

DE PALEIZEN VAN CARRARA



- tweede editie -



2-4



90'



10+

Je bent het hoofd van een adellijke familie die orders van het Koninklijk Paleis heeft gekregen om 6 steden in de regio te verfraaien. Gebruikmakend van waardevolle blokken marmer uit de befaamde steengroeven van Carrara, zal je gebouwen bouwen, decoraties toevoegen en standbeelden plaatsen om de steden met marmeren wonderen te vullen. Van tijd tot tijd zal de koninklijke familie jouw vooruitgang evalueren (scoren) en je belonen met rijkdommen en/of overwinningspunten (OP). Zorg ervoor dat je gelijke tred houdt met de andere adellijke families, want als je dat niet doet, zou je wel eens OP kunnen missen en kan het spel eindigen voordat je klaar bent. De adellijke familie met de meeste OP wint.



Spelonderdelen



1 Speelbord & Wielbasis



2 Dubbelzijdige Wielen



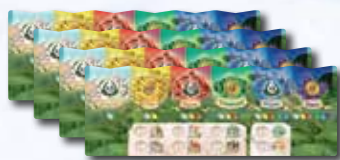
36 Gebouwtiegels
(6 verschillende bouwtypen met waarden 1-5 (met 2 van elk bouwtype met waarde 3), 4 van deze bouwtypen hebben een oranje stedelijke achtergrond en 2 hebben een groene landelijke achtergrond)



6 Monumenttegels
(Waarde 8-Gebouwen)



8 Verbeteringstegels



4 Dubbelzijdige Spelersborden



63 Florijnen (Munten)



42 Bouwstenen
(7 van elk: wit, geel, rood, groen, blauw en paars)



1 Bouwstenenzak



32 Scorepionnen
(8 van elke spelerskleur)



8 Overwinningspuntenschijven
(OP-schijven)
(2 van elke spelerskleur)



4 Spelersschermen



1 Dubbelzijdig Koninklijk Hof-bord



1 Koninklijk bezoek-pion



42 Decoraties
(7 van elk: Boek, Schild, Kroon, Kelk, Vlag, Poort)



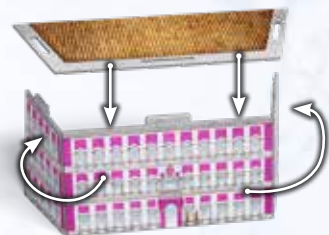
44 Standbeelden
(6 van elk: wit, geel, rood, groen, blauw, paars en 8 van goud)

Nota: Munten worden niet als gelimiteerd beschouwd. Gebruik een geschikte vervanger als ze opgebruikt zijn. Alle andere onderdelen zijn gelimiteerd.

Montage van het Speelbord en de Wielen:



Montage van de Spelersschermen:



Colofon

SPELONTWERP: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling · **ILLUSTRATIES:** Franz Vohwinkel
PROJECTMANAGER: Rudy Seuntjens · **SPELONTWIKKELING:** Seb Van Deun
ART DIRECTION & SPELREGELSONTWERP: Rafaël Theunis · **REDACTIE:** Amanda Erven
VERTALING & KWALITEITSCONTROLE: Eefje Gielis · **TESTLEZER NEDERLANDS:** Dennis Laumen, Christine Gijbels
LOGISTIEK: Wim Goossens, Eefje Gielis



Wolfgang Kramer bedankt zijn vrouw Ursula Kramer en Seb (Game Brewer), die in vele speltesten met hem geworsteld hebben om de beste oplossing te vinden voor de regels tot in de kleinste details. Michael Kiesling wil in het bijzonder zijn vrouw Ina bedanken voor haar eindeloze steun.

Als er een probleem is met dit product, contacteer dan a.u.b. de verkoper van dit spel of onze klantendienst op: gamebrewer.com/customer-service

Overzicht

Standaardversie

-

- 2
- 1
- 2
- 3
- 4

Spelersopstelling



1



2



3

- 1 Plaats het spelersbord met de ●-zijde naar boven voor je. Laat ruimte over om gebouwen te bouwen in kolommen boven de steden op je spelersbord.
- 2 Plaats het scherm van je gekozen kleur achter of naast je spelersbord. Plaats het zo dat je jouw munten en bouwstenen verborgen kunt houden voor de andere spelers.
- 3 Plaats 20 munten en je startbouwstenen achter je scherm.
- 4 Plaats een scorepion van je kleur op elk van de 6 bonusvelden van het Koninklijk Hof.
- 5 Plaats 1 OP-schijf van je kleur op het veld 0 van het OP-spoor en de andere op het veld 0 van het OP-rondespoor.
- 6 Plaats de resterende 2 OP-schijven van je kleur terug in de doos, net als alle decoraties en standbeelden en alle onderdelen voor spelerskleuren die niet in gebruik zijn.



