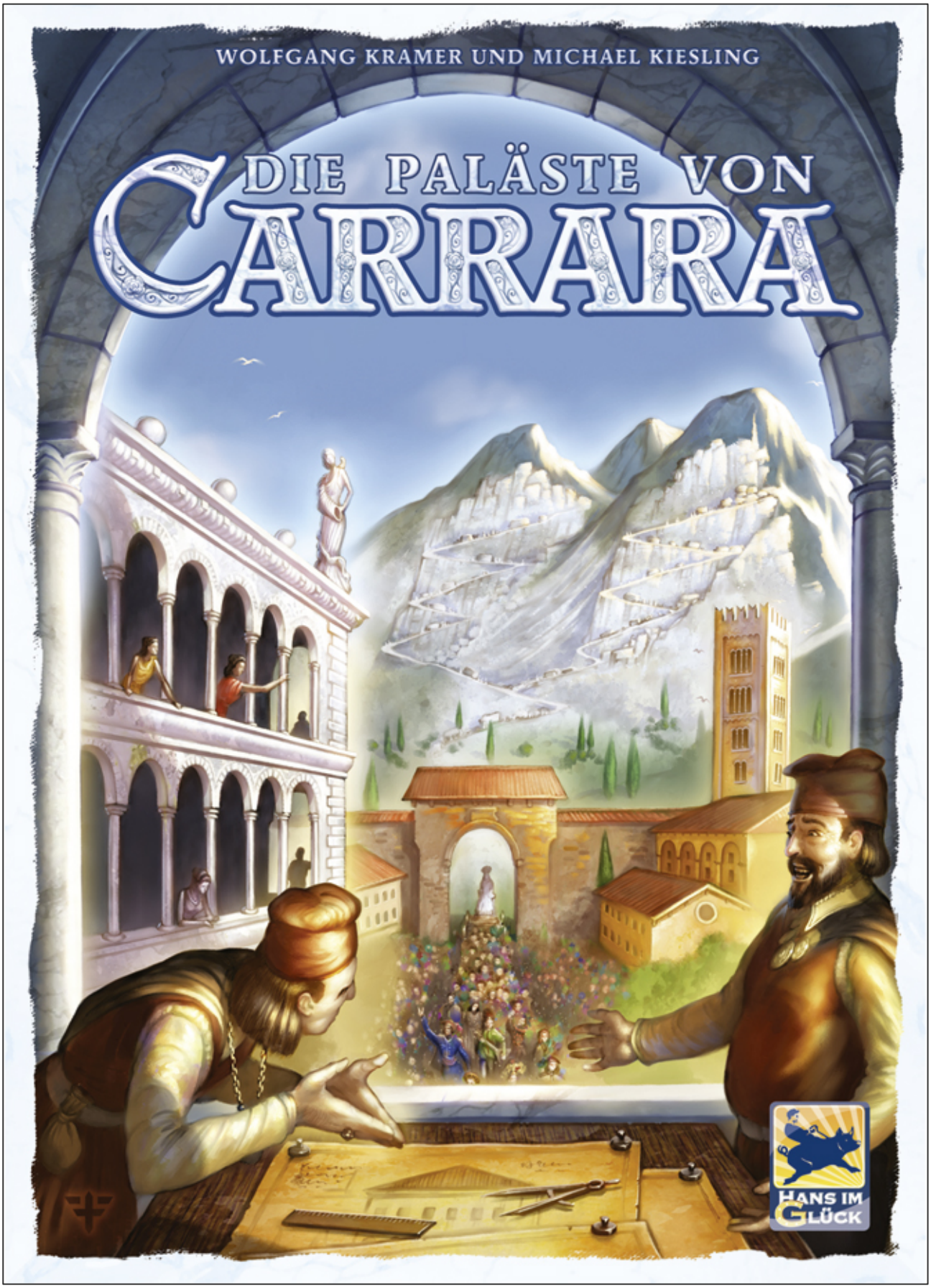


Die Paläste von Carrara
Wolfgang KRAMER en Michael KIESLING
Hans im Glück, 2012
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Spelmateriaal en spelvoorbereiding

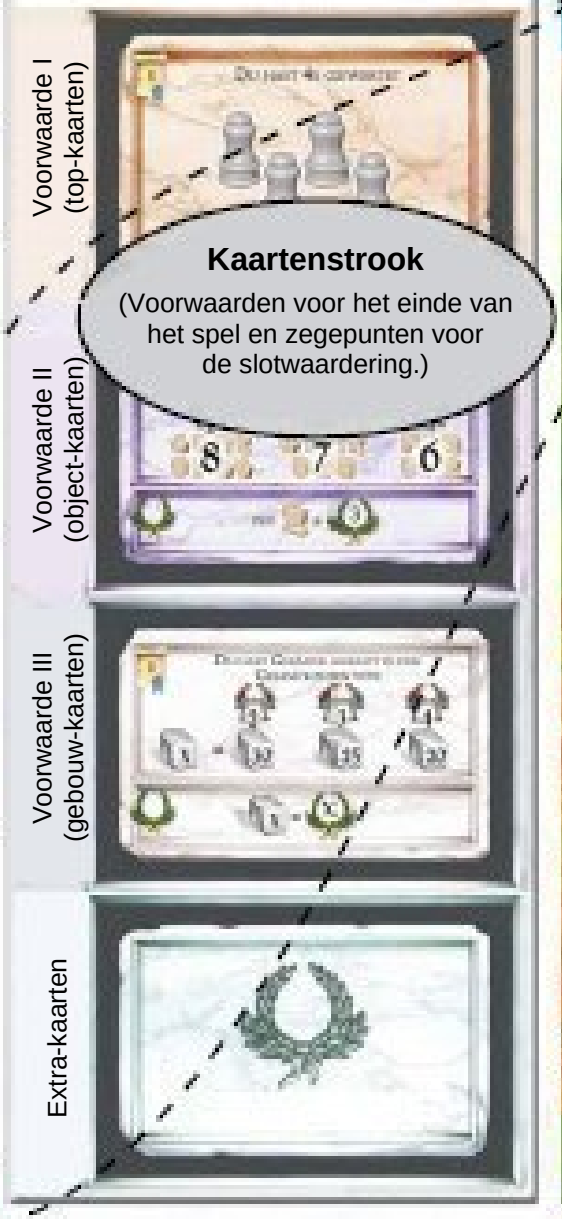
Vóór het eerste spel
Stel de draaischijf samen zoals op de rugzijde van de kaartenstrook is aangeduid.

1. Het **speelbord** en de **kaartenstrook** worden in het midden van de tafel gelegd.

2. Iedere speler ontvangt een persoonlijk **spelersbord** en een **zichtscherm** in zijn spelerskleur. Het spelersbord wordt zo gelegd dat de boom zichtbaar is.

Het overtollige spelmateriaal (bij 2 en 3 spelers) wordt terug in de doos gelegd.

Een speler kan het einde van het spel aankondigen als hij de 3 volgende voorwaarden minstens heeft vervuld:



Kaartenstrook
(Voorwaarden voor het einde van het spel en zegepunten voor de slotwaardering.)



9. De 4 zegepuntfiches (4x 50/100) worden naast het speelbord gelegd.



8. Iedere speler neemt de 7 waarderingsstenen in zijn kleur en legt die **vóór zich neer**. Dan plaatst iedere speler één van zijn waarderingsstenen als telsteen op het veld 0 van het scorespoor.



7. Een speler verdeelt de **36 objecten** in groepen. 6 verschillende objecten (1 per groep) legt hij op het objectveld op het speelbord.
De overige 5 objecten legt hij als voorraad naast het speelbord.



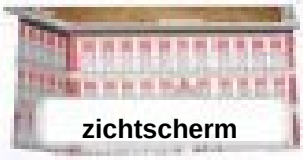
6. Een speler mixt verdekt de **30 gebouwen**. Daarna legt hij 9 gebouwen bloot en legt die naar keuze op de vierkante velden van het speelbord. De resterende gebouwen vormen een verdekte voorraadstapel die naast het speelbord wordt gelegd.
Onder de 30 gebouwen zijn er **20 stadsgebouwen** met een oranjekleurige achtergrond en ook **10 plattelandsgebouwen** met groene achtergrond.



Spelersbord

(Hierin bouwt de speler gebouwen en waardeert ze.)





