

Vladimír Suchý & Raúl Fernández Aparicio

Messina 1347



Spielregel



Der Schwarze Tod naht!

Im Jahre 1347 erreichten von der Krim-Halbinsel kommende Handelsschiffe Sizilien und legten am uralten Hafen von Messina an. Die Schiffe waren voller Ratten. Diese Ratten waren voller Flöhe. Und die Flöhe trugen eine Seuche in sich, die als Schwarzer Tod bekannt werden sollte. Die Pest würde in den folgenden vier Jahren nahezu die halbe Bevölkerung der Städte Europas dahinraffen.

Spielüberblick

Ihr schlüpft in die Rollen edler Familien, die Ländereien im Umland von Messina besitzen. Ihr versucht, Leute vor der Pest zu retten, indem ihr Infizierte in Quarantäne schickt und Nichtinfizierte auf euren Anwesen arbeiten lasst. Während die Pest in Messina stärker wütet, errichtet ihr kleine unabhängige Gemeinden und bekämpft die Seuche mit Feuer.

Ihr habt außerdem die Möglichkeit, die Pest zu besiegen und die geretteten Bürger zurückzusenden, um die Stadt wieder zu bevölkern. Wer bei Spielende für Messina den meisten Einsatz gezeigt hat, gewinnt das Spiel.

Autoren: Raúl Fernández Aparicio, Vladimír Suchý

Produktion: Kateřina Suchá

Grafik-Design, Illustrationen: Michal Pechl

Originalregel: Jason Holt

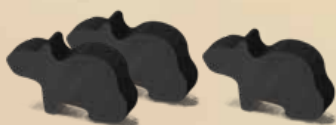
Testspieler: Ládin, s Oscar, Jirka Bauma, Ondřej Kindl, Pepin, Pawel Dolegowski, Henrik Larson, Jindra, Míra Bělský, Kendy, Vojta, Kája, Katka Suchá, Michal Pechl, Jan Cízner, Anežka Bělohoubková, Antonín Kandrik, Jiří Trojánek, Martina Bátorová, Ján Novodomský, Roman, Robert Tuharský, Jan Koláček, Tondakolik, Youda, Ozzy, RadekBoxan, Alberto, Laura, Mario, Andi, Rafa, Paula, Inma, Marta, Javier E., José, Nelly, Dave, T, Javier F., Enrique, Giansimone, David, Joni, Javier B., Inma G., Víctor, Pepín, Luis, Ismael, Carmen, Pedro, Pater, Pablo T., Nines, Gabi, Inmaken, Iván, Carolina, Pablo M., Pablo A. und Laura P., außerdem Teilnehmer von Spielveranstaltungen in Mořkov, Vernířovice, Počátky, Mitglieder und Besucher der Spieleclubs Bedna, Svět deskových her.

Messina 1347 hat bereits in seinen Prototyp-Fassungen folgende Preise errungen: Zona Lúdica 2017, Cannes ProtoLab (Auswahlliste), Granollers 2019 (Zweitplatziertes), BGC Málaga 2019, Hippodice 2020 (Hauptrunde).



Spielmaterial

Holzteile



15 Rattenmarker



20 (4 × 5) Scheiben in vier Farben



12 (4 × 3) Aufseherscheiben in vier Farben



1 Rundenzähler



24 Pestwürfel



20 (4 × 5) Leutnant-Figuren in vier Farben

Vor dem ersten Spiel müsst ihr Sticker auf 3 Scheiben jeder Farbe kleben. Jeder Spieler benötigt 1 Aufseher jedes Typs.



Aristokrat



Nonne



Handwerker



20 Bauholzmarker



12 (4 × 3) Schriftrollen-Würfel in vier Farben



Spielmaterial

Kartonplättchen



1 Wertungstableau



4 Schriftrollentafeln



4 Spielertableaus



15 Quarantäne-
Verbesserungsplättchen



33 Werkstattplättchen



10 Wagenplättchen



26 Münzen in drei Werten (1, 3, 5)



21 Handwerkermarker



20 Stadt-Hexfelder



6 große Feuermarker



16 Feuermarker



21 Nonnenmarker



4 Hafen-Hexfelder



4 Andockplättchen



9 Schiffplättchen



21 Aristokratenmarker



20 (4 x 5) Wiederbevölkert-Plättchen in vier Farben



14 Solospiel-Plättchen

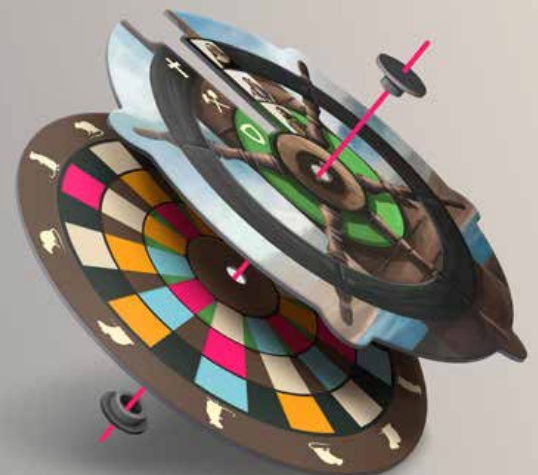


1 Vorrangplättchen



1 Bevölkerungsrads

ZUSAMMENBAU DES BEVÖLKERUNGSRADS



diese Spielregel



4 Übersichtskarten



1 Plastikniete

Spielvorbereitung

Die Stadt Messina: Messina besteht aus sechseckigen Stadtfeldern (Hexfelder). Sortiert die Stadt-Hexfelder in drei Klassen – **A**, **B** und **C**.

Einige der A-Hexfelder werden nicht für jede Spielerzahl benötigt. Entfernt alle der **A**-Hexfelder, die nicht zu eurer Spielerzahl passen. Legt sie in die Schachtel zurück. (Details in der Abbildung rechts.)

Bildet einen Stapel der entsprechenden **A**-Hexfelder. Fügt ein zufällig gezogenes **B**-Hexfeld hinzu und mischt den Stapel verdeckt. Dann legt ihr die Hexfelder, so wie sie kommen, offen zur Stadt Messina aus. Legt außerdem die 4 Hafen-Hexfelder an vier Ecken der Stadt passend zur jeweiligen Form Messinas aus (hier unterhalb des Texts gezeigt).

Auf den folgenden Seiten ist die Spielvorbereitung für drei Spieler gezeigt. Die Form der Auslage hängt von der Spieleranzahl ab, wie unten gezeigt.



Dieses Hexfeld gilt nur für das Spiel zu zweit. Im Spiel zu zweit oder dritt wird es nicht benötigt.

Dieses Hexfeld gilt für alle Spielerzahlen.

Stapel der Stadt-Hexfelder: Die **B**- und **C**-Hexfelder werden bei allen Spielerzahlen benötigt. Mischt den Stapel der **C**-Hexfelder verdeckt. Legt das übrig gebliebene **B**-Hexfeld verdeckt oben auf diesen Stapel und legt den Stapel so bereit, dass er am Ende jeder Runde in Griffweite ist.

Marker: Legt die Feuermarker, großen Feuermarker, Rattenmarker, Bauholzmarker und Bürgermarker in Griffweite bereit. Ihr werdet dieses Material regelmäßig während des Spiels benötigen. Der Vorrat dieser Marker gilt als unbegrenzt.

Pestwürfel Die Pestwürfel sind von der Spielerzahl abhängig. 2 Spieler nutzen 16 Würfel. 3 Spieler nutzen 18 Würfel. 4 Spieler nutzen alle 24 Würfel. Überzählige Würfel bleiben in der Schachtel.

Bevölkerungsrads: Legt das Bevölkerungsrads bereit, sodass es mindestens ein Spieler erreichen kann. Stellt es so ein, dass ein Rattensymbol und ein beliebiger Satz aus 3 Farben in seinem Fenster sichtbar sind.



Weitere Plättchen

Sortiert die übrigen Plättchen und Marker. Mischt sie zu Stapeln.



Andockplättchen mischt ihr zu einem verdeckten Stapel. Immer wenn dieser Stapel aufgebraucht ist, mischt ihr alle seine Plättchen zu einem neuen Stapel.



Schiffplättchen sortiert ihr nach ihren Ziffern in Stapel. Mischt dann jeden Stapel separat und legt alle Stapel aufeinander, den mit der 1 zuoberst. Legt diesen Stapel neben das Wertungstableau. **Im Spiel zu zweit:** entfernt zuvor alle Schiffe mit Edelstein-Fracht und nutzt lediglich 6 Plättchen.



Quarantäne-Verbesserungsplättchen teilt ihr nach Zufall in 3 gleichgroße Stapel auf. Legt diese verdeckt auf das Wertungstableau, danach deckt ihr den jeweils obersten Marker auf.



Wagenplättchen teilt ihr in 5 Paare auf. (Achtet dabei auf die Zahlen auf deren Rückseite, nicht die Punktwerte vorne.) Mischt alle Paare separat verdeckt und bildet dann je einen Stapel mit den Wagen 1 (unten) bis 5 (oben). Dreht die beiden Stapel dann um, sodass Wagen 1 offen oben liegt und legt sie auf das Wertungstableau. Im Spiel zu zweit müsst ihr einen der beiden Stapel unbesehen in die Schachtel zurücklegen; nur 1 Stapel wird benötigt.



frühe
Werkstatt (I)



späte
Werkstatt (II)

Werkstattplättchen sortiert ihr nach Zeitpunkt (I ∞ oder II ⚡) und nach Bürgertyp (⚔, 🛡️ oder ⚔). Mischt alle 6 Stapel. Die I-Plättchen sind frühe Werkstätten. Legt diese 3 Stapel verdeckt auf das Wertungstableau, dann deckt das jeweils oberste Plättchen auf. Die II-Plättchen sind späte Werkstätten. Legt diese 3 Stapel zunächst verdeckt beiseite.

