

### **Vorbereitung:**

Ein Würfelspielstein kommt als Spielrundenanzeiger auf das Feld „0“ der „Tabella Fiorini“ (Umrandung). Der schwarze kegelförmige Spielstein (Bettler Calandrino) kommt auf das Stadtviertel „Banchi di Sotto“ (links). Es wird ein Startspieler ermittelt.  
Die 7 Fato-(Schicksals-)karten und die 26 Sensinikarten werden gemischt.  
Die Karte Artista-(Künstler-)karte „Ambrogio Lorenzetti“ wird mit zwei weiteren zufällig gewählten Künstlerkarten gemischt.  
Die restlichen 5 Künstlerkarten werden gemischt und auf die 3 anderen Künstlerkarten gelegt.  
Aus dem Hauptkartenstapel (Rückseite „Siena“) werden die 7 Karten mit rotem Sternchen und grünem Wert 1-5 offen auf den Tisch gelegt.

Jeder Spieler

- wählt eine Farbe und legt 3 Spielsteine vor sich (symbolisiert „Bauernstatus“).
  - stellt einen Würfelspielstein auf das Bild des Kornfeldes (= 1 verkaufsbereites Fertigprodukt Korn)
  - stellt einen Spielstein auf das Feld 28 „Tabella Fiorini“ (Startkapital)

Achtung: Der oberste Spielstein wird – auch im weiteren Spielverlauf – als der reichste angesehen.

- stellt einen Spielstein auf das Feld die Initiativtabelle (links 0, +1, +2 usw.) beginnend mit dem „ärmsten“ Spieler.

### **Anfangsauktion (der 7 offenen Sienakarten):**

In Reihenfolge der Initiativtabelle kann jeder Spieler zwischen 2 Optionen wählen.

- eine offen liegende Karte versteigern
- auf die Auktionen (alle während dieser Runde) verzichten

Wer eine Karte versteigert, kann wiederum

- bieten oder
- passen (nur für diese Karte)

Der Auktionsgewinner nimmt die Karte und zieht seinen Spielstein auf der „Tabella Fiorini“ entsprechend dem Gebot zurück.

Nicht versteigerte Karten werden zusammen mit dem Stapel der „Sienakarten“ gemischt und als Hauptkartenstapel bereit gelegt.

Die Reihenfolge der „Initiativtabelle“ wird angepasst.

### **1.Phase:**

Der Holzwürfel (Spielrundenanzeiger) auf der „Tabella Fiorini“ rückt ein Feld nach vorne.

### **2.Phase (Kartenziehphase):**

Vom verdeckten „Siena-Stapel“ wird die doppelte Anzahl wie Mitspieler an Karten aufgedeckt auf den Tisch gelegt.

In Spielreihenfolge kann ein Spieler eine Karte ohne Sternchen nehmen oder passen.

Ein Spieler darf während dieser Phase maximal 2 Karten ohne Sternchen nehmen.

Steht auf der Karte eine rote Zahl, so ist das der Preis, den er für die Karte zu zahlen hat.

Zusätzlich muss er den „Malus“ entsprechend der „Initiativtabelle“ zahlen.

Achtung: Karten mit dem Preis „0“ sind auch für Spieler mit „Malus“ kostenfrei!

Anschließend wird die Karte mit Sternchen, die den niedrigsten grünen Wert aufweist, versteigert.

Sind Karten „ohne Sternchen“ übrig, kommen diese auf den Ablagestapel; Karten „mit Sternchen“ bleiben bis zur nächsten Runde liegen.

Das Handkartenlimit ist 7. Wer 7 Karten besitzt, darf keine weiteren erwerben.

### **3. Phase (Aktionsphase):**

Der „ärmste“ Spieler entscheidet wer die Aktionsphase beginnt und seine Aktionsphase, in der er beliebig viele Karten spielen darf, komplett durchführt. Danach ist der nächst reichere Spieler dran, bis alle Spieler an der Reihe waren (nach dem reichsten kommt der ärmste sofern dieser noch nicht dran war).

Gespielte Karten mit Sternchen kommen aus dem Spiel; ohne Sternchen auf den Ablagestapel.

Spieler mit Bankierstatus erhalten 8 Gulden und müssen in die Stadt ziehen.

### **Sienakarten:**

Jede Sienakarte besteht aus 2 Teilen. Beim Spielen der Karte muss der Spieler entscheiden, welchen Teil der Karte (nur einer ist möglich) er nutzen möchte.

