und Ihre Politikrunde beenden.

Tipps zum Bauen:

Die Kosten
Einfache Gebäude kosten Sie gar nichts! Sie müssen nur eine Aktions-Karte ausspielen. Wollen Sie hingegen mittels einer Politik-Karte ein Gebäude errichten, so kostet Sie das mehr oder weniger viel Gold (je nach dem, ob es sich um ein mittleres oder großes Gebäude handelt). Nur die Karte „Großer Baumeister“ fällt aus dem Rahmen: hier müssen Sie auch für ein einfaches Gebäude Gold zahlen.

Benachbarte Gebiete

Viele Bauwerke entfalten ihre Vorteile nur, wenn Sie an die richtigen Gebiete angrenzen. So macht es z. B. einen großen Unterschied, ob ein Bauernhof an 2 landwirtschaftliche Gebiete mit gutem Ertrag grenzt (z.B. eines mit 2 und eines mit 3 Weizen, zusammen 5 Weizen), oder an ein Gewässer und ein landwirtschaftliches Gebiet mit nur 1 Weizen.

Abwanderung

So lange zwischen Ihrer Stadt und der Stadt eines anderen Spielers drei unbebaute Felder liegen, bleiben Ihnen Ihre Bürger erhalten. Wird der Abstand geringer, so droht die Abwanderung von Bürgern, falls Ihre Stadt weniger Anziehungs-Punkte aufweist. Andererseits, wenn Ihre Stadt über mehr Anziehungs-Punkte verfügt, können Sie Bürger dazugewinnen.

B Politik-Karte einsetzen

Statt eine Aktions-Karte auszuspielen, können Sie sich in jeder Politik-Runde auch dafür entscheiden, eine der offen liegenden Politik-Karten auszusuchen und sofort einsetzen.

Wichtig: Politik-Karten, die die Zahlung von Gold voraussetzen, dürfen nur gewählt werden, wenn der Spieler auch tatsächlich über das benötigte Gold verfügt. Es ist nicht erlaubt, eine solche Karte zu nehmen und zu warten, bis man wieder zu Gold kommt.

- Eine ausgewählte Politik-Karte **muss sofort** eingesetzt werden. Einsetzen heißt, der Spieler legt die Karte **offen** vor sich ab und führt die Anweisung der Karte aus. Danach muss der Spieler die Politik-Karte **umdrehen**.
- Alle Karten, die ein Spieler einsetzt, müssen verdeckt vor ihm liegen bleiben – als Kontrolle: In 5 Politikrunden dürfen 5 Karten eingesetzt werden.
- Die Anzahl der offen ausliegenden Politik-Karten muss sofort wieder auf 7 Karten ergänzt werden: Die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel wird offen auf den Platz der weggenommenen Karte gelegt.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die ausgespielten Politik-Karten gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel ausgelegt.

Bei den Politik-Karten gibt es zwei Hauptgruppen:

- Politik-Karten mit Gebäuden
- Politik-Karten mit Aktionen.

Politik-Karten mit Gebäuden

Bei den Politik-Karten mit Gebäuden verfahren Sie, wie oben beschrieben. Die Gebäude hier bringen mehr Anziehungs-Punkte, sie kosten aber Gold.

Wichtig: Die hochwertigen Gebäude können Sie nur mit diesen Politik-Karten bauen, nicht mit den oben beschriebenen Aktions-Karten. Auch für diese Gebäude gilt: Sind alle Gebäude einer Sorte verbaut, so kann kein weiteres Gebäude dieser Sorte mehr gebaut werden (es sei denn, ein Spieler muss ein solches Gebäude abreißen).

Palazzo: → 

Ein Palazzo kostet 1 Gold und bringt 2 Anziehungs-Punkte „Kultur“ ein.

Dom: → 

Ein Dom kostet 3 Gold und bringt 3 Anziehungs-Punkte „Kultur“ ein.

Universität: → 

Eine Universität kostet 3 Gold und bringt 3 Anziehungs-Punkte „Bildung“ ein.