Legt das **Wertungstableau** neben Messina. Die hier gezeigte Seite gilt im Spiel zu dritt oder viert. Die andere Seite braucht ihr im Spiel zu zweit. Ihr werdet eure Scheiben auf diesem Tableau ablegen, so wie es auf Seite 6 beschrieben ist.

Legt den **Rundenwürfel** auf Feld I der Rundenanzeige des Wertungstableaus.

Das Buch-Vorrangplättchen braucht ihr in eurer ersten Partie nicht. Lasst es in der Schachtel. In späteren Partien könnt ihr es auf die erste Spalte der Runden-Übersichtsliste legen, wodurch sich dieser Parameter des Spiels verändert.



Vorbereitung je Spieler

Jeder von euch wählt eine Farbe. Nimm dir Spielertableau, Figuren, Würfel und Scheiben, inklusive der Aufseherscheiben, in deiner Farbe. Außerdem nimmst du dir eine Schriftrollentafel, die du wie unten gezeigt neben dein Spielertableau legst.

3 deiner Figuren stellst du zunächst neben dein Tableau. Du wirst sie in deinem ersten Zug nach Messina senden. Deine 2 übrigen Figuren legst du zum allgemeinen Markervorrat auf dem Tisch. Du kannst sie im Verlauf des Spiels erhalten.



Lege deine 3 Würfel unten auf die 3 Spalten deiner Schriftrollentafel, wie abgebildet.



Auf dein Spielertableau legst du 3 Aufseherscheiben. Sie kommen auf die zugehörigen Startfelder, die um das Zentrum deines Tableaus angeordnet sind.



Benutze die **a**-Seiten von Spielertableau und Schriftrollentafel.

SPIELVORBEREITUNG FÜR FORTGESCHRITTENE

Erfahrene Spieler können auch mit **unterschiedlichen Bedingungen** spielen. Dabei verteilt ihr die Spielertableaus nach Zufall und alle Spieler nutzen deren **b**-Seite. (Diese Seite ist braun umrandet, daher passt sie zu jeder Spielerfarbe.)

Auch die Schriftrollentafeln sind unterschiedlich. Nimm dir eine zufällige Schriftrollentafel und nutze deren **b**-Seite.



Zugfolge

Nehmt von jedem Spieler 1 Scheibe und legt sie in zufälliger Reihenfolge auf die Zugfolge-Anzeige des Wertungstableaus. Ihr werdet in Runde I eure Züge in dieser Reihenfolge ausführen.

Stapelt auf Feld I der drei Buchleisten (im Folgenden „Bücher“ genannt) die Spielerscheiben in umgekehrter Reihenfolge. (Die Position in einem Stapel kann wichtig sein, wenn sich die Zugfolge am Ende einer Runde ändert.)

Auf der Wertungsleiste kommen die Scheiben des ersten und dritten Spielers auf Feld O, wobei die des dritten oben liegt. Der zweite und vierte Spieler beginnen mit 1 Punkt (also auf Feld 1), die Scheibe des vierten Spielers liegt oben. Zum Schluss nehmen sich der dritte und vierte Spieler je 1 Münze.



Vorbereitung Runde I

Ihr müsst jetzt Schiffe, Pestwürfel und Bürger nach Messina bringen.

Ein Schiff dockt an

In Runde I trifft 1 Schiff ein.

- Zieht das oberste Andockplättchen von seinem Stapel, um festzulegen, wo das Schiff andockt.
- Legt das oberste Schiffplättchen offen auf eins der Felder dieses Docks.
- Auf das Schiffplättchen legt ihr 1 Pestwürfel.



Bevölkerungsrat

Jetzt verbreitet sich die Pest in der Stadt.

- Dreht das Fenster des Bevölkerungsrats um 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter, sodass ein neuer Satz Symbole erscheint.
- Legt 1 Pestwürfel auf jedes Hexfeld, auf dem ein Rattensymbol abgebildet ist, das dem auf dem Rad entspricht. (Es gibt 3 Rattensymbole – links, rechts und stehend.)
- Für jede Klasse von Bürgern legt ihr 1 Bürger dieses Typs auf jedes Hexfeld, dessen Farbe zu der auf dem Rad passt.



Hier kommt 1 Pestwürfel auf jedes Feld mit der nach links sehenden Ratte. Auf jedes orangefarbene Feld kommt 1 Nonne, auf jedes weiße 1 Handwerker und auf jedes blaue 1 Aristokrat. Auf rote Hexfelder kommen keine Bürger.

Spielablauf



Eine Partie Messina dauert 6 Runden. Zu Beginn besitzt jeder von euch 3 Leutenant-Figuren und hat 3 Züge je Runde. Im späteren Spielverlauf werden einige von euch weitere Leutnanten erhalten und mehr Züge haben. Die Runde endet, sobald jeder von euch alle seine verfügbaren Leutnanten eingesetzt hat.

Ihr spielt eure Züge in der Zugfolge, die auf dem Wertungstableau zu sehen ist.

Dein Zug

Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Schritte nacheinander aus:

1. Wähle ein Hexfeld und setze eine deiner Leutenant-Figuren darauf.
2. Rette Bürger, falls sich dort welche befindet, und versetze sie auf dein Anwesen.
3. Bekämpfe die Pest.
4. Führe entweder die Aktion des Hexfelds aus oder Sorge für Wiederbevölkerung.



Deine Bemühung, die Pest zu bekämpfen, kann dir durch das Popularitätsbuch Aktionen verschaffen, die du jederzeit in Schritt 4 einsetzen kannst.



Außerdem kannst du jederzeit in Schritt 4 für das Vorrücken auf dem Stadt- oder Kirchenbuch bezahlen. Du darfst auch mehrmals in einem Zug vorrücken, wenn du möchtest. Das kann dir weitere Aktionen verschaffen, die du in Schritt 4 nutzen kannst.

Andere Arten von Zügen: Zwei weitere Arten von Zügen – (a) einen Leutenant zu den Docks zu schicken oder (b) einen Leutenant auf dein Anwesen zurückzuholen – werden auf Seite 9 erklärt.

1. Ein Hexfeld wählen



In Runde I: Nimm einfach deine Leutenant-Figur von deinem Anwesen und stelle sie auf ein Hexfeld, auf dem noch keine Figur ist. Deine Figur markiert das Hexfeld, auf dem du in diesem Zug arbeiten wirst und sie hindert jeden (auch dich) daran, dieses Hexfeld in späteren Zügen dieser Runde zu wählen.

In den Runden II–VI: Du hast bereits Leutnante in Messina, auf den Hexfeldern, die sie in der vorhergehenden Runde besetzt haben. Die neue Runde beginnen sie liegend, um anzuzeigen, dass sie noch nicht genutzt wurden und das Hexfeld nicht blockieren.



Wenn du ein Hexfeld für eine deiner liegenden Figuren wählst, kannst du dasselbe oder ein dazu benachbartes Hexfeld kostenlos wählen. Willst du jedoch ein weiter entferntes Hexfeld wählen, musst du je Hexfeld nach dem ersten benachbarten Hexfeld 1 Münze bezahlen. Z. B. kostet es 3 Münzen, wenn du dich 4 Hexfelder weit weg von deinem Ausgangsfeld bewegst.



Die erste Bewegung ist kostenlos. Die zweite und alle folgenden Bewegungen kosten 1 Münze je Hexfeld.

Du **darfst kein** Hexfeld wählen, auf dem eine Figur aufrecht steht – denn ein solches Hexfeld wurde in der laufenden Runde bereits genutzt.

Stelle deine Leutnant-Figur auf dein gewähltes Hexfeld, um anzuzeigen, dass Leutnant und Hexfeld bereits genutzt wurden. Jeder deiner Leutnante wird exakt einmal während der Runde genutzt (und kein Hexfeld mehr als einmal).

Zusätzliche Leutnante: Du kannst zusätzliche Leutnante mithilfe der Stadtbuch-Leiste erhalten (was auf Seite 14 erklärt wird). Die neue Figur beginnt dann auf deinem Anwesen. In deinem Zug kannst du diesen Leutnant erst nutzen, wenn du in dieser Runde alle deine Leutnante in Messina bereits genutzt hast.

Leutnante, die von deinem Anwesen kommen, setzt du gemäß der Regeln aus Runde I ein – also darfst du jedes Hexfeld in Messina nutzen, das nicht von einer aufrecht stehenden Figur besetzt ist.

2. Bürger retten

Wenn sich auf deinem gewählten Hexfeld Bürgermarker befinden, rettest du diese Bürger. Deren Marker legst du auf dein Anwesen; wohin genau, hängt davon ab, ob auf dem Hexfeld die Pest herrscht.

Wenn auf deinem gewählten Hexfeld kein Pestwürfel liegt, legst du den Bürger auf ein freies Quadrat in dem Sektor, welcher der Klasse dieses Bürgers entspricht. (Der obere Sektor ist für die Handwerker, der linke für die Aristokraten, der rechte für die Nonnen.) Jeder Sektor hat 6 Quadrate; sollte keines davon mehr frei sein, musst du den Bürgermarker abwerfen.

