

Richard Ulrich en Wolfgang Kramer

De Vorsten van Firenze

Het spel rondom mecenas, kunstenaar en geleerde

Nederlandse bewerking Carl Snoeckx

(gebaseerd op de vertaling van Peter Vosters Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België)

Italië in het begin van de jaren zestienhonderd.

Herbeleef de bloeitijd van de renaissance. Speel de rol van de vorsten van Firenze.

Sta aan het hoofd van een bekende adellijke familie zoals de "Medici" of de "Borgia".

Verhoog je aanzien, zorg voor roem en eer en dit door het oprichten van prachtige gebouwen, het aanleggen van indrukwekkende landschappen en door beroemde kunstenaars en geleerden naar je hof te halen.

Doel van het spel

Drie tot vijf spelers richten in hun vorstendom -dit over in het totaal zeven rondengebouwen op, leggen parken aan, halen kunstenaars en geleerden naar hun hof en zorgen voor de vereisten die deze personen tot grote werken inspireren. Dit alles brengt prestigepunten op die op de waardetabel aangegeven worden.

Hoe indrukwekkender een werk uitvalt hoe hoger zijn werkwaarde is en des te meer geld en prestige dit werk opbrengt voor de speler, in wiens vorstendom het werd opgericht. Het geld is nodig om later andere gebouwen en landschappen te kunnen verwerven. Ook de bouwmeester en de goochelaar, die waardevolle diensten aan het hof aanbieden, moeten betaald worden. Net zoals de prestige- en bonuskaarten die eveneens van groot nut zijn op de weg naar het hoogste aanzien.

Wie uiteindelijk na zeven ronden de meeste prestigepunten heeft, is de winnaar.

Spelmateriaal

- 1 speelplan** (met waardetabel en een ronden -/minimale werkwaardetabel)
- 5 speeltafels** (met vorstendom en aflegmogelijkheden voor de verschillende tegels alsook een korte spelsamenvatting)
- 30 gebouwen** (telkens 3x universiteit, laboratorium, werkplaats, bibliotheek, opera, atelier, ziekenhuis, theater, toren, kapel)
- 18 landschappen** (telkens 6x bos, meer en park)
- 12 vrijheden** (rechthoekige kaarten : telkens 4x reis, religie, opinie)
- 6 bouwmeesters** (vierkante tegels)
- 7 goochelaars** (ronde tegels)
- 60 speelkaarten** (21 personen-, 14 prestige- 20 bonus- 5 aanwerfkaarten)
- Speelgeld** (27x 100, 12x 500 en 14x 1000 Florijnen)
- 6 speelfiguren** (de zwarte figuur dient als startspelerfiguur)
- 6 speelstenen** (de zwarte steen dient als rondeaanjwijzer)

Doel van het spel

De spelers halen kunstenaars en geleerden naar hun hof en moedigen hen aan tot werkzaamheden.

Hoe indrukwekkender een werk uitvalt des te meer geld en prestige het opbrengt.

Het verwerven van gebouwen en landschappen ondersteunen die werken.

Wie op het einde de meeste prestigepunten heeft is de winnaar.

Spelvoorbereiding

Het speelbord met de waardetabel wordt in het midden van de tafel gelegd.

Tip : wanneer een speler in de loop van het spel het veld met het getal 50 van de waardetabel bereikt dan verplaatst hij zijn speelfiguur gewoon verder en telt op het einde van het spel bij zijn aangegeven prestigepunten 50 punten erbij.

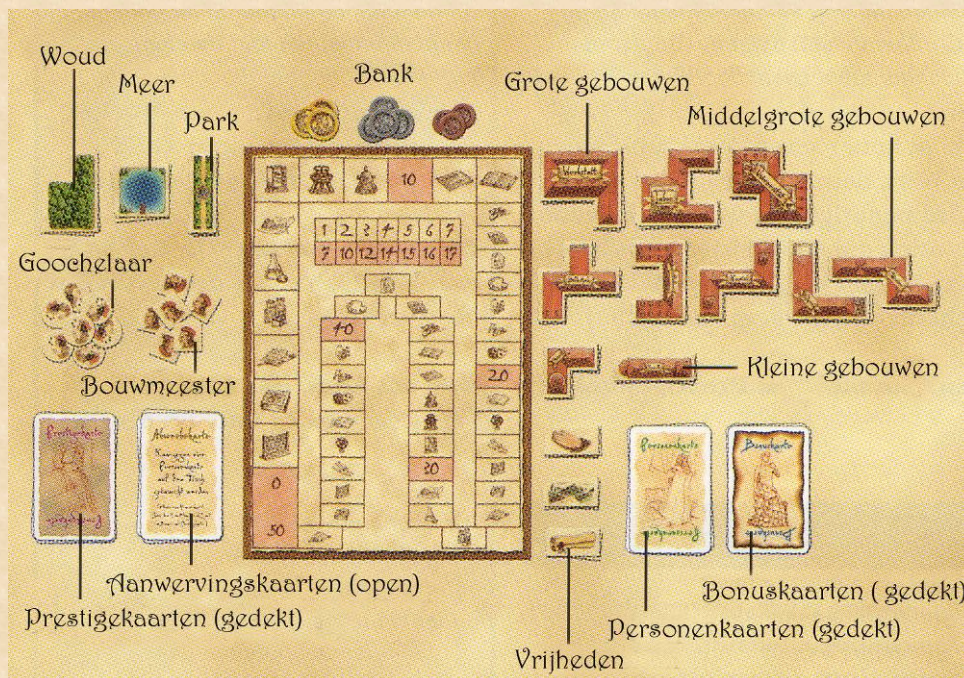
Iedere speler krijgt :

- **Een speeltafel**, die hij voor zich neerlegt, geeft ook de kleur van de speler aan.
- **De speelsteen** van zijn kleur die hij voor zich klaarlegt.
- **De speelfiguur** van zijn kleur die hij op het veld "0/50" van de waardetabel zet.
- **Drie personenkaarten** en dit op de volgende wijze : na het schudden van de 21 personenkaarten worden ze één voor één verdeeld tot iedere speler 4 kaarten bezit. Uit deze vier kaarten kiest nu iedereen drie kaarten die hij in de hand neemt. De vierde overblijvende kaart legt iedere speler weer verdekt onder de stapel met de niet verdeelde kaarten. Alle overblijvende kaarten worden nu nogmaals goed geschud en dan als een verdekte stapel voor de fase B klaargelegd (zie verder)
- **3500 Florijnen als startgeld** (2x 1000, 2x 500 en 5x 100)
- **Het overige geld** word als 'bank' naast het speelbord gelegd

Naast het speelbord worden volgende stapels gelegd:

Fase A

Fase B



Belangrijk : van elke vrijheid legt men steeds één kaart minder dan het gezamenlijk aantal spelers. De overblijvende kaarten komen terug in de doos te liggen.