Spelverloop

De startspeler is als eerste aan de beurt, en daarna alle spelers om de beurt met de klok mee, tot het einde van het spel. Als je aan de beurt bent, moet je één van de volgende acties kiezen:

1. Koop Bouwstenen
2. Bouw een Gebouw of Monument
3. Scoren
4. Pas en Neem 2 Munten

1. Koop Bouwstenen

Het wiel bepaalt welke bouwstenen beschikbaar zijn om te kopen.



Het wiel heeft 6 segmenten waarin bouwstenen kunnen worden geplaatst. Het wiel zal met de klok mee draaien en de segmenten positioneren boven de vaste locaties die de prijs tonen om bouwstenen te kopen als je op die locatie bent. De eerste locatie heeft een prijs voor alle bouwstenen, en wanneer er bouwstenen aan het wiel worden toegevoegd, gaan ze in het segment op deze locatie. Als een bouwsteen niet is afgebeeld, is het gratis op die locatie.

Als je aan de beurt bent kun je, **voordat je bouwstenen koopt**, ervoor kiezen om het wiel een segment met de klok mee te **draaien**; als je dat doet, moet je ook **nieuwe bouwstenen toevoegen (indien mogelijk)**. Doe dit door bouwstenen uit de zak toe te voegen aan het segment op de eerste locatie totdat er in **totaal 11 bouwstenen** op het wiel liggen. Koop vervolgens bouwstenen.

Als je ervoor kiest om het wiel niet te draaien, voeg dan geen nieuwe bouwstenen toe; ga verder met het kopen van bouwstenen.

Om bouwstenen te kopen, kies je 1 segment van het wiel en **koop je zoveel bouwstenen** van dat ene segment als je **wilt of kunt**. Elke bouwsteen die je koopt, **kost het bedrag dat is afgebeeld** op de geïllustreerde bouwstenen (kleur per kleur) voor die locatie (indien de kleur bouwsteen niet is afgebeeld is het gratis). Plaats de munten terug in de voorraad en plaats de gekochte bouwstenen achter je scherm.

Voorbeeld: Lukas draait het wiel 1 segment met de klok mee. Er liggen 9 bouwstenen op het wiel, dus hij trekt er 2 uit de zak en voegt ze toe aan segment I ①. Hij koopt alleen de groene en de blauwe bouwsteen uit segment III ②. Hij betaalt 1 munt aan de voorraad, want de groene bouwsteen kost 1 ③ en de blauwe is gratis. Hij plaatst beide bouwstenen achter zijn scherm.



Bijzondere Situaties

- Als bouwstenen op de laatste locatie (die met enkel een kostprijs voor een witte bouwsteen) verder gedraaid worden naar de eerste locatie, blijven ze op het wiel liggen en zijn ze opnieuw duurder.
- Als na het draaien van het wiel en het toevoegen van meer bouwstenen blijkt dat je je niets kunt veroorloven, moet je jouw scherm omhoog doen om je ontoereikende middelen te onthullen. Dan mag je 2 munten uit de voorraad nemen en je beurt beëindigen. Anders moet je ten minste 1 bouwsteen kopen.
- Als de zak met bouwstenen leeg is als je het wiel gaat bijvullen tot 11 bouwstenen, trek en plaats je er zoveel als je kunt en koop dan bouwstenen zoals gewoonlijk. Je mag nog steeds aan het wiel draaien voordat je bouwstenen koopt, ook als de zak helemaal leeg is en je geen bouwstenen kunt trekken en plaatsen.
- Als het wiel en de zak met bouwstenen beide leeg zijn, mag je niet Bouwstenen Kopen als actie kiezen.

2. Bouw een Gebouw of Monument

De gebouwen worden in je speelveld gebouwd met bouwstenen en kunnen later OP of munten opleveren.

Elk gebouw toont het soort **landschap** (oranje=stedelijk / groen=landelijk) ①, het **type gebouw** (tekst) ②, de **decoratie** die bij dat type gebouw hoort ③, en de **waarde** (kostprijs in bouwstenen) ④.



Je mag één van de volgende acties uitvoeren tijdens het bouwen:

A. **Bouw een gebouw OF**

B. **Bouw een monument en eis een verbeteringstegel op**

A. Bouw een gebouw

Kies 1 van de beschikbare gebouwen op het speelveld. Je mag **een gebouw in een stad** bouwen als je het **juiste aantal bouwstenen van de juiste kleur(en)** hebt. Op je spelersbord staan onder elke stad de kleuren van de bouwstenen die bij het bouwen gebruikt mogen worden. De waarde van elk gebouw toont het aantal bouwstenen dat je moet betalen, in elke combinatie van die kleuren.