Liegt auf deinem gewählten Hexfeld jedoch ein Pestwürfel, muss dieser Bürger in Quarantäne. Lege den Marker auf Feld I einer beliebigen leeren Quarantänehütte. Sollten alle Hütten bereits mit einem Bürger belegt sein (auf Feld I oder II), musst du den neuen Bürger abwerfen. **Auf jeder Reihe der Hütten darf immer höchstens 1 Bürger liegen, auch wenn eins der beiden Felder noch frei ist.**



Spielerin Rot wählt ein Hexfeld mit einer Nonne. Das Feld hat keinen Pestwürfel. Wenn sie also diese Nonne rettet, muss Rot sie auf ein freies Quadrat im grauen Sektor ihres Anwesens setzen. Welches Quadrat gewählt wurde, kann sich später als wichtig erweisen, aktuell ist es bedeutungslos.



Wäre stattdessen ein Pestwürfel auf dem Hexfeld gewesen, dürfte die Nonne nicht in den grauen Sektor gelegt werden, und Rot hätte sie auf Feld I einer beliebigen freien Quarantänehütte legen müssen.

Beachte: Ein Bürger von einem Stadt-Hexfeld mit Pest muss auch dann in Quarantäne, wenn du die Pest dort im nächsten Schritt deines Zugs beseitigst.

3. Pest bekämpfen

Nachdem du Bürger evakuiert hast, kannst du versuchen, die Pest an diesem Ort auszurotten.

Wenn auf dem gewählten Hexfeld ein Pestwürfel liegt, kannst du 1 Feuermarker ausgeben, um den Würfel zu entfernen. Sollten sich dort mehrere Pestwürfel befinden, darfst du so viele entfernen wie du möchtest, indem du für jeden 1 Feuermarker aus gibst.



In späteren Runden erhöhen sich die Kosten zum Entfernen eines Pestwürfels auf 2 Feuermarker, wie in der Runden-Übersichtsliste zu sehen. In diesem Fall erhältst du je entferntem Pestwürfel 2 Punkte.

Nachdem du Feuermarker ausgegeben hast, aber noch immer Pestwürfel auf dem Hexfeld liegen sollten, **erhältst du 1 Rattenmarker je Pestwürfel.** (Die Pestwürfel bleiben für spätere Runden auf dem Hexfeld.)

Bei Spielende sorgen deine Rattenmarker für eine Strafe. (Siehe Seite 17.)

Je Pestwürfel, den du entfernen konntest, rückst du 1 Feld auf dem Popularitätsbuch vor. Sollte dir das eine oder mehr Aktionen einbringen (siehe Seite 15), kannst du diese vor, nach oder während deiner Hexfeld-Aktion ausführen.



FEUERMARKER



Du beginnst das Spiel ohne Feuermarker, kannst diese aber im Spielverlauf erwerben. Anfänglich kostet es 1 Feuermarker je Pestwürfel, den du vom Hexfeld deines Leutnants entfernst. Im späteren Spielverlauf erhöhen sich die Kosten auf 2 Feuermarker je Würfel.



Du kannst außerdem einen großen Feuermarker erwerben. Wenn du einen solchen zur Entfernung eines Würfels vom Hexfeld nutzt, hast du die Möglichkeit, **auch einen Würfel eines benachbarten Hexfelds zu entfernen**.

Spezialfälle:

- Du kannst einen großen Feuermarker auch als normalen Feuermarker nutzen und dessen Fähigkeit, einen benachbarten Würfel zu entfernen, ignorieren.
- Der Pestwürfel auf einem Schiff ist nicht „benachbart“ zu einem Hexfeld, Dock oder anderen Schiff. Setzt du also einen großen Feuermarker auf einem Boot ein (siehe rechts), entfällt die Möglichkeit, den zusätzlichen Würfel zu entfernen.
- Wenn 2 Feuermarker zur Entfernung 1 Pestwürfels notwendig sind, musst du 2 große Feuermarker ausgeben, um die Option zu haben, den zusätzlichen Würfel zu entfernen.

4. Ausführen der Hexfeld-Aktion



Jedes Hexfeld zeigt oben links eine Aktion. Diese Aktion führst du als letzten Schritt deines Zugs aus.



Die meisten Hexfelder können mit Bürgern aus deinem Anwesen wiederbevölkert werden. Wenn du ein Hexfeld wiederbevölkern möchtest, machst du das anstelle der angezeigten Aktion.

Außerdem kannst du während dieses Schritts deines Zugs die Aktionen ausführen, die du durch das Popularitätsbuch erhalten hast und du kannst ebenfalls für die beiden anderen Bücher bezahlen, die wiederum für weitere Aktionen sorgen können. Diese Buch-Aktionen darfst du in beliebiger Reihenfolge vor, nach oder sogar während deiner Hexfeld-Aktion ausführen.

Die verschiedenen Aktionen werden auf den folgenden Seiten erklärt. Die Bücher sind im Detail auf Seite 14 beschrieben.

Andere Arten von Zügen

Es gibt 2 weitere Wege, den Zug mit einem deiner Leutnants auszuführen.

Einen Leutnant zurückrufen

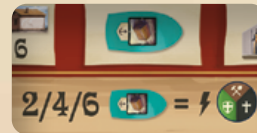
In deinem Zug kannst du deinen Leutnant, anstatt ihn zu einem Hexfeld oder Dock zu schicken, auf dein Anwesen zurückrufen. Stelle ihn einfach neben dein Tableau und **nimm dir 1 Münze**. Dieser Leutnant kann vor der nächsten Runde nicht mehr genutzt werden.

Das ist zwar keine besonders effektive Nutzung deines Leutnants, kann aber hilfreich sein, wenn alle nahegelegenen Hexfelder blockiert sind und du dir die Kosten für den Weg zu weiter entfernten Feldern nicht leisten kannst.

Ein Schiff wählen

In deinem Zug kannst du deinen Leutnant ein Schiff statt ein Hexfeld wählen lassen. Die Schritte ähneln denen eines normalen Zugs:

1. Wähle ein Schiff in Messina und bewege deinen Leutnant zu dessen Dock, entsprechend der üblichen Bewegungsregeln. (Das Dock zählt als eigenes Hexfeld und ist benachbart zum Hafen.)
2. Du darfst sogar zu einem Dock gehen, das bereits von einem anderen Leutnant in dieser Runde aufgesucht wurde.
3. Bekämpfe den Pestwürfel des Schiffs oder erhalte 1 Rattenmarker, falls du dich dagegen entscheidest. (In beiden Fällen wirfst du den Pestwürfel ab.)
4. Lege das Schiffplättchen zu deinem Anwesen. Je nachdem, was das Schiff anzeigt, erhältst du Münzen oder Punkte.

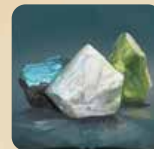


Wenn du nach dem Nehmen des Plättchens eine gerade Anzahl Schiffe besitzt, kannst du 1 deiner Aufseher vorrücken lassen. Aufseher werden auf Seite 10 erklärt.



Außerdem kannst du während dieses Schritts Fortschritte auf den Stadt- und Kirchenbüchern erwerben und dadurch erworbene Buch-Aktionen wie üblich in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Die Güter auf dem Schiff werden sich bei der Schlusswertung auswirken. Im normalen Spiel zählen alle Gütertypen gleich viel. In der Variante für Fortgeschrittene musst du versuchen, möglichst Güter nur eines Typs zu sammeln. (Siehe Seite 18.)



Die drei Gütertypen sind Edelsteine, Gewürze und Seide.

UNTERSCHIEDE DOCK UND HEXFELDER

Docks sind fast wie Hexfelder, es gibt jedoch Unterschiede:

- Ein Dock erhält keine Pestwürfel; stattdessen bringt jedes Schiff seinen eigenen Pestwürfel mit.
- Das Dock, ebenso wie Hafen-Hexfelder, erhält niemals Bürger.
- Ein Leutnant auf einem Dock hindert keine anderen Leutnants daran, dieses Dock zu nutzen. Stattdessen sind Leutnants durch die Anzahl der Schiffe dort eingeschränkt.



Wenn du einen Leutnant bewegst, zählt das Dock als eigenes Hexfeld, das nur zu seinem Hafen-Hexfeld benachbart ist. Daher ist jedes Stadt-Hexfeld, das benachbart zum Hafen ist, 2 Felder vom Dock entfernt.

Aktionen

Dein gewähltes Hexfeld erlaubt dir, eine ganz bestimmte Aktion auszuführen. Einige Aktionen haben simple Auswirkungen, etwa den Erhalt eines Feuermarkers. Andere dagegen führen zu weiteren Aktionen, die viele reizvolle Möglichkeiten zur Verbesserung deiner Reputation bieten.

Marker erhalten



Um diese Aktionen auszuführen, nimmst du dir die angezeigten Marker. Es gibt keine Begrenzung der Anzahl Marker, die du haben darfst.



Münzen gibt es in drei Werten. Ihr könnt sie jederzeit nach Bedarf wechseln.

Aktionen mit Wahlmöglichkeit



Ein Schrägstrich zeigt an, dass du zwischen zwei Optionen wählen musst. Im nebenstehenden Fall sind die Optionen Bauen (siehe Seite 12) oder 1 großen Feuermarker nehmen.

Auf Buch vorrücken



Diese Aktion erlaubt dir, um 1 Feld auf entweder dem Stadt- oder dem Kirchenbuch vorzurücken. Du darfst natürlich auch jederzeit im Aktionsschritt deines Zugs bezahlen, um auf diesen Büchern vorzurücken – die hier gezeigten

Aktionen erlauben jedoch ein kostenloses Vorrücken. Die Bücher sind im Detail auf Seite 14 beschrieben.

Auf Schriftrollentafel vorrücken



Deine Schriftrollentafel besitzt 3 Leisten, die jeweils einen anderen Spielaspekt belohnen. Wenn du diese Aktion ausführst, wählst du eine dieser Leisten und bewegst deren Würfel um 1 Feld nach oben. Deine Schriftrollentafel

wird bei der Schlusswertung wichtig, daher ist sie erst auf Seite 17 ausführlich beschrieben.

