

Hierzu werden noch eventuelle Siegpunkte für die „Baustoffreinheit“ eines Palastes addiert: besteht ein Palazzo ausschließlich aus *einem* Baustoff *und* hat er eine bestimmte Mindesthöhe, bringt er noch zusätzliche Siegpunkte ein:

- 1 oder 2 Etagen: + 0 SP
- 3 oder 4 Etagen: + 3 SP
- 5 Etagen: + 6 SP

(s. Beispiele unten)

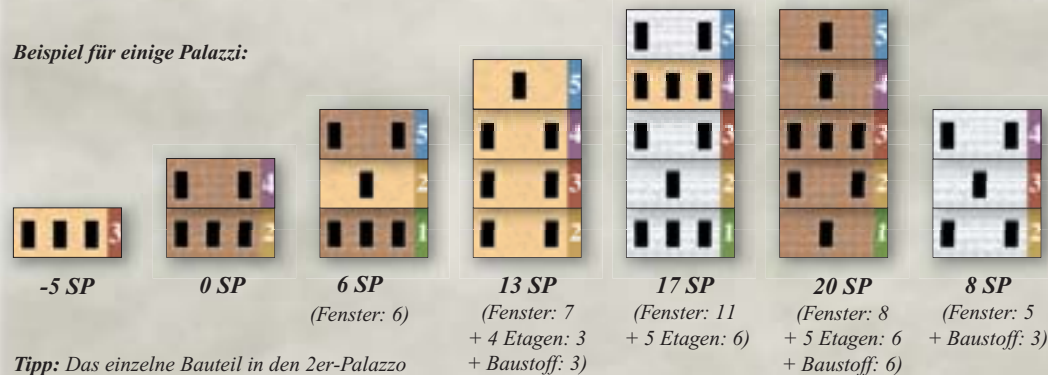
Gewinner ist, wer die meisten Siegpunkte besitzt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern der, der aus seinem restlichen Geld den größeren Betrag bilden kann (nur eine Währung + Joker).

Palazzo aus nur einem Baustoff bringt Bonus:

- 1 + 2 Etagen: 0 SP
- 3 + 4 Etagen: 3 SP
- 5 Etagen: 6 SP

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt

Beispiel für einige Palazzi:



Tipp: Das einzelne Bauteil in den 2er-Palazzo einzubauen („Umbau“), würde einen Unterschied von 13 SP bedeuten: + 8 statt -5 SP.

Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen zu diesem Spiel, insbesondere bei Dagmar & Ferdinand De Cassan, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Ralph Knoll, Belma Kusturica-Zrno, Martina & Peter Novak, Alexandra Siegel, Christoph Vavru und Valentin Zrno.

Der Verlag bedankt sich darüber hinaus noch bei all seinen Testspielern, insbesondere bei Christine & Peter Dürdorth, Karin & Wolfgang Geistanger, Dieter Habelitz, Markus Huber, Sybille & Michael Jüthner, Miriam & Peter Linner, Dominik Wagner sowie den Spielkreisen aus Grassau und Rosenheim.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea | Postfach 1150 | D-83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Distr. CH: Carlit + Ravensburger | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos

© 2004 Reiner Knizia
© 2005 Ravensburger Spielverlag



Reiner Knizia

PALAZZO

Florenz, im 15. Jahrhundert. Die Stadt befindet sich auf ihrem kulturellen wie auch wirtschaftlichen Höhepunkt. Ein Wettstreit um die prächtigsten Palazzi entbrennt.

Wer wird der erfolgreichste Bauherr sein? Wer macht die meisten Siegpunkte? Wer gewinnt das Spiel?

SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Bauherren, die möglichst wertvolle Palazzi errichten wollen. Dazu stehen ihnen drei verschiedene Zugmöglichkeiten zur Auswahl. Sie können sich frisches Geld besorgen. Sie können neue Bauteile kaufen bzw. ersteigern. Oder sie bauen ihre Paläste um, damit diese noch wertvoller werden, denn je höher ein Palazzo ist und je mehr Fenster bzw. Türen er aufweist, desto mehr Siegpunkte bringt er ein.

Gewinner ist, dessen Palazzi am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte bringen.