Hospital: → 

Ein Hospital kostet 1 Gold und bringt 1 Anziehungs-Punkt „Gesundheit“ und 1 Anziehungs-Punkt „Bildung“ ein. **Besonderheit:** Das Hospital muss nicht (!) an einem Gewässer errichtet werden, obwohl es Gesundheit einbringt. Insofern ist das Hospital ein besonders begehrtes Gebäude. Siehe Schlussabrechnung.

Ein Hospital ersetzt aber nicht das „Badhaus“ oder den „Brunnen“, wenn es um die Aufhebung der Obergrenze von maximal 8 Bürgern in der Stadt geht.

Badhaus: → 

Ein Badhaus kostet 1 Gold und bringt 2 Anziehungs-Punkte „Gesundheit“ ein. Ein Badhaus muss an einem Gewässer errichtet werden.

Politik-Karten mit Aktionen

Großer Baumeister

Bei dieser Karte bestimmt Ihr Einsatz an Gold, welches Gebäude Sie errichten dürfen:

Für 1 Gold ein beliebiges, einfaches Gebäude (Bauernhof, Steinbruch, Klosterschule, Statue, Marktplatz, Brunnen).

Für 2 Gold ein beliebiges, mittleres Gebäude (Palazzo, Hospital, Badhaus).

Für 4 Gold ein beliebiges, großes Gebäude (Dom, Universität).

Brot und Spiele

Mit Hilfe dieser Karte können Sie die Attraktivität Ihrer Städte erhöhen, indem Sie auf ein Gebäude eine Bürgerfigur in Ihrer Farbe setzen; diese Figur bringt Ihnen **einen** zusätzlichen Anziehungs-Punkt ein – abhängig von der Art des Gebäudes, auf das Sie die Figur setzen.

Wichtig: Die Wirkung dieser Karte erstreckt sich nur auf das laufende Spieljahr. Ist das Spieljahr beendet, müssen Sie die Bürgerfigur Ihrer Farbe wieder an sich nehmen und es gelten die normalen Werte des Gebäudes.

Für 0 Gold stellen Sie **eine** Bürgerfigur in Ihrer Spielerfarbe auf ein Gebäude Ihrer Stadt.

Für 2 Gold stellen Sie **zwei** Bürgerfiguren in Ihrer Spielerfarbe auf ein Gebäude Ihrer Stadt.

Für 5 Gold stellen Sie **drei** Bürgerfiguren in Ihrer Spielerfarbe auf ein Gebäude Ihrer Stadt.

Eine **Bürgerfigur** Ihrer Farbe bewirkt, dass der Wert des Gebäudes, auf dem die Figur steht, um 1 Punkt steigt.

Stellen Sie die Figur auf ein **einfaches** Gebäude, so steigt der Wert um 1 auf 2. So ist zum Beispiel eine Klosterschule mit einer Figur 2 Anziehungspunkte Bildung wert. Stellen Sie eine Bürgerfigur auf ein Palazzo, so steigt der Wert von 2 auf 3.

Bei einer Bürgerfigur auf einem Hospital müssen Sie beim Aufstellen angeben, welcher Wert auf 2 steigen soll - Bildung **oder** Gesundheit.

Stellen Sie 2 oder mehr Bürgerfiguren auf ein Gebäude, so erhöht jede Figur den Gebäudewert um 1. Setzen Sie eine weitere Karte „Brot und Spiele“ ein, so dürfen Sie die Bürger-Figur(en) Ihrer Farbe auch zu einer bereits eingestellten Figur dazu setzen.

Nicht vergessen: Bürgerfiguren in Spielerfarben sind keine Bürger! Sie müssen nicht ernährt werden und sie dürfen auch nicht mitgezählt werden, wenn es um „richtige“ Bürger geht.

Goldene Zeiten

Mit Hilfe dieser Karte erhalten Sie zusätzliche Bürger:

Für 0 Gold stellen Sie 1 Bürger in einer Ihrer Städte auf.

Für 2 Gold stellen Sie 2 Bürger in einer Ihrer Städte auf (verteilen ist nicht erlaubt).

Für 5 Gold stellen Sie 3 Bürger in einer Ihrer Städte auf (verteilen ist nicht erlaubt).

Info: Mit zusätzlichen Bürgern können Sie den Ausbau Ihrer Städte beschleunigen. Allerdings müssen Sie Ihre Bürger auch ernähren können!