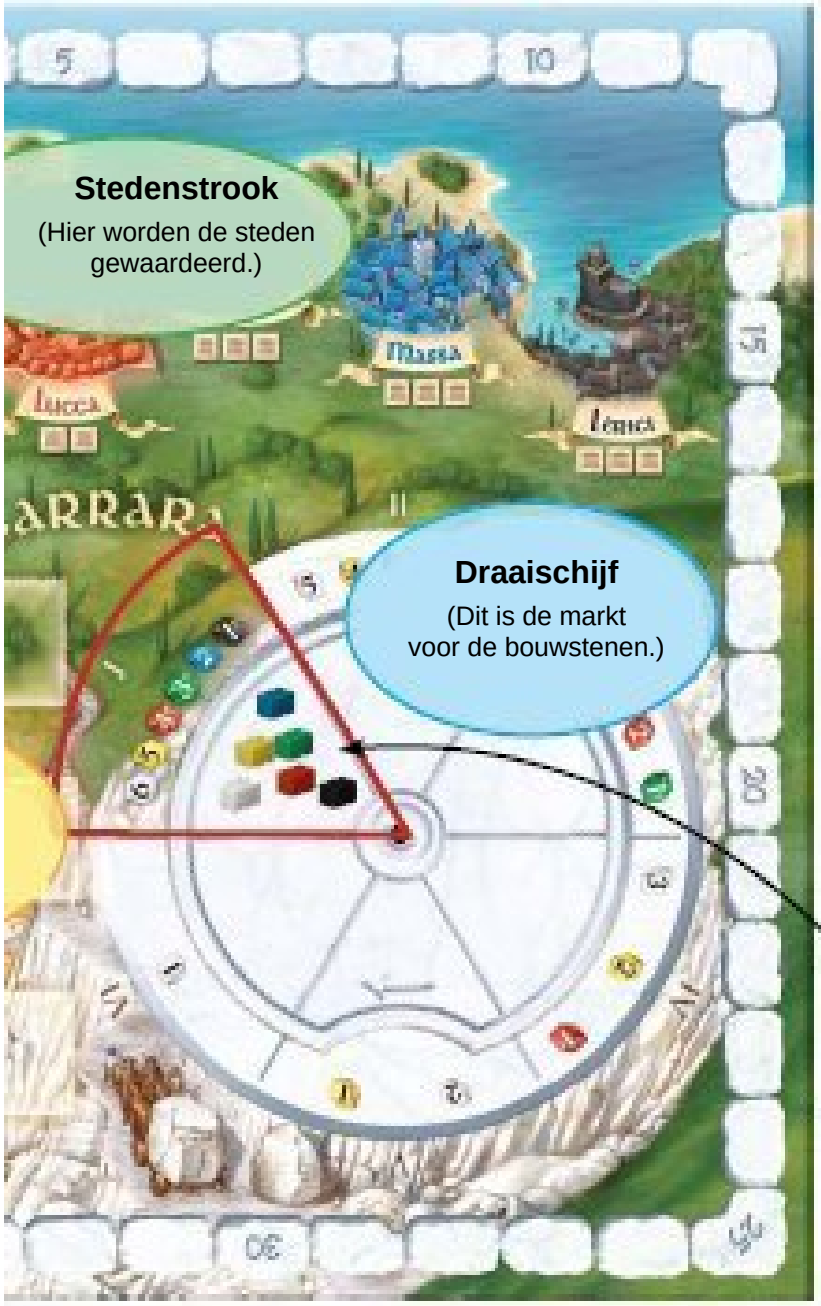
zichtscherm

3. **40 munten**
(20x 1, 10x 5, 10x 10).
Iedere speler neemt munten in de waarde van 20 die hij achter zijn zichtscherm legt. De overige munten worden als voorraad naast het speelbord gelegd.



Stedenstrook

(Hier worden de steden gewaardeerd.)



Draaischijf

(Dit is de markt voor de bouwstenen.)



4. De speler die als laatste in Italië was, wordt de **startspeler**. Deze speler neemt de startspelerfiguur en een zwarte bouwsteen ■. De volgende speler, met de wijzers van de klok mee, neemt een blauwe bouwsteen ■ , de volgende een groene ■ en de volgende speler een rode bouwsteen ■ zodat alle spelers precies één bouwsteen hebben ontvangen. De bouwstenen leggen de spelers achter hun zichtscherm.



In totaal zijn er 42 bouwstenen (7 van elke kleur).

5. De draaischijf wordt zo gedraaid dat de insnijding op segment **V** ligt (in totaal bezit de draaischijf 6 segmenten van I tot en met VI).
Van elk van de 6 kleuren wordt nu 1 bouwsteen op de draaischijf gelegd (segment 1).



Zakje

Hier komen alle overige bouwstenen terecht.



Doel van het spel

Iedere speler kruipt in de rol van de leider van een vorstelijke familie in Italië. De families hebben van de koning de opdracht gekregen om in de steden bijzonder luisterrijke gebouwen met veel pracht en praal op te richten en deze ook met buitengewone objecten te verrijken. Van tijd tot tijd nodigen de families de koning uit om de vorderingen van hun gebouwen kritisch te komen beoordelen. Afhankelijk van in welke stad de meest prachtige gebouwen zijn opgericht, ontvangen de families van de koning munten voor de aankoop van nieuwe bouwstenen of zegepunten. Aan het einde wint de familie met de meeste zegepunten.

Spelverloop

In Carrara spelen de spelers om de beurt met de wijzers van de klok mee. Te beginnen met de startspeler moet iedere speler, als hij aan de beurt is, precies één van de volgende 3 acties uitvoeren:

bouwstenen kopen

gebouwen oprichten

waarderen

Als een speler zijn actie heeft uitgevoerd, is zijn linkerbuurman aan de beurt.

Actie: Bouwstenen kopen



Bij deze actie koopt de speler bouwstenen van de draaischijf om later hiermee gebouwen op te richten.

1. Als eerste actie **moet** de speler de draaischijf precies **1 segment** (met de wijzers van de klok mee) verder draaien.

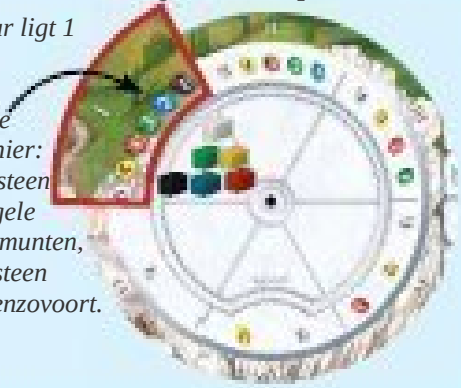


2. Daarna moet de speler zoveel bouwstenen blind uit de zak trekken tot in totaal **11 bouwstenen** op de **totale** draaischijf liggen.
Alle getrokken bouwstenen legt hij op **segment 1**.



Uitgangssituatie aan het begin van het spel

Van elke kleur ligt 1 bouwsteen in segment I.
Kosten van de bouwstenen hier:
1 witte bouwsteen 6 munten, 1 gele bouwsteen 5 munten, 1 rode bouwsteen 4 munten ... enzovoort.



Voorbeeld van het toevoegen van de bouwstenen - De allereerste actie 'bouwstenen kopen ' in het spel.

Na het draaien van de draaischijf trekt de speler blind 5 bouwstenen uit de zak en legt die op segment I. In totaal liggen er nu 11 bouwstenen op de draaischijf.

3. De speler kan nu een aantal bouwstenen naar keuze uit **precies één segment** kopen. Op elk segment van de draaischijf staan de kosten van de desbetreffende bouwstenen. Als een bouwsteenkleur **niet is afgebeeld**, kosten de bouwstenen van deze kleur in dit segment **niets**.
De speler **moet minstens 1 bouwsteen kopen**. Ook als de speler één of meerdere bouwstenen kosteloos neemt, wordt dit beschouwd als een aankoop. *(**AANDACHT**: Hier kan het uitzonderlijke geval zich voordoen "Wat gebeurt er als de speler niet kan betalen ?", zie pag. 5)*

Gekochte bouwstenen legt de speler achter zijn zichtscherm.
De overeenstemmende munten betaalt hij aan de voorraad.
Daarna eindigt zijn spelbeurt.



Voorbeeld
Aankoop van bouwstenen - De allereerste actie 'Bouwstenen kopen' in het spel

De speler koopt 3 bouwstenen uit segment II: 1 groene voor 2 munten, 1 blauwe voor 1 munt en 1 zwarte kosteloos. Hij betaalt 3 munten in de voorraad.
***AANDACHT**: De speler had ook uit segment I kunnen kopen, maar dan waren de bouwstenen duurder geweest.*

Voorbeeld: Actie 'Bouwstenen kopen' in een latere beurt in het spel



vóór het draaien

Er bevinden zich 9 bouwstenen op de draaischijf. De speler draait de draaischijf 1 segment verder met de wijzers van de klok mee. Na het draaien moet hij 2 bouwstenen uit de zak trekken en deze op segment I van de draaischijf leggen. Daarna liggen er precies 11 bouwstenen op de draaischijf.



De speler koopt de beide bouwstenen uit segment VI. Hij betaalt 1 munt (de witte bouwsteen kost 1, de gele bouwsteen is kosteloos).





na het draaien

Iedere actie 'Bouwstenen kopen' verloopt op deze wijze:
a) Het draaien van de draaischijf 1 segment verder met de wijzers van de klok mee.
b) Het aanvullen van de bouwstenen tot een totaal van 11 stuks.
c) Aankoop van bouwstenen.

Er zijn echter 5 speciale gevallen die zich kunnen voordoen. Men kan deze nu overslagen en pas lezen op het moment dat zij zich voordoen.

