



# Die Meisterwerke

## MILLE FIORI

### ERWEITERUNG

Im Goldenen Zeitalter der Lagune entwickelt sich der „Kleine Rat“ von einflussreichen Bürgern, die dem Dogen beratend zur Seite stehen und zunehmend Einfluss auf die politischen Geschehnisse der Stadt nehmen. Die Stadt wird zur Drehscheibe des internationalen Handels. Die streng gehütete Kunst der Glasproduktion gelangt zur Perfektion, und die Meisterwerke aus der Lagune sind bald weltweit begehrt.

## Spielmaterial

1 Spielplan, 59 Karten (11 Dogatkarten, 9 + 27 Meisterwerke, 12 Dogaressakarten), 6 Ratsplättchen, 4 Ratsfiguren und 8 Zählchips.

## Spiel Aufbau

Zusätzlich zum Aufbau des Grundspiels gibt es für euch folgendes zu tun:

1. Legt den **neuen Spielplan** rechts an den Spielplan des Grundspiels.  
Mischt die **6 Ratsplättchen** und legt die Plättchen in zufälliger Reihenfolge auf die 6 Abschnitte des Kleinen Rats. Achtet darauf, dass keine Ratsplättchen derselben Farbe aufeinander folgen. Die Plättchen, jedes mit 3 Ratsfeldern, bleiben während des Spiels unverändert so liegen – **aber in jedem Spiel in einer anderen Reihenfolge**.
2. Trennt die **neuen Karten** nach ihren 3 Rückseiten:
  - 2a. Mischt die **20 neuen Karten** (11 Dogatkarten und 9 Meisterwerke), die dieselbe Rückseite wie die Karten des Grundspiels haben, mit diesen zusammen.  
**Achtung:** Ihr deckt jetzt für jede Spielerzahl 9 Karten auf und legt sie offen neben den Spielplan. Legt diese Karten – anders als im Grundspiel – **links neben Spielplan** des Grundspiels.
  - 2b. Mischt die **27 restlichen Meisterwerkarten** und legt sie verdeckt in einem separaten Stapel rechts neben den neuen Spielplan, wie dort am Rand angedeutet. Zieht 3 Karten vom Stapel und legt diese 3 Meisterwerkarten offen neben den Stapel.
  - 2c. Ebenso mischt ihr die **12 neuen Dogaressakarten** und legt sie verdeckt in einem separaten Stapel rechts neben den neuen Spielplan, wie dort am Rand angedeutet. Zieht 3 Karten vom Stapel und legt diese 3 Dogaressakarten offen neben den Stapel.
3. Jeder Spieler erhält **1 neue Ratsfigur** in seiner Farbe und stellt sie auf das unterste Feld des untersten Ratsplättchens im Kleinen Rat.
4. Legt die **8 Zählchips** neben das Feld 100 der Zählleiste.



## Spielablauf

### Regeländerungen gegenüber dem Grundspiel:

Auch im Spiel zu zweit spielt ihr jetzt in jeder Runde 4 Karten aus. Die Ausnahmeregel des Grundspiels für 2 Spieler gilt nicht mehr.

Ihr gebt die Dogenkarte am Ende der Runde nicht mehr weiter. Sie wechselt stattdessen durch die Dogatkarten (Seite 2).

Neben den Regeln des Grundspiels gilt folgendes:

### ZÄHLCHIPS

Sobald du die Zählleiste mit deinem Zählstein einmal umrundest, nimmst du den Zählchip deiner Farbe und legst ihn mit der „100“ nach oben vor dich. Falls du die Zählleiste mit deinem Zählstein ein weiteres Mal umrundest, drehst du den Zählchip auf die „200“ bzw. nimmst dir den 300/400er Chip.



Dogatkarte



Dogenkarte  
(Grundspiel)



# 1. Der Kleine Rat – Die Signoria

Ihr beginnt alle mit euren Ratsfiguren auf dem untersten Ratsfeld. Dies ist das einzige Ratsfeld, auf dem mehrere Ratsfiguren stehen dürfen. Wenn du deine Ratsfigur nach oben rückst, zählst du immer **nur unbesetzte Felder** und stellst deine Figur auch immer auf ein leeres Feld. Dann bekommst du die Belohnung auf dem Feld, auf du die Bewegung mit deiner Ratsfigur beendest.