Die Spieler versuchen, möglichst wertvolle Palazzi (mit vielen Fenstern) zu bauen

Wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt

SPIELMATERIAL

55 Geldkarten

(je 3x die Werte 3, 4, 5, 6, 7 in drei verschiedenen Währungen sowie 10 2-er-Certificati) (= Holzfigur)

1 Baumeister

8 Stanztafeln mit

4 Steinbrüchen

(eher rechteckig)

1 Lager

(eher quadratisch)

48 Bauteilen

(pro Farbe 3 komplette Palazzi (= 5 Etagen) mit jeweils 1, 2 und 3 Fenstern pro Etage sowie je 1 Bauteil (3. Etage) mit 1 Fenster)

5 Plättchen „Reiter“

(zeigen das Spielende an)

1 „3-er-Certificato“

(vergleichbar den 2-er-Certificati)

4 Übersichtstafeln

(1 pro Spieler; zeigen in Text und Bild eine Übersicht über die Siegpunkte)



Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, zunächst die fett geschriebenen Texte im Randstreifen nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELVORBEREITUNG

Das **Lager** wird in die Tischmitte gelegt. Die **4 Steinbrüche** werden um das Lager herum gelegt. Der **Baumeister** wird auf einen beliebigen der 4 Steinbrüche gestellt.

Die **48 Bauteile** werden nach ihrer Rückseite (I, II und III) sortiert und in 3 *gut* gemischten *verdeckten* Stapeln neben der Auslage bereitgelegt.

Die **5 Spielende-Plättchen** („Reiter“) werden *gut* in den III-er-Stapel eingemischt.

Vom I-er-Stapel werden nun die obersten 5 Kärtchen so, wie sie gerade kommen, je eines *offen* auf die 4 Steinbrüche und das Lager gelegt.

(Im Spielverlauf werden zunächst die Bauteile des I-er-Stapels verwendet, dann die des II-er-Stapels und schließlich die des III-er-Stapels, wodurch hier dann irgendwann die 5 Spielende-Plättchen auftauchen und das Spiel beenden.)

Das **3-er-Certificato** wird offen neben der Auslage bereitgelegt.

Die **55 Geldkarten** werden *gut* gemischt und als *verdeckter* Stapel neben der Auslage bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält von diesem Stapel **4 Geldkarten**, die er so auf die Hand nimmt, dass sie von seinen Mitspielern nicht eingesehen werden können. Außerdem nimmt sich jeder eine **Übersichtstafel**, die ihn während des Spiels über die Siegpunkte informiert.

Bevor es mit dem allgemeinen Spielverlauf weitergeht, zunächst noch einige wichtige Vorabinformationen:

Die 48 Bauteile

bestehen aus drei verschiedenen Baustoffen (Ziegel, Sandstein, Marmor) und zeigen ein bis drei Fenster bzw. Türen. (Wird in dieser Regel weiterhin von „Fenstern“ gesprochen, sind damit stets auch die Türen gemeint.) Es gibt Bauteile für fünf verschiedene Etagen (Ziffern 1 bis 5 am rechten Rand jedes Bauteils), vom Erdgeschoss (= 1. Etage) bis hin zum Dach (= 5. Etage). Mit diesen Bauteilen errichten die Spieler Palazzi, die ihnen am Spielende Siegpunkte einbringen. Je mehr Fenster ein Palazzo hat, desto besser.

Die Bauvorschriften lauten:

- 1) Die Bauteile dürfen von unten nach oben nur *aufsteigend* gebaut werden, also beispielsweise 1, 2, 3, nicht aber 3, 1, 2. Dabei dürfen jederzeit Lücken entstehen, auch bereits von der 1. Etage an, also z.B. 2, 4, 5 oder 1, 3.
- 2) Kein Palazzo darf *gleiche* Etagen besitzen. (2, 4, 4, 5 ist also beispielsweise nicht erlaubt.)
- 3) Die Baustoffe dürfen in einem Palazzo jederzeit gemischt werden, also z.B. Ziegel-2, Marmor-3, Sandstein-5. Allerdings bringt ein Palazzo, der aus nur *einem* Baustoff besteht, am Ende mehr Siegpunkte.
- 4) Die Anzahl der Fenster eines Palazzos darf von Etage zu Etage beliebig variieren.