Doe de gebruikte bouwstenen terug in de zak en **plaats het gebouw boven** de gekozen stad op je spelersbord. Elk volgend gebouw in dezelfde stad zal **hoger** worden geplaatst **dan** de eerder gebouwde gebouwen in die stad, en **vormen zo een kolom** van gebouwen boven een stad. Vul het lege bouwveld op het speelveld op met een nieuw gebouw van de trekstapel naast het speelveld, indien beschikbaar.



Bij het betalen mag je 2 bouwstenen van 1 kleur omruilen en vervangen door de eerstvolgende waardevollere kleur. De kleurenhiërarchie is dezelfde als de volgorde van de steden op je spelersbord van **rechts naar links**. Bijvoorbeeld: 2 groene bouwstenen mogen worden gebruikt als vervanger voor 1 rode bouwsteen. Je mag zoveel ruilen als je nodig acht, maar je mag de **ruilen niet aaneenrijgen**, wat betekent dat je, in dit geval, niet 2 groene mag betalen om 1 rode te vervangen en te combineren met nog 1 rode bouwsteen om vervolgens te ruilen voor 1 geel, etc. Als je wil ruilen voor 1 geel, zou je moeten beginnen met 2 rode bouwstenen achter je scherm.



Voorbeeld: Emma besluit de biblioteca te kopen die 4 bouwstenen kost ①. Zij wil het in Lucca bouwen. De bouwstenen moeten wit, geel of rood zijn, in elke combinatie van in totaal 4 ②. Ze doet 1 witte, 1 gele, 1 rode en 2 groene (als vervanging voor 1 rode) terug in de zak ③, en ze plaatst de biblioteca boven Lucca op haar spelersbord ④ alvorens een nieuw gebouw open van de stapel te draaien en op het lege veld op het speelbord te plaatsen.



B. Bouw een monument en eis een verbeteringstegel op

Elk gebouwtype heeft een monumentaal gebouw open naast het bord, met de waarde 8. Deze worden op dezelfde manier gebouwd als de gebouwen, maar je mag ook een bestaand gebouw van hetzelfde type opwaarderen tot het monument.

Om op te waarderen volg je alle normale bouwstenenvereisten, maar betaal je het verschil in bouwstenen tussen de tegel die je vervangt en de kosten van het monument (8). Eenmaal betaald, plaats je het monument bovenop het gebouw dat je vervangt. De oude tegel is nu verborgen en uit het spel.



Als je een monument bouwt (of opwaardert), mag je ook gratis een verbeteringstegel naar keuze nemen. Verbeteringstegels verhogen de puntenopbrengst van steden. Kies een verbeteringstegel en leg deze op het juiste veld van je spelersbord (zie 3. Scoren op de volgende pagina).



Voorbeeld: Olivia wil het porta-monument kopen om in Viareggio te bouwen. Ze heeft al een porta-gebouw met waarde 5 in die stad ①, dus hoeft ze maar 3 bouwstenen te betalen. Ze kan 1 rode en 2 groene betalen om aan de kleureisen van Viareggio te voldoen. Olivia plaatst het porta-monument bovenop het porta-gebouw met waarde 5 ②, waardoor het uit het spel verdwijnt. Ze kiest ervoor om de Pisa-verbeteringstegel te nemen en deze op het bestaande scoreveld te plaatsen op haar spelersbord ③. Als ze die scoort, zal het 4 munten opleveren in plaats van 3.



Verkrijg OP bij het Bouwen

Als je al je scorepionnen hebt opgebruikt en je kiest ervoor om een gebouw of monument te bouwen, ontvang je onmiddellijk OP gelijk aan de waarde van het gebouw zonder verdere bonussen. Als je een gebouw opwaardert naar een monument, ontvang je OP gelijk aan de betaalde prijs, dus als je een waarde 5-gebouw opwaardert naar een monument (waarde 8) ontvang je 3 OP.

3. Scoren

Scoren geeft je OP en/of munten, gewoonlijk voor je gebouwen van een specifiek type of op een specifieke locatie. Je hebt in totaal 6 scorepionnen en er zijn 14 scorevelden. Elke stad op het hoofdspeelbord is beschikbaar voor alle spelers, maar mag slechts 1 keer en door 1 speler gescoord worden. De velden op je spelersbord zijn alleen voor jou beschikbaar en kunnen elk maar 1 keer gescoord worden.