Reiche Ernte

Mit dieser Karte verdoppeln Sie die Nahrungsproduktion eines Ihrer Bauernhöfe in einem Spieljahr.

Nehmen Sie eine Bürgerfigur in Ihrer Spielerfarbe und setzen Sie sie auf einen Ihrer Bauernhöfe - nach Möglichkeit auf den Hof, der am meisten Nahrung produziert. Ist das zum Beispiel ein Bauernhof, der für 4 Nahrungs-Einheiten steht, so dürfen Sie sich bei der nächsten Phase „Versorgung der Bürger“ (Beschreibung folgt) 4 zusätzliche Nahrungs-Einheiten anrechnen. Die Karte „Reiche Ernte“ darf in einem Spieljahr nicht zweimal auf denselben Bauernhof angewendet werden.

Wichtig: Ist das Spieljahr beendet, müssen Sie die Bürgerfigur Ihrer Farbe wieder an sich nehmen und es gelten die normalen Werte des Bauernhofes.

Bürgernähe

Mit Hilfe dieser Karte erfahren Sie Näheres über die Wünsche des Volkes!

Sie dürfen sich 2 der verdeckten Karten „Stimme des Volkes“ aussuchen und ansehen (nur Sie!). Legen Sie dann die Karten verdeckt auf ihre gleichen Plätze zurück.

Info: Damit kennen Sie nun 3 der 4 Karten, die die „Stimme

des Volkes“ darstellen und können zum Beispiel Ihre Baumaßnahmen darauf abstimmen.

Für 2 Gold dürfen Sie sich alle Karten „Stimme des Volkes“ ansehen. Sie müssen sich aber vorher entscheiden, ob Sie 2 oder 3 Karten ansehen wollen.

Ende der Politikrunde eines Spielers

Hat der Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte eingesetzt und die dazugehörige Aktion abgeschlossen, so ist sein Teil an dieser Politikrunde beendet. Nun ist sein linker Nachbar an der Reihe, danach dessen linker Nachbar usw.

Ende einer Politikrunde

Haben alle Spieler eine Politikrunde beendet, so endet diese Phase. Jetzt muss jeder Spieler 5 verdeckte (eingesetzte) Karten vor sich liegen haben.

Weiter geht es mit der nächsten Spielphase - die „Stimme des Volkes“ spricht.

6 Die „Stimme des Volkes“ ermitteln

Die 3 verdeckten Karten „Stimme des Volkes“ werden aufgedeckt. Alle 4 Karten zusammen drücken nun die Wünsche des Volkes aus: Das können sein: Kultur, Bildung oder Gesundheit.

– Zeigen 2 Karten den gleichen Wunsch, aber die beiden übrigen Karten je einen anderen, so ist der doppelt vorhandene Wunsch gewählt.

– Zeigen 3 oder 4 Karten den gleichen Wunsch, so gilt dieser Wunsch.

In der folgenden Phase „Wanderung“ werden sich unter Umständen Bürger auf den Weg in die Städte machen, die von dem mehrheitlichen Wunsch mehr zu bieten haben (mehr Bögen, also höhere Anziehungskraft).

7 Wanderung von Bürgern

Reihum prüfen jetzt alle Spieler die Wanderungsgelüste ihrer Bürger, der Startspieler zuerst.

a Der Spieler überprüft der Reihe nach seine Städte

– Zwischen den Städten eines Spielers gibt es grundsätzlich keine Zuwanderung.

– Keine Zuwanderung tritt ein, wenn zwischen seiner Stadt und den Städten seiner Mitspieler ein Abstand von 3 oder mehr freien Sechseckfeldern besteht. Diese Stadt des Spielers hat keine „Nachbarn“.

– Ist dagegen der Abstand kleiner (nur 2 oder nur 1 leeres Sechseckfeld), so ist eine Zuwanderung aus der „benachbarten Stadt“ möglich.

b Wenn eine Zuwanderung möglich ist,

so prüft der Spieler, der an der Reihe ist, ob er in dem von

Volkes Stimme bestimmten Wunsch (Kultur, Bildung, Gesundheit) mehr Anziehungspunkte in seiner Stadt hat, als die benachbarte Stadt.