- Den Oberen mit Sternchen und/oder Zahlen auf weißem Grund

Er kann nur von Bankiers und dem Bettler genutzt werden, hierbei dient die grüne Zahl der schnelleren Bewegung.

- Den Unteren mit einer oder mehreren Zeichnungen.

### Tagelöhner/Wandererkarten:

Hiermit produzieren Bauern und Händler ihre Güter oder Reisen nach Florenz oder Arezzo.

Hierbei steht gelb für Korn, rot für Wein, grün für Öl, blau für Gewürze und weiß für Stoff.

Für die Reise steht das Bild mit den Eseln und den Wanderern.

Die Zahlen zeigen an, wie viel „Tagelöhner“ (Holzwürfel) aktiviert werden.

- Diese können zum einen in der Produktion eingesetzt werden

Die Holzwürfel werden dabei in die entsprechende Leiste gelegt, in dem auch noch Holzwürfel aus vorhergehenden Runden sein können.

Jedes mal wenn alle Felder einer Leiste belegt sind, ist ein Fertigprodukt produziert (überschüssige Steine bleiben liegen, der Rest wird abgeräumt) und ein Holzstein kommt auf das entsprechende Produktbild auf dem Spielplan.

Der Spieler, der das Fertigprodukt erstellt hat, nimmt den entsprechenden Wert an Gulden ein, wobei ein Bauer nur für Korn, Wein und Öl Geld bekommt und ein Händler nur für Stoffe und Gewürze

Achtung: Andere Kombinationen verfallen, die Holzwürfel werden aber trotzdem gelegt bzw. abgeräumt!

- Zum anderen können die „Tagelöhner“ auf die jeweiligen „Fertigproduktfelder“ eingesetzt werden.

Befindet sich dort ein „verkaufsfertiges Gut“ welches ein vorhergehender Spieler produziert hat, kann er dies verkaufen (auch hier gilt die Wareneinschränkung je nach Status).

Achtung: Händler und Bauern dürfen mehrere Fertigprodukte verkaufen, diese müssen jedoch verschiedenartig sein! Ausnahme hiervon ist die Karte „Maulesel“. Mit ihr dürfen 2 Fertigprodukte der gleichen Art verkauft werden.

- Als weitere Möglichkeit können die Karten als „Wandererkarte“ eingesetzt werden.

Mit der ersten so eingesetzten Karte entscheidet der Spieler, ob er nach Florenz (länger aber profitabler) oder Arezzo (weniger profitabel aber kürzer) wandern möchte.

Hierzu legt er einen Spielstein auf den entsprechenden Weg.

Für jede weitere Karte zieht der Spieler ein Feld nach vorne.

Für jedes Feld mit Zahlenwert erhält der Spieler die entsprechende Einnahme.

Wer am Ende der Reise ankommt oder während seiner Reise Stoffe oder Gewürze produziert oder verkaufen möchte, muss seinen Spielstein entfernen.

Haben alle Spieler den Händler- bzw. Bankierstatus erlangt, werden alle „Tagelöhner-Würfel“ (Korn/Wein/Öl) bzw. „Wanderer-Würfel“ (Stoffe/Gewürze) vom Spielplan entfernt.

### Das Wirtshaus:

Wer eine „Wirtshauskarte“ spielt gewinnt sofort beim Kartenspiel 20 Gulden.

### Via Francigena:

Nur Bauern dürfen diese Karte spielen (um außerhalb von Siena mit höheren Einnahmen, aber auch mit Risiko, Geld zu verdienen).

Sie muss zusammen mit Tagelöhner-/Wandererkarten gespielt werden.

Der Spieler legt vorher fest, wie viele „Fato-Karten“ (Symbol für die Reisedauer) er ziehen möchte. Befindet sich unter den gezogenen Karten die „Teufelskarte“ ist er ausgeraubt worden und verdient nichts. Ansonsten bekommt er pro Ware die Summe der Werte auf den „Fato-Karten“.

### Kurtisane:

Wer diese Karte spielt, legt einen Würfelspielstein in das Wirtshaus.

Die Auswirkungen der Kurtisanen stehen unter Bankier.

### Bettler:

Wer diese Karte spielt, zieht den „Bettler-Holzstein“ 3 Stadtviertel pro ausgespielter Karte entgegen dem Uhrzeigersinn durch Siena. Mit den grünen Zahlen auf zusätzlich ausgespielten Siena-Karten kann man den Bettler zusätzlich bewegen.

