

Ein Spiel
von Fabio Lopiano

Calimata

Die Stoffhändler von Florenz



Spielanleitung

Calimala

Die Stoffhändler von Florenz

Ein Spiel von Fabio Lopiano

Inhalt

1. EINLEITUNG	2
2. SPIELMATERIAL	2
3. SPIELVORBEREITUNG	4
4. SPIELABLAUF	6
5. SPIELENDENDE & SCHLUSSWERTUNG	10

1 Einleitung

Die ‚Arte di Calimala‘, die Gilde der Stoffveredler und Stoffhändler, war eine der Gilden der „edlen“ Berufe, die im späten Mittelalter versuchten, die zivile Macht der Republik von Florenz an sich zu reißen. Der Stoffhandel war eine Hauptquelle des Wohlstands der Stadt.

Während ihrer langen Historie überwachte die Arte di Calimala die Ausführung und Erbauung von künstlerischen und architektonischen Werken. Die Calimala stand aufgrund der Anzahl und prestigeträchtigen Größe ihrer Projekte über allen anderen Gilden.

In *Calimala* agieren die Spieler als Mitglieder dieser Gilde. Sie erhalten Prestige, indem sie sowohl Stoffe an fremde Städte liefern als auch innerhalb von Florenz den Bau von Bauwerken vorantreiben und Kunstwerke errichten.

Die Spieler senden ihre Angestellten in die Prachtstraßen der Stadt. Dort bleiben diese eine Zeitlang auf den zugewiesenen Plätzen, um mehrmals Aktionen auszuführen, wenn weitere Angestellte hinzukommen. Schließlich rücken die Angestellten in den Stadtrat auf und lösen dadurch Wertungen für alle Spieler aus.

Calimala gewann 2016 den angesehenen „Hippodice“ Autorenwettbewerb.

2 Spielmaterial

Jedes *Calimala*-Exemplar enthält:

A	1 Spielplan
B	8 Aktionsplättchen
C	15 Wertungsplättchen
D	55 Karten (45 Aktionskarten, 10 Wertungskarten)
E	5 Spielertableaus
F	65 Holzscheiben (je 13 in fünf Spielerfarben)

C	200 hölzerne Materialwürfel (je 40 in fünf Spielerfarben)
H	15 hölzerne Schiffe (je 3 in fünf Spielerfarben)
I	15 hölzerne Handelshäuser (je 3 in fünf Spielerfarben)
J	10 Werkstattplättchen
K	1 Marker „aktiver Spieler“
L	10 weiße Holzscheiben
M	5 „50“ Siegpunkteplättchen
N	2 Spielanleitungen (Deutsch & Englisch)



Spielplan, Aktionsplättchen und Wertungsplättchen, Handelshäuser

Der Spielplan (siehe unten) besteht aus vier Hauptbereichen sowie einer Wertungsskala (1), die außen um ihn herumläuft. Oben links liegt der *Palazzo Vecchio* (2) – der Stadtrat von Florenz. Er besitzt 15 Felder für die *Wertungsplättchen* und vier Felder für *Kunstwerke*, die von den Spielern gespendet werden. Dieser Bereich löst Wertungsphasen aus und entscheidet über Gleichstände zwischen den Spielern.



Rückseite



Rückseite

Unten links befindet sich der Stadtplan (3) mit acht Feldern für die *Aktionsplättchen*. Straßen „verbinden“ jeweils zwei Aktionsplättchen. Jede Straße besitzt ein rundes Aktionsfeld, auf dem die Spieler ihre Holzscheiben platzieren, um die damit verbundenen Aktionen auszuführen.

Oben rechts sind drei im *Bau befindliche Gebäude* (4) mit Feldern für Materialspenden (Holzwürfel) zu sehen: die Kathedrale *Santa Maria del Fiore* mit 15 Feldern, die *Kirche San Miniato* mit 9 Feldern und die Kirche *Santa Croce* mit 12 Feldern. Jedes Gebäude besitzt außerdem mehrere Felder für Kunstwerke (entsprechend fünf, drei und vier Felder).



Unten rechts liegt eine *Karte mit einem Ausschnitt Europas*, der sechs Städte zeigt (5): drei Handelsstädte mit Feldern für Handelshäuser (*Troyes, Bruges und Hamburg*) und drei Hafenzentren (*Barcelona, Lisbon und London*).

Jede Stadt hat 12 Felder zur Lieferung von Stoffen (Holzwürfel). Die Städte zeigen vereinfachte „Stadtwappen“. Wir haben die Farben im Vergleich zur historischen Darstellung leicht geändert, damit die Spieler sie während des Spiels leichter erkennen können.



Spielertableaus, Schiffe und Werkstattplättchen

Die Spielertableaus weisen vier Hauptbereiche auf:

Oben rechts liegen die *Werkstätten* (1). Jeder Spieler beginnt mit einer Werkstatt und kann bis zu zwei weitere bauen, indem er jeweils ein Werkstattplättchen auf ein leeres Feld legt.



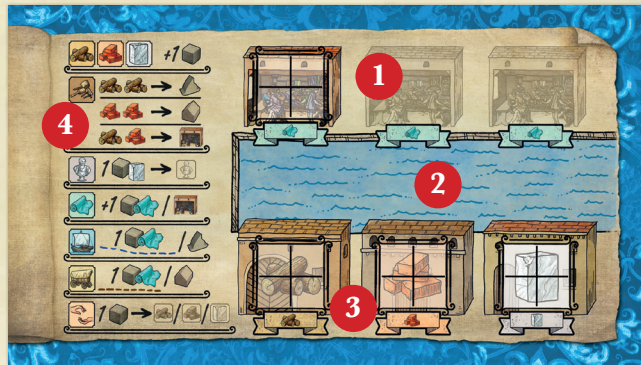
Werkstätten produzieren Stoffwürfel und können jeweils bis zu vier Stoffwürfel lagern.