Es gibt **4 Möglichkeiten, mit deiner Ratsfigur aufzusteigen:**

- ◆ **Gespielte Kartenfarbe** – Jedes Ratsfeld im Kleinen Rat zeigt eine Farbe des Spielplans: Werkstätten (braun), Häuser (lila), Personen (grün) und Handel (hellblau) – nur die (dunkelblaue) Farbe für den Hafen (die Seeroute) ist nicht vertreten. Spielst du 1 Karte, die dieselbe Farbe zeigt wie das Ratsfeld, **auf dem deine Ratsfigur gerade steht**, dann musst du deine Ratsfigur nach oben auf **das nächste unbesetzte Feld** rücken. Dies gilt auch für Extrakarten und auch dann, wenn du für die gespielte Karte anschließend die alternative Zugmöglichkeit auf der Seeroute wählst.
- ◆ **Dogatkarten** – Jede Dogatkarte zeigt 1 oder 2 Pfeile. Wenn du eine solche Karte spielst, musst du deine Ratsfigur entsprechend einmal oder zweimal nach oben rücken. Siehe auch „2. Dogatkarten“ (unten).
- ◆ **Dogaressakarten** – Einige Dogaressakarten erlauben dir, deine Ratsfigur einmal oder sogar bis zu dreimal nach oben zu rücken. Siehe auch „3. Dogaressakarten“ (Seite 3).
- ◆ **Seeroute** – Seeroute - einige Felder auf der Seeroute zeigen 1 oder 2 Pfeile. Erreichst du mit deinem Schiff ein solches Feld, musst du deine Ratsfigur entsprechend einmal oder zweimal nach oben rücken. Siehe auch „4. Seeroute“ (Seite 3).

Du bekommst danach sofort die Belohnung, die auf dem Feld abgebildet ist, **auf dem du die Bewegung mit deiner Ratsfigur beendest**. (Du bekommst keine Belohnung für die Felder, die du übersprungen hast.):

- ◆ **Punkte** – Rücke deine Zählfigur sofort um die angegebenen Punkte nach vorne.
- ◆ **Meisterwerk** – Nimm dir eines der 3 offen liegenden Meisterwerke aus der Auslage rechts neben dem Spielplan und lege die Karte offen vor dich. Den freigewordenen Platz füllst du sofort mit der obersten Karte vom Stapel auf. Alternativ darfst du dir die oberste Meisterwerkkarte vom Stapel nehmen. Siehe auch „5. Meisterwerke“ (Seite 4).
- ◆ **Dogaressakarte** – Nimm dir eine der 3 offen liegenden Dogaressakarten aus der Auslage rechts neben dem Spielplan und lege die Karte zunächst offen vor dir ab. Den freigewordenen Platz füllst du sofort mit der obersten Karte vom Stapel auf. Alternativ darfst du dir die oberste Dogaressakarte vom Stapel nehmen. Siehe auch „3. Dogaressakarten“ (Seite 3).
- ◆ **Seeroute** – Rücke dein Schiff auf der Seeroute um 5 Felder nach vorne.

**Achtung:** Falls dein Schiff dabei auf einem Feld mit Bonussymbol landet, darfst du **keine** Extrakarte ausspielen. *Diese Sonderregel verhindert die komplexe Situation, dass durch eine gespielte Karte gleichzeitig mehrere Extrakarten gespielt werden dürfen.*

## PUNKTEBONUS

Sobald du deine Ratsfigur am Ende des Kleinen Rats auf den Dogenpalast stellst, legst du eine deiner Rauten auf das höchste freie Feld für den Punktebonus. Rücke deine Zählfigur sofort um so viele Punkte nach vorne, wie auf dem besetzten Feld angegeben sind. Je früher du diesen Bonus erreichst, desto mehr Punkte bekommst du. Du kannst diesen Bonus nur einmal pro Spiel erhalten. Weiter kannst du deine Ratsfigur dann nicht bewegen.

## 2. Dogatkarten

Wer den Dogen der Stadt stellt, und damit das mächtige Dogat innehat, genießt viele Vorteile.

Wenn du eine der Dogatkarten spielst, die sich jetzt im Kartenstapel befinden, hat das folgende **Effekte:**

- ◆ **Startspieler** – Nimm dir sofort die Dogenkarte. Du bist ab jetzt Startspieler\*in.
- ◆ **Ratsfigur** – Rücke deine Ratsfigur entsprechend der Anzahl der Pfeile auf der Dogatkarte einmal oder zweimal nach oben. Zeigt die Dogatkarte 2 Pfeile, **musst** du deine Ratsfigur zweimal nach oben rücken.
- ◆ **Punkte** – Viele Dogatkarten bringen dir Punkte. Rücke deine Zählfigur sofort um die angegebenen Punkte nach vorne.