Aufseher vorrücken



Dein Anwesen wird von 3 Aufsehern verwaltet – sie sind die 3 Scheiben, die in der Mitte des Tableaus beginnen. Wenn du die Möglichkeit hast, einen Aufseher vorzurücken, kann es vorkommen, dass du Vorteile durch einige der Bürger auf deinem Anwesen erhältst. Jede der oben angezeigten Aktionen erlaubt es dir, den zugehörigen Aufseher 1 Feld auf seinem Weg vorzurücken.



Diese Aktion erlaubt es dir, einen beliebigen deiner Aufseher 1 Feld vorzurücken.

Wenn du einen Aufseher durch diese Aktion vorrückst, hast du die Option, zuerst 1 Schritt auf dem Weg zur überspringen.

WEG DES AUFSEHERS

Der Aufseher rückt auf dem angezeigten Weg vor. Beim zweiten Vorrücken musst du dich entscheiden, ob der Aufseher die linke oder rechte Abzweigung nehmen soll. (Wähle sorgfältig. Es gibt keinen Weg zurück.) Der gewählte Weg führt am Rand des Tableaus vorbei, dann zurück zur Mitte entlang der Grenze zwischen zwei Sektoren. Ein Aufseher, der alle 6 Schritte seines Wegs zurückgelegt hat, kann nicht erneut vorgerückt werden.

Es ist möglich und erlaubt, dass sich zwei Aufseherscheiben auf demselben Feld befinden.



BÜRGER AKTIVIEREN



Jedes Feld auf dem Weg erlaubt dir, eine bestimmte Anzahl Bürger in der Nähe des Felds zu aktivieren, sobald sich der Aufseher darauf bewegt hat. Bei einem einzelnen Vorrücken darfst du nie denselben Bürger mehrfach aktivieren.



Aktiviere 1 direkt benachbarten Bürger. Dieses Feld ist mit 2 Quadraten deines Anwesens verbunden. Sollte sich auf einem der Quadrate ein Bürgermarker befinden, darfst du die oberhalb des Markers angezeigte Aktion ausführen. Sind Bürger auf beiden, darfst du dir eine der Aktionen aussuchen (aber nicht beide).

Der Aufseher kann die Nonne aktivieren, die dir einen Feuermarker liefert. Läge auch auf dem Quadrat mit der Bauen-Aktion eine Nonne, könntest du stattdessen diese Aktion wählen.



Aktiviere 1 Bürger in diesem Bereich. Dieses Feld ist zu einem Bereich mit 3 Quadraten benachbart. Wähle 1 beliebigen Bürger in diesem Bereich aus und führe die oberhalb des Markers angezeigte Aktion aus.

Der Aufseher kann eine dieser beiden Nonnen aktivieren.



Aktiviere 1 Bürger in jedem Bereich. Dieses Feld zeigt auf zwei Bereiche in zwei Farben. Wähle 1 Bürger in jedem Bereich und aktiviere beide. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge aktivieren. (Hat jedoch nur 1 Bereich Bürger, kannst du nur 1 Bürger aktivieren.)

Der Aufseher kann 1 Nonne und 1 Handwerker aktivieren. (Es ist nicht erlaubt, beide Nonnen zu aktivieren.)

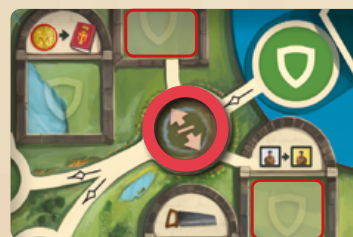


Aktiviere bis zu 3 Bürger an beliebigen Orten der 3 Sektoren deines Anwesens. Sie dürfen aus demselben Sektor oder sogar demselben Bereich stammen, wenn du möchtest. Der Aufseher stoppt in der Mitte deines Anwesens und kann dann nicht mehr vorgerückt werden.

AUFGEWERTETER AUFSEHER



Bestimmte Felder auf dem Kirchenbuch erlauben dir das Aufwerten eines Aufsehers. Drehe die gewählte Aufseherscheibe auf ihre aufgewertete Seite. Ab jetzt kann sie dir beim Vorrücken eine zusätzliche Aktion in ihrem Bereich einbringen. Allerdings ist es nach wie vor verboten, denselben Bürger bei einem einzigen Vorrücken mehrmals zu aktivieren.



Wenn auf beiden benachbarten Quadraten Bürger sind, aktiviert der aufgewertete Aufseher beide. (Hat jedoch nur ein Quadrat einen Bürger, aktivierst du nur diesen.)



Aktiviere bis zu 2 Bürger in diesem Bereich. Falls dort nur 1 Bürger ist, kannst du nur diesen aktivieren.

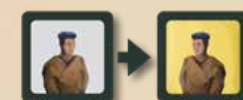


Aktiviere bis zu 2 Bürger im zum aufgewerteten Aufseher passenden, benachbarten Bereich und 1 Bürger im anderen benachbarten Bereich. Sollten weniger Bürger in diesen Bereichen sein, kannst du nur die verfügbaren aktivieren.



Aktiviere bis zu 3 Bürger, auf beliebigen Quadraten der drei Sektoren deines Anwesens, exakt so, wie es bei einem nicht aufgewerteten Aufseher geschieht.

Einen Bürger aufwerten



Diese Aktion erlaubt es dir, beliebige deiner Bürger aufzuwerten. Deren Marker kann in einer Werkstatt, in einem der drei Sektoren oder sogar in Quarantäne sein. Drehe den Marker auf die goldene Seite. Dieser Bürger ist damit aufgewertet. Das hat folgende Effekte:



Wenn der Bürger in einer Werkstatt ist, wird er in der Produktionsphase der Runde 1 Punkt produzieren.



Einige Werkstätten benötigen aufgewertete Bürger. (Siehe Seite 12.) Andere produzieren mehr, wenn dort ein aufgewerteter Bürger ist.



Einige Stadt-Hexfelder benötigen aufgewertete Bürger, wenn du sie wiederbevölkerst. (Siehe Seite 13.)

Bauen



Diese Aktion gibt dir die Möglichkeit, dein Anwesen aufzuwerten (was sich am Ende der Runde auszahlen wird).

Alternativ kannst du sie nutzen, um

einen Wagen zu bauen, der beim Wiederbevölkern Messinas nützlich sein wird. Die Bauen-Aktion hat 3 Optionen:

1. Baue eine Aufwertung für eine Quarantänehütte.
2. Baue eine Werkstatt.
3. Baue einen Wagen.

Plättchen umschichten: Zu Beginn deiner Bauen-Aktion darfst du entweder alle Quarantänehütten-Aufwertungen oder alle Werkstätten umschichten. Zahle 1 Punkt oder 1 beliebigen Marker (auch eine Münze, aber keinen Rattenmarker). Lege das oberste Plättchen jedes Stapels darunter und decke das neue oberste auf. Danach musst du 1 der 3 Optionen wählen, es sei denn, du kannst keins der Plättchen regelgerecht bauen.

AUFWERTUNG DER QUARANTÄNEHÜTTEN



Kosten der Aufwertung

Produziert bei Rundenende das hier

Aufwertungen der Quarantänehütten sind auf dem Wertungstableau erhältlich. Nimm dir eine der verfügbaren, dann decke das nächste Plättchen auf, damit es für spätere Bauen-Aktionen verfügbar ist.

Bezahle die Kosten, indem du die angezeigten Marker in den Vorrat legst. (Wenn du die Kosten nicht zahlen kannst, darfst du dir die Aufwertung nicht nehmen.) Wähle 1 deiner Quarantänehütten ohne Aufwertung und lege das Plättchen darauf. Ein Bürger in dieser Hütte wird nun beim Rundenende für dich arbeiten können. (Siehe Seite 16.)

WERKSTÄTTEN

Wähle eine verfügbare Werkstatt vom Wertungstableau und decke das darunter liegende Plättchen auf.



Kosten Klassen von Bürgern Produziert das hier

Rechts auf jedem Spielertableau sind 6 Werkstattplätze markiert.

Zahle die Kosten und lege die Werkstatt an einen der Plätze neben deinem Tableau. (Sollte es dir irgendwie gelingen, mehr als 6 Werkstätten zu bekommen, lege sie alle eng rechts neben dein Tableau.) Du kannst jederzeit einen Bürger der passenden Klasse aus seinem Sektor nehmen und auf das freie Feld einer Werkstatt legen. Manchmal wirst du das sofort tun, aber es ist erlaubt, damit bis zur Produktion zu warten oder bis du in einem Sektor Platz für einen geretteten Bürger benötigst. (Ein Bür-

ger in Quarantäne darf nicht auf eine Werkstatt versetzt werden, ebenso kein Bürger aus einer anderen Werkstatt.)

Jede Werkstatt kann nur eine Klasse von Bürgern aufnehmen. Wenn die Werkstatt einen aufgewerteten Bürger benötigt, darfst du zwar einen nicht aufgewerteten Bürger dort platzieren, aber die Werkstatt bringt dir erst etwas ein, wenn der Bürger aufgewertet wurde.



Hier darf nur ein Aristokrat arbeiten. Er darf aufgewertet sein, muss aber nicht.



Diese Hütte liefert sofort eine Belohnung, wenn sich darin ein aufgewerteter Aristokrat befindet. Wenn du dort einen nicht aufgewerteten Aristokraten einsetzt, erhältst du die Belohnung, sobald er aufgewertet wurde.