Rechts in der Mitte befindet sich der *Hafen* (2). Hier bauen die Spieler Schiffe.



Unten rechts liegen drei *Lagerhäuser* (3), die jeweils eine Materialsorte (Holz, Stein, Marmor) lagern können. Wenn die Spieler Material erhalten, legen sie ihre Holzwürfel auf freie Felder der entsprechenden Lagerhäuser. Jedes Lagerhaus kann bis zu vier Würfel lagern.

Auf der linken Seite zeigt die *Aktionsübersicht* (4) in Kurzform alle Aktionen, die den Spielern zur Verfügung stehen.



Aktionskarten und Wertungskarten

Die Spieler verwenden während des Spiels zusätzlich zu den Aktionen auf dem Stadtplan *Aktionskarten*.



Rückseite

Am Spielende erhalten die Spieler zusätzliche Siegpunkte für die *Wertungskarten*.



Rückseite

Materialwürfel und Marker „aktiver Spieler“

Neben den Schiffen und Handelshäusern besitzen die Spieler auch hölzerne Materialwürfel in ihrer Spielerfarbe. Sie verwenden diese zur Markierung der verschiedenen Materialien und Stoffe in den Lagerhäusern und Werkstätten ihrer Spielertableaus sowie der Gebäude und Städte des Spielplans. Im Folgenden nennen wir die Materialwürfel entsprechend *Holzwürfel, Steinwürfel, Marmorwürfel* und *Stoffwürfel*.

Während des Spiels liegt der Marker „aktiver Spieler“ immer vor dem Spieler, der gerade am Zug ist, damit die Spieler nicht die Reihenfolge verlieren, wenn sie Wertungsphasen ausführen.





3 Spielvorbereitung

A Der jüngste Spieler wird Startspieler. Er legt den Marker „aktiver Spieler“ vor sich ab.

B Ein Spieler mischt die acht Aktionsplättchen und legt sie in zufälliger Reihenfolge offen auf die acht leeren Felder des Stadtplans.

Nur in der ersten Partie: Ein Spieler legt die Aktionsplättchen wie folgt aus.



C Ein Spieler mischt die 15 Wertungsplättchen und legt sie in zufälliger Reihenfolge offen auf die Felder des Stadtrats (Palazzo Vecchio). Er beginnt mit der obersten Reihe und füllt jede Reihe von links nach rechts.

D Jeder Spieler nimmt ein Spielertableau und die folgenden Spielmaterialien in der Farbe seiner Wahl: 40 Materialwürfel, 3 Schiffe, 3 Handelshäuser und 2 farblich neutrale Werkstattplättchen. Er legt das „50“ Siegpunkteplättchen neben die Wertungsskala.

Abhängig von der Spielerzahl nimmt jeder Spieler außerdem:

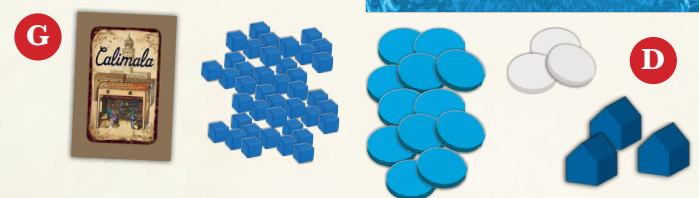
- **3 Spieler:** 12 Holzscheiben in der gewählten Farbe und 3 weiße Holzscheiben
- **4 Spieler:** 10 Holzscheiben in der gewählten Farbe und 2 weiße Holzscheiben
- **5 Spieler:** 8 Holzscheiben in der gewählten Farbe und 2 weiße Holzscheiben

E Jeder Spieler legt eine zusätzliche farbige Holzscheibe auf das Feld „0“ der Wertungsskala. Die Spieler legen alle überzähligen Holzscheiben zurück in die Schachtel.

F Ein Spieler mischt die Wertungskarten und gibt jedem Spieler die folgende Anzahl an Karten:

- **3 Spieler:** Jeder Spieler erhält 3 Wertungskarten, die übrige Karte wird offen neben den Spielplan gelegt.
- **4 Spieler:** Jeder Spieler erhält 2 Wertungskarten, eine der beiden übrigen Karten wird offen neben den Spielplan gelegt, die andere kommt unbesehen verdeckt zurück in die Schachtel.
- **5 Spieler:** Jeder Spieler erhält 2 Wertungskarten. *Es wird keine Karte offen neben den Spielplan gelegt.*

Jeder Spieler wählt geheim eine seiner Wertungskarten und behält sie auf der Hand. Diese gewählten Karten (und die



Beispiel für das erste Spiel mit 3 Spielern

bei 3 oder 4 Spielern offen neben dem Spielplan ausliegende Karte) werden am Spielende für *alle* Spieler gewertet. Die nicht gewählten Wertungskarten legen die Spieler zurück in die Schachtel, ohne sie den anderen zu zeigen. Details zu den Wertungskarten finden sich auf Seite 11.