**Achtung:** Ihr gebt jetzt die Dogenkarte am Ende einer Runde nicht automatisch weiter. Wer die Dogenkarte hat, behält diese so lange, bis eine Dogatkarte gespielt wird.



gespielte Kartenfarbe



Dogatkarte



Dogaressakarte



Seeroute



Punkte



Meisterwerk



Dogaressakarte



Seeroute



### 3. Dogaressakarten

Die Gemahlin des Dogen, Dogaressa genannt, beeinflusst die Geschehnisse in der Stadt.

Wenn du – als Belohnung auf einem Ratsfeld – eine Dogaressakarte bekommst, wählst du 1 der 3 offen liegenden Dogaressakarten aus der Auslage rechts neben dem Spielplan und lege die Karte zunächst offen vor dir ab. Den freigewordenen Platz füllst du sofort mit der obersten Karte vom Stapel auf. Alternativ darfst du dir die oberste Dogaressakarte vom Stapel nehmen.

Eine Dogaressakarte, die du bereits vor dir liegen hast, darfst du in deinem Zug **statt deiner gespielten Karte** nutzen. Danach mischt du die genutzte Dogaressakarte zurück in den Stapel der Dogaressakarten. Zudem legst du die von dir gespielte Karte **ungenutzt** ab.

**Achtung:** Ist der Stapel der Dogaressakarten vorübergehend aufgebraucht, ist die Wahl eingeschränkt. Liegen im Extremfall eine Zeitlang gar keine Dogaressakarten am Rand des Spielplans, entfällt vorübergehend die Belohnung einer Dogaressakarte.

Es gibt 6 verschiedene Dogaressakarten:

- ◆ **Punkte** – Rücke deine Zählfigur sofort um die angegebenen Punkte nach vorne.
- ◆ **2 Meisterwerke** – Nimm dir 1 der 3 offen liegenden Meisterwerke aus der Auslage rechts neben dem Spielplan und lege die Karte offen vor dich. Den freigewordenen Platz füllst du sofort mit der obersten Karte vom Stapel auf. Alternativ darfst du dir die oberste Meisterwerkkarte vom Stapel nehmen. Danach nimmst du dir entsprechend ein zweites Meisterwerk. Siehe auch „5. Meisterwerke“ (Seite 4).
- ◆ **Extrakarte** – Du spielst sofort eine Extrakarte. Dazu wählst du eine der links vom Spielplan ausliegenden Karten und spielst diese genau so, als hättest du sie aus deiner Hand ausgespielt.
- ◆ **Seeroute** – Rücke dein Schiff auf der Seeroute je nach Wunsch um 1 bis 7 Felder nach vorne.
- ◆ **Kleine Dogatkarte** – Rücke deine Ratsfigur sofort einmal nach oben. Zusätzlich bekommst du 7 Punkte. Zuletzt nimmst du dir die Dogenkarte und bist ab sofort Startspieler\*in.
- ◆ **Große Dogatkarte** – Rücke deine Ratsfigur sofort **ein-, zwei-, oder dreimal** nach oben. (Dies ist die einzige Karte bei der du die Wahl hast, wie viele Felder du im Rat nach oben rücken willst.) Zusätzlich bekommst du 3 Punkte. Zuletzt nimmst du dir die Dogenkarte und bist ab sofort Startspieler\*in.

### 4. Seeroute

Lukrative Handelsrouten bringen politischen Einfluss und neue Erkenntnisse der Glasherstellung.

Die bisherige Seeroute ist erweitert und führt jetzt zu lukrativen Handelsstädten. Neben den üblichen Punkten und Extrakarten finden sich hier nun auch folgende Effekte:

- ◆ **Meisterwerk** – Nimm dir 1 der 3 offen liegenden Meisterwerke aus der Auslage rechts neben dem Spielplan und lege die Karte offen vor dich. Den freigewordenen Platz füllst du sofort mit der obersten Karte vom Stapel auf. Alternativ darfst du dir die oberste Meisterwerkkarte vom Stapel nehmen. Siehe auch „5. Meisterwerke“ (Seite 4).
- ◆ **Ratsfigur** – Landet dein Schiff auf einem Feld mit 1 oder 2 Pfeilen, rückst du deine Ratsfigur entsprechend der Anzahl der Pfeile einmal oder zweimal nach oben. Bei 2 Pfeilen **musst** du deine Ratsfigur zweimal nach oben rücken.

**Achtung:** Das letzte Feld der Seeroute auf dem Spielplan des Grundspiels wird jetzt zu einem normalen Feld der Seeroute, die unmittelbar auf dem neuen Spielplan weitergeht.

#### PUNKTEBONUS

Sobald du dein Schiff am Ende der Seeroute auf die Handelsstadt stellst, legst du eine deiner Rauten auf das höchste freie Feld für den Punktebonus. Rücke deine Zählfigur sofort um so viele Punkte nach vorne, wie auf dem besetzten Feld angegeben sind. Je früher du diesen Bonus erreichst, desto mehr Punkte bekommst du. Du kannst diesen Bonus nur einmal pro Spiel erhalten. Weiter kannst du dein Schiff dann nicht bewegen.