De zwarte rondeaanwijzer wordt op het veld "1" van de ronden-/minimaal werkwaardetabel geplaatst.

De zwarte startspelerfiguur wordt voor de startspeler van de eerste ronde geplaatst (de oudste speler)

Spelvoorbereiding

Speelbord in het midden van de tafel leggen.

De illustraties op het speelbord dienen enkel voor het uitzicht en hebben geen verdere betekenis.

Per speler :

- 1 speeltafel
- 1 speelsteen
- 1 speelfiguur
- 3 personenkaarten (4 kaarten nemen en 1 terug leggen)
- 3500 Florijnen

De eigen geldvoorraad mag men geheim houden.

Het overige geld = bank

Voor fase A, links van het speelbord

- bos
- meer
- park
- goochelaar
- bouwmeester
- prestigekaarten
- aanwerkkaarten

Voor fase B, rechts van het speelbord

- gebouwen
- vrijheden (van elk één minder dan het aantal spelers)
- personenkaarten
- bonuskaarten

Rondewijzer op ronde 1

Startspelerfiguur voor de oudste speler

Spelverloop

Het spel verloopt over 7 ronden. De startspeler wisselt ronde per ronde en dit in wijzerzin. Na de zevende ronde eindigt het spel.

Iedere ronde bestaat uit 2 fasen :

- fase A : **een veilingsfase** : er wordt één voorwerp geveild
- fase B : **een actiefase** : waarin twee acties uitgevoerd worden

Eerst voeren alle spelers gezamenlijk fase A uit en dan in wijzerzin beginnend met de startspeler om beurt fase B

Fase A

Van belang voor fase A zijn de zeven stapels met de verschillende voorwerpen, die links van het speelbord liggen : bos, meer, park, goochelaar, bouwmeester, prestige- en aanwerfkaarten. Alle voorwerpen hebben voordelen en ze beïnvloeden het eigen spel.

Basisregels.

- Elke speler kan maximaal één (1) voorwerp aanschaffen, nadien is zijn beurt voorbij in deze lopende fase.
- Van elke stapel kan slechts één (1) voorwerp genomen worden, nadien is deze stapel in de loop van deze fase afgesloten.
- Is een bepaalde stapel opgebruikt dan kan het betreffende voorwerp niet meer aangeschaft worden

Verloop

De startspeler begint en noemt één van de zeven stapels waarvan hij, tegen een basisprijs van 200 Florijnen, een voorwerp wil aankopen.

Nu wordt aan alle speler om beurt gevraagd of ze eveneens geïnteresseerd zijn in het voorwerp. Iedereen die eveneens dit voorwerp wil aanschaffen moet juist 100 Florijnen meer bieden dan zijn voorganger. Wie niet meer kan of wil bieden moet passen en doet niet meer mee met de veiling van dit voorwerp. Het bieden gaat zo lang door totdat een bod niet meer overboden wordt. De speler die het hoogste bod deed betaalt het betreffende bedrag aan de bank. (spelers die meegeboden hebben moeten niets betalen) Hij neemt het betreffende voorwerp en legt zijn speelsteen op de stapel van waar hij voorwerp heeft genomen. Dit geeft aan dat a) deze speler niet meer deelneemt aan de lopende fase (basisregel 1) en dat b) deze stapel in deze fase niet meer mag gekozen worden (basisregel 2).

Heeft de speler die de veiling gestart was het voorwerp bekomen dan start de volgende speler in wijzerzin door het aangeven van zijn gewenste voorwerp en de bijbehorende veiling. Was de speler die de veiling begon niet succesvol dan is hij nogmaals aan beurt en begint hij een nieuwe veiling met een ander voorwerp.

Aan een veiling nemen alleen spelers deel die in deze fase nog geen voorwerp hebben bekomen. Blijft er slechts één speler over dan heeft hij geen concurrenten meer en mag hij na het betalen van de basisprijs van 200 Florijnen aan de bank een voorwerp nemen van een stapel die niet door een van de speelstenen van de medespelers versperd is.

Nadat fase A afgerond is nemen alle spelers hun speelsteen terug.

Verloop van het spel

7 ronden met telkens 2 fasen :

fase A : 1 voorwerp veilen

fase B : 2 acties uitvoeren

Fase A

1 voorwerp veilen

(bos, meer, park, goochelaar, bouwmeester, prestige- of aanwervingskaart)

Per speler hoogstens 1 voorwerp

Per stapel hoogstens 1 voorwerp

Verloop van een veiling :

- De speler aan beurt noemt een voorwerp dat hij wenst
- Om beurt hoger bieden of passen.
- Speler met het hoogste bod betaalt aan de bank en krijgt het voorwerp.
- De speler en de stapel nemen niet meer deel aan deze fase (met speelsteen aangeven)

Voor elke speler die een veiling start geldt :

- zelfs wanneer hij zou willen mag hij aanvankelijk niets bieden, voor hem telt de basisprijs van 200 Florijnen !
- noemt hij geen enkel voorwerp dan neemt hij niet meer deel aan de lopende fase !

De laatste speler in fase A krijgt zonder een veiling een voorwerp voor 200 Florijnen.

Een voorbeeld:

(1) Een spelletje met vier. Speler A is startspeler. Hij kiest een park en bekomt het door het betalen van de basisprijs van 200 Florijnen omdat alle andere spelers passen. Hij legt zijn speelsteen op de stapel "park" waarmee hij aangeeft dat deze stapel niet meer kan gekozen worden en dat hij (speler A) niet meer deelneemt aan de lopende fase.

