



LISBOA

SPIELANLEITUNG

Mitwirkende:

Autor: Vital Lacerda

Illustrationen: Ian O'Toole

Leiter der Entwicklung: Paul Incao

Leitende Entwickler: Julián Pombo and Nils Urdahl

Grafikdesign & 3D Illustrationen: Ian O'Toole

Spielregel & 3D Illustrationen: Vital Lacerda

Lektorat: Ori Avtalion, Paul Grogan

Redaktion: Nathan Morse

Offizielles englisches Regelvideo: Paul Grogan, Gaming Rules!

Projektmanager: Rick Soued & Alex Soued

Deutsche Ausgabe:

Redaktion: Skellig Games

Übersetzung: Michael Müller

Lektorat: Mareike Knab

Regelüberarbeitung: Lines J. Hutter

Vielen Dank an alle Spieler, die Lisboa vier Jahre getestet und so viele Vorschläge eingereicht haben.

Hauptsächliche Testspieler:

Emanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann

Der Autor bedankt sich herzlich für die Testspiele und Vorschläge bei:

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmiento, Celine Gaudin, César Mendes, Clayton Ross, Chris Arnold, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christophe Gaudin, Christopher Incao, David da Silva, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gary Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, Joze Reverente, Lars Helmersson, Luís Córias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Pete King, Piero Cabral, Mal King, Malte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Mitch Chiappalone, Nicola Bocchetta, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, Réjean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vangerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmiento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Shay Rickman, Sofia Passinhas, Stephen Roberts, Steve Raab, Tiago Ribeiro, The Dice Men Cometh (Mark, Garth & Leon), Vasco Almeida, Vitor Pires, Warren Adams.

Ein ganz besonderer Dank geht an Julián Pombo und Nils Urdahl für unzählbare Spielstunden auf Tabletopia, unglaubliche Ideen, großartige Entwicklung und Freundschaft. An Ian O'Toole für die erstaunlichen Kunst- und Grafikideen, an Nathan Morse, für all seine Unterstützung, Ideen und vielen Arbeitsstunden am Regelwerk, an Ori für sein Adlerauge beim Aufspüren von Fehlern in der Anleitung, an die gesamten BGG-Gemeinschaft für ihre Vorschläge und Unterstützung, und schließlich an Paul Incao, der mich auf diesem Abenteuer mit vielen großartigen Ideen begleitet hat und mir zu jeder Stunde der Entwicklung zur Verfügung stand. An Alex, Rick Soued und das gesamte EGG-Team für ihren Glauben an das Spiel. Ohne all diese Menschen wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen.

Meine ganze Liebe gilt meinen wunderbaren Töchtern Catarina und Inês sowie meiner Muse und besten Freundin, meiner Frau Sandra, für all ihre Geduld, Unterstützung und Inspiration sowie für viele Stunden Diskussionen über dieses Spiel.

LISBOA

Ein Spiel von Vital Lacerda / 1-4 Spieler / 30 Minuten pro Spieler / Ab 14 Jahren

Am 1. November 1755, an Allerheiligen, wurde Lissabon von einem Erdbeben einer geschätzten Stärke von 8,5-9,0 erschüttert. Darauf folgte ein verheerender Tsunami. Die Stadt brannte drei Tage lang und wurde fast vollständig zerstört.

Der spätere Marquis von Pombal, Sebastião José de Carvalho e Melo, war zu dieser Zeit Premierminister und König Joseph I. von Portugal übertrug ihm die Verantwortung für den Wiederaufbau von Lissabon.

Sowohl der König als auch der Premierminister begannen unverzüglich mit ihren Bemühungen und schon am 4. Dezember 1755, kaum mehr als einen Monat nach der Katastrophe, stellte der Chefingenieur des Königreiches, Manuel da Maia, seine Pläne zum Wiederaufbau von Lissabon vor. Maia ersann fünf Optionen, darunter die vollständige Aufgabe Lissabons, den Wiederaufbau mit Hilfe wiederverwerteter Ruinen, eine Verbreiterung der Straßen und sogar den Bau einer völlig neuen Stadt. Der gewählte Plan schlug kühn vor, den gesamten Baixa-Bezirk abzureißen und "neue Straßen ohne Einschränkungen anzulegen".

Eugénio dos Santos und Carlos Mardel wurden als verantwortliche Architekten des Wiederaufbaus beauftragt.

In weniger als einem Jahr wurde die Stadt von Trümmern geräumt. Da der König eine neue und perfekt geordnete Stadt wollte, gab er den Bau von weiten Plätzen, großen, geraden Alleen und verbreiterten Straßen mit verwandten Arten von Geschäften in Auftrag, so als ob jede Straße ihr eigenes Motto hätte: Die Baixa von Lissabon (A Baixa de Lisboa).

Eine Partie Lisboa behandelt einen Zeitraum von 22 Jahren. Ihr übernehmt dabei die Rollen einflussreicher Adelige, die das Erdbeben, den Tsunami und die Brände überlebt haben und hilft sowohl beim Wiederaufbau, als auch bei der wirtschaftlichen Entwicklung der neuen Stadt. Dabei ringt ihr um die Gunst des Königs und des Marquis (Premierministers). Ihr arbeitet mit den Architekten zusammen, um Lissabon neu zu errichten, um Einfluss zu gewinnen und das Wichtigste zu erhalten, das es gibt: Perücken.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial ————— 4	Trümmersets für den Wiederaufbau - 9	Aktion 2: Mit Adelige handeln - 12	Die Adelsaktionen ————— 17
Spielaufbau ————— 5	Dein Portfolio ————— 9	Die Staatsaktionen ————— 12	Ein Geschäft errichten ————— 17
Vorbereitung der Spielertableaus - 5	Deinem Portfolio eine Karte hinzufügen ————— 9	Beamte einsetzen ————— 12	Ein Holzhaus auswählen ————— 18
Vorbereitung des Spielplans - 6	Portfolio und Lagerkapazität ————— 9	Einen Plan erhalten ————— 12	Perücken für dein neues Geschäft erhalten ————— 18
Vorbereitung der Kartenauslage - 7	Deinem Portfolio eine Adelskarte hinzufügen ————— 10	Ein Schiff bauen ————— 13	Einen Erlass nehmen ————— 19
Simulation des Erdbebens — 7	Deinem Portfolio eine Wirtschaftskarte hinzufügen ————— 10	Waren produzieren ————— 14	Ein öffentliches Gebäude eröffnen ————— 20
Konzept des Spiels ————— 8	Einfluss ————— 10	Audienz beim Kardinal ————— 14	Beamte einstellen ————— 21
Spielverlauf ————— 8	Einfluss erhalten ————— 10	Kardinal bewegen ————— 14	Aktion 4: Ein Ereignis unterstützen ————— 21
Dein Spielzug ————— 8	Einfluss ausgeben ————— 11	Wertung der Kirche ————— 15	Eine Politikkarte nehmen ————— 21
Deine Schiffe legen an ————— 8	Einfluss statt Réis ausgeben - 11	Gunstplättchen erlangen — 15	Ende eines Spielzugs ————— 22
Erhalte 1 Gold ————— 8	Aktion 1: Waren verkaufen — 11	Aktion 3: Einen Adelige besuchen - 16	Ende einer Epoche ————— 22
Eine Aktion ausführen ————— 9		Einem Besuch folgen ————— 16	Ende des Spiels ————— 22
		Einfluss für den Besuch eines Adelige ausgeben ————— 16	Schlusswertung ————— 23

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



1 Spielanleitung, 4 Spielhilfen,
1 Anleitung Solospiel



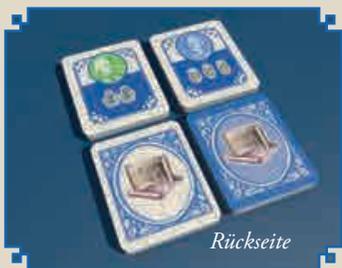
4 Spielertableaus



68 Warenmarker: 17 Gold, 17 Stoffe,
17 Bücher, 17 Werkzeuge



55 Real-Münzen: 30 x 1 Real,
20 x 5 Réis und 5 x 10 Réis



20 Pläne - davon 4 Startpläne mit
dunkelblauer Rückseite



16 öffentliche Gebäude



22 Stadtplättchen



5 schmale Stadtplättchen



4 Wertungsplättchen



12 Gunstplättchen der 3 Adeligen



37 Klerusplättchen, 1 Kardinalfigur



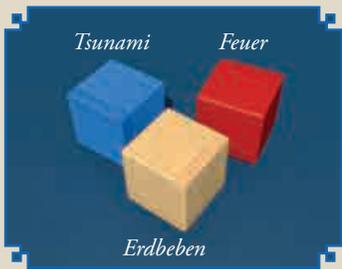
82 Politikarten in 4 Stapeln



12 Schiffskarten in 4 Farben



70 Erlasskarten



63 Trümmerwürfel in 3 Farben



1 Wirtschaftsmarker



4 Marktwertmarker für Waren in
4 Farben



8 Scheiben in 4 Spielerfarben



20 Trümmersetmarker
in 4 Spielerfarben



4 große Höflingsfiguren
in 4 Spielerfarben



32 kleine Beamtenfiguren
in 4 Spielerfarben



32 Holzhäuser
in 4 Spielerfarben



1 Startspielermarker



1 Klerusplättchenbeutel (weiß)
1 Trümmerbeutel (blau)

SPIELAUFBAU

Legt pro Spieler 1 Gunstplättchen jedes Adelligen in den blauen Trümmerbeutel. Legt alle Klerusplättchen in den weißen Klerusplättchenbeutel.

Vorbereitung der Spielertableaus

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich:

- 1 Spielertableau seiner Farbe
- 1 Spielhilfe
- 5 Trümmersetmarker seiner Farbe
- 8 Holzhäuser seiner Farbe
- 8 Beamtenfiguren seiner Farbe
- 1 Ware jeder Art (Gold, Bücher, Stoff, Werkzeuge)
- 10 Réis (Beachte: Einzahl "Real" [Ree-AL], also 1 Real, 2 Réis [REE-is])
- 2 zufällige Klerusplättchen aus dem Klerusplättchenbeutel. Behalte eines davon und lege das andere zurück in den Beutel.
- 1 zufälliges Gunstplättchen aus dem Trümmerbeutel
- 1 zufälligen Startplan (dunkelblaue Rückseite). Lege überzählige Startpläne in die Schachtel zurück.

Legt jede dieser Komponenten offen auf den dafür vorgesehenen Platz deines Spielertableaus (siehe Bild rechts).

Vorbereitung des Spielplans (siehe nächste Seite)

- Stelle die Höflingsfigur deiner Farbe auf ein freies Feld am Königshof.



- Lege 1 Perückenmarker (Scheibe) deiner Farbe auf Feld 5 der Perückenleiste.



Spielgrafik, die portugiesischen Azulejo, und die Perücken

Die gesamte Grafik, die Ian O'Toole für Lisboa schuf, basiert auf den typischen portugiesischen Wandmalereien mit glasierten Fliesen aus dem 17. Jahrhundert. Noch heute findet man diese Kunstform nicht nur in vielen Palästen, Kirchen und Adelshäusern, sondern auch in bürgerlichen Häusern. Die Massenproduktion dieser Fliesen begann im 18. Jahrhundert aufgrund der gestiegenen Nachfrage in Portugal, aber auch durch Großaufträge aus der portugiesischen Kolonie Brasilien. Nach dem Erdbeben wurden die Fliesen populär und stellten oft historische Situationen dar, eingerahmt von dekorativen Mustern - all dies vorwiegend in den Farben blau und weiß.

Der portugiesische Name dieser Fliesen ist Azulejos Portugueses. Das Spielbrett, die Spielertableaus und die Karten sind eine Hommage an diese Kunstform, die für viele Menschen das Bild Portugals verkörpert.

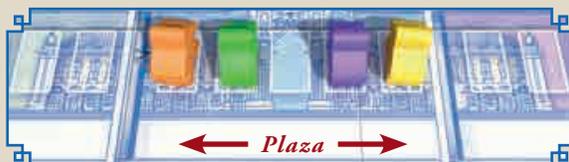
Ein noch allgegenwärtigeres Trendprodukt dieser Zeit war die Perücke. Der folgende Auszug erklärt perfekt, warum in diesem Spiel Perücken als Siegpunkte gewählt wurden:

“Da Perücken das universelle männliche Konsumgut des 17. Jahrhunderts waren und jeder, vom Kaufmann bis zum König, eine Perücke trug, hatten Männer die Qual der Wahl. Während sich ein Laufbursche wahrscheinlich nur eine einzige Perücke leisten konnte und daher auf Haltbarkeit bedacht war, konnten sich der Adel und die wohlhabenden Bürger dutzende von Perücken leisten. Wenn sie sich als Modeführer sahen, exzentrisch waren oder einfach nur das Geld hatten, um einer Laune nachzugeben, konnten sie Perücken kaufen, von deren Besitz andere nur träumen konnten (oder auch nicht).”

Aus 'The Wig Business was Big Business in 18th Century' von Lucinda Brant (frei übersetzt)



- Stelle 1 deiner Beamten auf ein beliebiges Feld der Amtsstube des Marquis (Bereich unter dem mittleren Adelligen).



Stellt im **Spiel zu zweit** je 1 Beamten einer nicht verwendeten Farbe in jede Amtsstube der drei Adelligen. Sie verbleiben dort bis zum Spielende und gelten als gegnerische Figuren.



- Der Spieler, der zuletzt in Lissabon war, ist Startspieler und erhält den Startspielermarker. Die Spielerreihenfolge verläuft im Uhrzeigersinn.
- Legt den Einflussmarker (Scheibe) des Startspielers auf Feld 4 der Einflussleiste, die des zweiten Spielers auf Feld 5, die des dritten Spielers auf Feld 6 und die des vierten Spielers auf Feld 7.



SPIELAUFBAU (FORTSETZUNG)

Vorbereitung des Spielplans:

Öffentliche Gebäude

1. Die Plättchen der öffentlichen Gebäude sind auf einer Seite blau und auf der anderen grün. Mischt alle 16 Plättchen mit der blauen Seite nach oben. Teilt dann den Stapel in zwei Stapel à 8 Gebäude und dreht einen davon auf die grüne Seite. Platziert die beiden Stapel neben den jeweiligen Architekten der gleichen Farbe.
2. Legt das oberste öffentliche Gebäude jedes Architekten in seinen Planungsbereich. Auf diese Weise seht ihr immer sowohl das aktuelle als auch das nächste verfügbare öffentliche Gebäude.