Spielt der Spieler zusätzlich die „Wirtshauskarte“ geht der Bettler direkt ins Wirtshaus.

Die Auswirkungen des Bettlers stehen unter Bankier.

### **Vom Bauern zum Händler und vom Händler zum Bankier:**

Ein Bauer der mindestens 30 Gulden besitzt, darf am Ende seiner Aktionsphase zum Händler werden. Dabei wird einer der drei Spielsteine die den Status symbolisieren abgelegt (diesen legt er, sobald sein Besitz mehr als 100 Gulden beträgt auf seinen Spielstein, der sein Geldbesitz darstellt).

Ein Händler der mindestens 80 Gulden besitzt, darf am Ende seiner Aktionsphase zum Bankier werden. Dabei wird einer der verbliebenen zwei Spielsteine auf die Stadtmauer gelegt.

Eine Rückkehr in einen niederen Rang ist nicht möglich, auch dann nicht, wenn der Geldbesitz 30 bzw. 80 Gulden unterschreitet!

### **Der Bankier:**

Der Bankier bewegt sich in den 10 Stadtvierteln Sienas und wird hier im Uhrzeigersinn von Stadtteil zu Stadtteil gezogen. Dies kann er beschleunigen, indem er die grünen Zahlen ausgespielter „Sienakarten“ nutzt. In der ersten Runde als Bankier wird der Spielstein zunächst von der Stadtmauer in das Viertel „Banchi di Sotto“ gezogen.

### Einnahmen als Bankier:

- Ausspielen von Wirtshauskarten = 20 Gulden
- Wenn Mitspieler als Händler Stoffe oder Gewürze verkaufen erhält der Bankier pro verkauftem Fertigprodukt 3 Gulden
- Wenn der Bankier in einem der gelb unterlegten Stadtviertel anhält bekommt er 5 Gulden.
- Wenn der Bankier in den folgenden Stadtvierteln anhält und die gleichnamige Karte spielt erhält er:  
„Banchi di Sotto“ - 20 Gulden  
„Via die Servi“ - 40 Gulden  
„Piazza Salimbeni“ – Ermittlung mit Fato-Karten (analog Via Francigena bei den Bauern)

### Sonderausgaben als Bankier:

- Der Hochzeitszug im Viertel „Palazzo Tolomei“

Wer in dem genannten Viertel ankommt muss entweder bis zur nächsten Runde stehen bleiben oder 10 Gulden als „Hochzeitsgeschenk“ zahlen. Dann kann er sofort weiterziehen.

- Kurtisane

Ist mindestens eine Kurtisane im Wirtshaus und der Bankier passiert das Stadtviertel „Via Delle Cerchia“ ist der Bankier gezwungen ins Wirtshaus einzukehren.

Alle weiteren Züge dieser Runde verfallen.

Ausnahme: Der Bankier spielt die Karte „Die Freundinnen der Kurtisane“ (Elissa-Fiordaliso). Diese lenken die Kurtisane ab und der Bankier kann seinen Weg fortsetzen.

Ansonsten wird der Bankier verführt und muss jeder Kurtisane (die dann entfernt wird) 10 Gulden bezahlen.

- Der Bettler

Immer wenn der Bettler an einem Bankier vorbeikommt, muss der Bankier sich zwischen folgenden Möglichkeiten entscheiden.

- o Dem Bettler ein „Almosen“ in Höhe von 10 Gulden schenken.
- o Sich weigern und einen Würfelspielstein vor sich stellen, welcher am Ende als negativer „Zustimmungspunkt“ zählt.
- o eine „Wachenkarte“ ausspielen. Der Bankier kann seinen Zug ohne zu zahlen fortführen.

Achtung: Trifft der Bettler auf mehrere Bankiers die auf dem Dom-Viertel liegen, können diese keine Wache rufen und müssen sogar 20 Gulden „schenken“!

Spielt der Spieler der eine „Bettlerkarte“ aus und zusätzlich eine „Wirtshauskarte“, geht der Bettler in das Wirtshaus. Auch dann müssen die anwesenden Bankiers 20 Gulden „schenken“!

Der Bettler behelligt jedoch nie den Spieler, der die „Bettlerkarte“ ausgespielt hat.