Spielmaterialien entsprechend der Abbildung bereitlegen



Jeder Spieler erhält 4 Geldkarten und eine Übersichtstafel

Bauteile: 3 verschiedene Baustoffe, 1 bis 3 Fenster, 5 Etagen



Die Bauvorschriften lauten:

- nur aufsteigend
- keine gleichen Etagen
- Baustoffe dürfen gemischt werden
- Anzahl der Fenster ist variabel

► ein Bauteil umbauen

Entscheidet sich ein Spieler für diese Zugmöglichkeit, darf er *eines* seiner bereits verbauten Teile umbauen. Dies kostet ihn *eine* beliebige seiner Geldkarten, die er offen auf den Ablagestapel legt. Hat er kein Geld, kann er nicht umbauen.

Wer umbauen möchte, kann *eine* der folgenden drei Umbaumöglichkeiten wählen:

- ein *einzelnes* Bauteil aus einem eigenen Palazzo (aus einer beliebigen Etage) ausbauen und als *einzelnes* Bauteil vor sich ablegen;
- ein *einzelnes* Bauteil, das vor ihm liegt, an passender Stelle in einen eigenen Palazzo einbauen (auch zwischen 2 Etagen erlaubt);
- ein *einzelnes* Bauteil, das vor ihm liegt, aus dem Spiel nehmen (*verdeckt zurück in die Schachtel*).

(Zur Verdeutlichung: Es darf kein Teil ausgebaut und direkt auf oder in einen anderen Palazzo gebaut bzw. zurück in die Schachtel gelegt werden; dazu ist ein weiterer Umbau notwendig!)



► 1 Bauteil umbauen

Ein *einzelnes* Bauteil darf ein- oder ausgebaut bzw. abgeworfen werden

SPIELENDEN

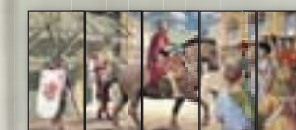
Im III-er-Stapel der Bauteile sind auch die **fünf Spielende-Plättchen** eingemischt. Hat sich ein Spieler für die zweite Zugmöglichkeit entschieden, deckt er *stets* genau 2 Kärtchen auf, wobei das erste Kärtchen *immer* auf das Lager und das zweite *immer* auf den entsprechenden Steinbruch gelegt werden; *es sei denn*, es handelt sich um Spielende-Plättchen, die immer offen *neben die Auslage* gelegt werden. Für die Spielende-Plättchen werden *keine* Ersatz-Kärtchen aufgedeckt. Sobald das fünfte Spielende-Plättchen auftaucht, endet das Spiel *sofort*, d.h. es wird danach *nichts mehr* gekauft oder versteigert.

Hinweis: Sollte bei einem Spieler der (sehr seltene) Fall eintreten, dass nach dem Aufdecken der 2 Kärtchen kein einziges Bauteil auf einem Steinbruch liegt, darf er sich trotzdem für „versteigern“ entscheiden, auch wenn dadurch nichts weiter passiert.

Dann ermitteln die Spieler, wie viele Siegpunkte (SP) ihre Palazzi wert sind. Sie betragen bei einem Palazzo, der ...

- aus 1 Etage besteht: *minus* 5 SP
- aus 2 Etagen besteht: 0 SP
- aus 3 Etagen besteht: die Anzahl seiner Fenster
- aus 4 Etagen besteht: die Anzahl seiner Fenster + 3
- aus 5 Etagen besteht: die Anzahl seiner Fenster + 6

(s. Beispiele auf der nächsten Seite)



(Diese 5 Plättchen zeigen die Ankunft des kaiserlichen Gesandten - womit der Wettstreit um die wertvollsten Palazzi endet.)

Taucht das 5. Spielende-Plättchen auf, endet das Spiel

Spieler ermitteln ihre Siegpunkte:

- 1 Etage: - 5 SP
- 2 Etagen: 0 SP
- 3 Etagen: Anzahl der Fenster
- 4 Etagen: Anzahl der Fenster + 3
- 5 Etagen: Anzahl der Fenster + 6

Dies ist sein erstes Gebot; er darf zunächst noch nicht mehr bieten*. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter, durchaus auch über mehrere Bietrunden. Jeder Spieler muss entweder das Gebot seines Vorgängers überbieten oder passen. Kommt ein Spieler erneut an die Reihe, kann er sein ausliegendes Gebot erhöhen, indem er weitere *passende* Geldkarten und/oder Joker *hinzufügt*; bereits ausliegende Karten darf er aber hierbei *nicht* wieder auf die Hand nehmen. Oder er passt; in diesem Fall scheidet er aus der laufenden Versteigerung aus und nimmt *alle* Karten, die er bis dahin ausgelegt hat, wieder auf die Hand.