Pläne

3. Teilt die Pläne nach den abgebildeten Architekten auf (blau und grün) und sortiert jeden Stapel nach der Anzahl abgebildeter Beamter in aufsteigender Reihenfolge. Die Pläne mit den wenigsten Beamten liegen oben und die Anzahl steigt nach unten immer weiter an (von 2 nach 5). Legt dann jeden Stapel auf seinen Platz zum jeweiligen Architekten.



Geschäfte

4. Legt die 4 Marktwertmarker auf die mit den entsprechenden Waren gekennzeichneten Felder der Marktliste.



5. Legt je 1 Stadtplättchen auf jedes Feld der Auslage auf dem Spielplan (gelb, rosa, braun, blau normal, blau schmal) und die restlichen Stadtplättchen in Stapeln neben die Auslage.
6. Mischt die 4 Wertungsplättchen mit dem Perücken-Symbol und platziert sie zufällig am unteren Rand des Stadtplans.
7. Überdeckt im **Spiel zu zweit** die Reihe E mit der Abdeckung für 2 Spieler (*siehe: Erweiterungen*).

Kirche

8. Zieht 6 Klerusplättchen aus dem Klerusplättchenbeutel und legt sie offen (Perücke auf der Unterseite) auf die dunklen Felder der Kirchenleiste.
9. Stellt die Kardinalfigur auf das Feld mit dem Einfluss-Symbol der Kirchenleiste (Briefumschlag).



Weiterer Aufbau

10. Nehmt die restlichen Gunstplättchen aus dem Trümmerbeutel, sortiert sie nach Farben und stapelt sie auf das jeweilige Feld mit dem Porträt des Adligen.
11. Legt den Wirtschaftsmarker auf Feld 3 der Wirtschaftsleiste.
12. Legt alle Waren und das gesamte Geld neben den Spielplan und bildet damit den allgemeinen Vorrat bzw. die Königliche Schatzkammer.



Hinweis: Waren und Réis sind nicht begrenzt. Sollten sie ausgehen, verwendet einen beliebigen Ersatz.



- F. Mischt die Erlasskarten und legt sie verdeckt neben den Spielplan.
- G. Legt die obersten 8 Karten aus dem Erlasskartenstapel offen als Auslage neben den Spielplan.



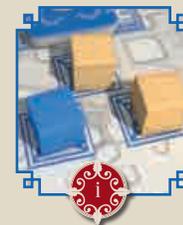
Im **Spiel zu zweit** legt ihr gezogene Erlasskarten mit diesem Symbol sofort in die Schachtel zurück und zieht eine neue Karte.

Simulation des Erdbebens

Die braunen Würfel repräsentieren die Zerstörung durch das Erdbeben, die roten Würfel die Zerstörung durch die 3 Tage andauernden Brände und die blauen Würfel die Zerstörung durch den Tsunami.

Legt alle Trümmerwürfel in den Trümmerbeutel.

- Legt je 1 zufälligen Trümmerwürfel aus dem Beutel auf jedes Feld unterhalb der Spalten und rechts neben den Reihen des Stadtplans (überspringt Reihe E im **Spiel zu zweit**).
- Legt je 2 zufällige Trümmerwürfel auf jeden Bauplatz für öffentliche Gebäude entlang der 3 Seiten des Stadtplans (überspringt Reihe E im **Spiel zu zweit**). Sie stellen die Trümmer in der Nachbarschaft dar.
- Lege 6 zufällige Trümmerwürfel auf den Trümmerhaufen neben den Werten für die Trümmerwürfel. (Legt im **Spiel zu zweit** die verbleibenden Trümmerwürfel zurück in die Schachtel.)



Vorbereitung der Kartenauslage



A. Sortiert die Politikkarten nach Farben, mischt jeden Stapel und legt die Stapel zunächst beiseite.

B. Jeder Spieler erhält 5 Karten vom blauen Stapel (1755–1757) auf die Hand. Legt die restlichen blauen Karten in die Schachtel zurück.



C. Sortiert alle Karten des roten Stapels (1758–1762) nach ihrem Typ (Symbol auf Kartenrückseite) und legt sie in 4 Stapeln à 5 Karten verdeckt auf ihre jeweiligen Felder der Politikkarten-Auslage. Deckt dann die oberste Karte jedes Stapels auf.

D. Es gibt 3 Exemplare jeder Schiffskarte. Im Spiel zu viert verwendet ihr alle. Im Spiel zu dritt kommen nur 2 und im Spiel zu zweit nur 1 Exemplar jeder Schiffskarte zum Einsatz. Legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel.

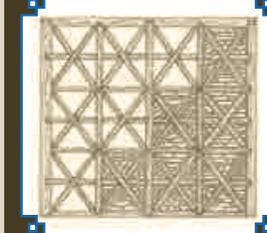
E. Legt die blauen Schiffskarten auf die roten und diesen Stapel dann offen in die Werft. Die anderen Schiffskarten (lila und braun) kommen erst später ins Spiel.



Erfahrene Spieler können ihre Starthände „draften“. Dabei behält jeder Spieler 2 der 5 Karten und gibt die anderen 3 an den Spieler zu seiner Linken weiter. Von den 3 neu erhaltenen Karten behält jeder 1 und reicht die restlichen 2 wieder nach links weiter. Davon behält jeder 1 und reicht die übrige Karte nach links weiter.

Gaiola Pombalina

Die Gebäude der Innenstadt wurden auf den Ruinen der zerstörten Gebäude errichtet. Trümmer waren einer der wichtigsten Baumaterialien beim Wiederaufbau von Lissabon. Mauern mit einer eingebetteten Holzstruktur, die als "Gaiola Pombalina" bekannt ist, wurden mit Schutt gefüllt, um die neuen Gebäude beständiger und erdbebensicher zu machen und gleichzeitig die Schwerentflammbarkeit von Ziegelsteinen beizubehalten.



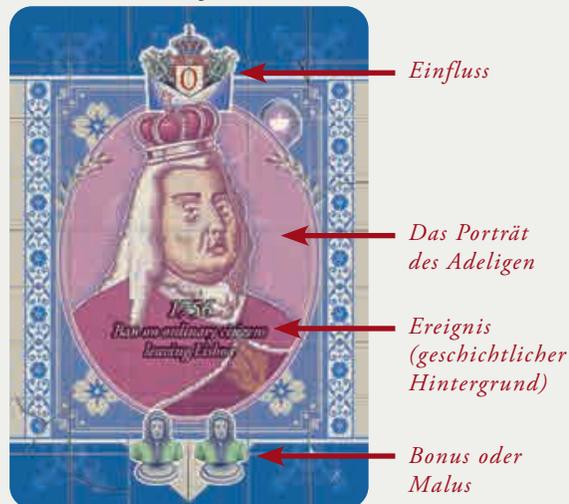
Um dies widerzuspiegeln, vergrößert das Sammeln von Trümmersets deinen Lagerraum sowie dein Portfolio und bestimmt das Tempo des Spiels.

Politikkarten

Es gibt 2 Arten von Politikkarten:

Adelskarten: Jede Adelskarte stellt einen der 3 Adligen im Spiel dar. Oben auf der Karte befindet sich ein Umschlag, der den Einfluss darstellt und unten ein Pfeil, der einen Bonus oder Malus abbildet.

Adelskarten stellen ein politisches Ereignis dar, bei dem ihr euch mit einem der Adligen auseinandersetzt. Ihr könnt sie am königlichen Hof ausspielen, um den Adligen zu besuchen oder dem eigenen Portfolio hinzufügen, um einen Bonus oder zukünftigen Einfluss zu erhalten.



Wirtschaftskarten: Jede Wirtschaftskarte zeigt oben 2 Wirtschafts-Symbole. Eines mit einem Pfeil und ein weiteres mit einem Real und einem Pluszeichen. In der Mitte zeigt sie ein Symbol für eine Aktion oder einen Bonus und unten befinden sich Symbole für einen Rabatt oder einen Verkaufsvorteil.

Wirtschaftskarten stellen eine Subvention des königlichen Schatzamtes dar. Ihr könnt sie am königlichen Hof für eine Aktion oder einen Bonus ausspielen oder dem eigenen Portfolio hinzufügen, um eine Subvention zu erhalten, die einen dauerhaften Rabatt oder Verkaufsvorteil bringt.



SPIELKONZEPT

Ihr werdet mit König Joseph I., dem königlichen Baumeister Manuel da Maia und dem Premierminister Marquis de Pombal zusammenarbeiten, um den Wiederaufbau Lissabons und die Entwicklung der Wirtschaft voranzutreiben. Ihr müsst Geschäfte im neuen Stadtzentrum bauen, um Waren zu produzieren. Ihr erhaltet Perücken, sobald bestimmte öffentliche Gebäude eröffnet werden, die Kunden in eure Geschäfte führen. Um diese Gebäude zu eröffnen, braucht ihr Pläne einer der beiden Architekten und genügend

Beamte, um das Gebäude auszustatten. Ihr benötigt Einfluss, um die Adligen davon zu überzeugen, euch bei der Erfüllung dieser Aufgaben zu helfen. Ihr könnt aber auch mit ihnen Handeln, indem ihr ihnen Waren gegen staatliche Aktionen anbietet. Trefft ihr euch mit dem Kardinal, könnt ihr Klerusplättchen erwerben, die euch dauerhafte Vorteile bringen. Zu guter Letzt könnt ihr beim Marquis um Erlasse zu euren Gunsten erbitten, die euch am Ende des Spiels zusätzliche Perücken gewähren.



SPIELVERLAUF

Übersicht

Eine Partie Lisboa ist in 2 Epochen unterteilt, die sich jeweils über eine variable Anzahl von Runden erstrecken.

In deinem Zug spielst du eine der fünf Politikkarten aus deiner Hand, um eine der vier verfügbaren Aktionen auszuführen oder um 1 Gold zu erhalten. Dann nimmst du eine neue Karte aus der Auslage der Politikkarten auf die Hand. Anschließend ist der Spieler zu deiner Linken am Zug.

Sobald ein Spieler 2 Sets (braun, rot, blau) aus Trümmerteilen vervollständigt hat oder 3 der 4

Politikkarten-Stapel leer sind (was auch immer zuerst eintritt), **endet die erste Epoche am Ende des Zugs dieses Spielers.**

Nachdem der Wechsel der Epoche abgehandelt ist, geht das Spiel weiter und endet, wenn ein Spieler sein viertes Trümmerset vervollständigt hat oder wenn erneut 3 der 4 Politikkarten-Stapel leer sind.

Am Ende der Runde, in der dies geschieht, führt jeder Spieler noch einen vollständigen Spielzug aus. Danach folgt die Schlusswertung.

Der Spieler mit den meisten Perücken gewinnt das Spiel.

DEIN SPIELZUG

In deinem Zug **legen** zuerst **deine Schiffe an**. Dann kannst du entweder **1 Gold erhalten** oder **eine Aktion ausführen**. Anschließend **nimmst du 1 Politikkarte** und erledigst grundlegende Instandhaltungsarbeiten am **Ende deines Zugs**.



Deine Schiffe legen an

Schiffe befinden sich „auf See“, wenn ihr Lagerraum voll ist und ihre Waren umgedreht sind. Das zeigt an, dass sie in Kisten verpackt sind. Befinden sich Schiffe deines Portfolios „auf See“, lege die Waren aus ihrem Lagerraum in den allgemein Vorrat zurück. Deine Schiffe sind leer von ihrer Reise zurückgekehrt.

Erhalte 1 Gold

Als Akt der Verzweiflung kannst du 1 Gold erhalten, anstatt eine Aktion auszuführen. Führe dazu folgende Schritte aus:

1. **Wirf eine Politikkarte** von deiner Hand ab.
2. **Nimm dir 1 Gold** aus dem allgemeinen Vorrat.

Hinweis: Abgeworfene Karten werden aus dem Spiel entfernt.



Sind die Warenkisten zu sehen, befindet sich das Schiff auf See.

Beispiel

Grün entscheidet sich dazu, 1 Gold zu nehmen. Sie wählt 1 beliebige Karte von ihrer Hand, wirft diese ab und nimmt sich im Gegenzug 1 Gold aus dem Vorrat. Dann nimmt sie 1 Karte aus der Auslage und beendet ihren Spielzug.



Eine Aktion ausführen

Spiele 1 Karte von deiner Hand, um **1** der **4** unten beschriebenen **Aktionen** auszuführen. Du musst die gewählte Aktion ausführen können.



Du kannst die Karte entweder deinem **Portfolio** hinzufügen, um Aktion **1** oder **2** auszuführen oder auf den **Königshof** spielen, um Aktion **3** oder **4** auszuführen.

Eine Karte deinem Portfolio hinzufügen

1. Eine beliebige Karte, um **Waren zu verkaufen**.
2. Eine beliebige Karte, um mit **Adligen zu handeln**.

Eine Karte auf den Königshof spielen

3. Eine Adelskarte, um einen **Adligen zu besuchen**.
4. Eine Wirtschaftskarte, um ein **Ereignis zu unterstützen**.

Dein Portfolio

Durch das Hinzufügen von Politikkarten zu deinem Portfolio wächst dein Unternehmen und damit auch deine Macht und dein Einfluss auf die Krone.

Dein Spielertableau hat **oben 3 breite Plätze** für Karten (**die Docks**) und **unten 3 schmale Plätze (das Kontor)**. Diese 6 Plätze bilden dein **Portfolio** und an jedem Platz kann jeweils nur 1 Karte liegen. Die **oberen Plätze** sind für **Adels- und Schiffskarten**, die deinen Einfluss erhöhen, während du in die **unteren Plätze Wirtschaftskarten** ablegst, die Rabatte oder Verkaufsvorteile gewähren.



Zu Beginn des Spiels darfst du **höchstens 2 Karten in deinem Portfolio haben**, entweder beide Karten oben, beide unten oder eine Karte oben und eine unten.

Tipp des Autors

Nachdem du deinem Portfolio eine Karte hinzugefügt hast, **musst** du entweder **Waren verkaufen** oder **mit einem Adligen handeln**. Für beides ist **mindestens eine Ware erforderlich**. Stelle sicher, dass du nach dem Erhalt des Bonus vom unteren Ende der Karte mindestens 1 Ware hast, sonst kannst du die Karte deinem Portfolio nicht hinzufügen.