Hoe te scoren (in deze volgorde):

- » Neem de Koninklijk bezoek-pion van het Koninklijk Hof ().
- » Kies je scorepion van het Koninklijk Hof en neem de bonus (zie **Nota** in de volgende kolom).
- » Kies een beschikbaar veld om te scoren en neem de bonus(sen).
- » Alle andere spelers moeten ook kiezen om te scoren in hun volgende beurt OF afzien van de bonus.
- » Plaats de Koninklijk bezoek-pion terug op het Koninklijk Hof aan het begin van je volgende beurt.

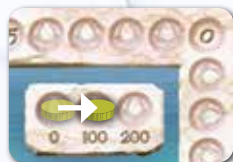
Om te scoren neem je de **Koninklijk bezoek-pion van het Koninklijk Hof** en houd je hem bij je tot je volgende beurt (dit herinnert andere spelers eraan dat iemand gekozen heeft om te scoren). Kies een scorepion uit een bonusveld van het Koninklijk Hof en neem de aangegeven bonus.



Selecteer vervolgens een **leeg** scoreveld. De werking van de verschillende **scorevelden (A/B/C)** wordt later **uitgelegd**. Vermenigvuldig de waarde van de gebouwen (vb. 4) met de overeenkomstige bonus die op je spelersbord staat. Je ontvangt ofwel geld, OP, of een combinatie van beide als bonus.



Als je bij het scoren van OP het einde van het OP-spoor bereikt, verplaatst je je tweede OP-schijf op het OP-rondespoor naar de volgende positie (+100 of +200) zodat je huidige score altijd de som is van de waarden aangegeven door je twee OP-schijven.



Volgen in Scoren

Wanneer een **andere speler** de Koninklijk bezoek-pion bezit, zijn deze speciale regels van toepassing:

- » Als je ook wilt scoren, moet je jouw scorepion uit **hetzelfde bonusveld** van het Koninklijk Hof nemen. Je krijgt **dezelfde bonus in het Koninklijk Hof**, en dan mag je een **beschikbare** scoremogelijkheid scoren als normaal; deze hoeft niet hetzelfde te zijn als de andere speler.
- » Als je ervoor kiest om niet te scoren, stel je het scoren uit voor later. Verplaatst je scorepion van hetzelfde bonusveld naar het **grote open veld** van het Koninklijk Hof dat geen bonus heeft. Daarna ben je zoals gewoonlijk aan de beurt. Later mag je scoren met deze verplaatste pion, maar ontvang je geen bonus.



Wanneer je aan het begin van je beurt in het bezit bent van de **Koninklijk bezoek-pion**, zet je hem eerst terug op het **Koninklijk Hof**. Je mag onmiddellijk kiezen om opnieuw te scoren en hem opnieuw op te eisen.

Opmerking: Zodra alle 6 secties van het Koninklijk Hof met een bonus leeg zijn, wordt het toekomstige scoren gedaan vanuit het grote open veld van het Koninklijk Hof. Je neemt gewoon je scorepion uit dit veld en scoort zoals gebruikelijk. Je hoeft de Koninklijk bezoek-pion niet meer te nemen, want er zijn geen bonussen meer die door andere spelers verdiend kunnen worden door je te volgen.

Scorevelden:

A. De 6 stadsvelden op het hoofdbord

B. De 6 gebouwtypes op de spelersborden

C. De stedelijke en landelijke landschappen op de spelersborden

A. De 6 stadsvelden op het hoofdbord

Om een stad te scoren moet je minstens 2 of 3 gebouwen gebouwd hebben boven die stad op je spelersbord (3 in Lérici, Massa en Viareggio & 2 in Lucca, Pisa en Livorno).

Plaats 1 van je scorepionnen op de lege stad op het hoofdbord waar je wilt scoren. Tel de waarde op van alle gebouwen in de kolom van die stad van je eigen spelersbord. Vermenigvuldig nu dat totaal met de bonuswaarde van die stad zoals die op je eigen spelersbord staat. Neem het totaal als bonus.



Voorbeeld: Noah wil Massa scoren. Hij heeft 3 gebouwen gebouwd in Massa ① en nog niemand heeft die stad gescoord. Hij verplaatst zijn scorepion van het 5-munten bonusveld van het Koninklijk Hof (en neemt de 5 munten uit de voorraad ②), plaatst zijn scorepion op Massa ③ en telt de waarde van zijn gebouwen in de kolom boven Massa op zijn spelersbord bij elkaar op, wat een totaal oplevert van 8 ④. Hij vermenigvuldigt dat met de bonus van Massa en krijgt 8 OP. Twee andere spelers volgen het scoringsinitiatief (de ene scoort landschappen en de andere een soort gebouw) en zij krijgen elk 5 munten.