G Die Spieler legen je ein Exemplar der folgenden Aktionskarten offen auf den Tisch: Holz, Stein, Marmor, Weben und Bauen. Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und dann entgegen der Spielrichtung wählt jeder Spieler eine



dieser Aktionskarten und nimmt sie auf die Hand. *Jeder Spieler beginnt das Spiel also mit einer Aktionskarte.* Ein Spieler mischt den Stapel mit den übrigen Aktionskarten (und bei weniger als fünf Spielern die nicht gewählten Karten) und legt diesen verdeckt als Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit.



4 Spielablauf

In *Calimala* führen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn ihre Spielzüge aus.

In ihren Spielzügen aktivieren sie verschiedene Aktionen. Abhängig von der Wahl des ausführenden Spielers können auch die anderen Spieler dieselben Aktionen ausführen.

Die Spielzüge werden mehrmals durch Wertungsphasen unterbrochen, in denen die Spieler Siegpunkte erhalten. Das Spiel endet mit einer Schlusswertung, nachdem alle Spieler gleich viele Spielzüge ausgeführt haben.

Ein Aktionsfeld wählen

In seinem Spielzug legt der aktive Spieler (der Spieler, der am Zug ist, ist der *aktive* Spieler) eine seiner Holzscheiben auf ein Aktionsfeld des Stadtplans, um die damit „verbundenen“ beiden Aktionen ausführen zu können. Er nimmt entweder eine farbige Scheibe oder eine seiner weißen Scheiben. Liegen bereits eine oder mehrere Holzscheiben auf dem gewünschten Aktionsfeld, legt der Spieler seine Scheibe zuoberst ab und bildet so einen Stapel mit den Scheiben. Ein solcher Stapel darf maximal aus vier Holzscheiben bestehen, siehe *Ein Aktionsfeld aktivieren* auf Seite 8.

Beispiel: Marion legt eine ihrer blauen Scheiben auf dem Aktionsfeld oben auf Angelikas rote und Tanjas gelbe Scheibe, um die mit diesem Aktionsfeld verbundenen Aktionen auszuführen.



DIE AKTIONEN IM DETAIL

Sowohl die Aktionen auf dem Stadtplan als auch die Aktionskarten bieten die folgenden neun Aktionen:

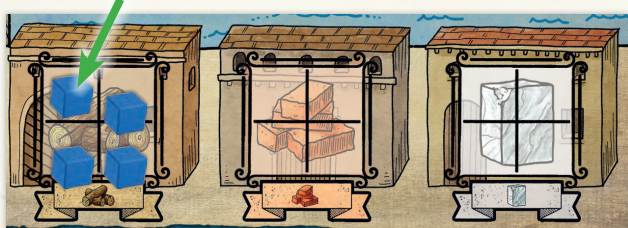


Holz, Stein, Marmor: Der Spieler erhält einen Holzwürfel, einen Steinwürfel oder einen Marmorwürfel.

Der Spieler legt einen seiner Materialwürfel aus dem Vorrat auf ein leeres Feld des passenden Lagerhauses auf seinem Spielertableau. Jeder Materialwürfel auf einem Lagerhaus repräsentiert das entsprechende Material.

Nur wenn alle vier Felder des passenden Lagerhauses belegt sind, zieht der Spieler stattdessen eine Aktionskarte und nimmt sie auf die Hand.

Beispiel: Marion aktiviert die Holzaktion und legt einen ihrer Materialwürfel auf das Holz-Lagerhaus. Nun sind alle vier Felder belegt, so dass sie beim nächsten Mal eine Aktionskarte ziehen würde.



Bauen: Der Spieler baut entweder ein Schiff, ein Handelshaus oder eine Werkstatt.

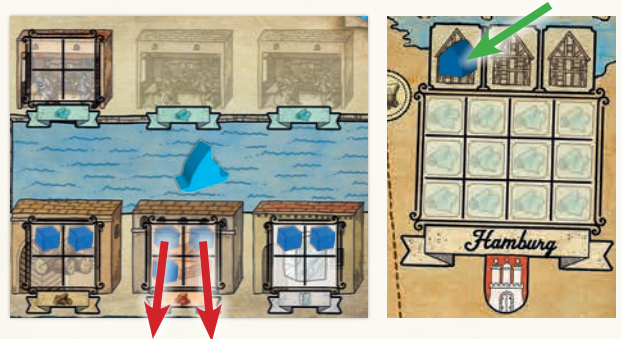
- Um ein Schiff zu bauen, gibt er zwei Holzwürfel aus seinem Holz-Lagerhaus ab. Dann legt er ein Schiff auf den Hafen seines Spielertableaus.

Beispiel: Marion gibt zwei Holzwürfel ab und legt ein Schiff auf ihren Hafen.



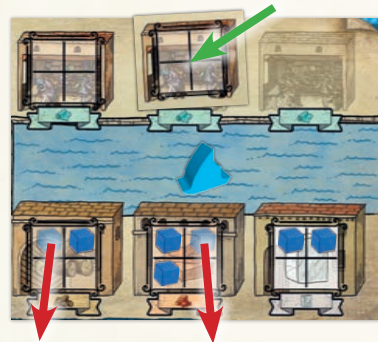
- Um ein Handelshaus zu bauen, gibt der Spieler zwei Steinwürfel aus seinem Stein-Lagerhaus ab. Dann legt er ein Handelshaus auf ein leeres Feld oberhalb einer der drei Handelsstädte. Jeder Spieler darf nur ein Handelshaus in jeder dieser Städte besitzen.

Beispiel: Marion gibt zwei Steinwürfel ab und legt ein Handelshaus auf eines der Felder in Hamburg.