– Hat er **mehr** Anziehungs-Punkte, so erhält er aus dieser benachbarten Stadt 1 Bürger, den er auf sein Castello setzt.

– Hat die Stadt des Spielers zu mehreren „Nachbarn“ eine Mehrheit in diesem Bereich, so erhält sie von **jeder** Stadt 1 Bürger dazu.

Voraussetzung: Die Stadt kann zusätzliche Bürger aufnehmen (Wachstumsgrenzen beachten). Kann die Stadt den Neubürger nicht aufnehmen, so wird er zum Vorrat zurückgelegt.

– Muss ein Spieler Bürger abgeben, so bestimmt er selbst, von welchem Gebäude er einen Bürger entfernt. Einfacher ist die Entscheidung, wenn sich auf dem Castello „überzählige“ Bürger aufhalten. In diesem Fall richtet eine Abwanderung keinen Schaden an. Andernfalls, wenn keine „überzähligen“ Bürger vorhanden sind, kann das den Spieler ein Gebäude kosten.

Sonderfall:

Haben sich bei der Ermittlung der „Stimme des Volkes“ zwei Wünsche als gleichberechtigt herausgestellt (je 2 gleiche Karten), so gelten beide Wünsche.

Wer an der Reihe ist, entscheidet für jede seiner Städte einzeln, welchen der beiden Wünsche er verwenden will. Dieser Wunsch (Kultur, Gesundheit, Bildung) gilt dann gegenüber allen Nachbarstädten dieser Stadt.

Hat ein Spieler z.B. 3 Städte und das Volk verlangt nach Kultur und Gesundheit, so kann er zum Beispiel für zwei Städte Kultur und für eine Gesundheit wählen.

Da alle Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe kommen, muss jeder für sich entscheiden, welcher Wunsch für welche seiner Städte gelten soll.

Beispiel: Die „Stimme des Volkes“ hat Gesundheit und Kultur gewünscht. Spieler A wählt für seine 1. Stadt Gesundheit, da diese Stadt in Gesundheit stärker ist als die benachbarte Stadt von Spieler B. A nimmt also der Stadt von Spieler B einen Bürger weg und setzt ihn auf sein Castello. Ist nun Spieler B an der Reihe, so wählt er Kultur – hier ist seine Stadt stärker – und er nimmt nun Spieler A einen Bürger weg.

– Wichtig: Abriss von leerstehenden Gebäuden!

Haben alle Spieler die Abwanderung und Zuwanderung von Bürgern abgeschlossen, so muss nun jeder Spieler alle seine Gebäude abreißen (entfernen, zurück zum Vorrat), auf denen kein Bürger mehr steht.

Der Abriss muss immer von außen nach innen hin (zum Castello) erfolgen. Zuerst muss eines der äußeren Gebäude entfernt werden. Es ist nicht erlaubt, Gebäude mitten in einer Stadt abzureißen.

– Besteht eine Stadt nur noch aus dem Castello, und wird der letzte Bürger davon entfernt, so muss auch das Castello abgerissen werden (zurück an den Besitzer).

– Wer einen **Bauernhof** abreißt, muss auch entsprechend viele Nahrungs-Chips abgeben.

■ Nehmen Sie jetzt die 27 Karten „Stimme des Volkes“ zur Hand.

Mischen Sie diese Karten gründlich und legen Sie den verdeckten Stapel auf dem Spielplan ab – an der Seite mit den 4 braunen Kreisen.



■ Die Nahrungs-Chips und die Goldmünzen werden neben dem Spielfeld bereit gelegt.

• **Goldmünzen**
Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spieles 1 Goldmünze. Zu weiterem Gold kommt ein Spieler nur mit Hilfe eines Steinbruchs oder durch Einsatz einer Aktionskarte.

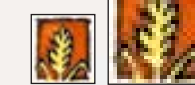


• **Nahrungs-Chips**
Die Nahrungs-Chips werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Spieler erhalten diese Chips erst, wenn Sie Castellos bauen und später Bauernhöfe.

kleiner Chip → 1 x Nahrung

großer Chip → 5 x Nahrung



■ Jeder Spieler erhält eine Übersichtstafel. Die Startspieler-Markierung wird bereitgelegt.