B. De 6 gebouwtypes op de spelersborden

Om een gebouwtype te scoren moet je **tenminste 1 gebouw** van het type dat je wilt scoren hebben gebouwd. Het maakt niet uit in welke steden de tegels liggen, alle gebouwen van dat type boven je spelersbord zullen gescoord worden.

Plaats 1 van je scorepionnen op een **leeg gebouwtypescoreveld** aan de onderkant van je spelersbord. De waarde van elk gebouw van dit type wordt vermenigvuldigd met de bonus van de stad waar dat gebouw staat; dit **kan meer dan 1 stad zijn** en dus verschillende bonussen hebben. Neem de bonus voor elk gebouw van dat type.

Voorbeeld: Lukas, die Noahs scoringsinitiatief volgt, besluit om zijn palazzo-gebouwen te scoren. Hij neemt zijn scorepion uit hetzelfde veld, neemt de bonus van 5 munten uit de voorraad ① en plaatst zijn scorepion op het palazzo-veld van zijn spelersbord ②. Hij heeft een palazzo met waarde 1 in Pisa, waarvoor hij 3 munten ontvangt (1x3) ③. In Lucca heeft hij een palazzo met waarde 5, waarvoor hij 10 OP ontvangt (5x2) ④. In Massa heeft hij een palazzo met waarde 4, waarvoor hij 4 OP ontvangt (4x1) ⑤.



C. De stedelijke en landelijke landschappen op de spelersborden

Om een landschapstype te scoren moet je **tenminste 1 gebouw** van het overeenkomstige type, stedelijk (oranje) of landelijk (groen), hebben gebouwd. Het maakt niet uit in welke steden de gebouwen staan, alle gebouwen van dat landschapstype boven je spelersbord zullen gescoord worden.

Plaats 1 van je scorepionnen op een **leeg landschapstypescoreveld** naar keuze, hetzij stedelijk of landelijk. Het scoren van een landschapstype is het enige dat je niet linkt aan één van de bonussen onder de stadskolommen. Tel de waarde van elke landschapstegel die je scoort bij elkaar op, vermenigvuldig het totaal met de bonus die **op het landschapsscoreveld** staat en dat vormt de hoeveelheid **munten (stad) of OP (landelijk)**. Neem het overeenkomstige totaal als je bonus. Je hebt de bonussen die onder de stad staan **niet** nodig.



Voorbeeld: Emma plaatst haar scorepion op het stedelijk landschapsscoreveld ① en telt de waarde van al haar oranje stedelijke gebouwtegels (1+4+5+1) op tot een totaal van 11 ②. Zij ontvangt 11 munten uit de voorraad ③.



4. Pas en Neem 2 Munten

Je kunt kiezen om te passen en 2 munten uit de voorraad te nemen die je achter je scherm plaatst.

Einde van het Spel

Het eindspel wordt geactiveerd wanneer volgende voorwaarden beide zijn voldaan:

- » minstens één speler heeft al zijn scorepionnen opgebruikt en
- » de trekstapel met gebouwen is leeg.

Met andere woorden, het spel eindigt wanneer het laatste gebouw van de trekstapel op het bord gelegd wordt wanneer een

tegenstander of jijzelf geen scorepionnen meer heeft, of door je laatste scorepion te plaatsen als de trekstapel met gebouwen al leeg is.

Degene die het spel beëindigt, krijgt 5 OP en is nu klaar met het spel. Alle andere spelers krijgen nog 1 beurt om het spel uit te spelen.

Eindtelling

Alle spelers berekenen hun uiteindelijke OP.

Scor 1 OP voor elke 5 munten, afgerond naar beneden.



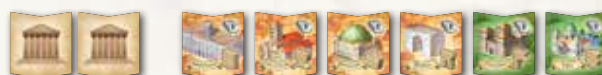
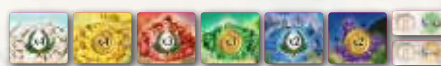
De speler met de meeste punten wint! Bij een gelijke stand wint de speler met de meest overgebleven bouwstenen! Als het nog steeds gelijk is, delen de spelers de overwinning.