(2) Nu kiest de volgende speler in wijzerzin "speler B", de stapel met de goochelaar als aanschafwens. C is ook geïnteresseerd en biedt 300, D ook en geeft 400. Nu is B weer aan beurt (want speler A doet niet meer mee) en verhoogt het bod tot 500, C geeft 600, D biedt 700. Nu passen B en C, speler D betaalt de 700 Florijnen aan de bank, hij bekomt de goochelaar en legt zijn speelsteen op deze stapel.

(3) Opnieuw kiest speler B een stapel daar hij opnieuw aan beurt is. Buiten hem kan enkel nog speler C meebieden. Speler B kiest de stapel "bos". C verhoogt tot 300, B countert met 400, C geeft 500, B verhoogt tot 600 nu past C. Speler B bekomt nu zijn bos betaalt 600 Florijnen aan de bank en legt zijn speelsteen op deze stapel.

(4) Nu is enkel speler C in het spel. Hij heeft nu de vrije keuze tussen de vier niet gekozen stapels: meer, bouwmeester, prestige- of aanwerfkaart. Hij kiest voor een bouwmeester en betaalt de basisprijs van 200 Florijnen.

Nadien nemen alle spelers hun speelsteen van de stapels terug.

De betekenis van de zeven voorwerpen

Als basisprincipe geldt

- dat elk voorwerp, enkel in het vorstendom waar het is in ondergebracht, het betreffende voordeel opbrengt
- dat een speler in de loop van het spel van elk voorwerp er om het even hoeveel van kan bezitten (voor zover er te krijgen zijn!) met als enige uitzondering de bouwmeester. Een speler mag maximaal 3 bouwmeesters bezitten.

Bos

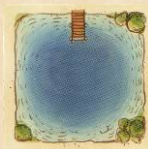
Wie een bos verwerft moet het dadelijk in zijn vorstendom plaatsen.. Men mag een bos onmiddellijk naast een gebouw of een ander landschap plaatsen (zie verder onder: oprichten van een gebouw) Een bos heeft de volgende voordelen:



- Van de in totaal 21 kunstenaars en geleerden (verder als "personen" beschreven) zijn er 9 die een bos als recreatie wensen. Voltooit een van deze negen personen in fase B een werk, en er bevindt zich minstens een bos in het betreffende vorstendom, dan verhoogt de waarde van het werk met 3 (zie verder onder "een werk voltooien")
- Wie in zijn vorstendom een tweede bos aanlegt (het hoeft niet naast het eerste te liggen) krijgt onmiddellijk 3 prestigepunten (verder als "PP" aangegeven) wat betekent dat hij op de waarderingstabel 3 velden vooruit gaat. Legt hij een derde bos aan (het moet opnieuw niet aan het eerste of tweede bos liggen) dan krijgt hij opnieuw 3 PP enz.

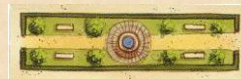
Meer

Hier gelden de zelfde regels als bij het bos. Het enige verschil is de geringe grootte van een meer, hierdoor kunnen er slechts 7 personen van genieten.



Park

Hier gelden de zelfde regels als bij het bos. Het verschil is de geringe grootte van een park, hierdoor kunnen er slechts 5 personen van genieten.



1. Veiling

Speler A 200 Florijnen



2. Veiling

Speler D 700 Florijnen



3. Veiling

Speler B 600 Florijnen



4. Geen veiling

Speler C 200 Florijnen



Bos

Een bos verhoogt de werkwaarde (= WW) bij het werk van 9 van de 21 personen met 3.

Alle volgende bossen brengen dadelijk 3 PP op

Ter verduidelijking: niet elk volgende landschap in een vorstendom brengt 3PP op, maar alleen elk volgende gelijke landschap

Meer

Zoals een bos maar ondersteunt slechts 7 personen

Park

Zoals een bos maar ondersteunt slechts 5 personen

Goochelaar

Een goochelaar zorgt door zijn trucjes eveneens voor ontspanning van de kunstenaars en de geleerden. Wie een goochelaar aanwerft plaatst hem in zijn Palazzo. Iedere goochelaar verhoogt bij elk werk dat in het overeenkomende vorstendom voltooid wordt, de werkwaarde met 2 (zie verder onder : "een werk voltooien")



Bouwmeester

- Werft een speler een bouwmeester aan dan legt hij deze op het linker "bouwmeester-veld" op zijn tafel. Vanaf nu betaalt hij voor het plaatsen van een gebouw slechts 300 Florijnen (in plaats van 700) (zie onder "oprichten van een gebouw")
- Werft hij een tweede bouwmeester aan dan legt hij deze op het middelste veld. Vanaf nu mag een speler zijn gebouwen ook direct naast andere gebouwen oprichten.
- Werft hij een derde bouwmeester aan dan legt hij deze op het rechter veld. Vanaf nu moet hij voor het oprichten van een gebouw niets meer betalen.



Het aanwerven van een tweede bouwmeester levert de speler ook dadelijk 3 PP op; net het zelfde bij het aanschaffen van een derde bouwmeester.

Prestigekaarten

De speler die een prestigekaart aanschafft neemt de vijf bovenste kaarten van de stapel. Hij kiest er één uit die hij naast zijn speeltafel legt . De overige kaarten legt de speler, in een willekeurige verdekte volgorde, onder de stapel terug.



Met een prestigekaart kan de bezitter, naargelang de kaart , tot 8 PP bekomen. Het is dan wel noodzakelijk dat de opdracht die op de kaart staat, op het einde van het spel (!), in zijn vorstendom vervuld is. Daarenboven geldt - niet voor alle maar wel voor het grootste deel van de kaarten - dat deze opdracht door de bezitter als enige moet vervuld worden om de aangegeven prestigepunten te kunnen krijgen. (als vb. " Voor de meeste gebouwen krijg je 6 (3) PP"). Wordt zo'n voorwaarde echter ook door andere spelers op het einde van het spel vervuld d.w.z. geldt er een gelijke stand dan krijgt de bezitter van die kaart slechts de punten die tussen haakjes staan. Wordt de voorwaarde echter uitsluitend door een of meerdere andere medespelers vervuld dan krijgt de bezitter geen punten voor die betreffende kaart.