1. ***Wat gebeurt er als bouwstenen opnieuw op segment I worden gedraaid ?***
   Als een speler bouwstenen door het draaien van de draaischijf van segment VI op segment I draait, blijven deze bouwstenen liggen en worden dus opnieuw duurder. De speler legt dan zoals gewoonlijk opnieuw 11 bouwstenen in totaal op de draaischijf.
2. ***Wat gebeurt er als de speler niet kan betalen ?***
   Een speler heeft de actie 'Bouwstenen kopen' gekozen. Hij kan echter na het draaien van de draaischijf en het aanvullen van de bouwstenen geen bouwstenen kopen en er zijn geen kosteloze bouwstenen. In dit geval moet de speler zijn zichtscherm opheffen en tonen dat hij niet genoeg munten bezit. Daarna neemt hij 2 munten uit de voorraad. Zijn speelbeurt is hiermee ten einde. Hij mag dus na het nemen van de 2 munten geen bouwstenen meer kopen.
3. ***Wat gebeurt er als het zakje leeg is ?***
   Als het zakje leeg is, kunnen er geen bouwstenen meer worden gelegd. Een speler kan echter nog wel de actie 'Bouwstenen kopen' kiezen. Hij draait de draaischijf 1 segment verder en kan bouwstenen die er nog liggen, kopen. Hij kan ook dan tonen dat hij onvoldoende munten bezit om bouwstenen te kopen. Hij neemt dan 2 munten uit de voorraad en legt die achter zijn zichtscherm.
4. ***Wat gebeurt er als de draaischijf leeg is en er geen bouwstenen in de zak zitten ?***
   Als de draaischijf leeg is en geen bouwstenen in de zak zitten, moet de speler een andere actie kiezen. Kan de speler geen andere actie kiezen, moet hij dat bewijzen door zijn zichtscherm op te heffen. Hij neemt dan 2 munten uit de voorraad. Zodra een speler een gebouw heeft opgericht, bevinden er zich terug bouwstenen in de zak en kunnen opnieuw bouwstenen worden aangevuld.
5. ***Wat gebeurt er als er geen munten meer in de voorraad zijn ?***
   De muntenvoorraad is in principe oneindig. Als de voorraad is opgebruikt, mogen de munten tijdelijk door ander materiaal worden vervangen.

Actie: Gebouwen oprichten

Bij deze actie neemt de speler 1 gebouw van het speelbord en betaalt dit met bouwstenen en legt dit in een stad op zijn spelersbord.

Vooraleer het bouwen in detail wordt beschreven, worden eerst de **gebouwen** en de **soorten gebouwen** en ook het **spelersbord** beschreven.

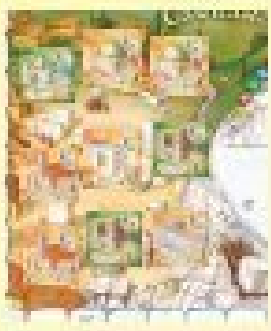
Elk **gebouw** (gebouwkaartje) toont de soort van het gebouw, een object en een aantal bouwstenen die de speler voor de oprichting van het gebouw nodig heeft.



bouwkosten

Het object dat bij dit soort gebouw hoort.

soort gebouw *(hier villa)*



9 toevallig getrokken gebouwen

De soorten gebouwen

Er zijn 6 verschillende soorten gebouwen, van elke soort zijn er 5 ... ... met de bouwkosten van 1 tot 5






4 stadsgebouwen: bibliotheek, kathedraal, paleis en poort *(met oranje achtergrond)*




2 plattelandsgebouwen: kasteel en villa *(met groene achtergrond)*

Het spelersbord waarop de speler zijn gebouwen opricht

Het spelersbord toont de 6 steden **Livorno**, **Pisa**, **Lucca**, **Viareggio**, **Massa** en **Lérici**. Onderaan elke stad zijn 1 - 6 bouwstenen afgebeeld. Zij bepalen waar de speler een gebouw kan oprichten.
Bovendien heeft elke stad een kleur en een waarde (enzovoort). Helemaal onderaan bevindt zich de gebouwenstrook. Zowel de gebouwenstrook alsook de waarde van de steden worden alleen bij de waardering (zie de actie 'Waardering' op pagina 7) gebruikt.



*In deze stad richt de speler zijn gebouw op, hier in **Pisa**.*

De steden met de kleur, naam en waarde.



*Zegepuntwaarde (alleen voor de **waardering**).*

*Muntwaarde (alleen voor de **waardering**).*

*Het toegelaten aantal bouwstenen bij de **oprichting** van het gebouw.*

*Gebouwenstrook (alleen voor de **waardering**).*

Hoe wordt de actie 'Gebouwen oprichten' in detail uitgevoerd ?

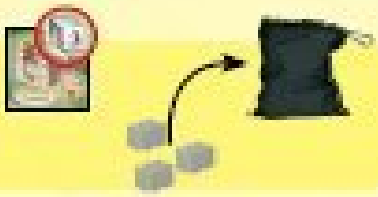
1. De speler neemt 1 open liggend gebouw van het speelbord (nooit van een verdekte stapel). In dit geval een kasteel met bouwkosten 3.



2. Hij bouwt dit gebouw in één van zijn steden.
In dit geval bijvoorbeeld in **Pisa**.



3. De speler neemt zoveel bouwstenen achter zijn zichtscherm vandaan als het aantal bouwkosten. In dit geval 3 bouwstenen die terug in de zak worden gelegd.



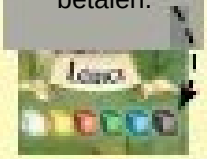
4. Aansluitend legt de speler een nieuw gebouw van de verdekte stapel bloot en legt dat gebouw op de vrijgekomen plaats.
Als er geen gebouw meer voorhanden is, wordt er geen gebouw gelegd. Daarna is zijn speelbeurt ten einde.



In welk van zijn steden mag de speler een gebouw oprichten ?

In welke stad de speler een gebouw mag oprichten, hangt af van de kleur van zijn bouwstenen waarmee hij het gebouw betaalt.

Hierbij geldt: De speler kan een gebouw in ...

Livorno alleen met witte bouwstenen betalen.	Pisa alleen met witte en gele bouwstenen betalen.	Luca alleen met witte, gele en rode bouwstenen betalen.	Viareggio alleen met witte, gele, rode en groene bouwstenen betalen.	Massa alleen met witte, gele, rode , groene en blauwe bouwstenen betalen.	**Lérici** met alle bouwstenen betalen.
					

Voorbeeld: De speler bouwt een villa



*De speler neemt de villa met bouwkosten 3 van het het speelbord en bouwt de villa in **Viareggio**.*

Om de bouwkosten van 3 te vereffenen, neemt hij bijvoorbeeld 1 rode en 2 groene bouwstenen achter zijn zichtscherm vandaan en legt deze bouwstenen terug in de zwarte zak.





***AANDACHT:** Met groene bouwstenen kan de speler niet in **Luca**, **Pisa** en Livorno bouwen. Deze bouwstenen zijn daar niet toegelaten.*



Voorbeeld: De speler bouwt een paleis



*De speler neemt het paleis met bouwkosten 4 van het het speelbord en bouwt het paleis in **Lérici**.*

Om de bouwkosten van 4 te vereffenen, neemt hij bijvoorbeeld 1 rode, 1 groene en 2 blauwe bouwstenen achter zijn zichtscherm vandaan en legt deze bouwstenen terug in de zwarte zak.





***OPMERKING**: De speler had het paleis ook in **Massa** kunnen bouwen omdat hij als 'goedkoopste' bouwstenen de blauwe stenen heeft gebruikt. Waarom een speler in een 'goedkopere' stad bouwt als hij de 'goedkoopste' bouwstenen kan tonen, kan verschillende redenen hebben: hij wil bijvoorbeeld munten in plaats van zegepunten bij een waardering (zie actie 'Waarderen' onderaan).*



Actie: Waarderen



Bij deze actie ontvangt de speler **munten**, **zegepunten** en **objecten**.



Iedere speler bezit 6 waarderingsstenen, dat betekent dat hij tot 6x kan waarderen.

Wat kan een speler waarderen ?



- Hij kan **gebouwensoorten** waarderen.
- Hij kan **steden** waarderen.



De speler waardeert een gebouwensoort

Deze waardering voert de speler door op de gebouwenstrook van zijn spelersbord.



1. De speler kiest één gebouwensoort waarvan hij minstens 1 gebouw heeft opgericht en die hij nog niet heeft gewaardeerd. Dan waardeert hij alle gebouwen van deze soort (in het voorbeeld zijn 2 gebouwen bibliotheek).

   Voor deze waardering ontvangt hij onmiddellijk munten en/of zegepunten, afhankelijk in welke stad hij die gebouwen van deze soort heeft gebouwd.

2. Om vast te stellen hoeveel munten of zegepunten de speler ontvangt, vermenigvuldigt men de bouwkosten van het gebouw met de waarde van de stad waarin het gebouw ligt.



vb. = *Voor de bibliotheek in **Pisa** ontvangt hij 9 munten.*

3 bouwkosten X 3 munten = 9 munten

vb. = *Voor de bibliotheek in **Massa** ontvangt hij 2 zegepunten.*

2 bouwkosten X 1 zegepunt = 2 zegepunten

In totaal ontvangt de speler dus 9 munten en 2 zegepunten.