GEVORDERDE VERSIE

Spelopstelling

Opzetten zoals in de standaardversie, maar gebruik ook de volgende componenten:

- 1 Plaats beide wielen met het pictogram naar boven. Het grote wiel mag willekeurig gedraaid worden. Het kleine wiel begint met het paarse standbeeld uitgelijnd met de eerste locatie (degene zonder marmeren achtergrond).
- 2 Sorteert de decoraties op soort. Gebruik 5 van elk van de 6 types voor 2 spelers (30), 6 van elk voor 3 spelers (36), en 7 van elk voor 4 spelers (42). Leg ze in een voorraad naast het speelbord.
- 3 Leg het Koninklijk Hof-bord met de -zijde open. Plaats 2 gouden standbeelden per speler bij het standbeeldbonusveld van het Koninklijk Hof (1 aan elke kant). Als je met minder dan 4 spelers speelt, plaats je de overgebleven gouden standbeelden terug in de doos. Plaats de overgebleven 36 standbeelden (6 in elk van de 6 bouwsteenkleuren) naast het speelbord.
- 4 Elke speler heeft 2 extra scorepionnen voor een totaal van 8. Plaats er 1 op elk van de 8 bonusvelden van het Koninklijk Hof.
- 5 Plaats je spelersbord met de gevorderde zijde open . Deze zijde heeft 2 pakhuizen en 3 standbeeldscorevelden.
- 6 Plaats alle onderdelen voor spelerskleuren die niet in gebruik zijn in de doos.



Spelverloop

Het spel speelt als de standaardversie, met de volgende toevoegingen:

1. Koop Bouwstenen

Je koopt bouwstenen zoals in de standaardversie, maar als je dat doet, **moeten** één of beide wielen draaien. Je mag één van de volgende dingen doen:

- Je **mag beide wielen samen** 1 segment met de klok mee draaien en bouwstenen toevoegen zoals normaal. **OF**
- Je mag ervoor kiezen om **alleen het binnenste standbeeldwiel** 1 segment met de klok mee te draaien, maar geen nieuwe bouwstenen toe te voegen.

Wanneer je alle overgebleven bouwstenen in een segment koopt, mag je kiezen om **ofwel** de afgebeelde decoratie **of** het afgebeelde standbeeld uit de voorraad te nemen. Je mag geen standbeeld/decoratie nemen uit een segment dat al leeg is; er moet een bouwsteen aanwezig zijn om deze actie uit te voeren.



Of



Decoraties en Standbeelden

Decoraties voegen 1 toe aan de waarde van een gebouw tijdens het scoren.

Standbeelden zorgen ervoor dat het gebouw in aanmerking komt voor standbeeldscoren.

Aan het eind van het spel krijgen de spelers punten voor sets van decoraties en voor het hebben van meerderheden van standbeelden per stad.

Een **decoratie** mag onmiddellijk op een passende, onbezette decoratieplek op een **eerder gebouwd gebouw** worden geplaatst. Er mag een standbeeld aanwezig zijn.



Een **standbeeld** mag onmiddellijk worden geplaatst op één van je **eerder gebouwde gebouwen** in een stad die **dezelfde kleur bouwsteen** gebruikt voor het bouwen. Het mag niet op een gebouw worden geplaatst waar al een standbeeld staat, maar er mag wel een decoratie aanwezig zijn.



Als je geen gebouw hebt van het juiste type of in de juiste stadskolom, of wanneer je ervoor kiest om het niet te plaatsen, **moet** de decoratie of het standbeeld **naar een pakhuis** onderaan je spelersbord gaan. In elk pakhuis kan 1 standbeeld of 1 decoratie aanwezig zijn.



Op elk moment in één van je toekomstige beurten, mag je een decoratie en/of standbeeld van een pakhuis naar de juiste plek verplaatsen.

Wanneer je een nieuwe decoratie/nieuw standbeeld zou ontvangen, maar je hebt geen gebouw of pakhuis beschikbaar, mag je ervoor kiezen om een eerder verworven decoratie/standbeeld uit een pakhuis af te leggen om plaats te maken, of je mag er gewoon voor kiezen om de nieuwe decoratie/het nieuwe standbeeld niet te nemen.

Voorbeeld: Noah koopt alle bouwstenen (2 rode, 1 gele en 1 blauwe) van het segment met de vlag ①. Het segment is nu leeg, dus neemt hij een vlag uit de algemene voorraad. Hij voegt het toe aan zijn castello in Pisa ②. Elk gebouw kan maar één decoratie hebben en die moet bij het type gebouw passen. Hij had de laatste witte bouwsteen uit het segment met de kelk kunnen kopen ③, maar hij heeft geen passend gebouwtype en de kelk zou dan naar een pakhuis moeten gaan.




Voorbeeld 2: Lukas koopt alle bouwstenen in het segment met op dit moment een rood standbeeld en de kelk ①. Hij kiest ervoor om het rode standbeeld te nemen ②. Hij heeft twee gebouwen zonder standbeeld in steden die rode bouwstenen zouden gebruiken, dus kiest hij ervoor om het standbeeld in Massa te plaatsen ③.