Beispiel: Monika ist Versteigerer. Zunächst hat sie das 3-er-Certificato geboten. Zudem besitzt sie noch die acht rechts abgebildeten Karten. Als sie das nächste Mal mit Bieten an die Reihe kommt, liegt das höchste Gebot bei 15. Monika legt ihre drei 4-er zu ihrem 3-er-Certificato = 18. Eine Bietrunde später liegt das Höchstgebot bereits bei 25. Nun überlegt Monika, ob sie auch die drei 2-er-Certificati als 15 ausspielen soll ($18 + 15 = 33$) - oder nur die graugrüne 6 und ein Certificato ($18 + 6 + 2 = 26$), um die anderen beiden Certificati für die nächste Versteigerung zurückzubehalten. Sie entscheidet sich für letzteres. Doch anschließend steigt das Höchstgebot auf 31. Diesen Betrag erreicht Monika nicht mehr, da sie die braune 5 nicht spielen darf und ihre beiden weiteren Certificati nur noch 4 wert sind (sie kann sie nicht mehr nachträglich zusammen mit dem einen bereits ausgespielten Certificato zu einer 3-er-Gruppe machen!). Monika passt; sie nimmt alle ihre Karten wieder auf die Hand und legt das 3-er-Certificato zurück neben die Auslage...

* Das 3-er-Certificato wird genau wie ein 2-er-Certificato behandelt, d.h. es ist währungsneutral; ab der nächsten Bietrunde können von dem Spieler beliebige Karten - entsprechend den Geldregeln! - hinzugefügt werden.

Versteigerer bietet zunächst das 3-er-Certificato; danach muss reihum immer das Höchstgebot überboten oder gepasst werden



Die Versteigerung endet, wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Der Gewinner der Versteigerung gibt alle seine ausgespielten Geldkarten ab (indem er sie auf einen offenen Ablagestapel neben dem Aufnahmestapel legt); nimmt sich alle ersteigerten Bauteile vom Steinbruch und verbaut sie den Bauvorschriften entsprechend. Das „3-er-Certificato“ wird wieder zurück neben die Auslage gelegt.

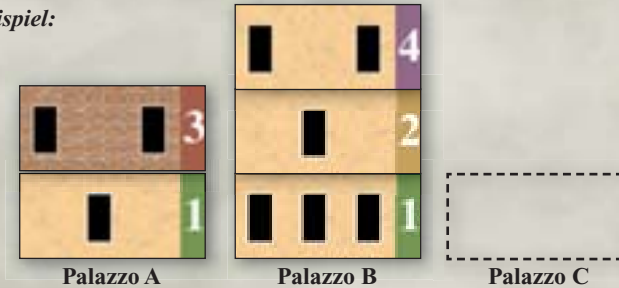
Ausnahme: Liegen auf dem Steinbruch mit dem Baumeister 4 oder mehr Bauteile, werden diese *nicht* versteigert, sondern es wird folgendermaßen verfahren: der Spieler am Zug nimmt sich ein beliebiges Bauteil und verbaut es, danach nehmen sich reihum auch alle anderen Spieler ein Teil und verbauen es. Bleiben Teile übrig, werden sie verdeckt zurück in die Schachtel gelegt (womit sie aus dem Spiel sind; sie dürfen anschließend nicht mehr durchsucht werden).

Beispiel: Es nehmen 3 Spieler teil und es liegen 5 Teile aus. Reihum nehmen sich alle Spieler je ein Teil; es bleiben 2 übrig, die verdeckt zurück in die Schachtel gelegt werden.

Nach der Versteigerung (bzw. dem gerade beschriebenen Aufnehmen bei 4 oder mehr Bauteilen) und dem anschließenden Bauen ist der reihum nächste Spieler am Zug. (Das ist immer der Spieler, der links von dem sitzt, der die Versteigerung *ausgelöst* hat.)