Frühe Werkstätten: Bei Spielbeginn sind alle Werkstätten, die du bauen kannst, von der Art, die am Ende jeder Runde etwas produziert. (Siehe Seite 16.)



Diese Werkstatt liefert dir nichts sofort, wird dir aber am Ende jeder Runde 1 großen Feuermarker und 1 Münze einbringen, vorausgesetzt, eine aufgewertete Nonne befindet sich dort.



Späte Werkstätten: Wenn ihr die Runde V vorbereitet, werden die Werkstätten auf dem Wertungstableau mit einem neuen Satz ausgewechselt. Auch diese werden nach den bisherigen Regeln erbaut. Wird bei diesen jedoch der Bürger eingesetzt, erhältst du die angezeigten Belohnungen sofort. Diese Belohnung gibt es nur ein einziges Mal – eine späte Werkstatt produziert beim Rundenende nichts.

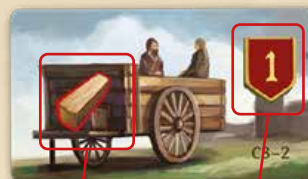


Verdecke das Plättchen dann (lass aber den Bürger darauf liegen), um anzuzeigen, dass du die Belohnung dort bereits erhalten hast.



Diese Werkstatt liefert dir eine einmalige Belohnung in Form von 1 Feuermarker und 3 Punkten. Du erhältst die Belohnung, sobald sich eine Nonne (aufgewertet oder nicht) dort befindet.

WAGEN



Kosten

sofortige Punkte

Nimm einen verfügbaren Wagen deiner Wahl vom Wertungstableau. Im Spiel zu zweit ist nur 1 Wagen verfügbar. Bei 3 oder 4 Spielern sind 2 Wagen verfügbar.

Bezahle die Kosten des Wagens. Sind bei ihm Punkte angezeigt, erhältst du sie sofort. Lass den Wagen neben deinem Spielertableau liegen. Du wirst ihn brauchen, wenn du Messina wiederbevölkern willst.

Messina wiederbevölkern

Wenn es Zeit ist, die Aktion auf deinem gewählten Hexfeld auszuführen, darfst du sie ignorieren und das Feld stattdessen wiederbevölkern. Es gibt dafür jedoch zwei Einschränkungen:

- Du kannst kein Hafen-Hexfeld oder ein Dock wiederbevölkern.
- Du kannst kein Stadt-Hexfeld wiederbevölkern, das bereits wiederbevölkert ist.

HEXFELD DEINES LEUTNANTS WIEDERBEVÖLKERN:

1. Zahle die angezeigten Kosten.
2. Nutze 1 Wagen. Verdecke den Wagen, um dessen Nutzung anzuzeigen. Jeder kann nur 1x je Runde genutzt werden.
3. Lege die benötigten Bürger in den allgemeinen Vorrat zurück – und ggf. geforderte Leutnante in die Schachtel.
4. Lege 1 deiner Wiederbevölkungsplättchen auf das Hexfeld.
5. Sollte das Hexfeld 1 oder mehr Pestwürfel haben, erhältst du 1 Rattenmarker.

Wenn du alle deine Wiederbevölkert-Plättchen genutzt hast, kannst du nicht mehr wiederbevölkern.

WIEDERBEVÖLKERN-KOSTEN & -VORAUSSETZUNGEN

Jedes Hexfeld gibt die Kosten und Bürger zum Wiederbevölkern an.



Wiederbevölkern dieses Stadt-Hexfelds kostet 1 Bauholz. Es erfordert 2 Aristokraten.

Aufgewertete Bürger dürfen Stadt-Hexfelder wiederbevölkern, wenn dort normale Bürger gefordert sind. Ist jedoch ein aufgewerteter Bürger abgebildet, ist auch ein aufgewerteter Bürger erforderlich.



Wiederbevölkern dieses Stadt-Hexfelds kostet 1 Münze. Es erfordert 1 Nonne (aufgewertet oder nicht). Es erfordert außerdem 1 aufgewerteten Handwerker. (Ein normaler Handwerker reicht nicht.)

Einige Stadt-Hexfelder benötigen zusätzlich 1 deiner Leutnante. In solchen Fällen musst du einen Leutnant nutzen, der für diese Runde noch verfügbar ist (entweder eine ungenutzte Figur aus deinem Anwesen oder eine, die sich noch liegend auf einem Hexfeld befindet). Lege die Figur zurück in die Schachtel.



Wiederbevölkern dieses Stadt-Hexfelds kostet 2 Münzen. Es erfordert 2 Nonnen und außerdem musst du 1 Leutnant abgeben, den du in dieser Runde noch nicht genutzt hast.

WIEDERBEVÖLKERT-PLÄTTCHEN

Wenn du ein Stadt-Hexfeld wiederbevölkert, deckst du die Voraussetzungen zum Wiederbevölkern mit einem deiner Wiederbevölkert-Plättchen ab. Bis zum Spielende kann hier niemand mehr die Aktion Wiederbevölkern ausführen. Dein Ansehen ist jetzt mit diesem Stadt-Hexfeld verknüpft und alles, was sich dort abspielen wird, hat gute oder schlechte Auswirkungen auf dich:



- Immer wenn dieses Hexfeld vom Leutnant eines Spielers (auch von dir) gewählt wird, erhältst du sofort 2 Punkte (wie auf dem Wiederbevölkert-Plättchen angezeigt).
- Immer wenn dieses Hexfeld einen Pestwürfel erhält, erhältst du 1 Ratte.

ZUSAMMENFASSUNG VERSETZEN VON BÜRGERN

Bürger tauchen in Messina auf, wenn ihr eine Runde vorbereitet. Wenn du sie rettetest, kommen sie auf dein Anwesen – entweder in eine Quarantänehütte, falls sie von einem Stadt-Hexfeld mit Pest stammen, oder auf den entsprechenden Sektor, wenn auf dem Stadt-Hexfeld keine Pest herrscht.



Bürger in Quarantäne bleiben dort 2 Runden lang – die Runde, in der du sie gerettet hast und die darauf folgende Runde. Bürger in Quarantäne darfst du weder auf Werkstätten versetzen noch mit ihnen Messina wiederbevölkern. Verlässt ein Bürger die Quarantäne, versetzt du seinen Marker auf ein Quadrat im entsprechenden Sektor deines Anwesens.



Sobald ein Bürger auf einem Quadrat in seinem Sektor ist, bleibt sein Marker dort, bis du ihn auf eine Werkstatt versetzt oder zum Wiederbevölkern Messinas verwendest. Ein Bürger kann sich in seinem Sektor nie von einem Quadrat auf ein anderes bewegen.



Du kannst einen Bürger von seinem Sektor jederzeit auf eine geeignete Werkstatt versetzen, sogar während der Produktion. Ein Bürger in einer Werkstatt kann zum Wiederbevölkern Messinas eingesetzt werden, kann jedoch nicht zurück in seinen Sektor oder auf eine andere Werkstatt versetzt werden.



Bücher

Drei Bücher im Zentrum des Wertungstableaus messen euer Ansehen bei Bevölkerung, Stadt und Kirche.



Deine Position bei diesen Büchern bestimmt die Zugfolge (siehe Seite 16) und bei Spielende kann sie dir Punkte einbringen (siehe Seite 17). Vorrücken auf einem Buch kann dir außerdem sofortige Vorteile einbringen.



Vorrücken



Die einzige Weise, auf dem Popularitätsbuch vorzurücken ist, die Pest zu bekämpfen, wie auf Seite 8 erklärt.



Jederzeit im Aktionsschritt deines Zugs kannst du bezahlen, um auf dem Stadt- oder Kirchenbuch vorzurücken. Das kannst du so oft machen, wie du möchtest. **Die Kosten sind 1 Münze je Leutnant.** Es zählen die 3 Leutnante, mit denen du beginnst, plus solche, die du im Spiel erworben hast, wobei auch die zählen, die du zum Wiederbevölkern Messinas in die Schachtel zurückgelegt hast.



Bestimmte Aktionen können für ein kostenloses Vorrücken auf dem Stadt- oder Kirchenbuch sorgen. Du musst dafür nichts bezahlen.

Aktionstypen



Das Popularitätsbuch bietet Aktionen, die denen ähneln, die auf Stadt-Hexfeldern verfügbar sind. Du kannst sie jederzeit im Aktionsschritt des Zugs nutzen, in dem du sie erreicht hast.



Das Stadtbuch ist die einzige Möglichkeit, weitere deiner Leutnante ins Spiel zu bringen. Wenn du auf ein Feld mit einem Figursymbol vorrückst, nimm deine Figur aus dem Vorrat und stelle sie neben dein Tableau. Du kannst sie in einem späteren Zug dieser Runde nach Messina schicken, nachdem du alle deine Leutnante, die bereits in Messina sind, genutzt hast.



Wenn du zu diesem Feld auf dem Stadtbuch vorrückst, kannst du eine Aktion deiner Wahl nutzen, die auf einem Hexfeld deiner Wahl in Messina abgebildet ist, sogar, wenn das Hexfeld durch eine Figur eines Spielers blockiert ist (inklusive deiner eigenen). Dazu gehören auch Hafen-Hexfelder, allerdings keine Docks.



Das Kirchenbuch kann die Aufseher auf deinem Anwesen aufwerten oder vorrücken lassen, wie auf Seite 11 beschrieben. Dieses Feld hier erlaubt dir, einen Aufseher zu wählen, ihn aufzuwerten, falls das noch nicht geschehen ist und ihn dann vorzurücken.



Wenn du auf ein Feld wie dieses auf dem Kirchenbuch vorrückst, darfst du die angezeigte Anzahl Bürger auf deinem Anwesen aktivieren. (Das entspricht der -Aktion, die du für deinen Aufseher erhalten kannst, wie auf Seite 11 erklärt.)