2. Bouw een Gebouw of Monument

Als er bij de tweede optie **B. Bouw een monument en eis een verbeteringstegel op**, een decoratie en/of standbeeld ligt op het gebouw dat je opwaardert tot monument, is de decoratie en/of het standbeeld niet verloren, maar wordt het bovenop het monument geplaatst.

3. Scoren

Het Koninklijk Hof-bord ligt open , wat betekent dat de bonussen die je kunt verdienen bij een scoringsinitiatief of het volgen ervan nu **standbeelden (x2), decoraties (x2), 5 munten (x2), 3 OP (x2)** zijn.

De bonussen verschillen met die in de standaardversie, maar worden op dezelfde manier verdiend. Met de **decoratiebonus** mag je een decoratie naar keuze uit de voorraad nemen.

Met de **standbeeldbonus** mag je één van de gouden standbeelden nemen die in het Koninklijk Hof worden bewaard. **Gouden standbeelden zijn verguld marmer en kunnen in elk beschikbaar gebouw geplaatst worden.** Als je het gouden standbeeld niet kunt of wilt nemen, gaat het niet in een voorraad, maar gaat het terug in de doos.

Er zijn 19 scorevelden in de gevorderde versie (14 van de standaardversie plus 5 nieuwe).

Veranderingen van reguliere scorevelden:

A. De 6 stadsvelden op het hoofdbord

B. De 6 gebouwtypes op de spelersborden

C. De stedelijke en landelijke landschappen op de spelersborden

In alle 3 de gevallen voegt elke decoratie **1 toe aan de waarde** van het gebouw.

Gevorderde scorevelden:

D. De 2 geldscorende velden

Kies **om te scoren** een vrij veld, plaats je scorepion erop en eis hem op tot het einde van het spel. Je moet het **minimum aantal munten dat op dat veld staat hebben en onthullen aan alle andere spelers**, maar je moet ze op dit moment **nog niet uitgeven**. In tegenstelling tot alle andere scoringsopties worden deze scorevelden pas geactiveerd **aan het einde van het spel**. Aan het einde van het spel wissel je jouw munten in voor OP volgens de verhouding op het veld dat je opeist in plaats van de normale 5:1 verhouding. Op het meest linkse veld (min. 36 munten) kunnen je overgebleven munten worden geruild in een verhouding van 3:1 voor OP, naar beneden afgerond (bijv. 25 munten geven je 8 OP). Op het meest rechtse veld (min. 50 munten) is de wisselkoers 2:1. Je kunt slechts 1 geldscoreveld opeisen tijdens het spel.

Voorbeeld: Olivia heeft 40 munten, dus kan ze het 3:1 scoreveld opeisen met één van haar scorepionnen 1. Aan het eind van het spel heeft ze 31 munten over voor een totaal van 10 OP.



E. De 3 standbeeldscorevelden op de spelersborden

Om één van de 3 standbeeldscorevelden te scoren op je spelersbord moet je minstens 1 standbeeld hebben op een gebouw in

één van de steden die gescoord worden. De 3 velden zijn duo's van steden: Livorno & Lérici (wit & paars), Massa & Pisa (blauw & geel) of Viareggio & Lucca (groen & rood). Plaats je scorepion op een leeg veld van één van de 3 duosteden; nu krijg je een bonus voor elk gebouw dat een standbeeld heeft in één van deze steden. Om de score te berekenen tel je de waarde van het gebouw met de decoratie, indien aanwezig, en vermenigvuldigt dit dan met de bonus van die stad. Herhaal dit voor elk gebouw met een standbeeld in de 2 kolommen van de gekozen steden.

Nota: Standbeelden voegen geen waarde toe aan het gebouw voor het scoren tijdens het spel.

Voorbeeld: Emma wil al haar gebouwen met standbeelden scoren in Massa & Pisa, dus plaatst ze een scorepion op dit veld 1. In Pisa heeft ze 3 gebouwen, waarvan één met een standbeeld 2. Ze telt de waarde van het gebouw (1) plus de decoratie (1) voor een totaal van 2. De stad heeft een verbeteringstegel 3, dus ze vermenigvuldigt haar totaal met de bonus van de stad (x4 munten) voor een totaal van 8 munten. In Massa heeft ze 3 gebouwen, elk met een standbeeld plus 2 decoraties 4. Ze telt de waarde van alle 3 gebouwen (5+1+4+1) voor een totaal van 12. Dit wordt vermenigvuldigd met de bonus van de stad Massa (x1 OP), dus neemt ze 12 OP door haar OP-schijf 12 velden op te schuiven.



Bonusactie: Koop een Decoratie of Standbeeld

Als je aan de beurt bent, mag je 1 decoratie of 1 standbeeld uit de voorraad kopen voor 10 munten. Dit wordt niet beschouwd als een actie.