- Um eine Werkstatt zu bauen, gibt der Spieler je einen Holzwürfel und einen Steinwürfel aus seinen Holz- und Stein-Lagerhäusern ab. Er legt eines der Werkstattplättchen auf das erste freie Feld von links auf seinem Spielertableau.

Beispiel: Marion gibt einen Holzwürfel und einen Steinwürfel ab und legt ein Werkstattplättchen auf ihr Spielertableau.



Nur wenn der Spieler keins dieser drei Dinge bauen kann, weil er bereits alle vorhandenen Holzteile oder Plättchen gebaut hat oder nicht die notwendigen Materialien besitzt, zieht der Spieler stattdessen eine Aktionskarte und nimmt sie auf die Hand.



Kunstwerk: Der Spieler spendet ein Kunstwerk für eines der vier Gebäude.

Er versetzt einen Marmorwürfel aus seinem Marmor-Lagerhaus auf ein leeres Kunstwerkfeld bei einem der drei im Bau befindlichen Gebäude oder dem Stadtrat.

Nur wenn der Spieler keinen Marmor besitzt oder alle Kunstwerkfelder bei allen vier Gebäuden besetzt sind, zieht der Spieler eine Aktionskarte und nimmt sie auf die Hand.

Beispiel: Marion versetzt einen ihrer Marmorwürfel vom Marmor-Lagerhaus nach Santa Croce und legt ihn dort auf ein leeres Kunstwerkfeld.

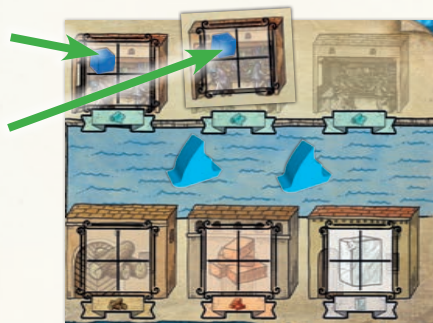


Weben: Der Spieler produziert Stoff in seinen Werkstätten.

Der Spieler legt je einen Stoffwürfel auf ein leeres Feld in jeder seiner Werkstätten. Mit anderen Worten: Aktiviert der Spieler diese Aktion und besitzt bereits zwei oder drei Werkstätten, erhält er entsprechend zwei oder sogar drei Stoffwürfel auf einmal.

Nur wenn alle Felder in allen Werkstätten belegt sind, zieht der Spieler eine Aktionskarte und nimmt sie auf die Hand.

Beispiel: Marion besitzt bereits zwei Werkstätten, so dass sie zwei Stoffwürfel auf leere Felder der Werkstätten legt, je einen pro Werkstatt.



Schiff: Der Spieler liefert Stoffwürfel an die Hafenstädte.

Er liefert einen Stoffwürfel pro Schiff aus seinen Werkstätten an eine Hafenstadt, wenn die Hafenstadt noch freie Felder besitzt. Mit anderen Worten: Aktiviert der Spieler diese Aktion und besitzt bereits zwei oder drei Schiffe sowie genügend Stoffwürfel in seinen Werkstätten, darf er mit einem, zwei oder sogar allen drei Schiffen je einen Stoffwürfel liefern. Er darf für jedes Schiff wählen, ob er dieselbe Hafenstadt oder verschiedene Hafenstädte beliefert.

Ein Spieler darf weniger Stoffwürfel als maximal möglich ausliefern. Nur wenn alle Felder in allen drei Hafenstädten belegt sind oder der Spieler keine Stoffwürfel und/oder Schiffe hat, zieht er stattdessen eine Aktionskarte und nimmt sie auf die Hand.

Beispiel: Marion besitzt zwei Schiffe und genügend Stoffwürfel in ihren Werkstätten, so dass sie zwei Stoffwürfel nach Lisbon liefert.

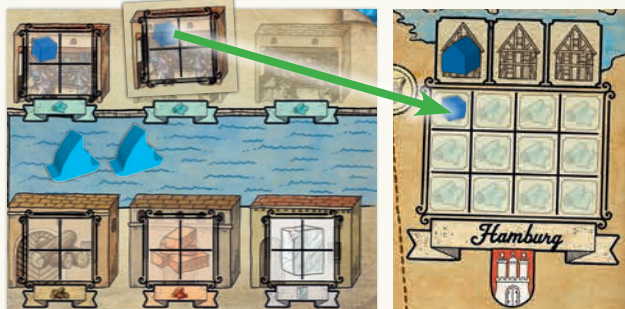


Transport: Der Spieler liefert Stoffwürfel an die Handelsstädte.

Er liefert einen Stoffwürfel pro Handelshaus aus seinen Werkstätten an seine Handelshäuser in den Handelsstädten, jedoch nur einen Stoffwürfel pro eigenem Handelshaus. Mit anderen Worten: Aktiviert der Spieler diese Aktion und besitzt bereits zwei oder drei Handelshäuser sowie genügend Stoffwürfel in seinen Werkstätten, darf er je einen Stoffwürfel an eine, zwei oder sogar alle drei Handelsstädte liefern.

Ein Spieler darf weniger Stoffwürfel als maximal möglich ausliefern. Nur wenn alle Felder in allen drei Handelsstädten belegt sind oder der Spieler keine Stoffwürfel und/oder Handelshäuser hat, zieht er stattdessen eine Aktionskarte und nimmt sie auf die Hand.