Deinem Portfolio eine Karte hinzufügen

Fügst du deinem Portfolio eine Karte hinzu, schiebst du das Kartenende mit dem Pfeil unter dein Spielertableau. Du musst jeden Bonus oder Malus, der auf diesem Teil der Karte abgebildet ist, ausführen, bevor er verdeckt wird.



Portfolio und Lagerkapazität

Die Anzahl an Waren, die du von jeder Art lagern darfst, entspricht der aktuellen Größe deines Portfolios und ist durch die Anzahl der von dir gesammelten Trümmersets begrenzt (siehe rechts).

Dein Lagerhaus fasst zunächst nur 2 Waren jeder Art. Jedes gesammelte Trümmerset erhöht die Kapazität jeder Warenart um 1. Überzählige Waren musst du zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

Die Anzahl an Karten, die du in deinem Portfolio haben darfst, beträgt 2, plus 1 für jedes gesammelte Trümmerset (siehe rechts).

Ist dein Portfolio voll und du möchtest dennoch eine Karte hinzufügen, musst du erst eine Karte aus deinem Portfolio abwerfen.

Wirfst du ein Schiff ab, um Platz für einen Adligen zu schaffen, musst du die Waren auf dem Dock unter dem Schiff ablegen.

Beispiel

Grün hat 3 Karten in ihrem Portfolio und nur 1 Trümmerset. Möchte sie ihrem Portfolio eine weitere Karte hinzufügen, muss sie zuerst eine der bereits ausliegenden Karten abwerfen.

Hinweis: Erhältst du einen Trümmerwürfel einer Farbe, deren Zeile auf deinem Spielertableau schon gefüllt ist, musst du ihn abwerfen. Du kannst nie mehr als 5 Trümmerwürfel einer Farbe haben.

Hinweis: Der graue Pfeil mit Symbol(en) oben oder unten auf der Karte zeigt dir an, welches Ende der Karte du unter dein Spielertableau steckst, wenn du sie deinem Portfolio hinzufügst.

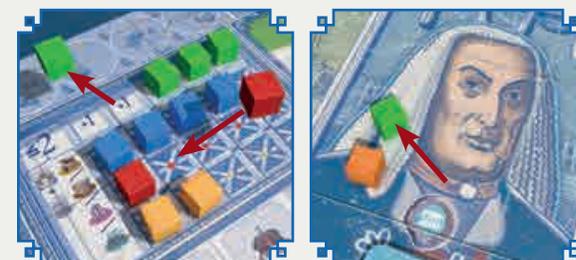
Trümmersets für den Wiederaufbau, oder Gatola Pombalina

Durch anteilige Verwendung von Trümmern aus jeder der drei Katastrophen kannst du neue Gebäude aus einem in das Mauerwerk eingebetteten Holzrahmen bauen, die widerstandsfähig gegen **Erdbeben**, **Feuer** und **Tsunamis** sind. Du erhältst Trümmerwürfel beim Bau von Geschäften (Seite 17) oder der Eröffnung öffentlicher Gebäude (Seite 20).

Jedes komplette Set aus 1 Erdbeben-Trümmer, 1 Feuer-Trümmer und 1 Tsunami-Trümmer erhöht **sofort** die Größe deines Portfolios und deine Lagerkapazität.

$$\text{Start} \leq 2 \left(\begin{array}{c} \text{Erdbeben-Trümmer} \\ \text{Feuer-Trümmer} \\ \text{Tsunami-Trümmer} \end{array} \right) \\ + 1 \left(\begin{array}{c} \text{Erdbeben-Trümmer} \\ \text{Feuer-Trümmer} \\ \text{Tsunami-Trümmer} \end{array} \right)$$

Sobald du ein Set vervollständigt hast, entferne den Trümmersetmarker vom Feld +1 oberhalb des Sets, um anzuzeigen, dass dein Portfolio 1 weitere Karte und dein Lagerhaus 1 weitere Ware jeder Art aufnehmen kann. Lege den entfernten Marker auf den Spielplan auf das Porträt des Marquis de Pombal. Während der Aktion **Einen Erlass nehmen** kannst du diesen Marker abwerfen, um eine weitere Erlasskarte zu nehmen. Erlasse bringen dir am Ende des Spiels Perücken.



Beispiel

Nachdem **Grün** ihr zweites Trümmerset vervollständigt hat, kann sie 4 Waren jeder Art lagern und bis zu 4 Karten in ihr Portfolio aufnehmen (2+1+1). Sie legt den Trümmersetmarker auf das Porträt des Marquis. Später nimmt sie einen Erlass und wirft diesen Marker ab, um eine zweite Erlasskarte zu nehmen (siehe **Einen Erlass nehmen**, Seite 19).

Beispiele – Deinem Portfolio eine Adelskarte hinzufügen

Beispiel: Bonus - Lila fügt ihrem Portfolio eine Manuel da Maia-Karte hinzu. Sie schiebt die Karte in einen der oberen Plätze ihres Spielertableaus, verdeckt dadurch ein Gold-Symbol und erhält 1 Gold. Die Karte gibt ihr zusätzlich 3 Einfluss, wann immer sie Einfluss erhält. Weiterhin entscheidet sie sich dazu, das gerade erhaltene Gold für einen Handel mit einem Adelige(n) zu verwenden (Aktion 2).



Lila schiebt die Karte oben in ihr Portfolio und erhält 1 Gold. Von nun an erhält sie 3 zusätzlichen Einfluss, wann immer sie im Spiel Einfluss erhält.

Beispiel: Malus - Orange fügt ihre mächtige Marquis-Karte mit 5 Einfluss ihrem Portfolio hinzu und muss, wenn möglich, einen ihrer Beamten von einem Adelige(n) entfernen. Sie entfernt den Beamten aus einem beliebigen Arbeitsbereich, um den Malus der Karte zu bezahlen. Hat sie dort keinen Beamten, muss sie auch keinen entfernen. Dann entscheidet sie sich, 1 Ware zu verkaufen, um Geld zu erhalten (Aktion 1).



Dieses Ereignis führt zu einem Malus statt zu einem Bonus.

Orange entfernt 1 Beamten aus dem Arbeitsbereich des Königs, um die Karte ihrem Portfolio hinzuzufügen.

Beispiel – Deinem Portfolio eine Wirtschaftskarte hinzufügen

Der Wirtschaftsmarker liegt bei 3 Réis. Grün fügt ihrem Portfolio eine Wirtschaftskarte hinzu, nimmt dann 3 Réis aus der königlichen Schatzkammer und bewegt den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach unten. Der untere Teil dieser Karte zeigt 1 Real. Solange sie sich im Portfolio befindet, ist sie immer 1 Real wert, wenn die Grün wofür auch immer Geld ausgibt. Anschließend handelt sie mit den Adelige(n) (Aktion 2).



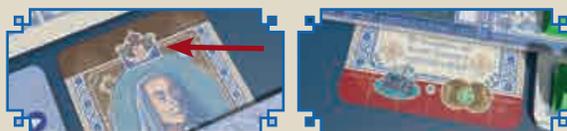
Grün erhält 3 Réis aus der königlichen Schatzkammer und einen dauerhaften Rabatt von 1 Real. Der Wirtschaftswert beträgt nun 2 Réis.



Deinem Portfolio eine Adelskarte hinzufügen

Adelskarten legst du in die oberen Plätze deines Portfolios. Um deinem Portfolio eine Adelskarte hinzuzufügen, führe folgende Schritte aus:

1. **Erhalte oder bezahle** den unten auf der Karte angegebenen **Bonus oder Malus**. Ein zeigt einen **Malus** an und du musst den gezeigten Gegenstand bezahlen, anstatt ihn zu erhalten. Du darfst die Karte auch spielen, wenn du den Malus nicht bezahlen kannst. Karten mit einem Malus bieten mehr Einfluss als andere Karten desselben Stapels (siehe *Beschreibung der Politikkarten*, Seite 7 der Spielhilfe).
2. **Wähle einen beliebigen freien Platz im oberen Bereich deines Spielertableaus**. Entferne wenn nötig eine Karte von einem der Plätze. Dann schiebe die Karte unter das Tableau und verdecke dadurch ihren Bonus oder Malus.
3. **Abschließend musst du Waren verkaufen** (Aktion 1) **oder mit einem Adelige(n) handeln** (Aktion 2).



Adelskarten zeigen, wie viel Einfluss du erhalten kannst, Wirtschaftskarten einen dauerhaften Rabatt oder Verkaufsvorteil.

Bevor wir weitere Spielregeln erklären, ist es wichtig, das Konzept rund um den Einfluss zu verstehen. Einfluss ist erforderlich, um einige sehr wichtige Aktionen auszuführen und hat Auswirkungen auf große Teile des Spiels.



EINFLUSS

Um in den höheren Kreisen der Gesellschaft akzeptiert zu werden, benötigt ihr Einfluss. Einfluss ist der beste und manchmal auch einzige Weg, um Zugang zu den Adelige(n) und ihrer Unterstützung zu erhalten.

Einfluss erhalten

Die zwei wichtigsten Möglichkeiten, Einfluss zu erhalten, sind:

1. Der Bau eines Schiffes (siehe *Ein Schiff bauen*, Seite 13).
2. Die Wertung der Kirche (siehe *Wertung der Kirche*, Seite 15).

Beide Möglichkeiten sind durch ein Umschlag-Symbol ohne Nummer gekennzeichnet. Wenn du auf diese Weise Einfluss erhältst, erhältst du immer den gesamten Einfluss, der oben auf allen Adels- und Schiffskarten in deinem Portfolio gezeigt wird. Du kannst Einfluss auch



Deinem Portfolio eine Wirtschaftskarte hinzufügen

Wirtschaftskarten legst du in die unteren Plätze deines Portfolios. Um deinem Portfolio eine Wirtschaftskarte hinzuzufügen, führe folgende Schritte aus:

1. **Erhalte sofort Réis aus der königlichen Schatzkammer**. Der Wirtschaftswert rechts neben dem Wirtschaftsmarker gibt an wie viel Réis du erhältst.
2. **Bewege den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach unten**, da du Geld aus der königlichen Schatzkammer entnommen hast. Der Wirtschaftsmarker kann die Enden der Leiste nicht überschreiten.
3. **Wähle einen beliebigen freien Platz im unteren Bereich deines Spielertableaus**. Entferne wenn nötig eine Karte von einem der Plätze. Dann schiebe die Karte unter das Tableau und verdecke dadurch ihr Wirtschafts-Symbol.
4. **Abschließend musst du Waren verkaufen** (Aktion 1) **oder mit einem Adelige(n) handeln** (Aktion 2).

Wirtschaftskarten bieten zusätzlich einen Rabatt oder Verkaufsvorteil am unteren Ende der Karte. Dieser Vorteil besteht, solange die Karte in deinem Portfolio liegt. Du kannst die Vorteile der Wirtschaftskarten in deinem Portfolio kombinieren (siehe *Beschreibung der Politikkarten*, Seite 7 der Spielhilfe).

durch Boni auf Karten, einem Grundstück oder einem Klerusplättchen erhalten. Diese Umschlag-Symbole zeigen eine Zahl, die angibt, wie viel Einfluss du erhältst.

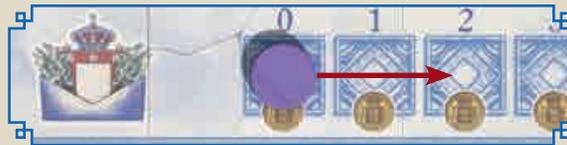
Hinweis: Die nummerierten Umschläge oben auf den Adels- und Schiffskarten gehören nicht dazu.

In beiden Fällen bewegst du deinen Einflussmarker auf der Einflussleiste entsprechend des erhaltenen Einflusses nach rechts.

Wichtig: Dein Einfluss kann niemals höher sein als 10. Jeder weiter erhaltene Einfluss verfällt. Du erhältst jedes Mal, wenn dein Einflussmarker auf Feld 10 mit dem Perücken-Symbol landet, oder er bereits auf 10 ist und du Einfluss erhalten würdest, 1 Perücke. Dein Einfluss kann nicht unter 0 fallen. Es gibt keinen Malus für einen Einfluss von 0.

Beispiel - Einfluss erhalten

Gelb erhält durch ihre Adels- und Schiffskarten 5 Einfluss. Allerdings hat sie bereits 7 Einfluss. 7 + 5 ergibt 12. Sie erhält nur 3 Einfluss, aber da ihr Einflussmarker auf Feld 10 mit dem Perücken-Symbol landet, erhält sie 1 Perücke.



Lila erhält 2 Einfluss.

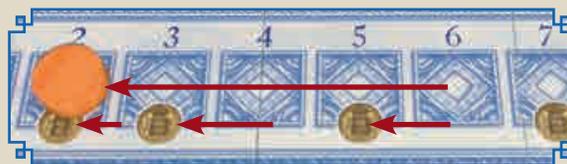
Einfluss ausgeben

Es gibt nur 2 Möglichkeiten Einfluss auszugeben:

1. Einen Adligen besuchen (siehe **Einfluss für den Besuch eines Adligen ausgeben**, Seite 16).
2. Einfluss statt Réis ausgeben (siehe unten).

Einfluss statt Réis ausgeben

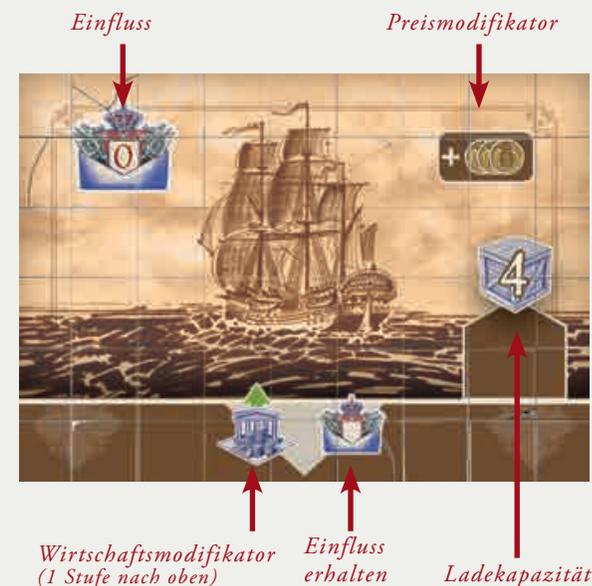
Musst du für etwas Réis bezahlen, kannst du dich dazu entscheiden, einen beliebigen Teil der Summe durch Einfluss zu begleichen. Für jeden Real, den du auf diese Weise ersetzen möchtest, bewegst du deinen Einflussmarker auf der Einflussleiste so weit nach links, bis er das nächste Feld erreicht, auf dem ein Real abgebildet ist. Steht dein Einfluss auf 0, kannst du auf diesem Weg keine Réis ersetzen.