Een gekochte decoratie moet onmiddellijk worden geplaatst op een gebouw van het juiste type volgens de normale regels voor het plaatsen van decoraties. Het mag niet in een pakhuis worden geplaatst.

Een gekocht standbeeld moet onmiddellijk worden geplaatst op een gebouw zonder een standbeeld, in de stad die overeenkomt met de kleur van het standbeeld. Een wit standbeeld mag alleen in Livorno, een geel mag alleen in Pisa, enz. Dit verschilt met de normale regels voor het plaatsen van een standbeeld. Het mag niet op een pakhuis worden geplaatst.

Einde van het Spel

De eindvoorwaarden van het spel zijn dezelfde als in de standaardversie.

Eindtelling

Elke speler die een **geldscoreveld** heeft geclaimd mag nu de resterende munten inwisselen voor OP, gebaseerd op de wisselkoers van het veld. Alle andere spelers **mogen nog steeds munten inwisselen** tegen de oorspronkelijke koers van 5 munten voor 1 OP.

Bovendien krijg je voor **alle decoraties die je op je gebouw hebt geplaatst** OP voor elke set (1 of meer) van dezelfde decoratie. De onderstaande tabel toont hoeveel OP je krijgt per setgrootte.

1	2	3	4	5	6	7
2	6	12	20	30	42	56

Voorbeeld: Op haar gebouwen in al haar steden heeft **Emma** 1 vlag (2 OP), 1 schild (2 OP), 2 poorten (6 OP) en 4 kronen (20 OP) voor een totaal van 30 OP.



De spelers **scoren dan punten gebaseerd op wie de meeste standbeelden heeft in elke stad**. De kleur van het standbeeld wordt genegeerd tijdens de puntentelling. Punten worden toegekend

voor de 1ste, 2de en 3de rang, en de OP variëren per stad. Het **standbeeldscorebord** verdeelt de OP per rang in elke stad. Als er **gelijke standen** zijn, krijgen alle betrokken spelers de punten van de volgende, lager scorende rang. Diegenen die de lagere rang zouden hebben gekregen, als er geen gelijke stand was, zakken ook naar de volgende rang en scoren eventueel helemaal niets. Je moet een standbeeld in die stad hebben om je te kwalificeren.



Voorbeeld: **Lukas** heeft 3 standbeelden in de paarse stad, Lérida. Dit is meer dan iemand anders, dus hij scoort 7 OP. **Noah**, de enige andere speler met standbeelden in Lérida, heeft er 2 en scoort dus 3 OP. **Emma** en **Olivia** hebben beiden 4 standbeelden in de blauwe stad, Massa. Ze krijgen elk 4 OP. **Emma** heeft 3 standbeelden in Viareggio, **Lukas** en **Olivia** hebben beiden 2 standbeelden in Viareggio, en Noah 1. **Emma** krijgt 9 OP, **Lukas** en **Olivia** krijgen elk 2 OP, en Noah scoort 0 OP. **Lukas** is de enige speler met beelden in Livorno, dus hij krijgt 12 OP.

De speler met de meeste punten wint! Bij een gelijke stand wint de speler met de meest overgebleven bouwstenen! Als het nog steeds gelijk is, delen de spelers de overwinning.

Gemakkelijk Vergeten Regels

- Twee bouwstenen van één kleur omruilen en vervangen door de eerstvolgende, waardevollere kleur. Deze hiërarchie wordt getoond in de steden op je spelersbord, van rechts naar links: Paars ► Blauw ► Groen ► Rood ► Geel ► Wit.
- De waarde van een gebouw is de bouwprijs, rechtsboven op elke tegel, plus 1 voor elke decoratie die aan de tegel is toegevoegd.
- Je kunt in een stad alleen gebouwen bouwen met bouwstenen die in die stad toegestaan zijn. Je bent beperkt tot de volgende bouwstenen in deze steden:
 - Lérida:** paars, blauw, groen, rood, geel en wit
 - Massa:** blauw, groen, rood, geel en wit
 - Viareggio:** groen, rood, geel en wit
 - Lucca:** rood, geel en wit
 - Pisa:** geel en wit
 - Livorno:** wit



Standbeelden moeten ook geplaatst worden in steden waar bouwstenen van die kleur bij het standbeeld passen. Standbeelden die voor 10 munten worden gekocht kunnen alleen geplaatst worden in de stad van exact dezelfde kleur. Wit in Livorno, geel in Pisa, etc.

- Zodra je een gebouw tot monument opwaardeert, is de oude gebouwtegel eronder voor de rest van het spel uit het spel.