Wenn du durch Vorrücken auf demselben Feld wie ein anderer Spieler landest, setzt du deine Scheibe oben auf dessen Scheibe. Das kann bei Rundenende über die neue Zugfolge entscheiden.

VORRÜCKEN WÄHREND PRODUKTION



Wenn du während der Produktion auf einem Buch vorrückst, bewegst du deine Scheibe sofort. Wenn dieses Vorrücken jedoch zu einer Aktion führt, kannst du die Aktion erst im Aktionsschritt deines nächsten Zugs ausführen. (Und sollte das am Ende der letzten Runde geschehen, kannst du diese Aktion gar nicht ausführen.)



BEISPIELZUG



Gelb möchte die Bauen-Aktion ausführen. Er entscheidet sich dafür, den oben gezeigten Leutnant zu bewegen. Die Bewegung zum benachbarten Hexfeld ist kostenlos, die zusätzliche Bewegung kostet jedoch 1 Münze. Beachte, dass die Figur von Rot dort liegt und das Hexfeld daher nicht blockiert. Gelb stellt seine Figur auf das gewählte Hexfeld, was anzeigt, dass es in dieser Runde nicht erneut gewählt werden darf.



Gelb nimmt sich den Bürgermarker vom gewählten Hexfeld. Weil auf dem Hexfeld ein Pestwürfel liegt, muss der Bürger auf Feld I einer leeren Quarantänehütte gelegt werden.



Gelb kann 1 Feuermarker ausgeben, um den Pestwürfel auf seinem Hexfeld zu beseitigen. Er nimmt aber einen großen Feuermarker, der ihm zusätzlich erlaubt, einen Würfel auf einem benachbarten Hexfeld zu entfernen.



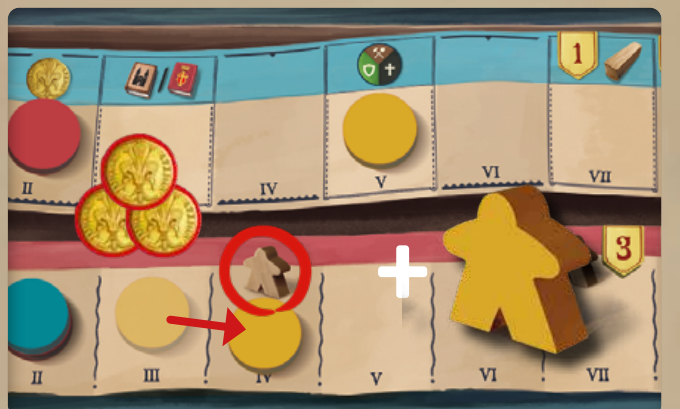
Diese Zerstörung von 2 Würfeln erlaubt es ihm, zweimal auf dem Popularitätsbuch vorzurücken. Das erste Vorrücken hat keinen zusätzlichen Effekt, aber das zweite erlaubt ihm, einen Aufseher im nächsten Schritt seines Zugs vorzurücken.



Gelb könnte zuerst bauen und dann einen Aufseher vorrücken, aber er hält es für besser, den Aufseher zuerst zu bewegen. Der oben gezeigte Aufseher erlaubt ihm, den Handwerker zu aktivieren, der ihm 1 Münze und 1 Bauholz verschafft. (Er hätte stattdessen den anderen Handwerker aktivieren können, aber dieser hier hilft ihm beim Bau.)



Jetzt gibt Gelb den erhaltenen Bauholzmarker ab, um die Quarantänehütte aufzuwerten, in die er den Handwerker gelegt hat. Der Handwerker wird in der Produktion am Ende der Runde einen Feuermarker produzieren. Gelb könnte seinen Zug nun beenden, sieht jedoch die Möglichkeit, noch einen anderen Leutnant zu bekommen.



Gelb bezahlt, um auf dem Stadtbuch vorzurücken. Da er derzeit 3 Leutnante hat, betragen die Kosten 3 Münzen. Das Vorrücken liefert ihm einen 4. Leutnant. Gelb legt die Figur neben sein Anwesen. Er wird sie später in der Runde nutzen können, sobald er keine weiteren ungenutzten Leutnante in Messina hat. Gelb könnte in diesem Zug erneut auf dem Stadt- oder Kirchenbuch vorrücken, allerdings betragen die Kosten jetzt 4, da er sich den vierten Leutnant genommen hat.

Rundenende

Die Runde endet, sobald jeder von euch alle seine verfügbaren Leutnant eingesetzt hat. Am Rundenende können Bürger in Werkstätten etwas produzieren. Nach der Produktion rücken Bürger in Quarantäne weiter.

Produktion

Normalerweise könnt ihr die Produktion alle gleichzeitig abwickeln. Sollten bestimmte Reihenfolgen wichtig sein, produziert ihr in der Zugfolge, die gerade auf dem Wertungstableau angezeigt wird.

QUARANTÄNEHÜTTEN

Ein Bürger in einer Quarantänehütte produziert das, was auf dem Aufwertungsplättchen gezeigt ist. Hat die Hütte keinen Bürger oder keine Aufwertung, produziert sie nichts.

Der Handwerker in der ersten Hütte produziert 1 Feuermarker und 1 Punkt. In der mittleren Hütte ist kein Bürger, daher produziert sie nichts. Der Aristokrat in der dritten Hütte kann nichts produzieren, da die Hütte nicht aufgewertet ist.



WERKSTÄTTEN

Jeder Bürger in einer frühen Werkstatt (mit dem Symbol ∞) produziert das, was auf der Werkstatt gezeigt ist. Eine Werkstatt ohne Bürger produziert nichts. Ein aufgewerteter Bürger in einer Werkstatt produziert außerdem 1 Punkt. Einige Werkstätten besitzen zwei Produktions-Stufen, normal und aufgewertet.



Weil diese Nonne aufgewertet ist, produziert sie 2 Feuermarker statt 1. Sie produziert außerdem 1 Punkt.

⚡ Späte Werkstätten liefern einmalige Vorteile. Sie produzieren nichts. Allerdings produziert ein aufgewerteter Bürger in einer späten Werkstatt weiterhin 1 Punkt.



Dieser Bürger produziert 1 Punkt, da er aufgewertet ist. Die Belohnung durch die Werkstatt gab es, als sie erbaut wurde – sie wird sie jetzt nicht produzieren.

Quarantäne

Beim Rundenende, nachdem die Produktion vorüber ist, rückst du alle Bürger in Quarantäne weiter.

- Ein Marker auf dem linken Quarantäne-Feld wandert auf das rechte Feld.
- Ein Marker auf dem rechten Quarantäne-Feld verlässt die Quarantäne. Lege den Marker auf ein freies Quadrat im passenden Sektor deines Anwesens oder in eine zum Bürger passende Werkstatt.

Vorbereitung nächste Runde



Setzt den Rundenwürfel auf die nächste Runde.



Legt alle Leutnant-Figuren in Messina flach auf ihre Hexfelder, damit erkennbar ist, dass sie in der neuen Runde noch nicht genutzt wurden.



Entfernt Bürgermarker aus Hexfeldern, auf denen Pestwürfel liegen.



Seht auf der Runden-Übersichtsliste nach, welches Buch in dieser Runde Priorität hat. Ändert die Reihenfolge der Scheiben auf der Zugfolge-Anzeige entsprechend der Reihenfolge auf diesem Buch. Bei Gleichständen liegt derjenige vorne, der zuletzt im Buch an diese Position vorgerückt ist. (Dessen Scheibe liegt oben.)



In dieser Runde wählt derjenige die Priorität eines Buchs, der am weitesten auf der Wertungsleiste ist (bei Gleichstand: wessen Scheibe weiter oben liegt).



Zieht 1 Andockplättchen vom Stapel und legt 1 Schiffplättchen auf eins der Felder des angezeigten Docks. Auf das Schiff kommt 1 Pestwürfel.



Wenn die Runden-Übersichtsliste besagt, dass 2 Schiffe ankommen, legt ihr ein zweites Boot (mit Pestwürfel) an dasselbe Dock.

- Nachdem ihr das letzte Andockplättchen des Stapels genutzt habt, mischt ihr aus den 4 Andockplättchen einen neuen Stapel.
- Sind alle 3 Felder des Docks besetzt, legt ihr das Schiff an das im Uhrzeigersinn folgende Dock.



Fügt Messina ein neues Hexfeld hinzu. Die Stadt besitzt 6 Orte für neue Hexfelder. Diese Orte sind **auf der Rückseite dieser Spielregel** zu sehen. Um den neuen Ort festzulegen, beginnt ihr beim Hafen-Hexfeld, das in Schritt V gewählt wurde, und geht im Uhrzeigersinn außen um die Stadt, bis ihr zu einem Ort kommt, der noch nicht belegt wurde. Dort legt ihr das neue Hexfeld an.



Sobald Runde V beginnt, entfernt ihr alle Werkstattplättchen vom Wertungstableau. Ersetzt sie mit den späten Werkstattplättchen, die auf die gleiche Weise ausgelegt werden.

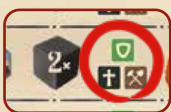


Dreht das Fenster des Bevölkerungsrads um ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Dann legt ihr wie auf Seite 7 erklärt, Pestwürfel aus.



In Runden, die dieses Symbol tragen, dreht ihr das Rad um 1 Feld weiter und fügt erneut Pestwürfel hinzu.