### **Zustimmungspunkte:**

- Wenn ein Händler Gulden verdient kann er auf einen Teil der Einnahmen verzichten um die Zustimmung der Bevölkerung zu erlangen.
  - o verzichtet er auf 10 Gulden, erhält er eine „Senesikarte“
  - o verzichtet er auf 15 Gulden, kann er aus zwei „Senesikarten“ eine auswählen
- Einmal pro Spiel darf ein Bankier eine Schenkung an den Dom machen.

Dazu hält er im Stadtteil „Dom“ an.

Die Schenkung richtet sich nach dem Vermögen in Gulden und dem Wert der auf der Tabelle angegebenen roten Zahlen.

(Bsp. Liegt das Vermögen zwischen 30 und 40 Gulden schenkt der Spieler 30 Gulden.)

Der Spieler zieht dann 4 „Senesikarten“, wovon er 2 behält.

Besitzt ein Spieler weniger als 15 Gulden darf er keine Schenkung vornehmen.

Nicht ausgewählte „Senesikarten“ kommen immer unter den „Senesikartenstapel“

- Der Bankier kann versuchen Künstler zu finanzieren.

Wenn er die Straße „Via delle Cerchia“ erreicht, kann er über den Stadtteil „Palazzo Tolomei“ seinen Weg fortsetzen oder er versucht im „Wirtshaus“ einen Künstler zu finden (Aus dem Wirtshaus kommt man nur über das Feld „Via delle Cerchia“. Hinein kommt der Spieler erst wieder, nachdem er eine volle Runde durch alle Stadtviertel absolviert hat).

Um einen Künstler zu finden veranstaltet der Spieler im Wirtshaus eine Auktion.

Er schaut sich den obersten Künstler an (alle anderen Bankiers die im Wirtshaus sind ebenfalls) und bietet (Mindestgebot 15 Gulden).

Jeder weitere Spieler der sich die Karte anschauen will, muss dafür 8 Gulden bezahlen, jedoch dürfen alle Spieler an der Auktion teilnehmen.

Bauern müssen das Vorgebot jedoch mindestens um 5 erhöhen, Händler um 3!

Achtung: Ein Bankier kann auch eine Auktion veranlassen, wenn er von einer Kurtisane ins Wirtshaus gelockt wurde!

- Bau des Turms „Torre del Mangia“ (maximal 7 Stockwerke)

Im Stadtteil „Torre del Mangia“ kann sich ein Bankier am Ende seines Spielzuges am Turmbau beteiligen. Kosten: 1.Stock – 5 Gulden; 2.Stock – 10 Gulden; 3.Stock – 15 Gulden; 4.Stock – 20 Gulden; 5.Stock – 25 Gulden; 6.Stock – 30 Gulden; 7.Stock – 50(!) Gulden.

+ 10 Gulden je Stockwerk für die Arbeitskräfte.

Die Kosten für die Arbeitskräfte kann der Bankier jedoch umgehen, indem er eigene Arbeiter (Maurerkarte) hat.

Jeder Spieler darf maximal 4 Stockwerke (und eins pro Runde) des Turms bauen und platziert jeweils einen Spielstein auf den bereits bestehenden Turm.

### **Spielende:**

Sobald der „Torre del Mangia“ fertig gebaut ist

oder

die Auktion über das Engagement „Ambrogio Lorenzetti“ abgeschlossen ist

oder

20.Runden gespielt sind,

endet das Spiel sofort.

### **Endabrechnung:**

Nur Bankiers nehmen an der Endabrechnung teil!

Alle Spieler entfernen ihre Spielsteine von der Tabelle „Florentiner Gulden“ und versetzen sie entsprechend der Reihenfolge auf die „Initiativtabelle“

Die Punkte werden nun auf der Tabelle „Florentiner Gulden“ vermerkt.

- Der reichste Spieler bekommt 30 Punkte, der ärmste 26, alle anderen 28.

- Davon werden die „Geizholzwürfel“ abgezogen (der Erste -1, der Zweite -2 usw.)

- Torre del Mangia - 1.Stock – 2 Pkt.; 2.–3; 3.–4; 4.–5; 5.–6; 6.–7; 7.Stock – 9 Pkt., sowie 2 Pkt. für den hier aktivsten Spieler (bei Gleichstand, zählt wer zuerst gebaut hat).

- Schließlich noch die Summe der Zustimmungspunkte aus den Senesi- und Artistakarten.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler der das höchste Stockwerk des Turms gebaut hat.