














# VINZI

## DIE FORTSCHRITTE


### DIPLOMATIE


-  **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus Brunei transferieren.
-  **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus Korea transferieren.
-  **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus Japan transferieren.
-  **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus Portugal transferieren.
-  **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus Spanien transferieren.
-  **Botschafter:** Der Spieler kann seine Scheibe auf ein Schiff aus den Niederlanden transferieren.

### WIRTSCHAFT


-  **Kostenloser Reis:** Der Spieler gibt 2 Reis aus. Er benötigt keine Boottransportkapazität .
-  **Kostenloses Holz:** Der Spieler gibt 1 Holz aus.
-  **Kostenloser Stein:** Der Spieler gibt 1 Stein aus.
-  **Kostenloser Rohstoff:** Wenn die Aktion *Waren produzieren* ausgeführt wird, gibt der Spieler 1 Rohstoff aus. Er benötigt keine Boottransportkapazität, da angenommen wird, der virtuelle Rohstoff befindet sich in derselben Provinz wie die produzierende Fabrik.
-  **Virtuelle Boottransportkapazität:** Der Spieler verfügt über 1 zusätzliche, virtuelle Boottransportkapazität. Da virtuell, wird sie nicht auf der Bootsleiste markiert.
-  **Virtuelle Kupfermünzen:** Der Spieler gibt 2 Kupfermünzen aus.


### VORHABEN DES KAISERS

-  **Kostenloses Salz:** Der Spieler gibt ein Salz aus. Er benötigt dafür keine Boottransportkapazität. .
-  **Zusätzlicher Verkauf am städtischen Markt:** Der Spieler verkauft ein Güterwürfelchen von einem seiner Felder an einen städtischen Markt. Dabei muss er die normalen Boottransportkapazitätsregeln beachten .

 **Zusätzliches Pflanzen anbauen:** Der Spieler führt eine Aktion *Pflanzen anbauen* aus und nutzt dazu ein beliebiges Plättchen der Ernteleiste. Er muss die Kosten an die Bank bezahlen. Anschließend wird eine etwaige Lücke durch das Schieben der verbliebenen Ernteplättchen nach links geschlossen und ein neues Plättchen gezogen.

 **Vorhaben des Kaisers-Feld doppelt belegen:** Der Spieler platziert seine Arbeiter in ein Feld, das bereits von Arbeitern eines anderen Spielers belegt ist (wenn er die *Vorhaben des Kaisers*-Aktion ausführt).


 **Zusätzlicher Arbeiter:** Der Spieler nutzt diese Scheibe als zusätzlichen Arbeiter (wenn er die *Vorhaben des Kaisers*-Aktion ausführt).


 **Eifrige Migranten:** Der Spieler darf auch Arbeiter aus dem oberen Bereich der Migrationsbox nehmen (wenn er die *Vorhaben des Kaisers*-Aktion ausführt).


### KRIEG & INFRASTRUKTUR


 **Kostenloser Weizen:** Der Spieler gibt ein Weizen aus. Er benötigt dafür keine Boottransportkapazität .

 **Persönliches Infrastrukturplättchen:** Der Spieler wählt ein Infrastrukturplättchen aus dem Abwurfstapel aus. Der Spieler legt das gewählte Plättchen aufgedeckt vor sich ab; die Krieg- und Naturkatastrophen-Symbole auf dem Plättchen werden ignoriert. Wenn Infrastrukturplättchen ausgewertet werden, kann der Spieler die Nachfrage befriedigen und das Plättchen auf die Rückseite drehen. Details dazu finden sich im Abschnitt *Krieg & Infrastruktur ausführen* auf Seite 15.

 **Kriegsanleihen:** Der Spieler erhält 1 Kupfermünze pro eigenem Arbeiter in der Kriegsbox.

 **Veteranen:** Nachdem der Kriegsruhm ausgewertet wurde, darf der Spieler bis zu zwei seiner Arbeiter in der Kriegsbox belassen (er legt die Arbeiter auf die Seite und platziert sie an den Rand der Box). Sollte er in der nächsten Spielrunde die Krieg & Infrastruktur-Aktion ausführen und neue Arbeiter zur Box fügen, nimmt er die beiden auf die Seite gelegten Arbeiter und platziert sie im selben Bereich. Sollte er keine neuen Arbeiter platzieren, stellt er ganz am Ende der Ausführungsphase die zur Seite gelegten Arbeiter aufrecht auf den unbesetzten Bereich am weitesten links. **Hinweis:** Auch mit diesem Bonus kann ein Spieler *nicht mehr als vier* Arbeiter in einer einzelnen Arbeiter-Aktion verwenden.

 **Neue Aushebungen:** Während der Ausführungsphase verwendet der Spieler diese Scheibe als zusätzlichen Arbeiter in der Kriegsbox. Entweder platziert er sie in einem Bereich, der bereits Arbeiter von ihm enthält oder alleine in dem unbesetzten Bereich am weitesten links. Am Ende werden zur Seite gelegte Arbeiter des Spielers aufgerichtet und zur Scheibe gefügt.

 **Geschwächter Feind:** Während der Ausführungsphase reduziert der Spieler den feindlichen Wert um 2. Dieser neue Wert gilt für alle Spieler.