Aanwervingskaarten

Om nieuwe personen aan zijn hof te krijgen heeft men twee mogelijkheden :1) door het aanwerven van een medespeler en dit door middel van een aanwervingskaart. 2) door het aanschaffen van een personenkaart in fase B (zie "een persoon naar het hof halen")

Een speler die een aanwervingskaart aanschafft kan met deze onmiddellijk of later één voor een medespeler openliggende personenkaart nemen. Hij neemt deze in de hand en in de plaats daarvan legt hij de aanwervingskaart bij de medespeler op de plaats waar de personenkaart lag. Wil hij echter de kaart later uitspelen dan neemt hij deze bij zijn personenkaarten in de hand en speelt ze op een willekeurig later tijdstip uit, wanneer hij in fase B aan beurt is. De persoon die men aanwerft kan wanneer dit mogelijk is nog in dezelfde fase een werk voltooien (zie verder : "een werk voltooien")

Belangrijk : een aanwervingskaart geldt als een personenkaart, dit betekent eveneens dat ze bij elk werk de werkwaarde verhoogt met 1 (zie verder "een werk voltooien") respectievelijk ook geldt bij alle bonus- en prestigekaarten, waarbij personenkaarten of werken ter sprake komen.



Goochelaar

verhoogt bij het werk van elke persoon de WW met 2

Bouwmeester

1 bouwmeester :

- bouwkosten 300 Fl.

2 bouwmeesters :

- gebouw naast gebouw
- + 3PP

3 bouwmeesters :

- bouwkosten 0 Florijnen
- + 3PP

Prestigekaarten

Uit 5 kaarten één kiezen

De bezitter van de kaart krijgt op het einde van het spel prestigepunten als de voorwaarde vervuld is

Kijk ook naar het overzicht van alle prestigekaarten (incl. voorbeelden) op de laatste bladzijde

Aanwervingskaarten

Geeft de mogelijkheid tot het aanwerven van een persoon van een medespeler

Natuurlijk kan slechts dan aangeworven worden wanneer er minstens één personenkaart open ligt (personenkaarten die iemand in de hand houdt mogen niet aangeworven worden.

Het inzetten van een aanwervingskaart in Fase B geldt niet als één van de twee acties en is dus bijkomend en ook meermaals mogelijk.

Fase B

In fase B kan elke speler, om beurt beginnend met de startspeler, twee acties naar zijn keuze uitvoeren. Wie aan beurt is voert de eerste actie volledig uit en nadien de tweede. Aansluitend komt de volgende speler aan beurt enz.

De mogelijke acties zijn :

- een werk voltooien (2x mogelijk)
- een gebouw oprichten (2x mogelijk)
- een persoon naar het hof halen (1x mogelijk)
- een vrijheid invoeren (1x mogelijk)
- een bonuskaart aanschaffen (2x mogelijk)

Werken voltooien, gebouwen oprichten en bonuskaarten aanschaffen kan elke speler per fase een of tweemaal (als eerste en als tweede actie) een vrijheid invoeren en een persoon naar zijn hof halen is voor elke speler per fase slechts eenmaal toegestaan.

Een werk voltooien.

Een speler kan slechts een bepaald persoon een werk laten voltooien waarvan men de kaart in de hand heeft. Daarenboven kan een werk slechts voltooid worden wanneer daarmee een minimale werkwaarde bereikt wordt; van ronde tot ronde verhogende; die in de rij onder de rondeteller vermeld wordt.

1	2	3	4	5	6	7
7	10	12	14	15	16	17

Wil een speler een kunstenaar of een geleerde een werk laten voltooien dan gaat men als volgt tewerk :

1) Hij neemt de betreffende personenkaart uit de hand en legt deze open bovenop zijn speeltafel af; deze persoon voltooit nu zijn werk.

Tip : de kaart blijft aansluitend open voor de betreffende speler liggen. Deze persoon kan nu bij deze speler geen verdere werken meer volbrengen. Ze kan echter wel door een andere speler door middel van een aanwervingskaart aangeschaft worden en op zijn nieuw werkterrein terug een werk voltooien.

2) Aansluitend wordt de werkwaarde (verder als WW aangegeven) voor het werk van deze persoon berekend; waarbij men nagaat welke van de vermeldingen op de personenkaart, in het vorstendom van de speler, correct zijn.

- Is het gebouw aanwezig, dat het handelen van de persoon ondersteunt, dan verhoogt de WW met 4
- Is het landschap aanwezig, dat dient voor de ontspanning van deze persoon, dan verhoogt de WW met 3
- Geldt de vrijheid, die deze persoon bijzonder belangrijk maakt, dan verhoogt de WW met 3
- Voor elke goochelaar in het paleis verhoogt de WW met 2
- Voor elke eigen personen- en aanwervingskaart, om het even of men die nog in de hand heeft of op de tafel ligt, verhoogt de WW met 1
- Voor elke bonuskaart die de speler gelijktijdig uitspeelt verhoogt de WW met X (meer hierover bij "een bonuskaart aanschaffen")

De som van de bekomen punten levert de werkwaarde, die de speler met zijn speelsteen op de waardetabel aanduidt (WW 15 = veld 15).

Fase B

Je kan ten allen tijde afzien van één een of beide acties en je kan ook vrij kiezen welke actie je eerst uitvoert.

Per speler tot 2 acties

- 1-2 werken voltooien
- 1-2 gebouwen oprichten
- 1 persoon naar het hof halen
- 1 vrijheid invoeren
- 1-2 bonuskaarten aanschaffen

Werk

Minimale WW moet bereikt worden anders is een werk niet mogelijk

Zo moet bijvoorbeeld de WW in de 2^{de} ronde minstens 10 en in de 6^{de} ronde minstens 16 bedragen, anders kan het werk niet volbracht worden

1) personenkaart open uitspelen

Het is een speler toegelaten een werk te volbrengen met een persoon die een andere speler van hem heeft aangeworven wanneer hij deze persoon zelf terug aanwerft.