Bovendien neemt de speler voor elk gewaardeerd gebouw precies 1 bijhorend object.

In dit voorbeeld zijn dat 2 boeken (deze objecten horen bij de bibliotheek).

OPMERKING

Per gewaardeerd gebouw neemt de speler steeds slechts 1 object, onafhankelijk van de hoogte van de bouwkosten en onafhankelijk van de stad waarin de gebouwen liggen. Als er geen of te weinig objecten in de voorraad liggen, ontvangt hij er geen of alleen die objecten die nog voorhanden zijn.

Zegepunten en/of munten ontvangt de speler altijd !

De speler zet tot slot één van zijn **waarderingsstenen** op het gekozen soort gebouw van zijn spelersbord (hier op het veld van de bibliotheek).



Voorbeeld: De speler heeft 2 paleizen gebouwd die hij nu waardeert.



*De 2 paleizen bevinden zich in **Massa**.*

= *Voor het paleis met bouwkosten 5 ontvangt hij 5 zegepunten.*

5 bouwkosten X 1 zegepunt = 5 zegepunten

= *Voor het paleis met bouwkosten 1 ontvangt hij 1 zegepunt.*

1 bouwkosten X 1 zegepunt = 1 zegepunt

De speler ontvangt dus in totaal 6 zegepunten.
Bovendien neemt de speler voor elk paleis één kroon, dus 2 kronen in totaal.

*De speler zet dan één van zijn **waarderingsstenen** op het veld 'paleis' van zijn spelersbord.*

3. De zegepunten markeert de speler onmiddellijk op het scorespoor, de munten en de objecten legt hij achter zijn zichtscherm.

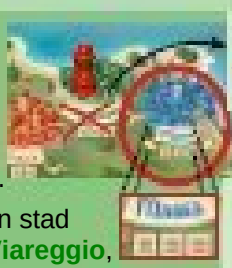
   Iedere speler kan in een spel elke gebouwensoort maar **één keer** waarderen.
   Een speler kan nooit een waardering uitvoeren op het spelersbord van een medespeler.
   Na de waardering is de beurt van de speler beëindigd.

De speler waardeert een stad

Een stadswaardering voert de speler door op de stedenstrook van zijn spelersbord.
De stedenstrook op het speelbord is er alleen maar voor de waardering, op deze strook kan niet worden gebouwd.

1. De speler kiest één stad uit die hij wil waarderen.
Hierbij moeten **2 voorwaarden** zijn vervuld:

Ten eerste mag **deze stad** nog niet zijn gewaardeerd, noch door de speler zelf, noch door een medespeler. Dat betekent dat er dus nog geen waarderingssteen op de stad mag staan.



Viareggio kan in dit spel niet meer gewaardeerd worden !

Ten tweede moet de speler op zijn spelersbord in de gekozen stad **minstens 2** (in Livorno, Pisa of **Lucca**) respectievelijk **3** (in **Viareggio**, **Massa** of **Lérici**) gebouwen hebben opgericht.



minimum aantal gebouwen

Als de beide voorwaarden zijn vervuld, kan de speler de stad waarderen.

Hiervoor ontvangt de speler **zegepunten of munten**, in overeenstemming met de stad.

2. Om vast te stellen hoeveel munten of zegepunten de speler ontvangt, telt hij eerst de bouwkosten op van alle gebouwen in de stad die hij waardeert en vermenigvuldigt deze som met de waarde van de stad.

*De stad **Massa** werd nog niet gewaardeerd.*
Dit kan men zien aan het feit dat nog geen waarderingssteen op de stad staat.
*De speler heeft in **Massa** op zijn spelersbord 3 gebouwen opgericht.*
*De speler kan **Massa** waarderen omdat de beide voorwaarden zijn vervuld.*

***Voorbeeld** in **Massa**:*



(1+3+5) bouwkosten X 1 zegepunt = 9 zegepunten

Bovendien neemt de speler voor elk gewaardeerd gebouw precies 1 bijhorend object.

Hier 1 kroon, 1 poort en 1 vlag.



AANDACHT
Per gewaardeerd gebouw neemt de speler steeds slechts 1 object, onafhankelijk van de hoogte van de bouwkosten en onafhankelijk van de stad waarin de gebouwen liggen.
Als er geen of te weinig objecten in de voorraad liggen, ontvangt hij er geen of alleen die objecten die nog voorhanden zijn.
Zegepunten en/of munten ontvangt de speler altijd !



De speler zet dan één van zijn waarderingsstenen op de gewaardeerde stad op het speelbord.

Voorbeeld: De speler zou graag Pisa waarderen



*De 2 voorwaarden zijn vervuld. Er staat nog geen waarderingssteen op **Pisa** en de speler heeft 2 gebouwen (het minimum aantal) in **Pisa** opgericht.*
Hij telt de bouwkosten van zijn gebouwen op en vermenigvuldigt de som met de waarde van de stad:



(2+4) bouwkosten X 3 munten = 18 munten



Hij ontvangt dus munten voor een waarde van 18.
*Bovendien ontvangt hij voor elk gebouw in **Pisa**, 1 object, dus* .

*De speler zet tot slot één van zijn waarderingsstenen op het speelbord (**Pisa**).*
*Geen enkele speler kan in het verloop van het spel **Pisa** nog waarderen.*

3. De zegepunten markeert de speler onmiddellijk op het scorespoor, de munten en de objecten legt hij achter zijn zichtscherm.

Iedere stad kan in een spel maar **één keer** worden gewaardeerd.
Na de waardering is de beurt van de speler beëindigd.

AANVULLENDE AANKOOP



Na elke actie (bouwstenen kopen, gebouwen oprichten, waarderen) heeft de speler de mogelijkheid een aanvullende aankoop te verwezenlijken. Een aanvullende aankoop betekent:
Hij kan **precies 1 object** kopen. Hij kan maar één van de 6 objecten kopen die aan het begin van het spel op het objectveld werd gelegd. Deze objecten worden niet aangevuld, dat betekent dat alleen de objecten die nog voorhanden zijn, kunnen worden gekocht. Voor dit object betaalt de speler 10 munten in de voorraad. In elk van zijn speelbeurten kan de speler 1 object kopen.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

1. Het laatste gebouw wordt van het speelbord genomen en gebouwd

Het spel eindigt nadat het laatste gebouw (dus het 30ste gebouw) van het speelbord wordt genomen en wordt opgericht. De ronde wordt nog normaal beëindigd (tot de rechterbuurman van de startspeler zijn beurt heeft uitgevoerd). Daarna volgt de slotwaardering.

2. Een speler kondigt het einde van het spel aan omdat de 3 voorwaarden op de kaartenstrook zijn vervuld

DE 3 VOORWAARDEN

Op de kaartenstrook zijn 3 voorwaarden afgedrukt. Deze beïnvloeden zowel het einde van het spel alsook de zegepunten welke de speler in de slotwaardering nog kan behalen.

HEEL BELANGRIJK: Al deze voorwaarden zijn minimumvoorwaarden ! Een speler moet alle 3 voorwaarden hebben vervuld. Pas dan kan een speler het einde van het spel aankondigen.

Voorwaarde I (top-kaarten, bruin)
De speler moet minstens viermaal hebben gewaardeerd.
Dit is **slechts** één voorwaarde voor het einde van het spel. De speler ontvangt hiervoor **geen** zegepunten in de slotwaardering.

Voorwaarde II (object-kaarten, paars)
De speler moet minstens een bepaald aantal objecten hebben verzameld:
- 6 objecten bij 4 spelers;
- 7 objecten bij 3 spelers;
- 8 objecten bij 2 spelers.

In de **slotwaardering** ontvangt iedere speler per verzameld object 3 zegepunten. (zie het voorbeeld voor de slotwaardering op pagina 12).

Voorwaarde III (gebouw-kaarten, grijs)
De speler moet minstens gebouwen met een bepaald totaal aan bouwkosten hebben opgericht:
- een totaal van 20 bouwkosten bij 4 spelers;
- een totaal van 25 bouwkosten bij 3 spelers;
- een totaal van 30 bouwkosten bij 2 spelers.

In de **slotwaardering** ontvangt iedere speler de som van de bouwkosten van zijn gebouwen in zegepunten (zie het voorbeeld op pagina 12).

Het kaartenveld van de extra kaarten (groen) wordt **alleen** in het uitbreidingsspel gebruikt.



Het aankondigen van het einde van het spel in detail

1. De speler voert (gans normaal) één van de 3 acties uit. Als hij daarna **alle 3 voorwaarden** (zie hierboven) heeft vervuld, kan hij het einde van het spel aankondigen. Hij heft zijn zichtscherm omhoog om aan de medespelers te tonen dat hij minstens het **gevraagde aantal objecten** heeft verzameld. De vervulling van de 2 andere voorwaarden (**minstens viermaal gewaardeerd, minstens gebouwen met een bepaald totaal aan bouwkosten**) zien de medespelers direct. Het kan zijn dat de speler zelfs aan het begin van zijn speelbeurt de 3 voorwaarden al heeft vervuld. Om één of andere reden heeft hij dan niet eerder het speleinde aangekondigd. Nadat hij zijn actie heeft doorgevoerd, kondigt hij dan het einde van het spel aan.
2. De speler ontvangt onmiddellijk 5 zegepunten voor het aankondigen van het einde van het spel.
3. Daarna wordt er verder gespeeld tot en met de rechterbuurman van de startspeler. Zo komt iedere speler even vaak aan de beurt.
   ***OPMERKING**: De spelers die nu nog aan de beurt komen, moeten geen actie meer uitvoeren. Als er een speler nog de 3 voorwaarden vervult, kan hij het einde van het spel niet meer aankondigen.*
4. Daarna eindigt het spel en volgt de **slotwaardering**.