Pestwürfel-Anzahl: Der Vorrat an Pestwürfeln ist begrenzt und hängt von der Spielerzahl ab. Es kann vorkommen, dass ihr nicht auf alle Hexfelder Pestwürfel legen könnt, die einen erhalten sollen. *In diesem Fall legt ihr gar keine Pestwürfel aus.* Wenn ihr zweimal Pestwürfel auslegen sollt, legt ihr sie in zwei getrennten Schritten aus – es kann also sein, dass ihr den ersten Schritt ausführen könnt und müsst, obwohl es für den zweiten Schritt nicht mehr genug Pestwürfel gibt.



Legt Bürgermarker aus wie auf Seite 7 beschrieben. Jetzt kann die nächste Runde beginnen. Spielt in der Reihenfolge, welche die Zugfolge-Anzeige vorgibt.



Ab Runde VI lässt die Pest nach. Die Stadt-Hexfelder Messinas erhalten keine neuen Pestwürfel und keine neuen Bürger, die gerettet werden müssen. Allerdings kommen weiterhin Pestwürfel auf den Schiffen an.

Vergesst nicht: Wer Wagen genutzt hatte, deckt sie jetzt wieder auf, damit sie in dieser neuen Runde wieder genutzt werden können.

Wird ein Pestwürfel auf ein wiederbevölkertes Stadt-Hexfeld gelegt, erhält der Spieler, der es wiederbevölkert hat, einen Rattenmarker.

Spielende

Das Spiel endet am Ende der Runde VI, nachdem alle Spieler die Produktion aus Werkstätten und Aufwertungen der Quarantänehöfen erhalten haben.

Strafe für Ratten



Im Spielverlauf hast du möglicherweise Rattenmarker erhalten. Sie stehen für Ereignisse während der Pest, die deine Reputation beschädigt haben. Jetzt kassierst du dafür die Strafe.

Je Rattenmarker, den du im Spiel erhalten hast, ziehst du um 1 Feld auf dem Popularitätsbuch zurück. Du kannst aber nie weiter als bis auf das erste Feld des Buchs zurückfallen.

Außerdem verlierst du folgende Punkte durch die Rattenmarker:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	0	1	2	4	7	10	13	16	18	21

Hast du z. B. 7 Rattenmarker, verlierst du 13 Punkte. Die höchste Strafe ist 21. Solltest du es irgendwie schaffen, mehr Punkte zu verlieren als du erworben hattest, gehst du mit einer negativen Punktzahl in die Schlusswertung.

Schlusswertung

Folgende Punkte kannst du bei Spielende machen:



PUNKTE DURCH BUCH

Nachdem du die Strafe für deine Rattenmarker erhalten hast, wertest du deine Schlussposition auf jedem Buch aus. Sollten auf deinem aktuellen Feld Punkte angezeigt sein, erhältst du diese Punkte jetzt.



Auf dem Popularitätsbuch erhältst du außerdem Punkte, wenn du weiter vorne als die anderen liegst. Im Spiel zu zweit erhält der erste Spieler 5 Punkte. Zu dritt oder viert erhält der Erste 10 Punkte, der Zweite 7 und der Dritte 3. Bei Gleichstand hat derjenige Spieler mit mehr Feuermarkern den Vorrang. Nur im Zusammenhang mit Gleichständen zählt 1 großer Feuermarker als 2 Feuermarker.



WIEDERBEVÖLKERTE STADT-HEXFELDER

Erhalte die Punkte von jedem Hexfeld, das du wiederbevölkern konntest. (Du erhältst jedoch die auf deinem Wiederbevölkert-Plättchen angezeigten 2 Punkte nicht – diese hattest du ja immer bekommen, wenn ein Leutnant dieses wiederbevölkerte Hexfeld besucht hatte.)



SCHRIFTROLLENTAFEL

Im Spiel hattest du die Möglichkeit, Schriftrollen-Aktionen auszuführen, die deine Würfel auf der Schriftrolle vorgerückt haben. Jetzt erhältst du die Punkte für die drei Aspekte deiner Reputation. Deine Würfel zeigen an, wie viel jeder Aspekt wert ist. Ein Beispiel steht auf Seite 19.



Zähle alle Gebäude, die du errichtet hast. (Gebäude sind Aufwertungen von Quarantänehöfen und Werkstätten, Wagen jedoch nicht.) Je Gebäude erhältst du die angezeigten Punkte – wenn du jedoch mehr als 6 Gebäude hast, werte nur 6 davon.



Du erhältst die angezeigten Punkte je Fracht an exotischen Gütern, die du im Spiel nehmen konntest. Die unterschiedlichen Arten exotischer Güter haben jedoch nur im Spiel für Fortgeschrittene eine Bedeutung. In der normalen Version besteht die Wertung darin, Punkte für jedes deiner Schiffe zu erhalten.



Für jedes deiner Wiederbevölkert-Plättchen in Messina erhältst du die angezeigten Punkte.



ÜBRIGE MARKER

Zähle alle deine übrigen Münzen, Feuermarker, große Feuermarker und Bauholzmarker. Teile die Zahl durch 3 und runde ab. So viele Punkte erhältst du.

Gewinner

Wer die meisten Punkte hat, besitzt die höchste Reputation in Messina und gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Stadt-Hexfelder wiederbevölkert hat. Herrscht noch Gleichstand, derjenige, der die Stadt-Hexfelder wiederbevölkert hat, die die meisten Punkte bringen.

Variante für Fortgeschrittene

Die Rückseiten der Spieltableaus und Schriftrollentafeln dienen für ein asymmetrisches Spiel.

Spielvorbereitung

Vergebt die Spielerfarben nach Zufallsprinzip. Jeder Spieler nimmt sich das Tableau seiner Farbe und nutzt dessen **b**-Seite. (Die Quarantänehütten sind jetzt rechts.) Mischt die Schriftrollentafeln und verteilt sie nach Zufall. Jeder nutzt auch hier die **b**-Seite.

Beachte: Es ist auch denkbar, die **a**-Seiten der Tableaus mit den **b**-Seiten der Tafeln zu nutzen, allerdings haben wir solche Varianten nicht getestet.



Spielablauf

Der Spielablauf ist derselbe, jedoch werdet ihr andere Entscheidungen treffen müssen, da die Tableaus/Tafeln unterschiedliche Optionen bieten.



Jeder Sektor besitzt 1 Quadrat, das eine üppige Belohnung liefert, die nur einmal je Spiel genutzt werden kann. Diese Quadrate sind am ⚡-Symbol in der Ecke erkennbar.

Aktivierst du einen Bürger auf so einem Quadrat, markiere es mit einem Solospielplättchen, um dir zu merken, dass du es nicht erneut nutzen darfst (oder mit einem unbenutzten Marker, falls du solo spielst). Der Bürger bleibt dort, auch wenn er nicht erneut aktiviert werden darf. Jedoch kann er wie üblich für eine Werkstatt oder zur Wiederbevölkerung Messinas genutzt werden.

Schlusswertung

EXTRAPUNKTE FÜR DAS WIEDERBEVÖLKERN



Zusätzlich zu den üblichen Wegen, Punkte zu machen, könnt ihr euch daran messen, wer die meisten Stadt-Hexfelder wiederbevölkert. Wer die meisten schafft, erhält 10 Punkte, der zweite Platz 7, der dritte 3. Wer keine Hexfelder wiederbevölkert, erhält keine Punkte. Bei Gleichständen gewinnt derjenige, dessen Stadt-Hexfelder mehr Punkte wert sind (in Schritt 2 der Schlusswertung). Herrscht immer noch Gleichstand, teilt ihr die Punkte gleichmäßig unter diesen Spielern auf.

Im Spiel zu zweit ist der erste Platz 7 Punkte wert, der zweite 0 Punkte.

Bücher und Schriftrollen

LEISTEN DER SCHRIFTROLLENTAFEL

Die alternativen Schriftrollentafeln bieten euch diverse neue Wege, Punkte zu machen.



Wähle 1 bestimmten Typ exotischer Güter (derjenige, von dem du am meisten hast). Für jede Schiffsladung, die du von diesem Typ besitzt, erhältst du die angezeigten Punkte.



Du erhältst die angezeigten Punkte für jede Werkstatt in deinem Besitz, hast du jedoch mehr als 5, wertest du nur 5.



Du erhältst die angezeigten Punkte je Bauholzmarker, den du bei Spielende besitzt, hast du jedoch mehr als 6 Bauholz, wertest du nur 6.



Du erhältst die angezeigten Punkte je Hütten-Aufwertung, die du besitzt. (Es gibt kein Maximum, aber da du nur 4 Hütten besitzt, kannst du auch nie mehr als 4 Aufwertungen besitzen.)



Du erhältst die angezeigten Punkte je Münze, die du bei Spielende besitzt, hast du jedoch mehr als 9, wertest du nur 9.

Beachte: Wenn du auf der ersten Stufe der Leiste bist, erhältst du $\frac{1}{2}$ Punkt je Münze. Ist deine Anzahl Münzen ungerade, runde den übrigen halben Punkt ab.

POSITION AUF DEN BÜCHERN



Die Bücherleisten liefern dir zusätzliche Punkte für das Vorrücken auf einem bestimmten Buch. Weiter rechts auf jedem Buch sind Trennlinien mit einem Einzel- bzw. Doppelbalken markiert.



Die Leiste auf der Schriftrollentafel bietet 2 Punkte-Stufen. Bist du über den Doppelbalken des Buchs hinaus vorgerückt, erhältst du die größere Punktzahl. Bist du über den Einzelbalken des Buchs hinaus vorgerückt, jedoch noch nicht über den Doppelbalken hinaus, erhältst du die kleinere Punktzahl. Bist noch nicht über den Einzelbalken hinaus, erhältst du keine Punkte.