Beispiel: Marion besitzt ein Handelshaus in Hamburg und hat mehrere Stoffwürfel in ihren Werkstätten. Sie liefert einen Stoffwürfel nach Hamburg



Spenden: Der Spieler spendet Material an die im Bau befindlichen Gebäude: die Kathedrale Santa Maria del Fiore, die Kirche San Miniato und die Kirche Santa Croce.

Der Spieler versetzt einen Materialwürfel seiner Wahl aus einem seiner Lagerhäuser auf ein passendes, freies Feld bei einem der drei Gebäude. Jedes Gebäude hat Felder für Holzwürfel, Steinwürfel und Marmorwürfel.

Nur wenn alle Felder bei den drei Gebäuden belegt sind oder der Spieler keine passenden Materialien in seinen Lagerhäusern hat, zieht er eine Aktionskarte und nimmt sie auf die Hand.

Beispiel: Marion spendet einen Holzwürfel an Santa Croce. Sie versetzt den Holzwürfel aus ihrem Holz-Lagerhaus auf ein freies Feld der Holzreihe der Kirche.



Ein Aktionsfeld aktivieren

Nachdem der aktive Spieler seine Holzscheibe auf ein Aktionsfeld gelegt hat, aktiviert er das Aktionsfeld mit den zwei damit verbundenen Aktionen. Er muss dabei mindestens eine der beiden Aktionen ausführen, ggf. durch Ausspielen einer oder mehrerer Aktionskarten! (D.h., es ist nicht möglich, seine Scheibe so zu platzieren, dass man nur Aktionskarten zieht, siehe rechts oben auf dieser Seite). Hat er seine Scheibe oben auf einen Stapel gelegt, werden nun insgesamt bis zu *drei* Scheiben im Stapel aktiviert, von oben nach unten.

- Der aktive Spieler führt beide Aktionen in der Reihenfolge seiner Wahl aus.

Beispiel: Nachdem Marion ihre Scheibe auf das Aktionsfeld gelegt hat, führt sie die Holzaktion und Spendenaktion in der von ihr gewünschten Reihenfolge aus.



- Hat der aktive Spieler eine weiße Scheibe gelegt, darf er jede der beiden Aktionen zweimal ausführen. Er darf die Reihenfolge wieder selbst bestimmen: Entweder A, A, B, B oder A, B, A, B oder A, B, B, A usw.

Beispiel: Marion legt eine ihrer weißen Scheiben auf das Aktionsfeld und führt beide Aktionen nun zweimal aus. Sie entscheidet sich, zuerst zwei Holzwürfel zu nehmen, bevor sie die Spendenaktion zweimal hintereinander ausführt und das Holz an San Miniato gibt.



- Anschließend führen die Spieler, deren Scheiben im Stapel als zweites und drittes von oben liegen, die mit dem Aktionsfeld verbundenen beiden Aktionen durch. Andere weiße Scheiben im Stapel werden *nicht* aktiviert.

Wichtig: Legen die Spieler ihre farbigen Scheiben früh im Spiel auf die Aktionsfelder, werden diese bis zu dreimal aktiviert. Somit können die Spieler mit ihnen bis zu sechs Aktionen ausführen, entweder die Aktionen auf dem Stadtplan oder durch gezogene Aktionskarten, siehe unten. Weiße Scheiben bieten den Spielern direkt vier Aktionen, werden aber später nicht noch einmal aktiviert.

Beispiel: Nachdem Marion die zwei Aktionen ausgeführt hat, hat zunächst Angelika, dann Tanja die Möglichkeit, die Holzaktion und Spendenaktion auszuführen. Beide dürfen selber über die gewünschte Reihenfolge der beiden Aktionen entscheiden.



- Nur wenn ein Spieler eine Aktion *gar nicht* ausführen kann, zieht er stattdessen als „Entschädigung“ eine Aktionskarte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Können Spieler, deren Scheiben als zweites oder drittes von oben im Stapel liegen, keine der beiden Aktionen ausführen, dürfen sie auch zwei Aktionskarten ziehen.

Verzichtet ein Spieler *absichtlich* auf eine aktivierte Aktion oder führt diese nur teilweise aus, zieht er *keine* Aktionskarte. Die Spieler halten die Aktionskarten auf der Hand geheim vor den Mitspielern. Sie müssen diesen nur die Aktionskarten-Anzahl auf der Hand nennen.

Beispiel: Angelika aktiviert nun ihre rote Scheibe. Sie besitzt aktuell kein Material in ihren Lagerhäusern. Sie entscheidet sich, zuerst die Spendenaktion und dann die Holzaktion auszuführen, so dass sie erst eine Aktionskarte zieht und dann einen Holzwürfel in das Holz-Lagerhaus legt.



Beispiel: Marion legt ihre Scheibe auf das Aktionsfeld. Da sie keinen Marmorwürfel besitzt, kann sie die Kunstwerkaktion nicht ausführen und zieht stattdessen eine Aktionskarte. Anschließend führt sie die Steinaktion aus und legt einen Steinwürfel in ihr Stein-Lagerhaus.



- Während der Spieler die aktivierten Aktionen ausführt, darf er außerdem beliebig viele Aktionskarten aus der Hand spielen, auch gerade erst gezogene Karten, entweder *vor* oder *nach* jeder der beiden Aktionen. Der Spieler muss die Aktion der gespielten Karte ausführen. Kann er dies nicht, darf er die Karte nicht spielen. Ein Spieler darf eine Karte, die er nicht einsetzen kann, nicht abwerfen, um sie gegen eine andere einzutauschen.