Orange ersetzt die Zahlung von 3 Réis durch Einfluss.

Schiffskarten

Es gibt 4 verschiedene Schiffskarten, die ihr anhand ihrer Ladekapazität und Farbe identifizieren könnt.



Beispiel - AKTION 1: Waren verkaufen

Der Marktwert von Büchern liegt bei 5 Réis, der von Stoffen und Gold bei 4 Réis und der von Werkzeugen bei 3 Réis.

Grün verkauft 2 Gold für 8 Réis an ihr eigenes Schiff. Das rote Schiff bezahlt 1 zusätzlichen Real pro Ware, sie erhält also insgesamt 10 Réis. Das Schiff ist nun voll beladen.

Dann verkauft sie 2 Bücher an **Lilas** Schiff. Deren Schiff bezahlt 2 zusätzliche Réis pro Ware und **Grün** erhält 14 Réis. Das Schiff ist noch nicht voll beladen.

Eigentlich wollte **Grün** auch noch 1x Werkzeuge aus ihrem Lager verkaufen, entscheidet sich aber dagegen, damit **Lilas** Schiff nicht in See sticht und sie keine Perücken erhält.

Grüns Schiff hingegen sticht in See und sie erhält 2 Perücken.



Erinnerung: Deine Schiffe, die auf hoher See unterwegs sind (die Warenmarker liegen mit der Kiste nach oben), kehren zu Beginn deines nächsten Zugs mit leeren Laderäumen in dein Dock zurück.

AKTION 1: WAREN VERKAUFEN

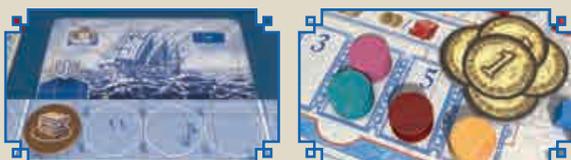


Nur der starke Handel Portugals mit seinen Kolonien, vor allem mit Brasilien, und Europa ermöglichte es, eine völlig zerstörte Stadt auf moderne und aufgeklärte Weise in so kurzer Zeit wieder aufzubauen.

Mit der Aktion **Waren verkaufen** kannst du eine oder mehrere Waren verkaufen. Führe für jede Ware folgende Schritte aus:

1. Wähle eine Schiffskarte an einem Dock, also im Portfolio eines **beliebigen** Spielers, auf der noch Platz für Waren ist.
2. Lege 1 Warenmarker (Gold, Bücher, Stoff oder Werkzeuge) aus deinem Lager auf einen freien Platz unterhalb des Schiffes.
3. Erhalte Geld aus der königlichen Schatzkammer in Höhe des aktuellen Marktwertes der Ware, zuzüglich aller Modifikatoren, die auf der Schiffskarte abgebildet sind.

Die Marktleiste im unteren Bereich des Spielplans zeigt den Marktwert jeder Ware an.



Entspricht die Anzahl an Waren auf den Plätzen unterhalb eines Schiffes seiner Ladekapazität, setzt es sofort die Segel und der **Besitzer des Schiffs** führt folgende Schritte aus:

1. Er dreht die Warenmarker unterhalb des Schiffes um und verpackt damit die Waren in Kisten.
2. Er erhält 1 Perücke für jede neu verpackte Kiste, wie auf dem Marker angezeigt.

Du kannst **beliebig viele** Waren an beliebige Schiffe verkaufen, solange deren Ladekapazität noch nicht erreicht ist. Waren auf Schiffen bleiben so lange offen unterhalb des Schiffes liegen, bis es komplett beladen ist, die Segel setzt und in See sticht.



Warum alle Staatsaktionen wichtig sind:



Amtsstube von Manuel da Maia (Der Baumeister)



Beamte einsetzen: Führst du die Adelsaktion des Königs aus, entsendest du deine Beamten zur Arbeit in öffentliche Gebäude. Bis dahin erschweren deine Beamte in der

Amtsstube eines Adligen den Beamten anderer Spieler dessen Besuch.



Einen Plan erhalten: Führst du die Adelsaktion des Königs aus, verwendest du Pläne zur Eröffnung öffentlicher Gebäude. Die Anzahl der auf dem Plan abgebildeten Beamten zeigt an, wie viele Beamte du für den Betrieb des Gebäudes abstellen und/oder einstellen musst. Je mehr Beamte du zur Arbeit in öffentlichen Gebäuden entsendest, desto höher sind deine Chancen, am Spielende Perücken zu erhalten.



Amtsstube des Marquis de Pombal (Der Minister)



Ein Schiff bauen: Durch Schiffe erhältst du Einfluss. Jeder Spieler kann Waren an sie verkaufen, was dir Perücken einbringt, wenn deine Schiffe voll beladen in See stechen.



Waren produzieren: Du kannst Waren für den Bau von Schiffen ausgeben, im Austausch für Staatsaktionen an Adlige verschenken oder für Geld an Schiffe verkaufen. Daher solltest du immer ein paar Waren in deinem Lager haben. Waren produzierst du in deinen Geschäften.



AKTION 2: MIT ADELIGEN HANDELN

Adelige können Dinge viel schneller vorantreiben ohne auf einen offiziellen Besuch zu warten, vor allem im Tausch gegen ihre bevorzugten Waren ...

Bei der Aktion *Mit Adligen handeln* kannst du **1 oder 2** Waren abgeben. Führe für **jede abgegebene Ware** folgende Schritte aus:

1. Wähle 1 der 6 Staatsaktionen aus, die noch nicht durch eine Ware verdeckt ist.
2. Stelle fest, welcher Adelige diese Staatsaktion ausführt. Nimm anschließend 1 Ware, die dieser Adelige akzeptiert, aus deinem Lagerbestand und verdecke damit die Aktion. Die Adelige akzeptieren die folgenden Waren:



a. **Manuel da Maia (Der Baumeister)** akzeptiert **Gold** und **Werkzeuge**, die für Bauen und Erschaffen stehen.



b. **Marquis de Pombal (Der Minister)** akzeptiert **Gold** und **Bücher**, die für Wissen und das Gesetz stehen.



c. **Joseph I. (Der König)** akzeptiert **Gold** und **Stoffe**, die für Eitelkeit und Status stehen.

3. Führe die Staatsaktion aus.



Die 6 Staatsaktionen stehen in den weißen Bannern der Adelige.



Tausche 1x Werkzeuge gegen 1 Plan.

Hinweis: Du kannst keine Staatsaktion mehrmals in deinem Zug ausführen. Nach der ersten Ausführung ist sie mit einer Ware verdeckt, was eine zweite Ausführung verhindert.

Die Staatsaktionen



Amtsstube von Manuel da Maia (Der Baumeister)



Beamte einsetzen

Beamte stellen die notwendige Ordnung wieder her, damit die öffentlichen Gebäude wieder funktionieren konnten.



Bewege bis zu 2 deiner Beamten von deinem Spielertableau in die Amtsstuben von **2 verschiedenen** Adelige. Ist in einer Amtsstube kein Platz mehr frei, nimm einen Beamten der Farbe, die dort am häufigsten vertreten ist und stelle ihn auf die Plaza vor der Amtsstube. Bei Gleichstand versetzte jeweils 1 Beamten aller am Gleichstand beteiligten Farben.



Einen Plan erhalten



Die Architekten Carlos Mardel und Eugénio dos Santos erstellten in unglaublich kurzer Zeit so viele Pläne für neue Gebäude, wie in der gesamten Geschichte Portugals niemand zuvor oder danach.

Führe folgende Schritte aus, um einen Plan zu erhalten:

1. Nimm den obersten Plan von einem der beiden Architektenstapel.
2. Lege den Plan auf das entsprechende Feld deines Tableaus, mit der Seite des Architekten nach oben. Du kannst beliebig viele Pläne beider Architekten besitzen.





Amtsstube des Marquis de Pombal (Der Minister)



Ein Schiff bauen

Der Export eines Großteils der produzierten Waren nach Flandern, Großbritannien und Brasilien finanzierte den größten Teil von Lissabons Wiederaufbau.

Um ein Schiff zu bauen, führe folgende Schritte aus:

1. Zahle eine Anzahl **verschiedener** Waren in Höhe der Ladekapazität des in der Werft sichtbaren Schiffs. Möchtest du ein Schiff aus deinem Portfolio ersetzen, zahlst du nur die Differenz der Ladekapazitäten (siehe Tabelle oberhalb der Werft).

Hinweis: Ersetzt du ein Schiff, verbleiben die Waren des alten Schiffs an Ort und Stelle. Sie werden automatisch auf das neue Schiff verladen.

2. Wähle einen leeren Platz im oberen Bereich deines Spielertableaus. Entferne wenn nötig eine Karte von einem der Plätze. Schiebe dann die neue Karte unter dein Tableau, so dass die Symbole für Wirtschaft und Einfluss am unteren Teil der Karte verdeckt sind.
3. Bewege den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben, da neue Schiffe mehr Handel und damit erhöhte Einnahmen für die Krone bedeuten. Der Wirtschaftsmarker kann die Wirtschaftsleiste nicht überschreiten.
4. Erhalte den gesamten Einfluss von allen Adels- und Schiffskarten deines Portfolios (die oberen 3 Plätze deines Spielertableaus), **inklusive dem Einfluss des neuen Schiffs** (siehe **Einfluss erhalten**, Seite 10).

Beispiel - Ein Schiff bauen

Gelb fügt ihrem Portfolio eine Adelskarte des Königs aus ihrer Hand hinzu und erhält dafür 1 Gold.

Nun möchte sie mit einem Adligen handeln (Aktion 2) und kann sich für eine der 6 Staatsaktionen in den Amtsstuben der Adligen entscheiden, vorausgesetzt sie verfügt über eine Ware, die der Adelige akzeptiert.

Sie besitzt bereits ein Schiff, aber das ist ihr nicht genug. Somit schenkt sie dem Marquis ein Buch und erhält im Gegenzug Zugang zu einem neueren und größeren Schiff.

Das Schiff, welches gerade in der Werft gebaut wird, hat eine Ladekapazität von 2. Sie muss also 2 verschiedene Waren für den Kauf bezahlen und legt hierfür das Gold, das sie gerade erhalten hat, sowie 1 Stoff in den allgemeinen Vorrat.

Nun möchte sie das neue Schiff einem der oberen Plätze ihres Portfolios hinzufügen. Allerdings hat ihr Portfolio bereits durch die Adelskarte des Königs das aktuelle Maximum erreicht. Daher muss sie eine Karte aus ihrem Portfolio abwerfen, bevor sie das Schiff hinzufügen kann. Sie entscheidet sich dafür, die gerade erst hinzugefügte Adelskarte des Königs abzuwerfen.

Sie verdeckt die Symbole für Einfluss und Wirtschaft am unteren Ende der Schiffskarte und erhält von den beiden Karten im oberen Bereich ihres Spielertableaus insgesamt 4 Einfluss. Dann bewegt sie den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben.

Nun könnte sie noch eine zweite Ware abgeben, um eine zweite, andere Staatsaktion auszuführen.

Beispiel - Ein Schiff bauen (Ausbau)

Orange beschließt, ihr Schiff mit einer Ladekapazität von 1 durch einen Handel mit dem Marquis auszubauen und gibt ihm 1 Gold.

Da sie die Ladekapazität des Schiffs von 1 auf 3 erhöht, muss sie hierfür 2 unterschiedliche Waren bezahlen. Sie ersetzt das Schiff im oberen Bereich des Spielertableaus, bewegt den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben und erhält 6 Einfluss, 1 von der neuen Schiffskarte und 5 von der Karte des Marquis in ihrem Portfolio.



Sie gibt dem Marquis 1 Gold um ihr Schiff auszubauen.



Sie bezahlt 2 unterschiedliche Waren, um die Ladekapazität von 1 auf 3 auszubauen.



Sie handelt die Schiffskarte ab, bewegt den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben und erhält Einfluss.



Sie ersetzt das alte Schiff.



Sie fügt ihrem Portfolio eine Karte des Königs hinzu und erhält dafür 1 Gold.



Sie schenkt dem Marquis 1 Buch, um ein neues Schiff bauen zu können.



Sie bezahlt 2 unterschiedliche Waren, um ein Schiff mit einer Ladekapazität von 2 zu bauen.



Sie wirft die Karte des Königs ab, da ihr Portfolio auf 2 Karten limitiert ist.



Sie erhält 4 Einfluss und bewegt anschließend den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben.



Sie gibt eine weitere Ware ab, um eine zweite Staatsaktion auszuführen.

Beispiel - Waren produzieren

Von ihren 4 Geschäften erhält **Lila** 2 Bücher, 1 Gold, und 1 Stoff. Sie hat die Warenarten Bücher, Gold und Stoff produziert, daher sinkt der Marktwert jeder dieser Waren um 1 Real.

Da **Lila** bisher 1 Trümmerset vervollständigt hat, fasst ihr Lager bis zu 3 Waren jeder Art (2 + 1 pro Trümmerset). Nichtsdestotrotz produziert sie in einem späteren Zug erneut und erhält wieder 2 Bücher, 1 Gold und 1 Stoff. Da sie nur 3 Waren jeder Art lagern kann, legt sie das vierte Buch zurück in den Vorrat. Der Marktwert von Bücher, Gold und Stoff sinkt um 1 Real.

Noch später produziert **Lila** ein weiteres Mal. Da sie keine weiteren Bücher lagern kann, produziert sie auch keine Bücher. Sie erhält 1 Gold und 1 Stoff und der Marktwert für Gold und Stoff sinkt um 1 Real. Der Marktwert von Büchern verändert sich nicht, da sie keine produziert hat.



Lila produziert 2 Bücher, 1 Gold und 1 Stoff. Der Marktwert von Büchern, Gold und Stoff sinkt jeweils um 1.



Später produziert sie erneut 2 Bücher, 1 Gold und 1 Stoff. Durch die Beschränkung ihrer Lagerkapazität legt sie 1 Buch an den Vorrat zurück. Alle 3 Marktwerte sinken um 1.