Ook hier kan er zich 1 speciaal geval voordoen:

Wat gebeurt er als een speler het einde van het spel aankondigt en toch niet alle voorwaarden vervult ?
Als een speler het einde heeft aangekondigd maar de 3 voorwaarden niet vervult, wordt er gewoon verder gespeeld tot opnieuw een speler het einde aankondigt of tot het laatste gebouw van het speelbord wordt genomen en wordt opgericht..

Nogmaals ter herinnering

- Om het einde van het spel aan te kondigen, moet de speler alle 3 voorwaarden **minstens vervuld** hebben. Een speler heeft een voorwaarde ook vervuld als hij de minimumvoorwaarde overtroffen heeft.
- Iedere speler ontvangt in de slotwaardering zegepunten om het even of en hoeveel voorwaarden hij heeft vervuld.
- De slotwaardering vindt altijd plaats onafhankelijk van het feit of een speler het einde heeft aangekondigd of als het laatste gebouw wordt opgericht.

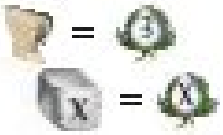
Slotwaardering

Alle spelers ontvangen nu nog zegepunten.

Iedere speler ontvangt:

- voor elk van zijn verzamelde objecten 3 zegepunten (zie links van de paarse object-kaarten)
- de som van de bouwkosten van zijn gebouwen in zegepunten (zie links van de grijze gebouwen-kaarten)
- voor telkens 5 munten = 1 zegepunt





Voorbeeld van een zegepuntenverdeling aan het einde van het spel

Voorbeeld bij een spel met 4 spelers

*De speler heeft de **3 voorwaarden** vervuld en het einde van het spel aangekondigd, waarvoor hij 5 zegepunten heeft gekregen.*

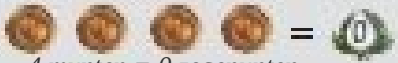
*1. Hij heeft **4x** gewaardeerd*  *, waarvoor hij echter **geen zegepunten** krijgt (voorwaarde vervuld).*

*2. Hij heeft 7 **objecten** verzameld*  *(voorwaarde vervuld).*
Per object ontvangt hij 3 zegepunten, dus 7 x  *(7 x 3 = 21 zegepunten)*

*3. Hij heeft **gebouwen** opgericht voor een totaal van 23 aan bouwkosten (voorwaarde vervuld).*



1+4+3+5+2+3+5 = 23 zegepunten

*4. Hij heeft **munten** in de waarde van 4 over:* 

4 munten = 0 zegepunten

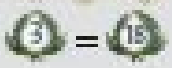
*Bij de slotwaardering heeft de speler dus **44 zegepunten** ontvangen, die hij op het scorespoor aanduidt.*

Voorbeeld bij een spel met 4 spelers

*De speler kon het einde van het spel niet aankondigen, omdat hij **slechts 2 van de 3 voorwaarden** heeft vervuld.*

*1. Hij heeft **5x** gewaardeerd*  *, waarvoor hij echter **geen zegepunten** krijgt (voorwaarde vervuld).*

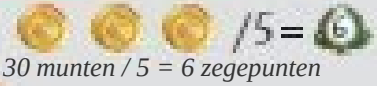
*2. Hij heeft 6 **objecten** verzameld*  *(voorwaarde niet vervuld).*

Per object ontvangt hij 3 zegepunten, dus 6 x  *(6 x 3 = 18 zegepunten)*

*3. Hij heeft **gebouwen** opgericht voor een totaal van 25 aan bouwkosten (voorwaarde vervuld).*



2+4+4+3+5+1+2+4 = 25 zegepunten

*4. Hij heeft **munten** in de waarde van 31 over:* 

30 munten / 5 = 6 zegepunten

 *Voor de resterende munt ontvangt hij niets.*

*Bij de slotwaardering heeft de speler dus **49 zegepunten** ontvangen, die hij op het scorespoor aanduidt.*

Regeling bij een gelijke stand

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste bouwstenen over heeft. De kleur van de bouwstenen speelt geen rol. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Samenvatting van het spelverloop (voor te lezen aan het begin van het spel)

- ➜ De spelers kopen bouwstenen van de draaischijf om hiermee gebouwen te kunnen oprichten. De bouwstenen neemt men van de draaischijf en legt men achter zijn zichtscherm en betaalt men met munten.
- ➜ De spelers bouwen met hun bouwstenen gebouwen. De gebouwen neemt men van het speelbord en legt men op zijn spelersbord. De bouwstenen legt men terug in de zwarte zak.
- ➜ Zodra de spelers gebouwen hebben opgericht, kan men deze waarderen. Ofwel waarderen de spelers afzonderlijke gebouwensoorten ofwel afzonderlijke steden. Waarderen betekent dat men voor zijn gebouwen munten, zegepunten en objecten ontvangt. Met de munten kan men nieuwe bouwstenen kopen om nieuwe gebouwen op te richten. Gebouwen en objecten heeft men nodig om het einde van het spel te kunnen aankondigen en om extra zegepunten te kunnen ontvangen bij de slotwaardering.
- ➜ Het spel eindigt ofwel omdat het laatste gebouw wordt opgericht ofwel omdat een speler het einde van het spel aankondigt. Aansluitend volgt dan de slotwaardering waarin iedere speler nog zegepunten ontvangt. Daarna kan een winnaar worden bepaald.

Tactische tips (voor te lezen aan het begin van het spel)

- ➜ **Absoluut** eerst de versie spelen zonder de uitbreiding en het extra spelmateriaal.
- ➜ Het komt zeer zelden voor dat een speler in al zijn steden gebouwen opricht.
- ➜ In een spel heeft iedere speler de mogelijkheid om 6x te waarderen. Om het einde van het spel aan te kondigen, heeft de speler minstens 4 waarderingen nodig. De speler moet dus niet alle 6 waarderingsstenen inzetten.
- ➜ **Let op de medespelers:** Op het juiste moment waarderen van de stad beslist vaak over winst of verlies.
- ➜ **Let op de medespelers:** Kan een speler het einde van het spel aankondigen ?

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
8 november 2012

DIE PALÄSTE VON CARRARA

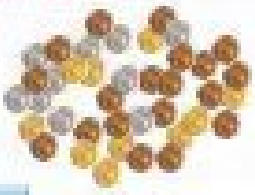
Uitbreidingsspel

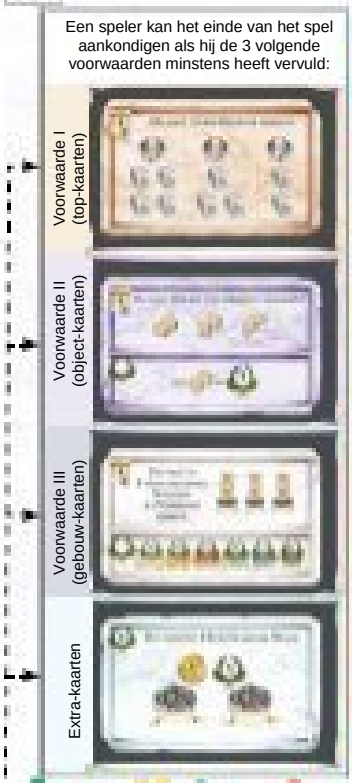
De opbouw van het spel verloopt quasi identiek aan deze van het basisspel met de volgende wijzigingen:





1. Het spelersbord wordt op de zijde gelegd met de **speciale waarderingsvelden**.











2. De **8 opwaardeerders** worden naast het speelbord klaargelegd.







3. De 6 nieuwe gebouwen met de bouwkosten 8 worden open naast het speelbord gelegd.



4. De 31 kaarten (6 bruine top-kaarten, 8 paarse object-kaarten, 9 grijze gebouw-kaarten en 8 groene extra-kaarten) worden naar kleur gesorteerd en elke stapel wordt verdekt zeer grondig gemixt. Van elke stapel wordt precies 1 kaart getrokken en open op het overeenstemmende veld van de kaartenstrook gelegd (zie verdere uitleg op pagina 18). De resterende kaarten worden niet gebruikt en terug in de doos gelegd.

Spelverloop

Er wordt gespeeld volgens de spelregels van het basisspel met de volgende aanvullingen:

Actie: bouwstenen kopen



Bouwstenen kopen zonder draaien

De speler heeft de mogelijkheid de actie 'Bouwstenen kopen' door te voeren ofwel met draaien ofwel zonder draaien aan de draaischijf. Kiest de speler de actie **zonder draaien**, dan draait hij de draaischijf **niet** en vult hij ook geen bouwstenen aan.