Anschließend legt er die gespielten Aktionskarten offen auf den Ablagestapel. Zieht ein Spieler die letzte Aktionskarte vom Nachziehstapel, mischt er sofort die Karten des Ablagestapels und legt diese wieder verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

Beispiel: Marion legt eine ihrer blauen Scheiben auf das Aktionsfeld. Sie besitzt nun zwei Scheiben in diesem Stapel, die sie beide aktivieren wird, während Angelika ihre Scheibe zwischen-durch aktiviert.

Als Marion ihre obere Scheibe aktiviert, fehlt ihr ein Holzwürfel für den Bau eines Schiffs. Sie spielt eine Holz-Aktionskarte und legt einen Holzwürfel in ihr Holz-Lagerhaus. Dann führt Marion die Bauen-Aktion aus. Sie legt zwei Holzwürfel zurück in den Vorrat und legt ein zweites Schiff in ihren Hafen. Als nächstes führt sie die Schiffaktion aus und liefert dank ihrer beiden Schiffe zwei Stoffwürfel aus ihren Werkstätten nach Lisbon.

Als nächstes kommt Angelika an die Reihe. Sie baut eine zweite Werkstatt und legt je einen Holzwürfel und Steinwürfel zurück in den Vorrat und platziert ein Werkstattplättchen auf ihr Spielertableau. Da sie keine Schiffe im Hafen besitzt, führt sie die Schiffaktion nicht aus und zieht stattdessen eine Aktionskarte.

Nun aktiviert Marion ihre zweite blaue Scheibe, die zuunterst im Stapel liegt. Sie besitzt nicht mehr genügend Materialien zum Bauen und zieht stattdessen eine Aktionskarte. Sie hat Glück und erhält eine Weben-Aktionskarte, die sie sofort ausspielt. Sie legt je einen Stoffwürfel in beide Werkstätten. Dann führt sie die Schiffaktion aus und liefert diese beiden Stoffwürfel, je einen nach Barcelona und London.



- Nachdem die Spieler bis zu drei Scheiben auf dem gewählten Aktionsfeld aktiviert haben, gibt der aktive Spieler den Marker „aktiver Spieler“ an den linken Mitspieler weiter.

Ausnahme: Die einzelnen Spielzüge können durch Wertungsphasen unterbrochen werden, wenn der Stapel mit Scheiben vorübergehend aus vier Scheiben besteht. Siehe dazu den folgenden Abschnitt.

Wertungsphasen

In *Calimala* gibt es 15 Wertungsphasen sowie eine Schlusswertung am Spielende.

Wenn der Stapel mit Scheiben aus insgesamt vier Scheiben besteht, unterbrechen die Spieler die Spielzüge mit einer Wertungsphase, nachdem sie die obersten drei Scheiben aktiviert haben.

Diese vierte Scheibe wird nicht aktiviert! Stattdessen versetzt der Besitzer diese Scheibe auf eines der Wertungsplättchen im Stadtrat (siehe unten) und löst die Wertung aus. Die Scheibe eines Spielers im Stadtrat wird als *Sitz* bezeichnet.

Beispiel: Nachdem die Spieler die obersten drei Scheiben aktiviert haben, versetzt Marion ihre unterste vierte Scheibe in den Stadtrat.



Reihenfolge im Stadtrat: Die Spieler versetzen ihre Scheiben auf die Wertungsplättchen, beginnend mit der obersten Reihe und innerhalb einer Reihe von links nach rechts. Das Wertungsplättchen ganz links in der obersten Reihe wird als erstes gewertet, das Wertungsplättchen ganz rechts in der untersten Reihe als letztes.

Beispiel: Marion versetzt ihre Scheibe in den Stadtrat. Sowohl Angelika als auch Tanja haben dort bereits je eine Scheibe platziert, so dass Marion ihre Scheibe auf das dritte Wertungsplättchen legt und eine Wertung auslöst.



Wenn die vierte Scheibe im Stapel eine weiße Scheibe ist, tauscht der aktive Spieler diese gegen eine seiner farbigen Scheiben aus seinem Vorrat aus. Er legt seine farbige Scheibe auf das Wertungsplättchen und die weiße Scheibe in seinen Vorrat.

Hat er bereits alle farbigen Scheiben auf Aktionsfelder gelegt, nimmt er stattdessen eine seiner Scheiben von einem Aktionsfeld, die er auf das Wertungsplättchen legt. In diesem Fall entfernt der Spieler die weiße Scheibe aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück.

Wichtig: Die Reihenfolge der Wertungen ist sehr wichtig. Die Spieler sollten immer ein Auge auf die nächsten drei oder vier Wertungen haben.

Nachdem die Spieler die Wertung ausgeführt haben, gibt der aktive Spieler den Marker „aktiver Spieler“ an den linken Mitspieler weiter.



DIE WERTUNGSPLÄTTCHEN IM DETAIL

Für jede Wertung zählen die Spieler ihre Materialwürfel in der entsprechenden Kategorie.



Stadt: Die Spieler zählen ihre gelieferten Stoffwürfel in der jeweiligen Stadt.



Im Bau befindliches Gebäude: Die Spieler zählen ihre gespendeten Holzwürfel, Steinwürfel, Marmorwürfel

und Kunstwerke im jeweiligen Gebäude.



Kunstwerke: Die Spieler zählen ihre gespendeten Kunstwerke in allen vier Gebäuden (den drei im Bau befindlichen Gebäuden und dem Stadtrat).