In einem späteren Zug kann sie mangels Lagerkapazität keine Bücher mehr produzieren. Nur die Marktwerte der anderen 2 Waren sinken.



Waren produzieren

Im alten Lissabon war der Handel etwas ungewöhnlich, vor allem durch Portugals großen Reichtum durch Entdeckungen während der Renaissance. Nach der Katastrophe war der wirtschaftliche Aufschwung eines der wichtigsten politischen Ziele des Marquis, weshalb er den Aufbau von Fabriken und Geschäften massiv vorantrieb und förderte.

Um Waren zu produzieren, führe folgende Schritte aus:

1. Nimm von jedem deiner Geschäfte 1 Ware der Art, die es herstellt (angezeigt durch die Farbe der Straße, zu der der Eingang zeigt) aus dem allgemeinen Vorrat. Produzierst du mehr Waren, als du lagern kannst, lege den Überschuss zurück in den Vorrat.
2. Für jede produzierte Warenart sinkt der Marktwert um 1 Real. Passe die Marktwertmarker entsprechend an.



Amtsstube von Joseph I. (Der King)



Audienz beim Kardinal

Die Kirche hatte in dieser Zeit viel Macht durch die Jesuiten. Diese Macht war eine Bedrohung für den Marquis de Pombal, weshalb er während seiner Amtszeit alles dafür tat, die Macht der Kirche zu schwächen. Einige seiner Handlungen, wie z. B. die Beendigung der Inquisition, waren ein unbestreitbarer Fortschritt.

Um den Kardinal zu treffen und ein Klerusplättchen zu erhalten, führe folgende Schritte aus:

1. Rücke den Kardinal auf der Kirchenleiste um 1 oder 2 Felder **im Uhrzeigersinn** um die Kirche herum vor. Seine Felder sind die Lücken zwischen den Klerusplättchen.
2. Nimm eines der beiden Klerusplättchen neben dem Kardinal und lege es offen auf ein leeres Klerusfeld deines Spielertableaus. Hast du bereits 4 Klerusplättchen, **kannst du diese Aktion nicht ausführen!**
3. Prüfe, ob du den Kardinal auf oder über ein Feld mit einem Symbol bewegt hast (siehe **Kirchenschatz-Symbol** und **Kirchlicher Einfluss-Symbol**, Seite 15).



Klerusplättchen



Du kannst niemals mehr als 4 Klerusplättchen haben. Die meisten Klerusplättchen bieten dauerhafte Vorteile, solange sie sich auf deinem Spielertableau befinden (siehe **Beschreibung der Klerusplättchen**, Seite 5 der Spielhilfe).

Kardinal bewegen

Es gibt zwei verschiedene Symbole für die Bewegung des Kardinals. Wie gerade beschrieben, zeigt die Staatsaktion **Audienz beim Kardinal** 2 Pfeile: Damit darfst du den Kardinal um 1 oder 2 Felder bewegen. Es gibt auch Karten und Boni, die das gleiche Symbol mit nur 1 Pfeil zeigen. Damit darfst du den Kardinal nur um 1 Feld bewegen.



Um 1 oder 2 Felder bewegen



Um 1 Feld bewegen

Kirchenschatz-Symbol



Hast du den Kardinal auf oder über das Feld mit einem Kirchenschatz-Symbol bewegt, bewege den Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach oben.



Der Wirtschaftsmarker kann die Grenzen der Wirtschaftsleiste nicht überschreiten.

Kirchlicher Einfluss-Symbol



Hast du den Kardinal auf oder über das Feld mit einem Symbol für kirchlichen Einfluss bewegt, findet nach dem Ende des Spielzugs des aktiven Spielers eine **Wertung der Kirche** statt.



Lege den Kardinal zur Erinnerung neben das Feld.

Wertung der Kirche



Der kirchliche Einfluss wird durch die Vorteile der Klerusplättchen dargestellt. Da der Marquis de Pombal diesen Einfluss als Bedrohung für die Krone betrachtet, hast du die Möglichkeit, ihm deine Unterstützung anzubieten. Gib einen oder mehrere dieser Vorteile auf, um etwas Einfluss und Perücken vom Adel zu erhalten.

Jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler, der den Kardinal bewegt hat und weiter im Uhrzeigersinn, entscheidet, ob er Einfluss erhalten möchte. **Möchtest du Einfluss erhalten**, führe folgende Schritte aus:

1. Wirf 1 oder mehr deiner Klerusplättchen ab.
2. Erhalte die auf der Rückseite abgebildeten Perücken.
3. Erhalte Einfluss (siehe **Einfluss erhalten**, Seite 10).

Stell den Kardinal anschließend in seinem Feld auf.



Hinweis: Hast du keine Klerusplättchen, kannst du an der Wertung der Kirche nicht teilnehmen und erhältst auch keinen Einfluss.

Beispiel - Wertung der Kirche

Um ihre Loyalität gegenüber dem Marquis zu zeigen und ihren Einfluss zu vergrößern, wählt **Grün** eines der 2 Klerusplättchen auf ihrem Spielertableau, wirft es ab und erhält dafür 2 Perücken. Sie könnte auch noch das andere Plättchen für weitere Perücken abwerfen. Dann erhält sie 6 Einfluss durch den Adeligen und das Schiff in der oberen Reihe ihres Portfolios.



Grün wirft 1 Klerusplättchen ab und erhält dafür 2 Perücken. Sie hat 1 Schiff und 1 Adelige in ihrem Portfolio.



Sie erhält 6 Einfluss von all ihren Karten im oberen Bereich ihres Portfolios.

Gunstplättchen erlangen



Nichts ist mächtiger als einen Gefallen von König Joseph I. persönlich. "Ich war ein großzügiger König und mir meiner Macht bewusst, den Wiederaufbau der Stadt zu beschleunigen." Er machte seinen Freunden auch gerne extravagante Geschenke.

Jedes königliche Gunstplättchen zeigt einen der 3 Adelige und erlaubt dir, in der Amtsstube dieses Adelige eine Aktion auszuführen, nachdem ihn ein anderer Spieler besucht hat (siehe **Einem Besuch folgen**, Seite 16).

Um ein Gunstplättchen zu erlangen, nimmst du ein Gunstplättchen eines Adelige, von dem du noch keines besitzt und legst es auf das entsprechende Feld deines Spielertableaus.

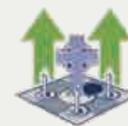
Hinweis: Du nie mehr als 1 Gunstplättchen eines Adelige haben.



Warum alle Staatsaktionen wichtig sind:



Amtsstube von Joseph I. (Der König)



Audienz beim Kardinal: Der Besitz von Klerusplättchen bringt dir dauerhafte Vorteile. Du kannst sie aber auch gegen Perücken und Einfluss eintauschen, wenn der Kardinal das Feld mit dem Symbol für den kirchlichen Einfluss betritt oder passiert.

Gunstplättchen erlangen: Mit einem Gunstplättchen kannst du einem Mitspieler bei dessen Besuch eines Adelige folgen. Das ist eine zusätzliche freie Aktion!

Die Rollen des Marquis und des Königs

Die Ideale der Aufklärung erwiesen sich als besonders nützlich, um den staatlichen Einfluss auf den Handel zu lockern.

In dieser Zeit war der König direkt und unmittelbar an der Definition von Gesetzen und Vorschriften beteiligt und agierte so als Gesetzgeber. Auch Fragen im Zusammenhang mit der wirtschaftlichen und politischen Verwaltung in Übersee lagen in der Zuständigkeit der Krone.

Die Stärkung der königlichen Autorität in Portugal in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts führte zu einer Zunahme der staatlichen Kontrolle. Der König delegierte bestimmte Aufgaben und Funktionen an einzelne Gefolgsleute, die dann mit königlichen Gunstbezeugungen belohnt wurden.

Allerdings war der König kein Freund von Entscheidungen, also gewährte er all diese Privilegien dem Marquis von Pombal. Der Marquis hingegen interessierte sich sehr für aufklärerische Ideale in Bezug auf Wirtschaft, natürliche Ressourcen, Bildungsreform und Anreize zur Schaffung neuer Arbeitsplätze. Dies führte zu einer Fülle von Erlassen, Gesetzen und Genehmigungen während seiner Amtszeit.

Der zunehmende Einfluss des Staats im politischen Entscheidungsprozess verschob auch die Machtbalance zwischen Staat und Kirche in Richtung Staat.

Tatsächlich führte diese neu definierte Beziehung zu einem allgemeinen Rückgang des kirchlichen Einflusses auf den öffentlichen und sozialen Bereich sowie zu einer erheblichen Verringerung ihrer Privilegien und Befugnisse.

Beispiel - Einem Besuch folgen

Gelb besucht den König. Nachdem sie die Staatsaktion beendet hat, möchte **Lila** ihr folgen. Sie legt ihr Gunstplättchen des Königs zurück auf das Spielbrett und gibt Einfluss aus. Nun hat sie die Wahl zwischen der Eröffnung eines öffentlichen Gebäudes, dem Erhalt eines Gunstplättchens oder einer Audienz beim Kardinal. Sie entscheidet sich für die Audienz, um sich ein Klerusplättchen zu nehmen.



Lila legt das Gunstplättchen des Königs zurück.



Sie entscheidet sich für eine Audienz beim Kardinal.

Beispiel - Einfluss ausgeben (1)

Orange spielt eine Adelskarte des Königs in den königlichen Hof. In der Amtsstube des Königs befinden sich 4 Beamte ihrer Mitspieler. Der Wirtschaftsmarker steht auf +1. **Orange** muss daher 5 Einfluss ausgeben, um den König zu besuchen und bewegt ihren Marker auf der Einflussleiste um 5 Felder zurück.



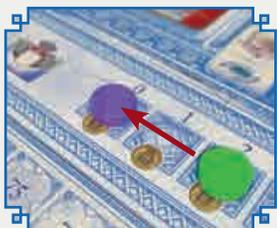
Der Besuch kostet 5 Einfluss.



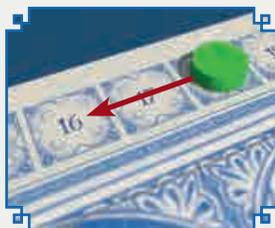
Sie gibt 5 Einfluss auf der Einflussleiste aus.

Beispiel - Einfluss ausgeben (2)

Grün muss 4 Einfluss für den Besuch eines Adligen ausgeben, hat aber nur 2 Einfluss. Sie bewegt ihren Einflussmarker um 2 Felder nach links und bezahlt den Rest in Perücken, indem sie ihren Perückenmarker 2 Felder zurückbewegt.



Sie gibt 2 Einfluss auf der Einflussleiste aus.



Sie bezahlt 2 Einfluss mit 2 Perücken.



AKTION 3: EINEN ADELIGEN BESUCHEN

Der Besuch von einem der 3 Adligen eröffnet neue strategische Möglichkeiten. Er verschafft nicht nur Zugang zu einer der Staatsaktionen dieses Adligen ohne Waren zahlen zu müssen, sondern auch zu seiner mächtigen Adelsaktion. Und nichts ist hilfreicher als die Unterstützung der einflussreichsten Persönlichkeiten der damaligen Zeit. Doch Vorsicht! Jeder, der über das passende Gunstplättchen verfügt, kann dir direkt durch die Tür folgen, um von deinem Besuch zu profitieren!

Um einen Adligen zu besuchen, führe folgende Schritte aus:

1. Spiele eine Adelskarte von deiner Hand auf den **Königshof** des Spielplans.
2. Stelle deine Höflingsfigur oben auf die Karte, um anzuzeigen, dass du gerade am Zug bist, falls ein anderer Spieler deinem Besuch folgen möchte.
3. Gib Einfluss für den Besuch des gespielten Adligen aus (siehe rechts **Einfluss für den Besuch eines Adligen ausgeben**).
4. Dann **kannst** du eine der beiden Staatsaktionen dieses Adligen ausführen, ohne eine Ware dafür zu bezahlen.
5. Dann **musst** du seine Adelsaktion ausführen.

Erinnerung: Kannst du die Adelsaktion nicht vollständig ausführen, darfst du den Adligen nicht besuchen.



Lila spielt eine Karte auf den Königshof und stellt ihre Höflingsfigur darauf.



Sie gibt Einfluss aus.



Sie kann eine der beiden Staatsaktionen ausführen und muss dann die Adelsaktion ausführen.

Hinweis: Um eine Adelsaktion auszuführen, musst du entweder eine Adelskarte mit dem Symbol und der Hintergrundfarbe des Adligen spielen, um ihn zu besuchen oder ein Gunstplättchen seiner Farbe zurücklegen, um einem Besuch bei diesem Adligen zu folgen.

Einem Besuch folgen

Nachdem du deinen Besuch beendet hast, darfst du von dir aus im Uhrzeigersinn jeder Mitspieler, der ein Gunstplättchen des besuchten Adligen besitzt, **deinem Besuch folgen**. Dazu führt er folgende Schritte aus:

1. Er legt das Gunstplättchen zum Adligen zurück.
2. Er gibt Einfluss für den Besuch des Adligen aus (siehe unten).
3. Er führt **eine** der **drei** Aktionen des Adligen aus, entweder die Adelsaktion oder eine seiner beiden Staatsaktionen ohne eine Ware dafür zu bezahlen.

Nachdem alle Mitspieler die Gelegenheit hatten, deinem Besuch zu folgen, stelle deine Höflingsfigur zurück auf ihren Platz am Rand des Königshofs und wirf die gespielte Adelskarte ab. Dann ist, wie üblich, der Spieler zu deiner Linken am Zug.



Einfluss für den Besuch eines Adligen ausgeben

Um einen Adligen zu besuchen oder einem Besuch zu folgen, musst du Einfluss ausgeben. Dafür bewegst du deinen Einflussmarker auf der Einflussleiste entsprechend nach links. Wie viel Einfluss du ausgeben musst, berechnet sich wie folgt:

Der Einflusswert links vom Wirtschaftsmarker plus die Anzahl an Beamten deiner Mitspieler in der Amtsstube dieses Adligen (einschließlich der neutralen Beamten in einem Spiel zu zweit). Ignoriere dabei Beamten auf der Plaza.

Ist die Summe kleiner als 0, gilt sie als 0.

Hast du nicht genug Einfluss (und nur dann), darfst du den Rest in Perücken bezahlen. 1 Perücke = 1 Einfluss.



Diese Symbole auf dem Spielplan erinnern an die Kosten für Besuche.