Vervolgens verloopt de actie zoals in het basisspel.



Voorbeeld van de actie 'Bouwstenen kopen' zonder draaien



*Er bevinden zich 8 bouwstenen op de draaischijf. De speler draait de draaischijf **niet** en vult ook **geen** bouwstenen aan.*

De speler neemt de gele bouwsteen uit segment VI.
De bouwsteen is kosteloos.
*Twee motieven waarom de speler de draaischijf **niet** heeft gedraaid: hij wil geen extra bouwstenen klaarleggen en hij wil de bouwstenen die er liggen niet goedkoper maken.*



Ook nu kan er zich **1 speciale situatie** voordoen:

Wat gebeurt er wanneer de draaischijf leeg is en in de zak nog bouwstenen voorhanden zijn ?

Wanneer de draaischijf leeg is en er nog bouwstenen in de zak zitten, kan de speler wel de actie 'Bouwstenen kopen' kiezen, maar hij mag dan alleen de actie 'Bouwstenen kopen' met draaien kiezen. De mogelijkheid om bouwstenen te kopen zonder draaien is op dit moment niet toegelaten omdat er geen bouwstenen op de draaischijf liggen.

Actie: Gebouwen oprichten

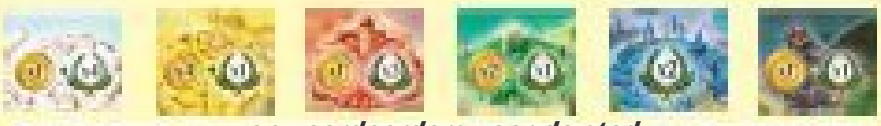


De speler kan nu ook 'waarde 8 gebouwen' oprichten en al opgerichte gebouwen in waarde verhogen.

Bij de al bekende 30 gebouwen komen er nu nog 6 gebouwen bij. Voor elke gebouwensoort komt er één gebouw bij met de bouwkosten 8 (het waarde 8 gebouw):



De 'waarde 8 gebouwen' liggen open naast het speelbord. Zij kunnen op dezelfde manier worden gebouwd zoals de 9 andere gebouwen die open op het speelbord liggen. Dit betekent dat voor de oprichting van een 'waarde 8 gebouw' er 8 bouwstenen terug in de zak moeten worden gelegd. De 'waarde 8 gebouwen' kunnen ook door het opwaarderen worden gebouwd (zie het volgende punt). Als er geen 'waarde 8 gebouwen' meer voorhanden zijn, kunnen er ook geen meer worden opgericht.
Als de speler een 'waarde 8 gebouw' heeft opgericht, mag hij onmiddellijk een **opwaardeerder** naar keuze nemen en op de desbetreffende stad respectievelijk op het overeenstemmende speciale waarderingsveld van zijn spelersbord leggen. In het spel zijn er de volgende opwaardeerders:



opwaardeerders voor de stad



opwaardeerders voor de speciale waarderingsvelden

Een gedetailleerde beschrijving van de opwaardeerders vindt men op pagina 16.

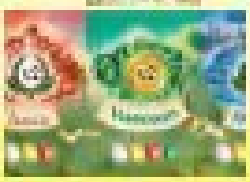
Gebouwen die al zijn opgericht in waarde verhogen

- Een speler kan **ieder opgericht gebouw** in waarde verhogen door dit te vervangen door een gebouw met **hogere** bouwkosten.



- De speler moet dan **alleen het verschil** van de bouwkosten betalen.

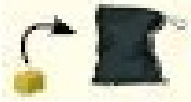
- Het nieuwe gebouw kan **van dezelfde of van een andere gebouwensoort** zijn als het gebouw dat al is opgericht *(In dit voorbeeld waardeert de speler een poort van 3 op naar een kasteel van 8 en betaalt het verschil van 5 bouwstenen.)*

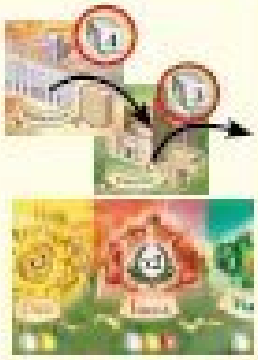


- Het oude (in waarde verhoogde) gebouw wordt terug in de doos gelegd (verdwijnt dus uit het spel) en het nieuwe gebouw wordt op deze plaats gelegd.

Voorbeeld: De speler verhoogt in Lucca zijn kasteel met bouwkosten 3 door een bibliotheek met bouwkosten 4

Hij neemt de bibliotheek met bouwkosten 4 van het speelbord.
Om het verschil van 1 te vereffenen, neemt hij bijvoorbeeld 1 gele bouwsteen achter zijn zichtscherm vandaan en legt die terug in de zak.
Daarna legt hij het kasteel met bouwkosten 3 terug in de doos en bouwt de bibliotheek met bouwkosten 4 op deze plaats.
Aansluitend legt hij een nieuw gebouw bloot en legt dit gebouw op het speelbord.
Hiermee is zijn speelbeurt beëindigd.





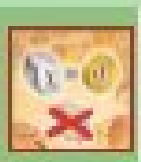
Actie: waarderen

Op het spelersbord zijn er 2 speciale waarderingsvelden. Bovendien bestaan er ook opwaardeerders voor de steden en voor de beide speciale waarderingsvelden.

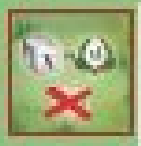
Speciale waarderingsvelden

1. De speler kan nu kiezen uit in totaal 8 verschillende waarderingsvelden aan de onderste rand van zijn spelersbord.
Kiest hij één van de speciale waarderingsvelden dan moet hij **minstens 1 gebouw** van de desbetreffende soort (stadsgebouw of plattelandsgebouw) hebben opgericht.

Hij ontvangt dan, zoals bij alle andere waarderingsvelden, onmiddellijk munten of zegepunten, afhankelijk van welk speciaal waarderingsveld hij heeft gekozen.



Als de speler hier wil waarderen, neemt hij de som van de bouwkosten van alle **stadsgebouwen X 1 munt**.



Als de speler hier wil waarderen, neemt hij de som van de bouwkosten van alle **plattelandsgebouwen X 1 zegepunt**.

2. Om vast te stellen hoeveel munten of zegepunten de speler ontvangt, telt hij eerst de bouwkosten op van alle stadsgebouwen of respectievelijk plattelandsgebouwen. Daarna vermenigvuldigt hij deze som met de waarde op het speciale waarderingsveld.

Voorbeeld
De speler kiest het speciale waarderingsveld voor de stadsgebouwen:



(3+2+2) bouwkosten X 1 munt = 7 munten

De speler heeft 3 stadsgebouwen opgericht.



De speler zet dan één van zijn **waarderingsstenen** op het gekozen waarderingsveld, hier op het waarderingsveld van de stadsgebouwen.

Voorbeeld: De speler waardeert al zijn plattelandsgebouwen (groene achtergrond) die hij heeft opgericht.

Hij heeft 3 plattelandsgebouwen met de bouwkosten 1, 3 en 4 gebouwd. Hij telt de bouwkosten op en vermenigvuldigt deze som met de waarde op het speciale waarderingsveld.



dus 

(1+3+4) bouwkosten X 1 zegepunt = 8 zegepunten

Hij ontvangt voor zijn plattelandsgebouwen 8 zegepunten. De speler zet één van zijn waarderingsstenen op het waarderingsveld van de plattelands-gebouwen. 

3. De speler markeert de zegepunten meteen op het scorespoor en/of legt de munten achter zijn zichtscherm. Iedere speler kan elk van de speciale waarderingsvelden in een spel maar **één keer** waarderen.



***OPMERKING**: Bij de waardering van de speciale waarderingsvelden mag de speler geen objecten nemen !*

Opwaardeerders (zij verhogen de waarde van een stad, respectievelijk de speciale waarderingsvelden)

De speler heeft zonet een 'waarde 8 gebouw' opgericht. Hij neemt onmiddellijk één opwaardeerder naar keuze. Een opwaardeerder kan **alleen** direct na de bouw van een 'waarde 8 gebouw' worden genomen:



De gekozen opwaardeerder moet nog in de voorraad liggen. Een opwaardeerder die al bij een medespeler ligt, kan niet worden genomen. De opwaardeerder moet **niet** dezelfde kleur hebben als de stad waarin de speler zonet het 'waarde 8 gebouw' heeft opgericht. De gekozen opwaardeerder moet de speler echter onmiddellijk op een stad of respectievelijk een speciaal waarderingsveld van dezelfde kleur op zijn spelersbord worden gelegd. Vanaf dat moment telt de nieuwe waarde want de oude waarde wordt overdekt !