- 5) Ein Bauteil darf normalerweise nur auf ein anderes Bauteil gebaut werden. Will man es unter ein bereits gebautes Teil „schieben“, geht dies auch, aber nur über die Zugmöglichkeit „ein Bauteil umbauen“ (s. Seite 7). Sind beispielsweise bereits Etage 1 und 3 gebaut, kann man Etage 4 und/oder 5 einfach darauf bauen. Für Etage 2 muss man allerdings einen Umweg über den „Umbau“ machen.
- 6) Jeder Spieler darf beliebig viele Palazzi errichten bzw. daran weiterarbeiten. Doch aufgepasst, Palazzi mit nur einer Etage bringen am Ende 5 Minuspunkte.
- 7) Kauft oder ersteigert ein Spieler Bauteile, muss er sie *sofort* verbauen. Er darf stattdessen aber auch jedes gekaufte oder ersteigerte Bauteil aus dem Spiel nehmen, indem er es verdeckt zurück in die Schachtel legt (was gerade gegen Ende des Spiels sinnvoll sein kann, um Minuspunkte zu vermeiden).
- 8) Bereits gebaute Bauteile dürfen nur noch über die Zugmöglichkeit „ein Bauteil umbauen“ (s. Seite 7) verändert werden.

Beispiel:



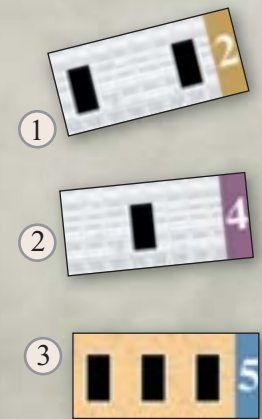
Anita besitzt die beiden abgebildeten Palazzi (A + B) und hat gerade die 3 rechts abgebildeten Bauteile ersteigert.

Bauteil 1 kann sie nicht auf Palazzo A bauen (Verstoß gegen Bauvorschrift 1; 1/3/2 nicht erlaubt). Auch darf sie es nicht direkt in den Palazzo A einbauen, also zwischen Etage 1 und 3 schieben. Dazu müsste sie Bauteil 1 zunächst als einzelnes Teil separat bauen (wäre dann ein neuer Palast, ► Palazzo C), um es in einem späteren Spielzug „Umbau“ dann in Palazzo A einbauen zu können. Für Palazzo B ist die Benutzung von Bauteil 1 verboten, da damit ein Verstoß gegen Bauvorschrift 2 vorläge (= keine gleichen Etagen).

Bauteil 2 kann sie direkt auf Palazzo A bauen. Auf Palazzo B darf sie es nicht bauen (Bauvorschrift 2). Auf Palazzo C (= Bauteil 1) wäre es auch sinnvoll untergebracht (hierdurch könnte Anita später das Bauteil 1 allerdings nicht mehr in Palazzo A einbauen).

Bauteil 3 kann sie auf jeden Palazzo (A bis C) bauen. Auf Palazzo B würde es den meisten Sinn machen...

- **nur auf andere Bauteile bauen** (oder „Umbau“)
- **beliebig viele Palazzi pro Spieler**
- **Bauteile sofort nach Erhalt verbauen** (oder abwerfen)



Die 55 Geldkarten

zeigen drei verschiedene Währungen, erkennbar an den unterschiedlichen Münzen, vor allem aber an den verschiedenen farbigen Hintergründen. Jede Währung beinhaltet jeweils dreimal die Werte 3, 4, 5, 6 und 7. Außerdem gibt es noch 10 „2-er-Certificati“, die währungsneutral sind und dementsprechend als Joker mit einem Wert 2 für jede der drei Währungen eingesetzt werden können.

Für *jede* Zahlung, die ein Spieler in diesem Spiel leistet, darf er nur Geld *einer* Währung und/oder beliebig viele Joker benutzen.

Ausnahme: Genau 3 Karten, die den *gleichen* Wert und alle drei *verschiedenen* Währungen zeigen, gelten ebenfalls als währungsneutraler Joker, und zwar immer mit dem Wert **15** (*unabhängig von ihrer eigentlichen Summe*). Dies gilt auch für drei „2-er-Certificati“. Dazu müssen diese 3 Karten aber immer *auf einmal* als Gruppe ausgelegt werden. Auch jeder dieser 3-er-Gruppen können anschließend noch beliebige Karten *einer* Farbe bzw. 2-er-Certificati bzw. weitere 3-er-Gruppen hinzugefügt werden. (Siehe dazu auch das Beispiel auf Seite 6.)



SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, muss eine der folgenden drei verschiedenen Zugmöglichkeiten durchführen:

- Geld nehmen
- Bauteile kaufen bzw. versteigern
- ein Bauteil umbauen

➤ Geld nehmen

Entscheidet sich ein Spieler für diese Zugmöglichkeit, deckt er vom Kartenstapel *eine Karte mehr* auf als Spieler teilnehmen (*bei 3 Spielern werden also beispielsweise die obersten 4 Karten aufgedeckt*). Anschließend wählt er von diesen Karten *zwei* beliebige aus und nimmt sie zu seinen anderen Geldkarten auf die Hand. Reihum im Uhrzeigersinn nehmen sich anschließend die anderen Spieler je *eine* der restlichen Karten. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Hinweise:

- Ist der Aufnahmestapel leer, werden die bis dahin abgelegten Geldkarten gut gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

3 Währungen mit je 3x den Werten 3, 4, 5, 6, 7

10 2-er-Certificati (= 2-er-Joker)

Für eine Zahlung darf immer nur eine Währung (+ Joker) benutzt werden

3 gleichzeitig ausgespielte Karten mit derselben Zahl und allen drei unterschiedlichen Währungen gelten als 15-er-Joker (gilt auch für drei 2-er-Certificati)

Spieler am Zug muss entweder

- Geld nehmen
- Bauteile kaufen bzw. versteigern
- oder ein Bauteil umbauen

➤ Geld

Der Spieler am Zug deckt eine Geldkarte mehr auf als Spieler teilnehmen; er selbst nimmt sich 2 Karten, alle anderen reihum je 1

- Es gibt kein Geldlimit, ein Spieler darf also beliebig viel Geld besitzen.
- Sollten tatsächlich einmal nicht genügend viele Geldkarten zum Aufdecken zur Verfügung stehen, muss sich der betreffende Spieler für eine andere Zugmöglichkeit entscheiden.

➤ Bauteile kaufen bzw. versteigern

Entscheidet sich ein Spieler für diese Zugmöglichkeit, deckt er von dem aktuellen Bauteile-Stapel die obersten zwei Kärtchen auf. Das erste Kärtchen legt er *immer* offen aufs *Lager*; das zweite Kärtchen *immer* offen auf einen *Steinbruch*. Auf welchen, entscheidet die Anzahl der Fenster auf dem Bauteil: der Steinbruch mit dem Baumeister darauf ist das Ausgangsfeld; pro Fenster wird - im Uhrzeigersinn - um einen Steinbruch weiter gezählt, bis schließlich der „Zielsteinbruch“ erreicht und das Bauteil *offen* darauf gelegt wird. Erst *nachdem* der Spieler so beide Bauteile platziert hat, entscheidet er, ob er entweder a) Bauteile *kaufen* oder b) Bauteile *versteigern* möchte (*eines davon muss er tun!*).



➤ Bauteile kaufen bzw. versteigern

Es werden immer 2 Bauteile aufgedeckt: das erste wird aufs Lager, das zweite auf den entsprechenden Steinbruch gelegt

Ein Bauteil mit 1 Fenster wird auf dem Steinbruch ① platziert; eines mit 2 Fenstern auf Steinbruch ② und eines mit 3 Fenstern auf Steinbruch ③.

Kaufen:

1 oder 2 Teile vom Lager für 10 minus Anzahl

10 minus der zu Beginn eines Zuges im Lager befindlichen Bauteile

Achtung: Beim Kauf von 2 Bauteilen werden nicht Teil für Teil, sondern immer beide *zusammen* bezahlt, d.h. der Spieler muss die *Gesamtkosten* beider Bauteile begleichen, indem er entsprechende Geldkarten *einer* Währung und/oder Joker ablegt. Er darf dabei auch mehr zahlen als verlangt wird, es gibt aber kein Rückgeld (*s. Beispiel rechts*).

Nach dem Kaufen und dem anschließenden Bauen kommt der nächste Spieler an die Reihe.



Beispiel: Jedes der 4 Bauteile kostet 10 - 4 = 6. Der Spieler kauft 2 Teile und zahlt dafür 15 statt der verlangten 12 (da er es nicht passender hat).

➤ b) Bauteile versteigern

Zunächst versetzt der Spieler am Zug den Baumeister auf den *im Uhrzeigersinn* nächsten mit mindestens einem Bauteil belegten Steinbruch.

Alle Bauteile auf diesem Steinbruch werden nun zur Versteigerung angeboten. Der Spieler am Zug beginnt die Versteigerung, indem er das „3-er-Certificato“ nimmt und offen vor sich legt.



Versteigern:

Zunächst wird der Baumeister auf den nächsten belegten Steinbruch versetzt