Für den Besuch eines Adligen, oder um einem Besuch zu folgen, muss **Orange** 4 Einfluss bezahlen, 1 durch den Wirtschaftsmarker und 3 für die Beamten der Mitspieler in der Amtsstube des Adligen.

DIE ADELSAKTIONEN

Manuel da Maia (Der Baumeister)



Ein Geschäft errichten

Um ein Geschäft zu errichten, führe folgende Schritte aus:

1. Wähle ein Stadtplättchen aus der Auslage. Die Farbe des Feldes, von dem du das Plättchen nimmst, bestimmt die Art des Geschäfts und die Straße, an die du den Eingang (die Einkerbung) des Geschäfts ausrichten musst.
2. Wähle ein freies Grundstück an der Straße, die der Art des Geschäfts (siehe Schritt 1) entspricht.
3. Erhalte den auf dem Grundstück abgebildeten Bonus und richte dann das Stadtplättchen so auf dem Grundstück aus, dass der Eingang zur entsprechenden Straße zeigt.
4. Nimm, falls vorhanden, 1 Trümmerwürfel aus der Reihe **oder** Spalte dieses Grundstücks. Lege ihn auf dein Spielertableau, auf das erste freie Feld von links dieser Trümmerart. Ist dort kein Feld frei, entferne den Würfel aus dem Spiel.
5. Bezahle das Grundstück mit Réis (siehe rechts **Den Grundstückspreis berechnen**).
6. Stelle ein Holzhaus von deinem Spielertableau neben den Eingang auf das Stadtplättchen (siehe **Ein Holzhaus auswählen**, Seite 18).
7. Erhalte Perücken für die Errichtung deines Geschäfts (siehe **Perücken für dein neues Geschäft erhalten**, Seite 18).



Hinweis: Zu Beginn deines Zugs liegt auf jedem Feld der Auslage ein Stadtplättchen. Große Stadtplättchen werden im Zentrum errichtet. Schmale Stadtplättchen werden

auf den halben Feldern der rechten Spalte errichtet.

Hinweis des Autors: Es gibt keinen Unterschied zwischen den großen und den schmalen Stadtplättchen. Sie bilden lediglich den tatsächlichen Stadtplan von Lissabon ab.

Den Grundstückspreis berechnen

Der Preis für das Grundstück, auf dem du baust, entspricht dem aktuellen Wirtschaftswert rechts des Wirtschaftsmarkers, zuzüglich der Gesamtkosten aller **verbliebener** Trümmerwürfel in der Spalte und Reihe des Grundstücks im Stadtplan (nicht auf den Bauplätzen der öffentlichen Gebäude).

Kosten der Trümmerwürfel:

- * Erdbeben-Trümmer (braun): 3 Réis
- * Feuer-Trümmer (rot): 2 Réis
- * Tsunami-Trümmer (blau): 1 Real



Diese Übersicht auf dem Spielplan zeigt die Kosten der Trümmerwürfel an.

Hinweis: Prüfe die Wirtschaftskarten in deinem Portfolio sowie die Klerusplättchen auf deinem Spielertableau auf Rabatte oder Verkaufsvorteile!

Beispiel - Grundstück kaufen

Gelb errichtet einen Buchladen in Reihe E und hat bereits den Bonus für das Grundstück erhalten. Vor der Auswahl eines Trümmerwürfels würde das Grundstück 15 Réis kosten: 3 Réis (Position des Wirtschaftsmarkers) + 9 Réis (3 Erdbeben-Trümmer \times 3 Réis) + 3 Réis (3 Tsunami-Trümmer \times 1 Real).

Gelb nimmt einen Erdbeben-Trümmerwürfel. Das hilft ihr nicht nur, ein Trümmersetz zu vervollständigen, sondern auch, den Kaufpreis für das Grundstück um 3 Réis reduziert. Der finale Kaufpreis liegt also bei 12 Réis. Sie prüft ihr Portfolio und ihr Spielertableau auf Rabatte und Verkaufsvorteile, hat aber keine.



Der Wirtschaftsmarker steht bei 3 Réis.



Rechts in der Reihe liegen 3 braune Würfel (Erdbeben, 9 Réis).



Unterhalb der Spalte liegen 3 blaue Würfel (Tsunami, 3 Réis).



Sie nimmt einen braunen Würfel und reduziert die Kosten um 3 Réis.

Beispiel - Ein Geschäft errichten

Lila wählt ein Stadtplättchen vom Auslagefeld für Buchläden (braun). Daher muss der Eingang zur braunen Straße Rua Nova da Princesa zeigen. Nachdem sie den Bonus des Grundstücks erhalten hat, legt **Lila** das neue Stadtplättchen wie unten abgebildet ab. Dann nimmt sie einen Trümmerwürfel aus der Reihe oder Spalte des Plättchens, bezahlt für das Grundstück und stellt ein Holzhaus von ihrem Spielertableau auf das neue Stadtplättchen, um zu zeigen, dass das Geschäft ihr gehört.



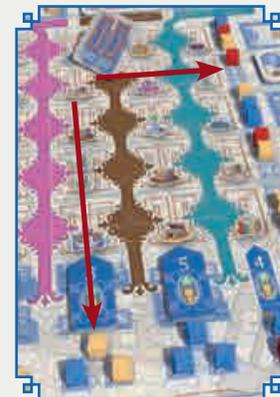
Nimm ein Stadtplättchen deiner Wahl von einem farbigen Feld der Auslage.



Wähle ein freies Grundstück an der Straße in der Farbe des ausgewählten Feldes.



Erhalte den Bonus des Grundstücks und platziere das Stadtplättchen zur Straße ausgerichtet.



Nimm 1 Trümmerwürfel aus der Reihe oder der Spalte des gewählten Grundstücks.



Bezahle Réis für das Grundstück.



Platziere ein Holzhaus neben den Eingang auf das Stadtplättchen.

Manuel da Maia (Der Baumeister)



(1677–1768)

Manuel da Maia war der Baumeister des Königreichs. Es lag in seiner Verantwortung, jedes neue Bauprojekt in der Stadt auszuwählen, zu genehmigen und zu verwalten. Ebenso wählte er die beteiligten Architekten und Ingenieurteams für die Projekte aus. Als erstes aber ernannte er die beiden leitenden Architekten für den Wiederaufbau von Lissabon:

Architekt Eugénio dos Santos war verantwortlich für das Stadtzentrum und den Praça do Comércio (dt. Platz des Handels), einer der wichtigsten Plätze von Lissabon.

Architekt Carlos Mardel war verantwortlich für das Gebiet Ribeira das Naus, wo Schiffe gebaut wurden, die nach Brasilien fuhren. Ihm wird, neben vielen anderen Projekten, auch der Rossio zugeschrieben.

Geschäfte im Stadtzentrum

Der Wiederaufbau von Lissabon war genau das, was von Manuel da Maia und seinen Architekten verlangt wurde und sie taten es mit größtem Erfolg, indem sie moderne Verfahren mit militärischer Organisation und Präzision anwandten.

Die im Stadtzentrum eröffneten Geschäfte brachten neues Leben und Handel in die Stadt und stärkten so die fragile Wirtschaftslage nach der Katastrophe. Der Bau von Geschäften war der erste Schritt zur Wiederbelebung der Wirtschaft.

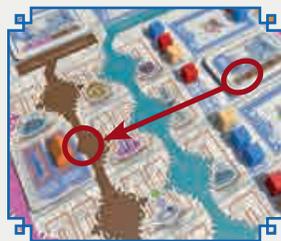
Gemäß der neuen Stadtplanung durfte jede Straße nur Geschäfte bestimmter verwandter Arten beherbergen. So konnten sich beispielsweise Goldschmiede und Uhrmacher nur in der Rua Áurea (dt.: Goldene Straße) ansiedeln und dort ein Geschäft eröffnen.

Während des Wiederaufbaus wurden unter den Trümmern auch Schätze gefunden. In den meisten Fällen wurden sie von den Käufern der Grundstücke beansprucht. Andere wurden aber auch, gegen eine entsprechende Belohnung, an die ursprünglichen Eigentümer zurückgegeben.

Geschäfte produzieren Waren für dich und bringen dir Perücken **für öffentliche Gebäude** (auch zukünftige!), die sich in derselben Reihe oder Straße befinden.



Ein öffentliches Gebäude in derselben Straße bringt Perücken.



Ein öffentliches Gebäude in derselben Reihe bringt Perücken.

Ein Holzhaus auswählen

Auf deinem Spielertableau befinden sich 3 Gruppen von Holzhäusern. Jede dieser Gruppen gewährt dir besondere Vorteile, wenn du diese Häuser baust. Jede Gruppe ist völlig unabhängig von den anderen, aber du musst immer das jeweils unterste Haus einer Gruppe bauen. Ein freigeschalteter Vorteil bleibt dir so lange erhalten, bis er durch den nächsthöheren Vorteil derselben Gruppe ersetzt wird.

Linke Gruppe: 2 Holzhäuser

1. Kein Vorteil
2. Erlaubt dir, Réis anstelle von Einfluss für den Besuch eines Adligen, oder beim Folgen eines Besuches, auszugeben. Dabei zählt 1 Real als 1 Einfluss.



Beispiel

Orange möchte den König besuchen. Der Wirtschaftsmarker steht bei +1 und in der Amtsstube des Königs befinden sich 5 Beamte anderer Spieler. Der Besuch würde somit 6 Einfluss kosten. **Orange** verfügt aber nur über 1 Einfluss. Glücklicherweise hat sie bereits beide Häuser der linken Gruppe errichtet und kann daher den Besuch des Königs mit 1 Einfluss und 5 Réis bezahlen. Sie kann auch die gesamte Summe in Réis bezahlen und ihren Einfluss für später aufheben.



Mittlere Gruppe: 3 Holzhäuser



1. Für den Bau eines Schiffs zahlst du 1 Ware weniger.
2. Kein neuer Vorteil, Vorteil 1 bleibt aktiv.
3. Für den Bau eines Schiffes zahlst du keine Waren mehr. Du erhältst Schiffe kostenlos.

Beispiel

Grün gibt dem Marquis ein Buch, um ein Schiff mit einer Ladekapazität von 3 zu bauen. Sie hat 2 der 3 Häuser aus der mittleren Gruppe errichtet, und bezahlt daher 1 Ware weniger. Sie muss nur 2 anstatt 3 verschiedene Waren bezahlen.

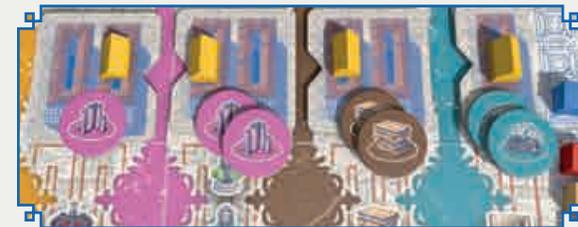
Rechte Gruppe: 3 Holzhäuser



1. Beim Produzieren von Waren erhältst du 1 zusätzliche Ware **einer** Art, die du produzierst, sofern du genug Lagerkapazität dafür hast.
2. Kein neuer Vorteil, Vorteil 1 bleibt aktiv.
3. Beim Produzieren von Waren erhältst du 1 zusätzliche Ware von **jeder** Art, die du produzierst, sofern du genug Lagerkapazität dafür hast.

Beispiel

Gelb hat nur Gold in ihrem Lager. Sie besitzt 2 Stoff-, 1 Buch- sowie 1 Werkzeuggeschäft und hat alle 3 Häuser aus ihrer rechten Gruppe errichtet. Wenn sie Waren produziert, erhält sie 3 Stoffe, 2 Bücher und 2 Werkzeuge.



Perücken für dein neues Geschäft erhalten

Für den Erhalt von Perücken sind ausschließlich **öffentliche Gebäude** mit der **Farbe deines Geschäfts relevant**, die sich **entweder in der Reihe des Geschäfts befinden oder in der Straße**, auf die der Eingang des Geschäfts zeigt. *Diese öffentlichen Gebäude leiten neue Kunden in dein Geschäft.* Es können immer nur höchstens 3 öffentliche Gebäude diese Bedingung erfüllen. Eines oberhalb, eines zur Linken und eines zur Rechten.

Berechne die Anzahl an Perücken, die du erhältst, wie folgt:

1. Finde die große Zahl auf dem Wertungsplättchen unterhalb der Straße, in der du dein Geschäft errichtet hast.
2. Multipliziere diesen Wert mit der Anzahl **relevanter öffentlicher Gebäude**.

Beispiel

Grün errichtet ein Geschäft in der gelben Straße, also ein Goldschmied. Dazu gibt es 2 **relevante öffentliche Gebäude** (gelb). Unter der Straße zeigt das Wertungsplättchen eine 4. **Grün** erhält somit 4 Perücken pro **relevantem Gebäude**, also $2 \times 4 = 8$ Perücken.

Hinweis: Relevante öffentliche Gebäude bringen ebenfalls Perücken, wenn sie nach einem Geschäft eröffnet werden (siehe **Ein öffentliches Gebäude eröffnen**, Seite 20).



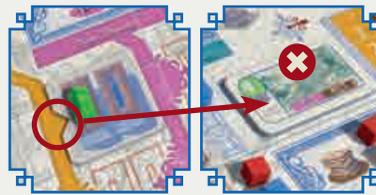
Werte die beiden relevanten öffentlichen Gebäude im Norden und Westen, da sie Markierungen der gleichen Farbe haben, wie die Straße, in der du dein Geschäft gebaut hast.



Das westliche öffentliche Gebäude ist relevant. Beziehe es in die Wertung ein.



Das nördliche öffentliche Gebäude ist relevant. Beziehe es in die Wertung ein.



Das östliche öffentliche Gebäude ist nicht relevant. Werte es nicht.

Tipp des Autors

Errichte früh im Spiel Geschäfte, um Waren zu produzieren, denn Waren benötigst du immer. Da jedes Geschäft mit bis zu 3 relevanten öffentlichen Gebäuden in seiner Reihe und Straße kombiniert werden kann, kannst du mit ein und demselben Geschäft bis zu 3 Mal Perücken erhalten. Ein Geschäft zu errichten ist ein strategischer Schritt. Die Motivation dazu kann hierbei aus den Boni für das Grundstück, der Art der produzierten Waren, dem Erhalt von Perücken durch öffentliche Gebäude oder den Erlassen oder Mehrheiten am Ende des Spiels erfolgen. Kombiniere einige dieser Variablen, um deinen optimalen Spielzug zu bestimmen.