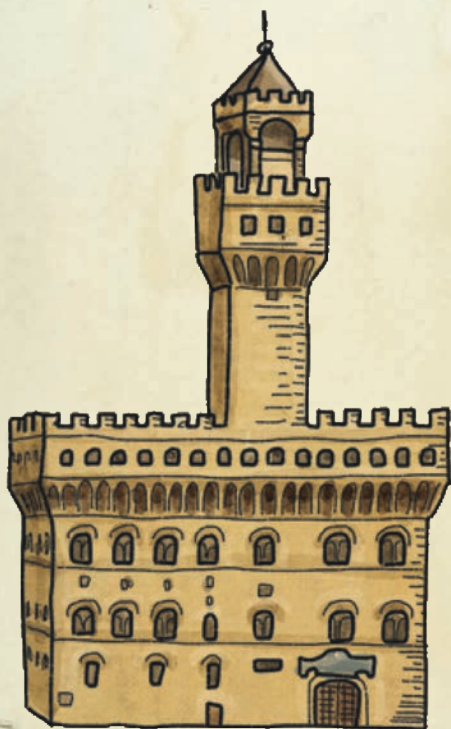
Hafenstädte: Die Spieler zählen ihre gelieferten Stoffwürfel in allen drei Hafenstädten Barcelona, Lisbon und London.



Handelsstädte: Die Spieler zählen ihre gelieferten Stoffwürfel in allen drei Handelsstädten Troyes, Bruges und Hamburg.



Spenden: Abhängig von der jeweiligen Kategorie zählen die Spieler ihre entsprechenden gespendeten Materialwürfel in allen drei im Bau befindlichen Gebäuden.



Die drei bestplatzierten Spieler bekommen die folgenden Siegpunkte für jede der Kategorien:

- Der Spieler mit der höchsten Anzahl erhält 3 Siegpunkte.
- Der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl erhält 2 Siegpunkte.
- Der Spieler mit der dritthöchsten Anzahl erhält 1 Siegpunkt.
- Spieler ohne Materialwürfel in einer Kategorie erhalten keine Siegpunkte.
- Bei einem Gleichstand zählen die daran beteiligten Spieler ihre Sitze und die gespendeten Kunstwerke im Stadtrat.
 - Der Spieler mit der höheren Anzahl gewinnt den Gleichstand.
 - Haben zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl, gewinnt der Spieler mit mehr Sitzen den Gleichstand.
 - Ist auch die Anzahl an Sitzen gleich, gewinnt der Spieler den Gleichstand, *der diese Anzahl an Sitzen zuerst erreicht hat.*
 - Hat keiner der Spieler einen Sitz im Stadtrat, gewinnt derjenige den Gleichstand, der das erste Kunstwerk gespendet hat.
- Haben diese Spieler auch noch nicht gespendet, teilen sie sich die Punkte (abgerundet).

Beispiel: Angelika (rot) hat drei Sitze und ein gespendetes Kunstwerk im Stadtrat und gewinnt alle Gleichstände.

Tanja (gelb) gewinnt die Gleichstände gegen Marion (blau), da sie ihren zweiten Sitz vor Marion erhalten hat.

Nicole (grün) ist vierte, da ihre Anzahl an Sitzen und Kunstwerken



Die Spieler zählen ihre Siegpunkte mit ihren Scheiben auf der Wertungsskala. Erhält ein Spieler 50 oder mehr Siegpunkte, nimmt er sich sein „50“ Siegpunkteplättchen neben dem Spielplan und legt es neben sein Spielertableau.

5. Spieleende & Schlusswertung

Das Spiel endet, wenn eins der folgenden zwei Dinge eintritt:

- Die Spieler haben alle Scheiben, sowohl die farbigen als auch die weißen, auf den Stadtplan gelegt. In diesem Fall werten die Spieler noch alle übrigen Wertungsplättchen im Stadtrat, ohne weitere Sitze zu erhalten.
- Die Spieler haben alle 15 Wertungen ausgelöst. In diesem Fall beenden sie die aktuelle Runde mit Spielzügen, so dass alle Spieler dieselbe Anzahl an Scheiben auf dem Stadtplan platzieren konnten.

Die Spieler erhalten keine weiteren Sitze im Stadtrat. Stattdessen entfernen sie die vierte Scheibe in allen Stapeln der noch aktivierten Aktionsfelder aus dem Spiel und legen sie zurück in die Schachtel.

Anschließend decken alle Spieler ihre Wertungskarten auf und führen die Schlusswertung durch:

- Jede Wertungskarte zeigt entweder eine der sechs Städte (Barcelona, Bruges, Hamburg, Lisbon, London, Troyes) oder eines der vier Gebäude (Palazzo Vecchio, Santa Croce, Santa Maria del Fiore, San Miniato).



Jeder Spieler zählt seine Materialwürfel in dem entsprechenden Bereich. Werten sie den *Palazzo Vecchio*, zählen sie ihre Sitze *und* gespendeten Kunstwerke.

- o Der Spieler mit der höchsten Anzahl erhält 5 Siegpunkte.
- o Der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl erhält 3 Siegpunkte.
- o Der Spieler mit der dritthöchsten Anzahl erhält 1 Siegpunkt.

- Alle Gleichstände werden wie im Abschnitt Wertungsphasen auf Seite 10 entschieden.

Nachdem die Spieler alle Wertungskarten ausgeführt haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten! Im Falle eines Gleichstands entscheiden die Sitze und gespendeten Kunstwerke im Stadtrat über den Sieg.