Voorbeeld: De speler heeft zonet een kathedraal met bouwkosten 8 in Viareggio gebouwd

*Hij neemt de opwaardeerder voor **Lucca***  *en legt die op de stad **Lucca**.*

*Vanaf dat ogenblik ontvangt hij bij elke waardering, zowel bij een gebouwenwaardering als ook bij een stads-waardering in **Lucca***  *.*



Voorbeeld: De speler waardeert Lucca



*De speler ontvangt bij de waardering van **Lucca** 5 munten en 15 zegepunten. Bovendien ontvangt hij 1 kroon en 1 poort.* 

Slotwaardering

Aan het einde van het spel ontvangen alle spelers zegepunten zoals in het basisspel met de volgende aanvullingen. Iedere speler ontvangt:

- voor elk object dat hij niet via de blootgelegde object-kaart heeft kunnen waarderen, 1 zegepunt.
- voor de 'extra kaart' die nu zichtbaar ligt zegepunten.

Tactische tips (voor te lezen aan het begin van het spel)

➜ De kaarten kunnen in de volgende partijtjes zowel toevallig als doelbewust worden uitgekozen. De kaarten moeten geenszins dezelfde nummering hebben.

➜ Iedere speler moet de 4 kaarten goed bestuderen en ook de toelichting lezen en de voorbeelden van deze kaarten bekijken op pagina 17.

➜ Voorstellen voor bepaalde kaartcombinaties:

grote vrijheid 

multi kulti 

mister hot shot 

ik zie dubbel 

full city 

vierlingillusie 

Toelichting bij de kaarten (in de tekst worden zegepunten afgekort met ZP)

AANDACHT: Nogmaals ter herinnering: Al deze voorwaarden zijn minimumvoorwaarden ! De spelers moeten vóór het spel niet alle kaarten kennen, ze moeten alleen de 4 kaarten kennen die nu op de kaartenstrook liggen.

De 3 kaarten van het basisspel



De nevenstaande 3 kaarten worden in het basisspel gebruikt en zijn al afgedrukt op de kaartenstrook.
In het uitbreidingsspel bestaan ze ook als afzonderlijke kaarten die, zoals alle andere kaarten, onder de stapel worden gemixt. Ze kunnen dus toevallig worden getrokken of doelbewust worden gekozen.

De 6 top-kaarten (bruin): Ze tonen enkel de voorwaarden voor het aankondigen van het einde van het spel, ze leveren geen ZP op



Voorwaarde:
De speler moet gebouwen met de **bouwkosten 5** of **8** hebben opgericht:
- 2 gebouwen bij 4 spelers
- 3 gebouwen bij 3 spelers
- 4 gebouwen bij 2 spelers



Voorwaarde:
De speler moet een bepaald **aantal steden** hebben gewaardeerd:
- 1 stad bij 4 spelers
- 2 steden bij 3 spelers
- 3 steden bij 2 spelers



Voorwaarde:
De speler moet een bepaald **aantal gebouwen** hebben opgericht:
- 6 gebouwen bij 4 spelers
- 7 gebouwen bij 3 spelers
- 8 gebouwen bij 2 spelers



Voorwaarde:
De speler moet een bepaald **aantal munten** hebben verzameld:
- 20 munten bij 4 spelers
- 25 munten bij 3 spelers
- 30 munten bij 2 spelers



Voorwaarde:
De speler moet een bepaald **aantal zegepunten** hebben bereikt:
- 20 gebouwen bij 4 spelers
- 25 gebouwen bij 3 spelers
- 30 gebouwen bij 2 spelers

Slotwaardering
als deze kaart open ligt: voor alle spelers geldt: per 2 munten 1 ZP (normaal 5 munten is 1 ZP).



***Voorbeeld**: Aan het einde bezit speler A:*



speler B



speler C

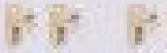


De 8 object-kaarten (paars): In het bovenste gedeelte tonen ze de voorwaarden voor het aankondigen van het einde, in het onderste gedeelte de ZP bij de slotwaardering



Voorwaarde:
De speler moet 3 X 2 identieke objecten (paren) hebben verzameld (***Opmerking**: 4 identieke zijn ook 2 paren, 6 identieke zijn ook 3 paren*).
Slotwaardering:
Voor elk paar ontvangt de speler 5 ZP.

***Voorbeeld**: De speler heeft de voorwaarde **niet** vervuld.*



Hij ontvangt voor zijn 2 paren toch nog 10 ZP.

***Voorbeeld**: De speler heeft de voorwaarde vervuld.*

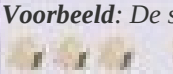


***ZP**: Hij ontvangt voor zijn 3 paren 15 ZP en 2 ZP voor de beide afzonderlijke objecten, dus 17 ZP in totaal.*
***Nogmaals ter herinnering**: Voor elk ander object dat in de object-kaart niet wordt gewaardeerd, ontvangt de speler 1 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet 2 X 3 identieke objecten (drielingen) hebben verzameld (*6 identieke zijn ook 2 drielingen*).
Slotwaardering:
Voor elke drieling ontvangt de speler 7 ZP.

***Voorbeeld**: De speler heeft de voorwaarde **niet** vervuld.*



***ZP**: Hij ontvangt voor zijn drieling van kronen 7 ZP en voor zijn 3 andere objecten (kroon, vlag en wapenschild) 3 ZP. In totaal ontvangt hij 10 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet 4 identieke objecten (vierlingen) hebben verzameld.
Slotwaardering:
- 3 ZP voor 1 paar
- 6 ZP voor 1 drieling
- 10 ZP voor 1 vierling
- 15 ZP voor 1 vijfling
- 21 ZP voor 1 zesling

***Voorbeeld**: De speler heeft de voorwaarde vervuld.*

***ZP**: Hij ontvangt voor zijn vierling van kelken 10 ZP en voor zijn drieling van poorten 6 ZP. In totaal ontvangt hij 16 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet 2 identieke objecten (paar) **en** 4 identieke objecten (vierlingen) hebben verzameld (6 identieke objecten zijn ook 1 vierling en 1 paar).
Slotwaardering:
Voor elke combinatie uit 1 paar en 1 vierling ontvangt de speler 20 ZP.

***Voorbeeld**: De speler heeft de voorwaarde vervuld.*

***ZP**: Hij ontvangt voor zijn combinatie van 4 identieke objecten (poorten) en 2 identieke objecten (boeken) 20 ZP en voor elk ander object (2 vlaggen) 1 ZP. In totaal dus 22 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet 4 verschillende objecten hebben verzameld.
Slotwaardering:
- 3 ZP voor 2 verschillende objecten
- 7 ZP voor 3 verschillende objecten
- 12 ZP voor 4 verschillende objecten
- 18 ZP voor 5 verschillende objecten
- 24 ZP voor 6 verschillende objecten

***Voorbeeld**: De speler heeft de voorwaarde vervuld.*

***ZP**: Hij ontvangt voor zijn 5 verschillende objecten 18 ZP. Voor de 2 andere verschillende objecten (kelk en boek) ontvangt hij 3 ZP. In totaal ontvangt hij 21 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet 2 X 3 verschillende objecten hebben verzameld.
Slotwaardering:
Voor elke combinatie van 3 verschillende objecten ontvangt de speler 8 ZP.

***Voorbeeld**: De speler heeft de voorwaarde vervuld.*

***ZP**: Hij ontvangt voor zijn 2 combinaties van 3 verschillende objecten telkens 8 ZP (dus 16 ZP).*
***AANDACHT**: Identieke combinaties gelden precies zoals verschillende combinaties.*



Voorwaarde:
De speler moet 3 X 2 identieke objecten (paren) hebben verzameld (4 identieke objecten zijn ook 2 paren, 6 identieke zijn ook 3 paren).
Slotwaardering:
De speler kan tot 3 groepen van telkens identieke objecten vermenigvuldigen. Hij mag de groepen naar eigen keuze vormen zodat dit voor hem de meeste ZP opleveren.

***Voorbeeld**: De speler heeft de voorwaarde vervuld.*

***ZP**: Hij vermenigvuldigt zijn 3 grootste groepen, dus zijn 3 vlaggen, zijn 2 boeken en zijn 2 poorten. Hij ontvangt hiervoor 12 ZP (3 X 2 X 2 = 12). Zijn 2 wapenschilden en zijn ene kroon worden als afzonderlijk object gewaardeerd, waarvoor hij nog 3 ZP ontvangt. In totaal heeft hij 15 ZP.*

De 9 gebouw-kaarten (grijs): In het bovenste gedeelte tonen ze de voorwaarden voor het aankondigen van het einde, in het onderste gedeelte de ZP bij de slotwaardering



Voorwaarde:
De speler moet in 3 **verschillende** steden 2 gebouwen hebben gebouwd.
Slotwaardering:
Voor telkens 2 gebouwen in ...
- **Livorno** 11 ZP - **Viareggio** 5 ZP
- **Pisa** 9 ZP - **Massa** 3 ZP
- **Lucca** 7 ZP - **Lérici** 1 ZP

***Voorbeeld**: De speler heeft in **Pisa** 4 gebouwen, in **Massa** 2 gebouwen en in **Lérici** 1 gebouw opgericht. Hij heeft de voorwaarde **niet** vervuld.*
***ZP:** Hij ontvangt voor de 4 gebouwen in **Pisa** 18 ZP (2 X 9), voor de 2 in **Massa** 3 ZP en voor het gebouw in **Lérici** geen ZP. In totaal heeft hij 21 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet in **2 verschillende** steden 2 gebouwen hebben opgericht.
Slotwaardering:
Voor telkens 3 gebouwen in ...