2) WW berekenen

gebouwen aanwezig ?	+4
landsch. aanwezig ?	+3
vrijheid aanwezig?	+3
per goochelaar	+2
per personen- en aanwervingskaart	+1
per ingezette bonuskaart	+X

De WW wordt met de speelsteen op de waardetabel aangegeven

Nogmaals ter verduidelijking : de werkwaarde moet minstens zo hoog zijn als wat de minimale werkwaarde van de actuele ronde aangeeft! Anders mag de personenkaart niet opgelegd worden en kan het werk niet voltooid worden.

3) De bereikte werkwaarde wordt nu door de bank aan de speler uitbetaald. Per punt krijgt hij 100 Florijnen (WW 15 = 1500 Florijnen) De speler kan wanneer hij dit wenst nu (later is het niet meer mogelijk!) het juist bekomen bedrag (enkel dit laatste!) volledig of gedeeltelijk in prestigepunten omwisselen. Hierbij zijn 200 Florijnen = 1 PP. Dit betekent dat de speler een bepaald bedrag tussen 0 en de totale waarde van het werk terug aan de bank betaalt en de gekochte PP met zijn speelfiguur op de waardetabel vooruitgaat.

Ter verduidelijking : enkel het pas verdiende geld van een voltooid werk mag onmiddellijk in prestigepunten worden omgezet met het overige geld van de speler is dit niet mogelijk! Vandaar dat men na het volbrengen van een werk goed moet overleggen hoeveel geld men wil omruilen!

4) De speelsteen laat de speler op de waardetabel liggen om op het einde van de fase wanneer alle spelers aan beurt waren krijgt de speler met de hoogste WW dadelijk 3 PP (zie bij "het beste werk")

Tip : Wie in een fase twee werken voltooid heeft duidt met zijn speelsteen enkel de hoogste van beide werkwaarden aan (niet de som van beide werkwaarden!)

Voorbeeld van een werk :

Speler A laat - in ronde 3 (minimale WW = 12) de dichter een werk voltooien. Dit betekent dat hij de betreffende personenkaart uit zijn hand open op de tafel legt. In zijn vorstendom heeft hij reeds een theater opgericht en de vrijheid om te reizen ingevoerd, daarenboven heeft hij twee goochelaars en 4 personen (incl. de dichter en een aanwervingskaart) aan zijn hof. Een meer heeft hij niet voorhanden en de speler zet geen bonuskaarten in.

Hieruit volgt :

- gebouw : 4
 - landschap : 0
 - vrijheid : 3
 - goochelaar : 4
 - personen –
en aanwervingskaarten : 4
 - bonuskaarten : 0
- totaal : 15**



De werkwaarde 15 duidt hij nu aan met zijn speelsteen op de waardetabel. Speler A krijgt 1500 Florijnen van de bank. Daar hij niet onmiddellijk geld nodig heeft haalt hij er zoveel mogelijk prestigepunten uit. Hij betaalt 1400 Florijnen terug aan de bank en gaat met zijn speelfiguur 7 velden vooruit op de waardetabel.

3) de bank betaalt geld: WW x 100 Florijnen

Dit geld kan enkel nu in PP omgezet worden :

200 Florijnen = 1 PP

Een speler heeft 1500 Fl. gekregen. Hij kan 1 tot 7 velden vooruitgaan op de waardetabel en betaalt daarvoor 200 tot 1400 Fl.

4) de speelsteen op de waardetabel laten staan : het beste werk krijgt nog eens 3PP

Bij het volbrengen van een werk is het niet absoluut noodzakelijk dat je het gebouw én het landschap én de vrijheid hebt. Het is natuurlijk wel aanbevelingswaardig om een zo hoog mogelijk WW te bekomen. Het is evengoed mogelijk om het minimum aantal WW te bereiken met bv. Bonuskaarten, personenkaarten en goochelaars.

19 Dichter 19		
Gebäude	Theater	4
Landschaft	See	3
Freiheit	Reise	3
jeder Gaukler		2
jede Personenkarte		1
Bonuskarten		X

Een gebouw oprichten

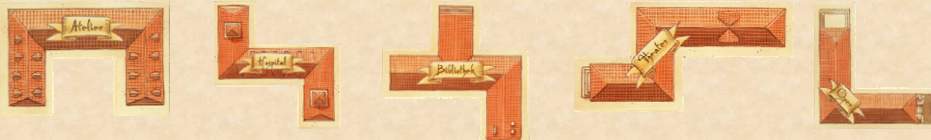
De spelers richten in hun vorstendom gebouwen op om hun eigen prestige te verhogen en om het welslagen van de werken te bespoedigen.

Men heeft :

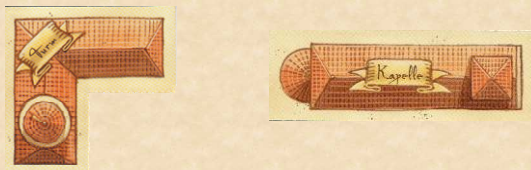
- 3 grote gebouwen die elk 7 velden van het raster bedekken



- 5 middelgrote gebouwen die elk 5 velden van het raster bedekken



- 2 kleine gebouwen die elk 3 velden van het raster bedekken



Het oprichten van een gebouw heeft een dubbele positieve uitwerking :

- het brengt de oprichter dadelijk 3 PP op
- het ondersteunt het welslagen van een werk, doordat het de werkwaarde met 4 verhoogt, wanneer deze persoon dit gebouw nodig heeft. (reeds onder "een werk voltooiën" beschreven)

De bouwkosten voor een gebouw bedragen 700 Florijnen en dit om het even of het hier gaat om een groot, middelgroot of klein gebouw. Heeft een speler een bouwmeester tot zijn dienst dan moet hij voor een gebouw slechts 300 Florijnen betalen. Heeft hij er echter 3 dan kost het oprichten van een gebouw helemaal niets meer (reeds onder "bouwmeester" beschreven)

Wordt er een gebouw opgericht dan betaalt men de bouwkosten aan de bank, neemt het gebouw uit de voorraad en bouwt het onmiddellijk in je vorstendom. Is er een gebouw niet meer voorhanden dan kan het ook niet meer gebouwd worden.