Marquis de Pombal (Der Minister)



Einen Erlass nehmen

Erlasse bringen dir am Ende des Spiels Perücken ein, wenn ihre Bedingungen erfüllt sind.

Wähle 1 Erlass aus der Auslage und lege ihn offen neben dein Spielertableau.

Liegt einer deiner Trümmersetmarker beim Marquis, kannst du diesen abwerfen, um einen zusätzlichen Erlass zu nehmen. Du darfst in deinem Spielzug höchstens 1 Trümmersetmarker abwerfen.

- Deine Erlasse müssen immer für alle Mitspieler sichtbar sein.
- Nur du kannst deine Erlasse werten. Andere Spieler erhalten durch sie keine Boni.

- Du darfst beliebig viele Erlassen besitzen. (Die **Beschreibung der Erlasse** findest du auf Seite 6 der Spielhilfe).

Beispiel - Verwende einen Trümmersetmarker um einen zusätzlichen Erlass zu nehmen

Lila spielt die Karte des Marquis auf den Königshof und muss als Adelsaktion einen Erlass nehmen. Beim Marquis liegen 2 ihrer Trümmersetmarker. Nachdem sie einen Erlass aus der Auslage genommen hat, wirft sie einen ihrer Marker ab, um einen weiteren Erlass zu nehmen. Den zweiten Marker kann sie nicht verwenden, da sie pro Spielzug höchstens 1 Trümmersetmarker ablegen darf. Es ist nicht möglich, mehr als 1 zusätzlichen Erlass pro Spielzug zu nehmen.



Marquis de Pombal (Der Minister)



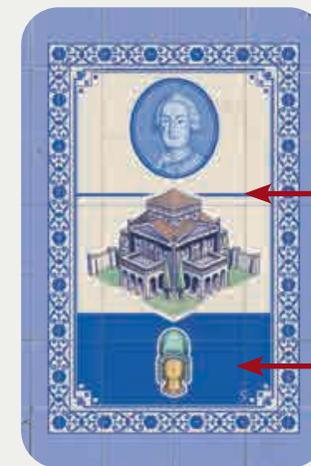
(1699–1782)

Sebastião José de Carvalho e Melo war Außenminister und später Premierminister von Portugal. Er leitete die Regierung von 1755 bis 1777 und war dafür verantwortlich, dass Lissabon in einer Weise wiederaufgebaut wurde, die den neuen politischen Idealen der Aufklärung entsprach. Seine Politik war stark von innovativen merkantilistischen Ideen über Freihandel und regulierte Handelsaktivitäten beeinflusst. England diente seinen Vorstellungen hierbei als Vorlage. Weiterhin adaptierte er militärische Organisationsideen aus dem österreichisch-ungarischen Reich, wo er einige Jahre als Botschafter tätig war. Seine aufklärerischen Ideale halfen ihm auch dabei, die Opposition zu zerschlagen und die Kritik an seiner persönlichen Bereicherung und Einflussnahme zu unterdrücken. Melo setzte große wirtschaftliche und finanzielle Reformen durch, indem er mehrere Unternehmen und Zünfte gründete, um alle kommerziellen Aktivitäten zu regulieren. So grenzte er die Region für die Produktion von Portwein ab, was der erste Versuch war, die Weinqualität und -produktion in Europa zu kontrollieren.

Als man ihn nach dem Erdbeben fragte, was nun geschehen werde, antwortete er schlicht und einfach: "Jetzt begraben wir die Toten und kümmern uns um die Lebenden".

Die Erlasse

Als Staatsmann war der Marquis de Pombal der Mann, der das Land in Wirklichkeit regierte. Er war derjenige, der die Spielregeln diktierte.



Am Ende des Spiels bringt dieser Erlass 1 Perücke für jedes eröffnete öffentliche Gebäude des blauen Architekten.

Joseph I. (Der König)



(1714-1777)

Nach dem Erdbeben glaubte der König, ein sehr religiöser Mann, dass sich diese schrecklichen Ereignisse durch göttliches Eingreifen wiederholen könnten. Daher verlegte er den Königshof in einen hölzernen Palast auf einem Hügel in Lissabon. Der neue Palast wurde "Real Barraca" (Königliches Zelt) genannt und bald schon wurden Holzhäuser populär. (Der Real Barraca ging 40 Jahre später in Flammen auf.)

Da er das Leid und die Zerstörung nicht ertragen konnte, übertrug er dem Minister Sebastião José de Carvalho e Melo, dem zukünftigen Marquis von Pombal, alle Vollmachten zur Leitung der Stadt und des Landes. Danach waren öffentliche Auftritte des Königs und der Königin oft mit der Eröffnung neuer Gebäude, Opernbesuchen oder der Jagd verbunden.

Öffentliche Gebäude

Nach der Zerstörung stand der König sehr gerne für das Zerschneiden der Einweihungsbänder bei der Eröffnung öffentlicher Gebäude zur Verfügung. Eine solche Zeremonie belebte das Stadtzentrum und lockte die Menschen in die wiederaufgebauten Geschäfte.

Die Eröffnung eines öffentlichen Gebäudes fördert das Wachstum des Handels im Stadtzentrum, was den Inhabern der Geschäfte neue Kunden und somit Perücken einbringt. Öffentliche Gebäude erhöhen nicht nur den Zulauf zu den Geschäften, sie beeinflussen ihn auch. Die Wahl des Standorts eines öffentlichen Gebäudes hat daher einen großen Anteil am Erfolg oder Misserfolg eines jeden Geschäfts in seiner Nachbarschaft. Die Eröffnung eines öffentlichen Gebäudes vervollständigt ebenfalls den Plan des Architekten und schafft neue Arbeitsplätze für Beamte. Beschäftigst du mehr Beamte als deine Mitspieler, erhältst du am Ende des Spiels Perücken.



Verfügbare
öffentliche Gebäude

Zukünftige
öffentliche Gebäude

Joseph I. (Der König)



Ein öffentliches Gebäude eröffnen

Öffentliche Gebäude bestimmen, welche Geschäfte Perücken erhalten können. Sobald sie eröffnet sind, erhalten alle Geschäfte Perücken, die einer der Farben des Gebäudes entsprechen und in derselben Reihe liegen oder deren Eingang auf die Straße des Gebäudes ausgerichtet ist.

Um ein öffentliches Gebäude zu eröffnen, benötigst du den Plan des Architekten, der das Gebäude entworfen hat, sowie die auf dem Plan angegebene Anzahl von Beamten in den Amtsstuben und/oder der Plaza der Adligen. Alternativ kannst du Beamte mit Réis einstellen.

Um ein öffentliches Gebäude zu eröffnen, führe folgende Schritte durch:

1. Wähle einen Bauplatz für das öffentliche Gebäude an der West-, Nord- oder Ostseite des Stadtzentrums.

Hinweis: Ein öffentliches Gebäude im Norden des Stadtzentrums muss die Farbe der Straße zeigen, an der es eröffnet wird. Zur Erinnerung zeigt auch der Bauplatz diese Farbe.

2. Nimm beide Trümmerwürfel vom Bauplatz und platziere sie auf deinem Spielertableau auf das erste passende, freie Feld von links. Danach erhältst du den auf dem Bauplatz angezeigten Bonus.
3. Wähle einen deiner noch nicht ausgeführten Pläne und zeige ihn deinen Mitspielern. Nimm dann das Plättchen für das öffentliche Gebäude dieses Architekten vom Planungsbereich und lege es auf den Bauplatz. Gib darauf Acht, dass du es dabei nicht auf die Seite des anderen Architekten drehst.
4. Versetze die auf dem Plan gezeigte Anzahl an Beamten aus beliebigen Amtsstuben und/oder der Plaza der Adligen zurück auf dein Spielertableau. Hast du dort nicht genügend Beamte, kannst du welche einstellen (siehe **Beamte einstellen**, Seite 21).
5. Drehe den verwendeten Plan um und lege ihn auf das Feld für ausgeführte Pläne auf deinem Spielertableau.

6. Für ein öffentliches Gebäude im Osten oder Westen erhält **der Inhaber jedes Geschäfts** in derselben Reihe Perücken, dessen Eingang auf eine Straße in einer der Farben des öffentlichen Gebäudes führt. Für ein öffentliches Gebäude im Norden erhält **der Inhaber jedes Geschäfts** Perücken, dessen Eingang auf die Straße des öffentlichen Gebäudes führt. Die Anzahl an Perücken pro Geschäft ist auf dem Wertungsplättchen unterhalb der Spalte des Geschäftes angegeben.

7. Lege abschließend das oberste Plättchen vom Stapel zukünftiger öffentlicher Gebäude des verwendeten Architekten auf das leere Feld.



Gelb hat dieses öffentliche Gebäude eröffnet. Dadurch werden alle Stoffgeschäfte (rosa Straße) und Buchläden (braune Straße) in derselben Reihe gewertet.



Unabhängig davon, wer das öffentliche Gebäude eröffnet hat, erhalten alle Besitzer der entsprechenden Geschäfte Perücken. So wertet **Gelb** 2 Geschäfte, **Grün** wertet 1 Geschäft und **Lila** wertet keines.



Das oberste zukünftige Gebäude vom Stapel des verwendeten Architekten wird als neues öffentliches Gebäude auf das leere Feld in der Auslage gelegt.

Beamte einstellen

Nach der Katastrophe hatten viele Menschen ihre Arbeit verloren, aber der Wiederaufbau und die Eröffnung neuer öffentlicher Gebäude brachte Hoffnung auf neue Beschäftigungsmöglichkeiten und damit Arbeitssuchende in die Stadt. Mach dir also keine Sorgen, wenn du nicht über ausreichend Beamte in den Amtsstuben der Adligen verfügst. Bestimmt kannst du den Rest zum üblichen Lohn einstellen ...

Jeder Plan zeigt die Anzahl an Beamten, die nach den Vorstellungen des Architekten für den Betrieb des Gebäudes erforderlich sind. Bei der Eröffnung musst du diese Anzahl an Beamten aus den Amtsstuben und/oder der Plaza der Adligen für den Betrieb des Gebäudes abstellen.

Hast du nicht genug Beamte in den Amtsstuben und/oder der Plaza der Adligen (und nur dann) kannst du die fehlenden Beamten in letzter Minute einstellen.

Der Preis für jede Neueinstellung entspricht dem aktuellen Wirtschaftswert, der rechts neben dem Wirtschaftsmarker gezeigt wird.

Beispiel - Ein öffentliches Gebäude eröffnen

Lila hat einen Plan des blauen Architekten und entscheidet sich daher für die Eröffnung eines öffentlichen Gebäudes, das vom blauen Architekten entworfen wurde. Nachdem sie sich vergewissert hat, dass das öffentliche Gebäude Perücken für ihre Goldschmiede bringt, die sie werten möchte, nimmt sie beide Trümmerwürfel vom gewählten Bauplatz in der Rua Aurea. Weiterhin nimmt sie sich das Gold, das dort als Bonus abgebildet ist und platziert beides auf den entsprechenden Plätzen ihres Spielertableaus.

Danach nimmt sie das öffentliche Gebäude des blauen Architekten und legt es auf den Bauplatz. Der Plan sagt, dass 3 Beamte benötigt werden, um dieses Gebäude zu betreiben. Sie bewegt 3 ihrer Beamten aus den Amtsstuben und/oder der Plaza der Adligen zurück auf ihr Spielertableau. Dann dreht sie den Plan um und legt ihn auf den entsprechenden Platz ihres Spielertableaus.

Es folgt die Wertung: Es gibt 4 Goldschmieden in der Rua Aurea. Auf der Westseite der Straße befinden sich Geschäfte von Lila und Grün. Jedes dieser Geschäfte bringt 3 Perücken ein, wie auf dem Plättchen unterhalb der Straße angegeben. Auf der Ostseite der Straße befinden sich Geschäfte von Gelb und Lila. Jedes dieser Geschäfte bringt 4 Perücken ein. Lila erhält also 7 Perücken (3+4), Gelb 4 Perücken und Grün 3 Perücken.

Um ihre Aktion abzuschließen, legt Lila das oberste öffentliche Gebäude vom Stapel des blauen Architekten auf das frei gewordene Feld der Auslage.



Lila wählt einen Bauplatz, nimmt den Bonus und die beiden Trümmerwürfel vom Feld und legt alles auf ihr Spielertableau.



Sie nimmt das gewählte Gebäude, bewegt die auf dem Plan angegebene Anzahl an Beamten zurück auf ihr Spielertableau und dreht den verwendeten Plan um.



Alle Geschäfte in der Straße des öffentlichen Gebäudes werden gewertet. Danach wird das oberste öffentliche Gebäude des gewählten Architekten verfügbar.

Beispiel - Beamte einstellen

Um das öffentliche Gebäude des blauen Architekten nach dessen Plan zu eröffnen, müsste Orange 3 Beamte zur Verfügung stellen. Sie verfügt über 1 Beamten in der Amtsstube eines Adligen und 1 auf der Plaza. Sie muss diese beiden Beamten verwenden und kann dann den dritten Beamten einstellen, um die Anforderungen des Plans zu erfüllen. Die Einstellung des Beamten kostet sie 5 Réis, wie neben dem Wirtschaftsmarker angezeigt. Des Weiteren prüft sie ihr Portfolio und Klerusplättchen auf Rabatte und Vorteile, die sich auf die Anzahl oder den Preis der benötigten Beamten auswirkt.



Der Plan erfordert 3 Beamte.



Orange verwendet ihre 2 Beamten und stellt 1 ein.



AKTION 4: EIN EREIGNIS UNTERSTÜTZEN

Um das Ereignis einer Wirtschaftskarte aus deiner Hand zu unterstützen, führe folgende Schritte aus:

1. Spiele die Wirtschaftskarte aus deiner Hand auf den Königshof.
2. Bezahle Réis entsprechend des aktuellen Wirtschaftswerts.
3. Führe die Aktion aus bzw. erhalte den Bonus, der in der Mitte der Wirtschaftskarte abgebildet ist (siehe **Aktionen auf Wirtschaftskarten**, Seite 7 der Spielhilfe).



EINE POLITIKKARTE NEHMEN

Du beendest deinen Spielzug damit, dass du dir eine beliebige offene Karte aus der Auslage der Politikkarten nimmst. Du hast wieder 5 Karten auf der Hand.

Erinnerung: In jedem Stapel befindet sich nur eine Art von Karten. Von links nach rechts sind dies: Manuel-, Marquis-, König- und Wirtschaftskarten.