POSITION DER AUFSEHER



Auf deinem Anwesen endet der Weg jedes Aufsehers mit 2 sechseckigen Feldern, gefolgt vom mittleren Feld. Diese Leiste gibt dir Punkte für das Vorrücken auf eins dieser drei Felder. Ist dein Aufseher auf dem ersten sechseckigen Feld, erhältst du die kleinste Punktzahl und so weiter. Wähle zwei deiner Aufseher, die am weitesten vorgerückt sind und erhalte die entsprechenden Punkte für sie.

Buch-Vorrangplättchen

Dieses Plättchen könnt ihr auch dann nutzen, wenn ihr nicht die Variante für Fortgeschrittene spielt. Es verändert die Runden-Übersichtsliste und zeigt, welches Buch in welcher Runde Vorrang hat.



Solovariante

Messina 1347 kann auch solo gespielt werden. Es liegt bei dir, ob du mit den normalen oder den Regeln für Fortgeschrittene spielen möchtest. Du wirst gegen einen (virtuellen) Gegner antreten, der gemäß der unten erklärten Regeln spielt.

Spielvorbereitung

gewähltes Hexfeld (weißer Bereich)



gegnerische Aktion (roter Bereich)

Wähle die Farben für dich und den Gegner. Berechne ein Spiel für 2 Spieler vor. Der Gegner wird Stadt- und Kirchenbuch nicht nutzen, daher setzt nur du deine Scheiben dort ein.

Mische die Solospielplättchen und lege sie als Stapel verdeckt bereit.

Beachte: Spielst du mit der **b**-Seite deines Tableaus, brauchst du ein paar ansonsten unbenutzte Marker, um Quadrate mit einmaligem Effekt auf deinem Anwesen zu nutzen.

Züge des Gegners

Die Züge des Gegners ähneln deinen.

- WÄHLE EIN HEXFELD.** Decke das oberste Plättchen des gegnerischen Stapels auf. Setze einen unbenutzten gegnerischen Leutnant auf das angezeigte Hexfeld, wenn es verfügbar ist. Ist es nicht verfügbar, weil du es bereits beansprucht hast oder es noch gar nicht im Spiel ist, ziehe so lange weiter Plättchen, bis du ein verfügbares Hexfeld ziehst. Setze den Leutnant dort ein. (Ignoriere die anderen, unerlaubten Bewegungen bis zum Rundenende.)
- BÜRGER RETTEN.** Entferne etwaige Bürgermarker vom Hexfeld und lege sie in den Vorrat.
- PEST BEKÄMPFEN.** Wenn sich Pestwürfel auf dem Hexfeld befinden, entfernt der Gegner 1 davon und rückt 1 Schritt auf dem Popularitätsbuch vor.
- AKTION AUSFÜHREN.** Der Gegner ignoriert die auf dem Hexfeld verfügbare Aktion. Stattdessen führt er die unten auf dem Plättchen angezeigte Aktion aus:



Nimm ein Schiffplättchen von dem Dock, das dem gewählten Hexfeld am nächsten ist. Sind mehrere Schiffe gleich nah, lass den Zufall entscheiden.



Nimm den verfügbaren Wagen.



Nimm eine Werkstatt des angezeigten Typs.



Nimm alle verfügbaren Quarantäne-Aufwertungen.



Leutnante

Dein Gegner nutzt diese Anzahl Leutnante:

Runde I, II, III

3 Leutnante

Runde IV, V

4 Leutnante

Runde VI

5 Leutnante

Da die Leutnante deines Gegners sich nicht nach den Bewegungsregeln in Messina richten, setzt du sie am Ende jeder Runde auf das gegnerische Tableau zurück.

Zugfolge

Du bist der Startspieler in den Runden I, III und V. Dein Gegner ist Startspieler in den Runden II, IV und VI.

Schlusswertung

Erhalte 5 Punkte, wenn du die gegnerische Position auf dem Popularitätsbuch erreicht oder überholt hast. Ansonsten erhältst du Punkte wie üblich.



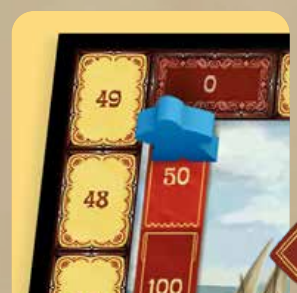
Die Wertung wiederbevölkerter Hexfelder ist im Solospiel anders. Wenn ein Spieler 2 Hexfelder wiederbevölkert, erhält er 3 Punkte. Für 3 wiederbevölkerte Hexfelder erhält er 4 Punkte und bei 4 Feldern sogar 10 Punkte.

Ein gutes Ergebnis sind 130 Punkte, bzw. 140, wenn du die Fortgeschrittenen-Variante spielst.

WEITERE HINWEISE ZUR WERTUNG (für alle Spielerzahlen)

Beispiel Schriftrollentafel: Blau ist dreimal auf der mittleren Leiste von Schriftrollentafel **a** vorgerückt. Jedes Schiffplättchen, das er genommen hat, ist 4 Punkte wert. Hat er z. B. 4 Schiffplättchen, erhält er 16 Punkte.

Solltest du bei der Schlusswertung die 50 Punkte überschreiten, kannst du eine deiner Leutnant-Figuren (oder einen Marker in deiner Farbe) auf dieses Feld stellen, um das anzuzeigen.



Überblick Spielvorbereitung



Beispiel Hexfeld hinzufügen: Das Andockplättchen bringt ein neues Schiff zum unteren linken Dock. Das neue Hexfeld kommt auf den am nächsten im Uhrzeigersinn liegenden Ort.

Oft übersehene Regeln

- ✓ Bei der Spielvorbereitung wird Messina aus allen **A**-Hexfeldern erstellt, die zur Spielerzahl passen plus 1 zufällig gezogenen **B**-Hexfeld.
- ✓ Die maximale Anzahl der Pestwürfel ist von der Spielerzahl abhängig, siehe Abbildung oben. Überzählige müssen in der Schachtel bleiben.
- ✓ Wenn ihr nicht genug Pestwürfel für alle auf dem Bevölkerungsrund angegebenes Felder habt, legt ihr stattdessen gar keine aus.
- ✓ Du kannst einen Leutnant von deinem Anwesen erst nutzen, wenn du bereits alle deine Leutnante in Messina genutzt hast.
- ✓ Ein Leutnant auf einem Dock hindert keine anderen Leutnante daran, dieses Dock zu nutzen.
- ✓ In deinem Zug musst du je Pestwürfel auf deinem gewählten Hexfeld 1 Rattenmarker nehmen, es sei denn, du schaffst es, den Pestwürfel beim Bekämpfen der Pest zu entfernen.
- ✓ Ein großer Feuermarker erlaubt dir, einen zusätzlichen Pestwürfel auf einem benachbarten Hexfeld zu entfernen. (Details auf Seite 9.)
- ✓ Frühe Werkstätten produzieren am Ende jeder Runde. Späte Werkstätten liefern stattdessen eine sofortige Belohnung.
- ✓ Ein aufgewerteter Bürger in einer Werkstatt produziert am Ende einer Runde 1 Punkt, unabhängig davon, ob es eine frühe oder späte Werkstatt ist.
- ✓ Inn den Runden V und VI müssen auf dem Wertungstableau die späten Werkstätten liegen.
- ✓ Wenn ein Stadt-Hexfeld einen Leutnant zum Wiederbevölkern benötigt, musst du einen Leutnant abgeben, der in dieser Runde noch nicht genutzt wurde (also auch nicht den, mit dem du dieses Stadt-Hexfeld gewählt hast). Er kommt in die Schachtel zurück, zählt aber weiter als „dein Leutnant“, wenn du für das Vorrücken auf Stadt- oder Kirchenbuch zahlst.
- ✓ Das Vorrücken auf Stadt- oder Kirchenbuch kostet 1 Münze je Leutnant; dazu zählen die 3 Leutnante, mit denen du begonnen hast, plus alle, die du aus dem Vorrat erhalten hast.
- ✓ Wenn ein Pestwürfel auf ein Hexfeld kommt, das von dir wiederbevölkert wurde, erhältst du 1 Rattenmarker.
- ✓ Wenn ein Leutnant ein Hexfeld wählt, das du wiederbevölkert hast, erhältst du 2 Punkte.

Spielsymbolik

- Erhalte 1 Münzenmarker.
- Erhalte 1 Bauholzmarker.
- Erhalte 1 Feuermarker.
- Erhalte 1 großen Feuermarker.
- Rücke auf einer Leiste deiner Schriftrollentafel vor.
- Rücke auf dem Stadtbuch vor (kostenlos).
- Rücke auf dem Kirchenbuch vor (kostenlos).
- Werte 1 Bürgermarker auf.
- Erhalte sofort die angezeigten Punkte.
- Rücke den angezeigten Aufseher vor.
- Rücke 1 Aufseher deiner Wahl vor.
- Werte 1 Aufseher deiner Wahl auf.
- Rücke 1 Aufseher deiner Wahl vor, mit der Option, ein Feld des Wegs zu überspringen.
- Nimm dir 1 deiner Leutnantfiguren aus dem Vorrat.
- Führe die Aktion eines Hexfelds deiner Wahl in Messina aus.
- Baue eine Werkstatt, eine Hütten-Aufwertung oder einen Wagen.
- Aktiviere die angezeigte Anzahl Bürger in den Sektoren deines Anwesens.



Aufwertung möglich?



Auf leere Werkstatt versetzbar?



Zum Wiederbevölkern nutzbar?



SPIELBEGINN: ZUGFOLGE-KOMPENSATION

Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
nichts	1 Punkt	1 Münze	1 Punkt + 1 Münze