In het algemeen kan een speler een gebouw op een willekeurige plaats in zijn vorstendom oprichten maar hij moet wel met 6 bouwregels rekening houden :

- 1) de gebouwen (geldt eveneens ook voor de landschappen) moeten volledig in het raster gelegd worden, ze kunnen wel in om het even welk richting geplaatst worden.
- 2) men mag geen andere gebouwen en landschappen, ook niet gedeeltelijk, overlappen.
- 3) men mag gebouwen niet onmiddellijk naast andere gebouwen oprichten. Ze mogen elkaar slechts hoek tegen hoek aanraken. Deze regel geldt eveneens wat betreft het bouwen aan een Palazzo. Heeft een speler een tweede bouwmeester in zijn dienst dan geldt de derde bouwregel niet meer voor hem!
- 4) Men mag gebouwen wel onmiddellijk aan landschappen aanbouwen.
- 5) Geen enkel gebouw mag meer dan eenmaal in een vorstendom gebouwd worden.
- 6) Een geplaatst gebouw blijft voor de rest van het spel op zijn plaats en kan niet verplaatst noch verwijderd worden

Gebouwen

3 verschillende groottes

Groot Universiteit
 Laboratorium
 Werkplaats

Middel Bibliotheek
 Opera
 Atelier
 Hospitaal
 Theater

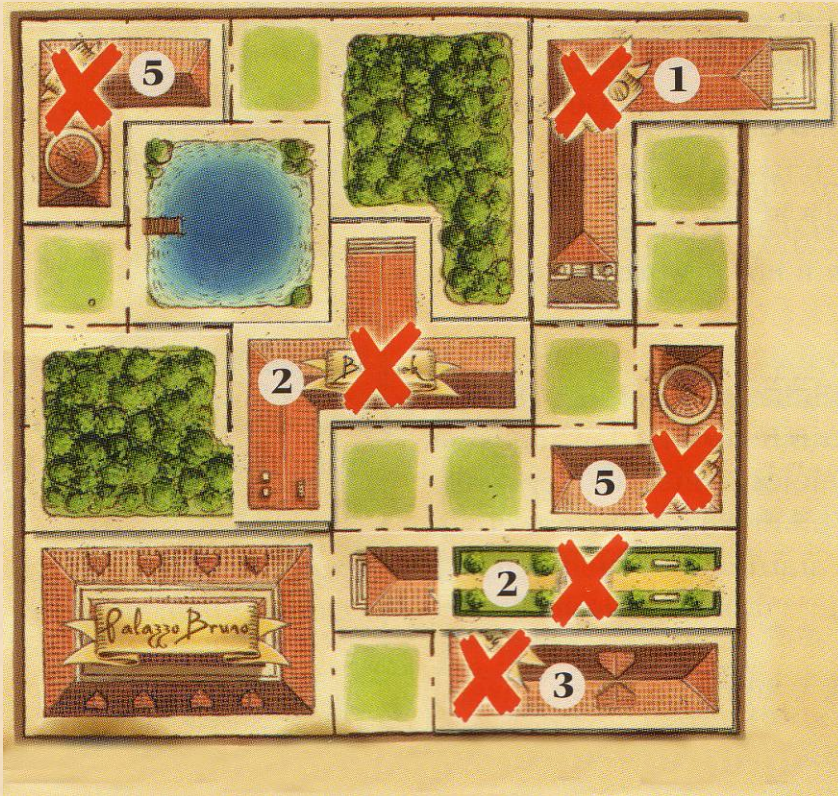
Klein Toren
 Kapel

De Palazzo hoort bij geen enkel van deze gebouwengroepen

Van elk gebouw zijn er drie voorhanden.

Een gebouw ... (betaal 700 F)

- Brengt direct 3PP op
- Verhoogt de WW van een werk van 1 tot 3 personen met 4
- Kost 700 Florijnen
(met 1 bouwmeester : 300 Florijnen)
(met 3 bouwmeesters : 0 Florijnen)
- Kan in gelijk welke richting geplaatst worden .
- Moet wel in het raster geplaatst worden.
- Mag geen andere gebouwen of landschappen overlappen
- Mag niet onmiddellijk naast een ander gebouw geplaatst worden
(wel toegelaten met 2 bouwmeesters)
- Slechts één zelfde gebouw per vorstendom.
- Mag niet meer verplaatst of vervangen worden.



Een persoon naar het hof halen.

Wil een speler een nieuwe persoon naar zijn hof halen, betaalt hij 300 Florijnen aan de bank, neemt de 5 bovenste kaarten (alle kaarten in geval er minder dan 5 overblijven) van de betreffende stapel. Na ze bekeken te hebben kiest hij er een uit en neemt deze in de hand. De overige kaarten legt de speler, in een willekeurige volgorde, verdekt onder de stapel terug.

Met deze nieuwe persoon kan de speler op om het even welk moment een werk voltooien. Wanneer hij dit wenst kan dit in dezelfde ronde zijn op voorwaarde dat hij nog een actie mag uitvoeren.

Indien de stapel met personen is opgebruikt kan men er geen meer aanwerven.

Een vrijheid invoeren.

De kunstenaars en de geleerden voelen zich thuis in je vorstendom en zijn erg gemotiveerd voor een werk wanneer er een recht van vrijheid geldt voor reizen, mening of religie wat voor hen belangrijk is.

Welke vrijheid een persoon verkiest staat aangegeven op hun kaart.

Wie een vrijheid in zijn vorstendom wil invoeren betaalt 300 Florijnen aan de bank, neemt de kaart van de betreffende stapel en legt deze op het betreffende veld van zijn speeltafel. Deze vrijheid verhoogt in dit vorstendom bij elk werk van een persoon die deze vrijheid verkoos de werkwaarde met 3.

Iedere vrijheid kan in een vorstendom slechts eenmaal ingevoerd worden. Is er een vrijheid niet meer voorhanden dan kan ze ook niet meer aangeschaft worden.