Ausführliches Beispiel eines Spielzugs:

EIN AKTIONSFELD WÄHLEN UND AKTIVIEREN

Marion beginnt ihren Spielzug und legt eine ihrer blauen Scheiben oben auf den Stapel des Aktionsfeldes mit den Aktionen *Kunstwerk* und *Schiff* (a).



Marion besitzt je einen Stoffwürfel in ihren beiden Werkstätten, zwei Marmorwürfel im Lagerhaus und zwei Schiffe im Hafen. Sie hat je eine Kunstwerk- und Holz-Aktionskarte auf der Hand.



Marion führt nun zuerst die Aktion *Kunstwerk* aus. Sie nimmt einen Marmorwürfel aus dem Lagerhaus und platziert ihn in der entsprechenden Reihe von Santa Croce (b).

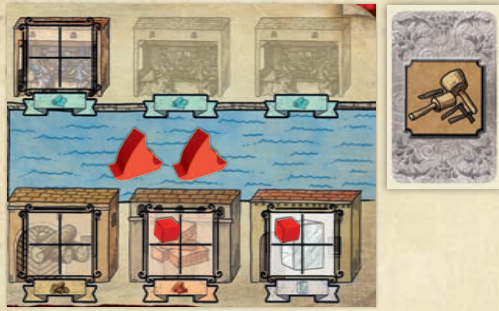
Anschließend spielt Marion die Kunstwerk-Aktionskarte aus und liefert den zweiten Marmorwürfel ebenfalls in Santa Croce ab (c). Sowohl Santa Croce sowie alle Kunstwerke werden später im Spiel noch gewertet.



Nun führt Marion die Aktion *Schiff* aus. Mit 2 Schiffen und 2 Stoffwürfeln könnte sie 2 Lieferungen in beliebige Hafenstädte ausführen, entscheidet sich aber, nur 1 Stoffwürfel zu liefern – nach Lisbon (d). Dort liegen nun 1 gelber und je 2 blaue und 2 rote Stoffwürfel.



Jetzt aktiviert Angelika ihre rote Scheibe im Stapel. Sie besitzt eine Werkstatt, zwei Schiffe, je einen Marmor- und Steinwürfel, eine Bauen-Aktionskarte auf der Hand, sowie ein Handelshaus in Troyes.

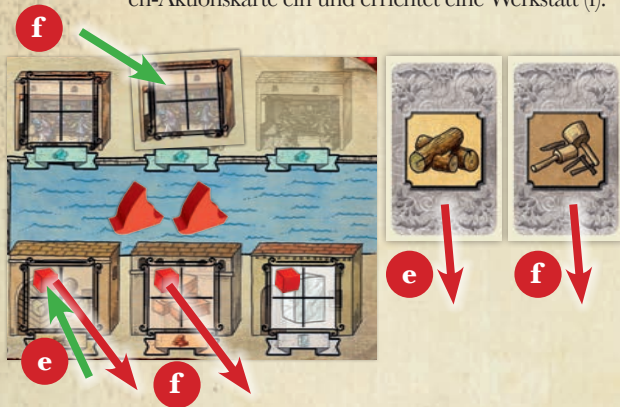


Angelika führt zuerst die Aktion *Kunstwerk* aus und liefert den Marmorwürfel aus ihrem Lagerhaus in San Miniato ab.



Da Angelika keinen Stoffwürfel in ihrer Werkstatt besitzt, kann sie die Aktion *Schiff* nicht ausführen und zieht eine Aktionskarte: Holz.

Angelika spielt diese Holz-Aktionskarte sofort aus (e) und hat nun je einen Holz- und Steinwürfel in ihren Lagerhäusern. Diese Würfel setzt sie mit ihrer Bauen-Aktionskarte ein und errichtet eine Werkstatt (f).



Nun aktiviert Tanja ihre gelbe Scheibe im Stapel. Sie besitzt weder Marmor- noch Stoffwürfel, so dass sie statt der Aktionen zwei Aktionskarten zieht und für die Zukunft aufspart.

WERTUNGSPHASE

Es befinden sich insgesamt vier Scheiben im Stapel auf dem Aktionsfeld. Somit unterbrechen die Spieler den aktuellen Spielzug für eine Wertungsphase, nachdem sie die obersten drei Scheiben des Stapels aktiviert haben.

Zuunterst im Stapel liegt eine weiße Scheibe, die nun in den Stadtrat versetzt werden müsste. Dies ist bei weißen Scheiben jedoch nicht erlaubt; stattdessen ersetzt Marion die weiße Scheibe mit einer eigenen blauen Scheibe aus dem Vorrat (g) und legt diese auf das Wertungsplättchen *Lisbon* (h).



Lisbon wird gewertet!

Angelika und Marion haben jeweils zwei Stoffwürfel nach Lisbon geliefert, Tanja immerhin einen Stoffwürfel. Da Marion nun jedoch mehr Sitze im Stadtrat hat, gewinnt sie die Wertung und bekommt 3 Siegpunkte, Angelika 2 und Tanja 1 Siegpunkt, die sie auf der Wertungsskala mit ihren Scheiben abtragen.

Calimata

Die Stoffhändler von Florenz



Copyright 2017 ADC Blackfire Entertainment GmbH,
Weidenweg 69, D-47059 Duisburg

AUTOR: Fabio Lopiano
ENTWICKLUNG: Henning Kröpke, Uli Blennemann
GRAPHIK: Harald Lieske
LAYOUT: Filip Stránský