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

***Voorbeeld**: De speler heeft in **Lucca** 3 gebouwen, in **Massa** 4 gebouwen en in **Lérici** 6 gebouwen opgericht. Hij heeft de voorwaarde vervuld.*
***ZP:** Hij ontvangt voor de 3 gebouwen in **Lucca** 11 ZP, voor de 4 in **Massa** 5 ZP en voor de 6 gebouwen in **Lérici** 4 ZP (2 X 2 ZP).*
In totaal heeft hij 20 ZP.



Voorwaarde:
De speler moet in **één stad 4** gebouwen hebben opgericht.
Slotwaardering:
Voor telkens 4 gebouwen in ...

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

***Voorbeeld**: De speler heeft in **Lérici** 5 gebouwen opgericht. Hij heeft de voorwaarde vervuld.*
***ZP:** Hij ontvangt voor de 5 gebouwen in **Lérici** 3 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet **één 'waarde 8' gebouw** hebben opgericht.

Slotwaardering:
Voor telkens 1 'waarde 8' gebouw in ...

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

***Voorbeeld**: De speler heeft in **Lucca** één 'waarde 8 gebouw' opgericht. Hij heeft de voorwaarde vervuld.*
***ZP:** Hij ontvangt voor het 'waarde 8 gebouw' in **Lucca** 19 ZP.*
***Voorbeeld**: De speler heeft in **Massa** twee 'waarde 8 gebouwen' opgericht. Hij heeft de voorwaarde vervuld.*
***ZP:** Hij ontvangt voor de 2 'waarde 8 gebouwen' in **Massa** 16 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet een bepaald aantal plattelands-gebouwen hebben opgericht:
- 2 plattelandsgebouwen bij 4 spelers
- 3 plattelandsgebouwen bij 3 spelers
- 4 plattelandsgebouwen bij 2 spelers

Slotwaardering:
Voor elk plattelandsgebouw ontvangt hij 6 ZP.

***Voorbeeld**: In een spel met 4 heeft een speler 3 platte-landsgebouwen opgericht. De voorwaarde is vervuld.*
***ZP:** Hij ontvangt voor elk van zijn 3 plattelands-gebouwen 6 ZP. Hij ontvangt dus 18 ZP.*
***Voorbeeld**: In een spel met 4 spelers heeft een speler 1 plattelandsgebouw opgericht.*
*Hij heeft de voorwaarde **niet** vervuld.*
***ZP:** Hij ontvangt voor zijn plattelandsgebouw 6 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet een bepaald aantal stadsgebouwen hebben opgericht:
- 4 stadsgebouwen bij 4 spelers
- 5 stadsgebouwen bij 3 spelers
- 6 stadsgebouwen bij 2 spelers

Slotwaardering:
Voor elk stadsgebouw ontvangt hij 3 ZP.

***Voorbeeld**: In een spel met 4 heeft een speler 7 stads-gebouwen opgericht. De voorwaarde is vervuld.*
***ZP:** Hij ontvangt voor elk van zijn 7 stadsgebouwen 3 ZP. Hij ontvangt dus 21 ZP.*
***Voorbeeld**: In een spel met 3 spelers heeft een speler 3 stadsgebouwen opgericht. Hij heeft de voorwaarde **niet** vervuld.*
***ZP:** Hij ontvangt voor elk van zijn stadsgebouwen 3 ZP. In totaal ontvangt hij 9 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet in 3 **verschillende steden** 2 gebouwen hebben opgericht.
Slotwaardering:
De gebouwen opgericht **in 3 steden** worden met elkaar vermenigvuldigd. Het resultaat ontvangt de speler in ZP. **De bouwkosten van de gebouwen speelt hierbij geen rol.**

***Voorbeeld**: De speler heeft in **Livorno** 2 gebouwen, in **Pisa** 3 gebouwen, in **Viareggio** 2 gebouwen en in **Massa** 3 gebouwen opgericht. Hij heeft de voorwaarde vervuld.*
***ZP:** Hij vermenigvuldigt de 3 steden met de meeste gebouwen: 2 gebouwen **Livorno** X 3 gebouwen **Pisa** X 3 gebouwen **Massa** = 18 ZP.*



Voorwaarde:
De speler moet een bepaald aantal stad- **en** plattelandsgebouwen hebben opgericht:
- 2 stad- en 2 plattelandsgebouwen bij 4 spelers
- 3 stad- en 3 plattelandsgebouwen bij 3 spelers
- 4 stad- en 4 plattelandsgebouwen bij 2 spelers

Slotwaardering:
Voor elk paar bestaande uit een stad- en een plattelandsgebouw ontvangt de speler ZP. Voor afzonderlijke gebouwen ontvangt hij geen ZP.

***Voorbeeld**: In een spel met 3 spelers heeft de speler 4 stadsgebouwen met de bouwkosten 5,4, 2, 2 en 2 plattelandsgebouwen met de bouwkosten 4 en 1 opgericht. De voorwaarde is **niet** vervuld, hij heeft maar twee paren.*
***ZP:** Paar 1: stadgebouw 5 + landgebouw 4 = 9 ZP*
Paar 2: stadgebouw 4 + landgebouw 1 = 5 ZP
De beide overige steden vormen geen paar.

***Voorbeeld**: In een spel met 2 spelers heeft de speler 4 stadsgebouwen met de bouwkosten 4 ,4, 3, 1 en 4 landgebouwen met de bouwkosten 5, 4, 2, 1 opgericht. De voorwaarde is vervuld.*
***ZP:** Paar 1: stadgebouw 4 + landgebouw 5 = 9 ZP*
Paar 2: stadgebouw 4 + landgebouw 4 = 8 ZP
Paar 3: stadgebouw 3 + landgebouw 2 = 5 ZP
Paar 4: stadgebouw 1 + landgebouw 1 = 1 ZP In totaal ontvangt hij 24 ZP..

De 8 extra-kaarten (groen): Ze tonen geen voorwaarden voor het aankondigen van het einde van het spel, ze leveren alleen ZP bij de slotwaardering

Voor alle extra-kaarten geldt: De spelers voeren de waarderingen door, onafhankelijk van het feit of deze waarderingen al tijdens het spel hebben plaatsgevonden !

***AANDACHT**: Er is **geen** kaart met het nummer 1 in het spel !*

Aan de hand van de opbouw van een spelersbord worden de volgende extra kaarten toegelicht.
Het handelt hier steeds om een spel met 4 spelers.



Een spelersbord aan het einde van het spel.



***Voorbeeld**: Deze kaart is in het spel. De speler waardeert Livorno en **Lérici** met opwaardeerder.*

Livorno

Lérici met opwaardeerder

Hij ontvangt in totaal 27 ZP en 12 munten.



***Voorbeeld**: De speler kiest zijn gebouwen 'bibliotheek' en 'kathedraal' ter waardering.*

*bibliotheek 2 in **Massa***

*bibliotheek 8 in **Lérici** met opwaardeerder*

kathedraal 3 in Livorno

*kathedraal 4 in **Lérici** met opwaardeerder*

Hij ontvangt in totaal 23 ZP en 12 munten.



***Voorbeeld**: De speler waardeert zijn kleinste gebouwen:*

- *zijn kleinste bibliotheek in **Massa***
- *zijn kleinste kathedraal in Livorno*
- *zijn kleinste haven in Livorno*
- *zijn kleinste villa in **Lucca***

Hij heeft geen paleizen of kastelen, hiervoor ontvangt hij geen ZP en geen munten.
Hij ontvangt in totaal 19 ZP.



De spelers tellen hun bouwkosten op in de steden Livorno, Pisa en Lucca. De speler(s) met de hoogste som ontvangt of ontvangen 9 ZP. De spelers tellen hun bouwkosten op in de steden Viareggio, Massa en **Lérici**. De speler(s) met de hoogste som ontvangt of ontvangen 9 ZP.

***Voorbeeld**: **Links**: De speler telt de bouwkosten van zijn gebouwen op in Livorno en **Lucca**: Hij ontvangt geen ZP omdat een andere speler een hogere som heeft. **Rechts**: Hij telt de bouwkosten op in **Massa** en **Lérici**:*

Hij heeft van alle spelers de hoogste som en ontvangt:



De spelers tellen voor elke afzonderlijke stad de bouwkosten van hun gebouwen op. De speler of spelers met de hoogste som in een stad ontvangt of ontvangen ZP:

- in Livorno 14 ZP
- in **Lucca** 10 ZP
- in **Massa** 6 ZP
- in Pisa 12 ZP
- in Viareggio 8 ZP
- in **Lérici** 4 ZP

***Voorbeeld**:De speler telt de bouwkosten van zijn gebouwen op in:*

Livorno *Hij heeft de hoogste som:*

Lucca *Hij heeft niet de hoogste som; geen ZP.*

Massa *Hij heeft niet de hoogste som; geen ZP.*

Lérici *Hij heeft de hoogste som:*

In Pisa en Viareggio heeft de speler geen gebouwen opgericht.
Hij heeft in totaal 18 ZP.