Vorgegebener Aufbau für Einsteiger bei 5 Spielern

Bitte verwenden Sie zumindest für das erste Spiel diese Startaufstellung. Die Startaufstellungen für 2, 3 oder 4 Spieler finden Sie auf der letzten Seite.

I Legen Sie die Landschaftsteile entsprechend der nebenstehenden Abbildung auf den Spielplan.

II Jeder Spieler nimmt 2 seiner Castellos und legt sie entsprechend der Abbildung auf die Felder des Spielplans. Dann nimmt sich jeder Spieler 6 Bürger und stellt 3 davon auf jedes seiner Castellos.

III Nahrungs-Chips nehmen!

Info: Castellos bringen Nahrung ein! Grenzt ein Castello an ein Gebiet mit Landwirtschaft, so erwirtschaftet dieses Castello so viele Nahrungs-Einheiten, wie Nahrungssymbole abgebildet sind. Es gibt Landwirtschaft mit einem, zwei oder drei Weizen-Symbolen. Jedes Symbol bringt eine Nahrungs-Einheit ein. Grenzt ein Castello an zwei Gebiete mit Landwirtschaft, so erhält es aus beiden Gebieten Nahrung.



* DAS ODLAND AM RAND DES SPIELFELDES LIEFERT KEINE ROHSTOFFE.

— GRENZEN, BEI DENEN ROHSTOFFE WECHSELN, BZW. AUFHÖREN. (SIEHE AUCH SEITE 8)

Jeder Spieler zählt also die Weizen-Symbole auf den Gebieten um seine Castellos, und nimmt sich entsprechend viele Nahrungs-Chips, die er offen vor sich ablegt.

Nahrungs-Chips sind kein Zahlungsmittel oder ähnliches. Sie dienen nur zur Kontrolle, wie viele Bürger ein Spieler ernähren kann.

Beispiel:
Das Castello von Spieler Blau grenzt an 2 Gebiete mit Landwirtschaft (3 x Weizen und 1 x Weizen).



→ Spieler Blau erhält 4 kleine Nahrungs-Chips.

IV Der Startspieler wird ermittelt (z.B., wer zuletzt in der Toskana war). Er erhält das Startspieler-Symbol und beginnt das erste Spieljahr.

Aufbau für fortgeschrittene Spieler (ohne Abb.)

I Ein Spieler mischt den verdeckten Stapel mit allen Landschaftsteilen gründlich. Dann legt er auf jedes dreieckige Gebiet ein verdecktes Landschaftsteil. Wenn alle Gebiete belegt sind, werden die Landschaftsteile umgedreht.

Die unterschiedliche Färbung einiger Pfade hat nur Bedeutung für das Spiel mit weniger als 4 Spielern – siehe Seite 8.

II Ein Spieler, z.B. wer zuletzt in der Toskana war, beginnt das Spiel mit der Einsetz-Phase: Er nimmt eines seiner Castellos und legt es auf ein Sechseckfeld seiner Wahl. Auf dieses Castello setzt er 3 Bürger. Grenzt das Castello an Gebiete mit Landwirtschaft, so erhält der Spieler die entsprechenden Nahrungs-Chips.

III Danach ist sein rechter Nachbar an der Reihe, dann dessen rechter Nachbar usw. (Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn). Jeder setzt ein Castello ein und darauf 3 Bürger. Jeder erhält gegebenenfalls Nahrungs-Chips.

Es gilt folgende **Abstandsregel:** Beim Einsetzen müssen zwischen zwei Castellos (egal ob eigene oder fremde) mindestens 3 Sechseckfelder frei bleiben.

IV Haben alle Spieler ein Castello gesetzt, so ist der letzte Spieler gleich noch einmal an der Reihe: Er setzt sein zweites Castello, stellt 3 Bürger darauf und erhält gegebenenfalls Nahrungs-Chips. Nach ihm ist dann sein linker Nachbar dran, dann dessen linker Nachbar usw. (jetzt im Uhrzeigersinn).

V Die Einsetzphase ist dann abgeschlossen, wenn alle Spieler zwei Castellos eingesetzt haben. Der linke Nachbar des Spielers, der das letzte Castello gesetzt hat, wird der Startspieler.