ENDE EINES SPIELZUGS

- **Decke eine neue Politikkarte auf:**
Wenn möglich, decke die oberste Karte des Stapels auf, von dem du eine Karte genommen hast.
- **Fülle die Auslage der Stadtplättchen auf:**
Fülle alle freien Felder der Auslage der Stadtplättchen auf.
- **Fülle die Kirchenleiste auf:**
Fülle alle leeren Felder für Klerusplättchen auf der Kirchenleiste mit zufälligen Plättchen aus dem Klerusplättchenbeutel auf.
- **Fülle die Auslage der Erlasse auf:**
Fülle alle leeren Felder der Erlass-Auslage mit Karten vom Stapel der Erlasse auf, bis wieder 8 Karten ausliegen.
- **Entferne Waren von den Staatsaktionen:**
Hast du in diesem Spielzug mit Adligen gehandelt, können auf 1 oder 2 Staatsaktionen Waren liegen. Lege alle Waren auf Staatsaktionen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Hinweis: Im Planungsbereich liegen am Zugende immer 2 öffentliche Gebäude, da sie nach dem Eröffnen eines öffentlichen Gebäudes immer sofort nachgefüllt werden.

Trümmersets

Gelagerte Trümmersets helfen beim Wiederaufbau der Stadt und ihre geschickte Verwendung in der robusten Gaiola Pombalina-Bauweise gefällt dem Marquis.

Auf deinem Spielertableau befindet sich Platz für 5 Trümmersets, die du während des Spiels vervollständigen kannst. Dadurch erhöhst du die Größe deines Portfolios und deine Lagerkapazität (siehe **Trümmersets für den Wiederaufbau**, Seite 9).

Zusätzlich beeinflussen Trümmersets aber auch die Geschwindigkeit des Spiels. Vervollständigt ein Spieler sein **zweites** Trümmerset, leitet das das Ende der ersten Epoche ein. Die Vervollständigung des **vierten** Sets leitet das Ende des Spiels ein.

Für jedes vollständige Trümmerset erhältst du sowohl am Ende der Epoche, als auch am Ende des Spiels 3 Perücken.

ENDE EINER EPOCHE

Hat ein Spieler sein **zweites** Trümmerset vervollständigt oder sind 3 der 4 Politikkarten-Stapel leer, wird der aktuelle **Spielzug** noch zu Ende geführt. Werft dann alle verbleibenden Politikkarten der Auslage ab und führt folgende Schritte aus:

1. Jeder Spieler erhält 3 Perücken für jedes vollständige Trümmerset auf seinem Spielertableau.
2. Beginnend mit dem Spieler, der das Ende der Epoche ausgelöst hat, und im Uhrzeigersinn folgend, darf jeder Spieler beliebig viele seiner Handkarten abwerfen. Für **eine** auf diese Weise abgelegte **Adelskarte jedes Typs** erhält er den Bonus vom unteren Ende der Karte. Ignoriert Malusse.
3. Werft alle verbliebenen Schiffskarten der Werft ab. Ersetzt sie durch die **lilafarbenen Schiffe mit einer Lagerkapazität von 3** und die braunen Schiffe mit einer Lagerkapazität von 4. Die **lilafarbenen Schiffe** liegen obenauf.
4. Jeder Spieler ergänzt seine Handkarten mit **lilafarbenen Politikkarten (1763–1768)** auf 5. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
5. Bereitet den Stapel der braunen Politikkarten (1769–1777) auf die gleiche Weise vor wie den Stapel der **roten Politikkarten (1757–1763)** beim Sielaufbau.

Falls nötig, füllt die Kirchenleiste und die Auslage der Erlasse auf. Setzt dann das Spiel mit dem nächsten Spieler in der Reihenfolge fort.

Beispiel

Grün folgt **Gelb** bei dem Besuch eines Adligen. Sie nimmt sich einen Trümmerwürfel, vervollständigt damit ihr zweites Set und löst dadurch das Ende der Epoche aus.

Jeder Spieler erhält 3 Perücken für jedes vollständige Trümmerset auf dem eigenen Spielertableau. **Grün** hat das Ende der Epoche ausgelöst und wirft daher als erstes Handkarten ab. Sie wirft 2 Karten des Königs und 1 Wirtschaftskarte ab, erhält aber nur den Bonus von einer der Königskarten.

Als nächstes wirft **Lila** jeweils 1 Karte des Königs und 1 des Marquis sowie 2 Karten von Manuel da Maia ab. Sie erhält sie den Bonus der Karte des Königs, des Marquis und 1 ihrer Manuel da Maia-Karten.

Gelb folgt und wirft 2 Wirtschaftskarten ab. Sie erhält keinen Bonus.

Orange wirft keine Karten ab.

Nun zieht jeder vom Stapel der **lilafarbenen Politikkarten (1763–1768)** auf 5 Handkarten auf.

Dann beginnt die neue Epoche mit dem Spielzug von **Orange**, da sie nach **Gelb** an der Reihe ist und **Gelb** das Ende der Epoche ausgelöst hat.

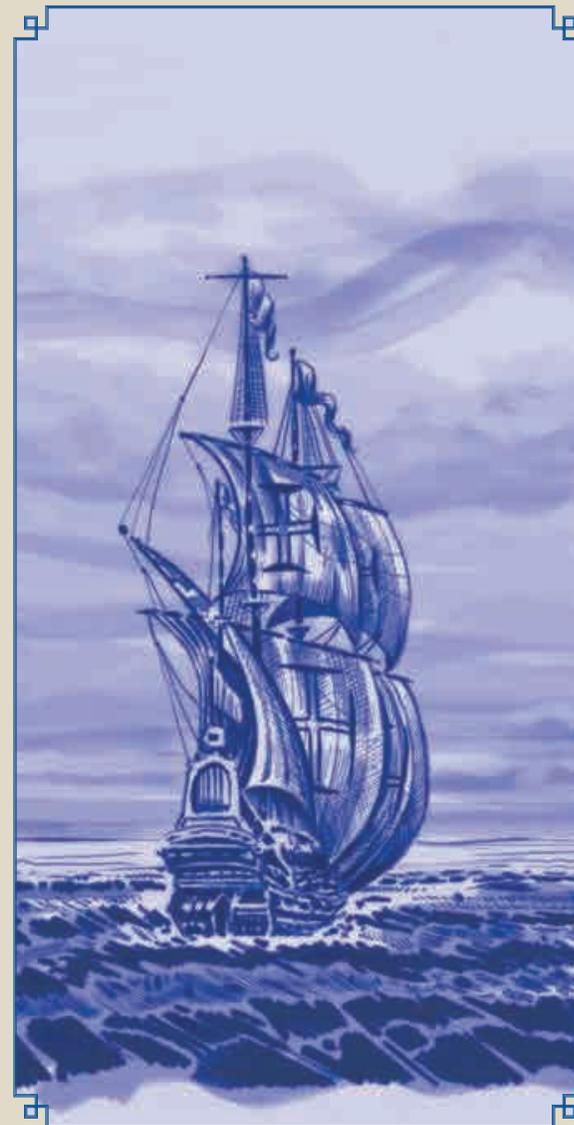
ENDE DES SPIELS

Hat ein Spieler in der zweiten Epoche sein **viertes** Trümmerset vervollständigt oder sind wiederum 3 der 4 Politikkarten-Stapel leer, spielt ihr die aktuelle Spielrunde noch zu Ende, so dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Spielzügen hatte.

Spielt anschließend noch eine letzte Runde und führt dann die Schlusswertung aus.

Beispiel

Gelb ist Startspielerin. **Grün** sitzt zu ihrer Rechten und ist somit die letzte dieser Runde. Nachdem **Grün** ihren Spielzug beendet hat, beginnt **Gelb** die letzte Runde des Spiels, in der jeder noch einen Spielzug durchführt, bevor die Schlusswertung beginnt.



SCHLUSSWERTUNG

Zur Gesamtzahl deiner Perücken auf der Perückenleiste addierst du:



1. Eine Anzahl an Perücken in Höhe der Ladekapazität all deiner Schiffe in deinem Portfolio.

Beispiel

Grün besitzt 1 Schiff mit einer Ladekapazität von 2 und 2 Schiffe mit einer Ladekapazität von 3. Sie erhält 8 Perücken.



2. 3 Perücken für jedes eigene vollständige Trümmerset.

Beispiel

Orange beendet das Spiel mit 3 vollständigen Trümmersets und erhält dafür 9 Perücken.



3. Hast du mehr Geschäfte einer Art als deine Mitspieler, erhältst du Perücken gemäß der folgenden Tabelle.

Für Geschäftsarten, von denen du kein Geschäft hast, erhältst du keine Perücken.

Im Spiel zu zweit verwendet ihr die erste und dritte Spalte.

Spieler \ Geschäfte	Am meisten	Am zweitmeisten	Am drittmeisten
Gold	3 Perücken	2 Perücken	1 Perücke
Werkzeuge	6 Perücken	4 Perücken	2 Perücken
Bücher	9 Perücken	6 Perücken	3 Perücken
Stoff	9 Perücken	6 Perücken	3 Perücken

Beispiel

Grün besitzt 5 Werkzeuggeschäfte, **Orange** besitzt 2 und **Lila** sowie **Gelb** keine. **Grün** erhält 6 Perücken und **Orange** erhält 4 Perücken. **Lila** und **Gelb** erhalten keine Perücken, da sie keine Werkzeuggeschäfte besitzen.

Bei Gleichstand addiert ihr die Anzahl Perücken aus der Tabelle der am Gleichstand beteiligten Spieler und teilt sie gleichmäßig unter diesen Spielern auf (abgerundet).

Beispiel

Lila besitzt 4 Stoffgeschäfte, **Gelb** und **Orange** besitzen beide 3 und **Grün** besitzt 1. **Lila** erhält 9 Perücken. Zwischen **Gelb** und **Orange** besteht Gleichstand, sie erhalten jeder $(6 + 3) \div 2 = 4$ Perücken. **Grün** erhält keine Perücken.



4. Wandelt euren Einfluss in Geld um. Bewegt die Einflussmarker dabei nicht. Erhaltet dann 1 Perücke für jeweils 5 Réis in eurem Vorrat (abgerundet).

Beispiel

Lila besitzt 13 Réis in ihrem Vorrat und erhält 4 Réis durch die Einflussleiste. Diese 17 Réis wandelt sie in 3 Perücken um.



5. Perücken von deinen erfüllten Erlassen. Niemand sonst kann durch deine Erlasse Perücken erhalten.

Beispiel

Gelb hat 2 Erlasse, einen, der ihr 2 Perücken gibt und einen, der ihr 6 Perücken gibt (siehe Beschreibung Erlasskarten, Seite 6 der Spielhilfe).



6. Perücken gemäß der Tabelle, wenn für dich mehr Beamte in öffentlichen Gebäuden arbeiten als für deine Mitspieler. Zählt dazu die Gesamtzahl an Beamten auf euren ausgeführten Plänen.

Hast du keine ausgeführten Pläne, erhältst du auch keine Perücken.

Spieler \ Spielerzahl	Am meisten	Am zweitmeisten	Am drittmeisten
3-4 Spieler	15 Perücken	10 Perücken	5 Perücken
2 Spieler	15 Perücken	5 Perücken	

Bei Gleichstand addiert ihr die Anzahl Perücken aus der Tabelle der am Gleichstand beteiligten Spieler und teilt sie gleichmäßig unter diesen Spielern auf (abgerundet).

Beispiel

Am Ende des Spiels hat **Orange** Pläne mit insgesamt 8 Beamten ausgeführt, die in öffentlichen Gebäuden arbeiten. **Grün** und **Gelb** haben jeweils Pläne mit 5 Beamten und **Lila** hat einen Plan mit nur 3 Beamten ausgeführt. Im Spiel zu viert erhält **Orange** 15 Perücken, **Grün** und **Gelb** erhalten jede $(10 + 5) \div 2 = 7$ Perücken und **Lila** erhält keine Perücken.



7. Für jedes Gunstplättchen auf deinem Spielertableau erhältst du 2 Perücken.

Beispiel

Grün hat 1 Gunstplättchen des Königs und 1 des Marquis. Sie erhält 4 Perücken.

Verwende die Symbole in der unteren rechten Ecke des Spielplans um die Schlusswertung Schritt für Schritt durchzuführen.



Es gewinnt bei Gleichstand im direkten Vergleich:

1. Der Spieler mit den meisten vollständigen Trümmersets.
2. Der Spieler mit den meisten Geschäften.
3. Der Spieler mit den meisten ausgeführten Plänen.
4. Der Spieler mit dem meisten Geld.

Gibt es immer noch einen Gleichstand, bleibt den Spielern die Befriedigung, dass sie ein zerstörtes Lissabon in eine prächtige Stadt verwandelt haben.



Zwei weitere großartige Spiele von Vital Lacerda

THE GALLERIST



Das Zeitalter von Kunst und Kapitalismus hat den Bedarf für ein neues Berufsbild geschaffen - den Galeristen. Dieser vereint die Aufgaben eines Kunsthändlers, eines Museumskurators sowie das Management von Künstlern, und du stehst kurz davor, diesen Job zu übernehmen! Fördere und pflege Künstler, kaufe ihre Kunstwerke, stelle sie aus und verkauf sie. Erweitere dabei deinen internationalen Einfluss. Als Resultat dieser Mühen erlangst du den nötigen Respekt, um Besucher aus allen Teilen der Welt in deine Galerie zu locken.

VINHOS DELUXE



Wie guter Wein werden viele der besten Dinge im Leben mit dem Alter besser! Kombiniere die frühen Bemühungen des immens talentierten Spieldesigners Vital Lacerda um den Brettspiel-Klassiker Vinhos, füge das inspirierte neue Kunstwerk von Ian O'Toole hinzu und poliere das Ganze zur Deluxe Edition des Teams von Eagle-Gryphon Games auf. Et voilà, a new star is born: Das 2016 Vinhos Deluxe Edition Brettspiel! Vinhos Deluxe Edition unterstützt 1-4 Spieler. Ein Spiel dauert 30 bis 45 Minuten pro Spieler.

Kaufe diese und viele andere Titel unter www.skellig-games.de

Bei Fragen schreibe eine E-Mail an: info@skellig-games.de

LIKE uns auf Facebook: www.facebook.com/SkelligGames/



© 2021 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754

Alle Rechte vorbehalten

www.eagle-gryphon.com