Een bonuskaart aanschaffen.

Met de bonuskaarten kan men bij een werk de werkwaarde duidelijk verhogen. Wie een bonuskaart wil aanschaffen gaat op dezelfde wijze te werk als bij de personenkaarten. Dit betekent dat men 300 Florijnen betaalt, de vijf bovenste kaarten van de stapel neemt er een kiest enz.

Bij een werk kan een speler naar eigen believen geen, één of meerdere bonuskaarten inzetten (ook een die hij in dezelfde fase verworven heeft). Het gebruik telt niet als een actie, maar is in de actie "een werk voltooien" geïntegreerd.

- ① in strijd met bouwregel 1 (niet binnen het raster)
- ② in strijd met bouwregel 2 (gebouw/landschap overlappen elkaar)
- ③ in strijd met bouwregel 3 (gebouw naast gebouw (ook palazzo)). Tenminste indien de speler geen tweede bouwmeester heeft)
- ⑤ in strijd met bouwregel 5 (twee dezelfde gebouwen)
De laatst toegevoegde toren had niet gebouwd mogen worden.

Een personenkaart

(300 F aan de bank)
Uit 5 kaarten er één kiezen.

Kan nog in de zelfde fase een werk voltooien.

Deze actie is slechts eenmaal per fase toegelaten !

Vrijheid

(300 F aan de bank)
Verhoogt, bij het werk van 7 mensen de WW met 3.

Deze actie is slechts eenmaal per fase toegelaten !

Van elke vrijheidsrecht is er één kaart minder dan het aantal spelers die meespelen

Bonuskaart

(300 F aan de bank)
Uit 5 kaarten één kiezen
Verhoogt de WW met X
Men mag bij een werk om het even hoeveel bonuskaarten inzetten als men wil (verdwijnen dan wel uit het spel)

De waarde van een bonuskaart hangt af van de mate waarin de voorwaarden op de kaart vervuld worden. De waarde van alle ingezette bonuskaarten (reeds beschreven onder "een werk voltooiën") wordt bij het berekenen van de werkwaarde bij de andere punten (door gebouwen, landschappen etc.) opgeteld.

Iedere bonuskaart kan slechts eenmaal ingezet worden nadien wordt ze opzij gelegd en verdwijnt ze daarmee uit het spel. Indien de stapel met de bonuskaarten opgebruikt is kan men er geen meer aanschaffen.

Het beste werk

Nadat alle spelers hun beide acties in fase B hebben uitgevoerd (respectievelijk aan één van beide heeft verzaakt) krijgt de speler met de hoogste werkwaarde 3 PP. Hebben meerdere spelers de hoogste werkwaarde krijgt ieder van hen 3 PP. Heeft in een fase slechts een speler een werk voltooid dan is hij automatisch de enige de hoogste en krijgt hij de 3 PP voor het beste werk.

Vervolgens nemen alle spelers die een werk hebben voltooid hun speelsteen van de waardetabel terug.

Een nieuwe ronde

Van zodra fase B volledig is uitgevoerd begint een nieuwe ronde. Men verschuift de rondeaanjwijzer naar het volgende veld waarmee er eveneens een hogere minimale werkwaarde geldt. De linker buurman van de vorige startspeler bekommt nu de startspelerfiguur en begint de nieuwe ronde.

Geld bekomen

Gedurende het spel kan een speler op twee manieren aan geld geraken:

- Hij laat na een werk de bekomen werkwaarde volledig of gedeeltelijk in Florijnen uitbetalen (reeds beschreven in "een werk voltooiën")
- hij gaat met zijn speelfiguur op de waardetabel terug. Dit kan hij op elk willekeurig moment gedurende het spel doen. Voor elk veld dat hij terug gaat krijgt hij 100 Florijnen van de bank.

Speleinde

Einde van het spel

Het spel eindigt na zeven ronden. Nadien worden nog de prestigekaarten gewaardeerd. Iedere speler die de op zijn kaart aangegeven voorwaarde heeft vervuld krijgt de respectievelijke prestigepunten (reeds onder "prestigekaarten" beschreven) Winnaar is hij die op de waardetabel het verst staat. Bij een gelijke stand wint hij die het meeste geld bezit.

Beste werk

Per ronde krijgt de speler met het beste werk 3 PP

De speelsteen duidt de WW aan

De speelfiguur duidt de PP aan

Nieuwe ronde

Startspelerfiguur en rondeaanjwijzer verplaatsen.

Geld

- Door het volbrengen van een werk
- Door het terugplaatsen van de speelfiguur

Einde van het spel

- Na 7 ronden

- Prestigekaarten waarden

- Speler met de meeste PP is de winnaar.

Overzicht van de 20 verschillende Bonuskaarten

Bij het voorbeeld dat bij iedere kaart wordt geven gaan we ervan uit dat de desbetreffende speler bij het inzetten van de bonuskaart volgende kaarten bezit:

<ul style="list-style-type: none"> • 2 wouden • 1 meer • 0 parken 	<ul style="list-style-type: none"> • 0 goochelaars • 2 bouwmeesters • 1 prestigekaart • 2 vrijheden 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 personenkaarten (op tafel) • 1 personenkaart en 1 aanwervingskaart (in de hand) • Universiteit, werkplaats, opera, toren, kapel 			
	<p>Voor elk gebouw in je vorstendom verhoogt de WW met 1 <i>(de WW wordt verhoogd met 5)</i></p>		<p>Voor elk groot gebouw in je vorstendom verhoogt de WW met 2 <i>(de WW wordt verhoogd met 4)</i></p>		<p>Voor elk middelgroot gebouw in je vorstendom verhoogt de WW met 1 <i>(de WW wordt verhoogd met 3)</i></p>
	<p>Voor elk klein gebouw en elk landschap in je vorstendom verhoogt de WW met 1 <i>(de WW wordt verhoogd met 5)</i></p>		<p>Voor elke gebouwgrootte in je vorstendom (groot, middel en klein) verhoogt de WW met 2 <i>(de WW wordt verhoogd met 6)</i></p>		<p>Voor elk landschap in je vorstendom verhoogt de WW met 1 <i>(de WW wordt verhoogd met 3)</i></p>
	<p>Voor elk woud in je vorstendom verhoogt de WW met 2 <i>(de WW wordt verhoogd met 4)</i></p>		<p>Voor elk meer in je vorstendom verhoogt de WW met 2 <i>(de WW wordt verhoogd met 2)</i></p>		<p>Voor elk park in je vorstendom verhoogt de WW met 2 <i>(de WW wordt verhoogd met 0)</i></p>
	<p>Voor elke vrijheid in je vorstendom verhoogt de WW met 2 <i>(de WW wordt verhoogd met 4)</i></p>		<p>Voor elke goochelaar in je vorstendom verhoogt de WW met 2 <i>(de WW wordt verhoogd met 0)</i></p>		<p>Voor elke goochelaar en elke vrijheid in je vorstendom verhoogt de WW met 1 <i>(de WW wordt verhoogd met 2)</i></p>
	<p>Voor elke bouwmeester in je vorstendom verhoogt de WW met 2 <i>(de WW wordt verhoogd met 4)</i></p>		<p>Voor elke bouwmeester en elk meer in je vorstendom verhoogt de WW met 1 <i>(de WW wordt verhoogd met 3)</i></p>		<p>Voor elke prestigekaart die je bezit verhoogt de WW met 2 <i>(de WW wordt verhoogd met 2)</i></p>
	<p>Voor elke prestigekaart die je bezit en elke vrijheid in je vorstendom verhoogt de WW met 1 <i>(de WW wordt verhoogd met 3)</i></p>		<p>Voor elk soort landschap (woud, meer, park) in je vorstendom verhoogt de WW met 2 <i>(de WW wordt verhoogd met 4)</i></p>		<p>Voor elke categorie (woud, meer, park, goochelaar, bouwmeester, prestigekaart, vrijheid) in je vorstendom verhoogt de WW met 1 <i>(de WW wordt verhoogd met 5)</i></p>
	<p>Voor elke personenkaart en aanwervingskaart in je hand (zonder de zojuist gespeelde kaart) verhoogt de WW met 1 <i>(de WW wordt verhoogd met 2)</i></p>		<p>Voor elke personenkaart en aanwervingskaart op tafel (inclusief de zojuist gespeelde) verhoogt de WW met 1 <i>(de WW wordt verhoogd met 3)</i></p>	<p><i>Elke categorie wordt slechts eenmaal geteld, ook wanneer men meerdere objecten van een categorie bezit.</i></p>	

Overzicht van de veertien verschillende Prestigekaarten

Bij het voorbeeld dat bij iedere kaart wordt geven gaan wer ervan uit dat de desbetreffende speler op het einde van het spel volgende kaarten bezit:

<ul style="list-style-type: none"> • 2 wouden • 1 meer • 0 parken • 0 goochelaars • 2 bouwmeesters • 1 prestigekaart 		<ul style="list-style-type: none"> • 2 vrijheden • 3 personenkaarten en 1 aanwervingskaart (op tafel) • 1 personenkaart (in de hand) • Universiteit, werkplaats, opera, toren, kapel <p>Ten overvloede: het palazzo telt niet als gebouw</p>			
	<p>Voor het grootst aantal gebouwen krijgt de speler 6 (3) PP <i>(in het geval een medespeler ook 5 gebouwen heeft krijgt de speler 3 PP)</i></p>		<p>Voor twee grote gebouwen krijgt de speler 5 PP <i>(de speler krijgt 5 PP, het heeft hier geen belang of andere medespelers ook minstens twee grote gebouwen hebben)</i></p>		<p>Voor het minst aantal lege velden krijgt de speler 8 (4) PP <i>(de speler krijgt 0 PP indien een medespeler minner lege velden heeft)</i></p>
	<p>Voor alle drie de landschappen (woud, meer, park) krijgt de speler 8 PP <i>(daar hij geen park heeft krijgt de speler 0 PP)</i></p>		<p>Voor het grootst aantal landschappen krijgt de speler 7 (4) PP <i>(in het geval een medespeler ook drie landschappen heeft krijgt de speler 4 PP)</i></p>		<p>Voor het grootst aantal wouden krijgt de speler 7 (4) PP</p>
	<p>Voor het grootst aantal meren krijgt de speler 6 (3) PP <i>(in het geval twee andere medespelers ook 1 meer hebben krijgt de speler 3 PP)</i></p>		<p>Voor alle drie de vrijheden krijgt de speler 8 PP <i>(de speler krijgt 0 PP daar hij slechts over twee vrijheden beschikt)</i></p>		<p>Voor minstens 4 gebouwen + 2 vrijheden + 4 werken (= personen- en aanwervingskaarten op tafel) krijgt de speler 6 PP <i>(de speler krijgt 6 PP)</i></p>
	<p>Voor het grootst aantal goochelaars krijgt de speler 6 (3) PP <i>(daar hij geen goochelaar heeft krijgt de speler 0 PP zelfs al hebben alle andere spelers ook geen goochelaar)</i></p>		<p>Voor het grootst aantal bouwmeesters krijgt de speler 6 (3) PP <i>(in het geval de speler als enige het grootst aantal bouwmeesters heeft krijgt hij dus 6 PP)</i></p>		<p>Voor het grootst aantal parken krijgt de speler 5 (3) PP <i>(indien alle andere medespelers ook geen park hebben krijgt de speler 0 PP.</i> Bij 'nul' kan geldt het principe van 'de meeste' niet en kan er dus geen sprake zijn van een gelijke stand. De speler krijgt dus niet de 3 PP voor een gelijke stand)</p>
	<p>Voor minstens 1 bouwmeester + 1 goochelaar + 2 landschappen krijgt de speler 7 PP <i>(daar hij geen goochelaar bezit krijgt de speler 0 PP)</i></p>		<p>Voor het grootst aantal werken (= personen- en aanwervingskaarten op tafel) krijgt de speler 7 (4) PP <i>(de speler krijgt 0 PP indien een medespeler meer werken heeft volbracht)</i></p>		