Punkte



2 Meisterwerke



Extrakarte



Seeroute



Kleine und große  
Dogatkarte



Meisterwerk



Ratsfigur



## 5. Meisterwerke

Perfektioniert die Kunst der Glasherstellung und kreiert Meisterwerke.

Es gibt 3 verschiedene Formen von Meisterwerken, und alle diese gibt es in 3 verschiedenen Glasfarben. Insgesamt gibt es also **9 verschiedene Meisterwerke**. Jedes Meisterwerk hat einen Wert von 2 – 5 Punkten.



Es gibt 3 Möglichkeiten, **1 Meisterwerk aus der Auslage rechts neben dem Spielplan** zu erhalten:

- ♦ **Ratsfelder** – Die Bewegung deiner Ratsfigur endet auf dem entsprechenden Ratsfeld im Kleinen Rat. Siehe „1. Der Kleine Rat“ (Seite 2).
- ♦ **Seeroute** – Dein Schiff landet auf einem Feld mit Meisterwerksymbol. Siehe „4. Seeroute“ (Seite 3).
- ♦ **Dogaressakarten** – Es gibt Dogaressakarten, die dir erlauben, gleich 2 Meisterwerke zu nehmen. Siehe „3. Dogaressakarten“ (Seite 3).

Nimm dir 1 der 3 offen liegenden Meisterwerke aus der Auslage rechts neben dem Spielplan und lege die Karte wie unten beschrieben offen vor dich in dein Schaufenster. Den freigewordenen Platz füllst du sofort mit der obersten Karte vom Stapel auf.

Alternativ darfst du dir die oberste Meisterwerkkarte vom Stapel nehmen.

**Achtung:** Ist der Stapel der Meisterwerke aufgebraucht, kann die Auslage nicht mehr aufgefüllt werden. Sind danach auch die Meisterwerke in der Auslage aufgebraucht, sind keine weiteren Meisterwerke mehr erhältlich und diese Belohnung entfällt dann.

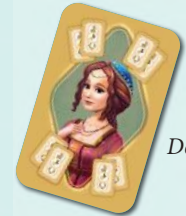
Es gibt auch Meisterwerke in den Handkarten. Wenn du eine dieser Karten wählst, legst du sie ebenfalls wie unten beschrieben in dein Schaufenster.



Ratsfeld



Seeroute



Dogaressakarte



### DEIN SCHAUFENSTER

Immer wenn du ein Meisterwerk erhältst (egal ob aus der Auslage oder aus den Handkarten), legst du die Karte offen vor dir aus. (Du legst die Karte also nicht wie üblich auf den Ablagestapel und legst auch keine Raute auf den Spielplan.) Dabei bildest du mit deinen Meisterwerkkarten im Laufe des Spiels ein **3x3 Schaufenster**. Es steht dir frei, auf welche Position im Schaufenster du deine Meisterwerke legst. Einmal gelegt, darfst du die Position der Meisterwerke nicht mehr verändern, allerdings darfst du neue Meisterwerkkarten auf bereits vorhandene legen. Dann rückst du deine Zählfigur sofort um die auf der Karte angegebenen Punkte nach vorne.

Dein Schaufenster kann dir am Spielende lukrative Bonuspunkte bringen:

### WERTUNG DES SCHAUFENSTERS

Dein Schaufenster wird erst am Spielende gewertet, wobei nur die in jeder Position oben liegenden Karten betrachtet werden. Jede der 3 horizontalen und jede der 3 vertikalen Linien deines Schaufensters wertest du getrennt:

Befinden sich in einer Linie 3 Meisterwerke derselben Glasfarbe, erhältst du dafür 10 Bonuspunkte. Befinden sich in einer Linie 3 Meisterwerke derselben Form, erhältst du dafür ebenfalls 10 Bonuspunkte. Befinden sich in einer Linie 3 Meisterwerke derselben Glasfarbe **und** derselben Form, erhältst du dafür insgesamt 20 Bonuspunkte.

Rücke deinen Zählstein jeweils entsprechend nach vorne.



**Autor:** Reiner Knizia

**Illustration:** Marina González

**Grafik:** Olga Cress

**Umsetzung:** Georg Wild

Für viele Testrunden und wertvolle Anregungen danken Autor und Verlag allen Testerspielern, insbesondere Sebastian Bleasdale, Karen Easteal, Britta Stöckmann und Peter Wimmer.



© 2023

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspele.de

www.schmidtspele-shop.de

