

Die Fürsten von Florenz

DAS SPIEL UM MÄZENE, KÜNSTLER UND GELEHRTE

Italien, zu Beginn des 16. Jahrhunderts.

Erleben Sie die Blütezeit der Renaissance.

Schlüpfen Sie in die Rolle der Fürsten von Florenz, seien Sie Oberhaupt einer bekannten Adelsfamilie wie die Medicis oder Borgias.

Mehren Sie Ihr Ansehen, sorgen Sie für Ruhm und Ehre, indem Sie prachtvolle Gebäude errichten, beeindruckende Landschaften anlegen und berühmte Künstler und Gelehrte an Ihren Hof holen.

SPIELZIEL

Die 3 bis 5 Spieler errichten - über insgesamt sieben Runden - in ihrem Fürstentum Gebäude, legen Landschaften an, holen Künstler und Gelehrte an ihren Hof und schaffen so die Voraussetzungen, die diese Personen zu großen Werken inspirieren. Dies alles bringt Prestigepunkte, die auf der Erfolgsleiste festgehalten werden.

Je eindrucksvoller ein Werk ausfällt, d.h. je höher seine „Werkzahl“ ist, desto mehr Geld und Prestige bringt das Werk dem Spieler ein, in dessen Fürstentum es vollbracht wurde. Geld wird benötigt, um weitere Gebäude und Landschaften erwerben zu können. Auch die Baumeister und Gaukler, die wertvolle Dienste am Hofe leisten, wollen bezahlt sein. Wie auch die Prestige- und Bonuskarten, die gleichfalls von großem Nutzen auf dem Weg zum höchsten Ansehen sind.

Wer schließlich, nach sieben Runden, die meisten Prestigepunkte besitzt, ist Sieger.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan (mit Erfolgsleiste und Runden-/Mindestwerkzahltable)
- 5 Spieltafeln (mit Fürstentum und Ablagemöglichkeiten für die verschiedenen Plättchen sowie einer Kurzspielregel)
- 30 Gebäude (je 3x Universität, Laboratorium, Werkstatt, Bibliothek, Oper, Atelier, Hospital, Theater, Turm, Kapelle)
- 18 Landschaften (je 6x Wald, See, Park)
- 12 Freiheiten (rechteckige Kärtchen; je 4x Reise, Religion, Meinung)
- 6 Baumeister (quadratische Plättchen)
- 7 Gaukler (runde Plättchen)
- 60 Spielkarten (21 Personenkarten; 14 Prestigekarten; 20 Bonuskarten; 5 Abwerbekarten)
- Spielgeld (27x 100, 12x 500 und 14x 1.000 Florin)
- 6 Spielfiguren (die schwarze Figur dient als Startspielerfigur)
- 6 Spielsteine (der schwarze Stein dient als Rundenanzeiger)

SPIELZIEL

Die Spieler holen Künstler und Gelehrte an ihren Hof und inspirieren sie zu Werken

Je eindrucksvoller die Werke ausfallen, desto mehr Geld und Prestige bringen sie ein

Errungenschaften wie Gebäude und Landschaften unterstützen die Werke

Wer am Ende die meisten Prestigepunkte hat, ist Sieger



SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** mit der Erfolgsleiste wird in die Tischmitte gelegt.

Hinweis: Sollte ein Spieler im Verlauf des Spiels das Feld 50 der Erfolgsleiste erreichen, rückt er seine Spielfigur wie gewohnt vor und addiert am Spielende zu den angezeigten Prestigepunkten 50 hinzu.

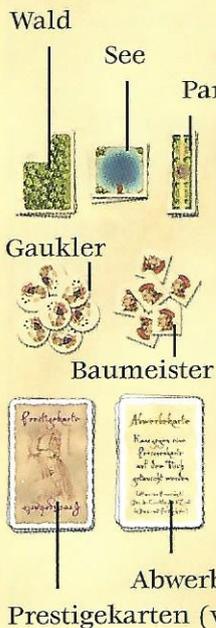
Jeder Spieler erhält:

- **Eine Spieltafel**, die er vor sich legt. Sie bestimmt auch die Farbe des Spielers.
- **Den Spielstein** seiner Farbe, den er vor sich bereitlegt.
- **Die Spielfigur** seiner Farbe, die er auf das Feld „0/50“ der Erfolgsleiste stellt.
- **Drei Personenkarten**, auf folgende Weise: Nach dem Mischen der 21 Personenkarten werden sie reihum verdeckt verteilt, bis jeder Spieler 4 Karten besitzt. Von diesen 4 Karten wählt nun jeder 3 aus, die er auf die Hand nimmt. Die vierte, übrige Karte legt jeder Spieler wieder verdeckt zurück zu den nicht verteilten Karten. Alle restlichen Karten werden nun nochmals gemischt und dann als verdeckter Stapel für die Phase B bereitgelegt (s. unten).
- **3.500 Florin Startgeld** (2x 1.000, 2x 500 + 5x 100)

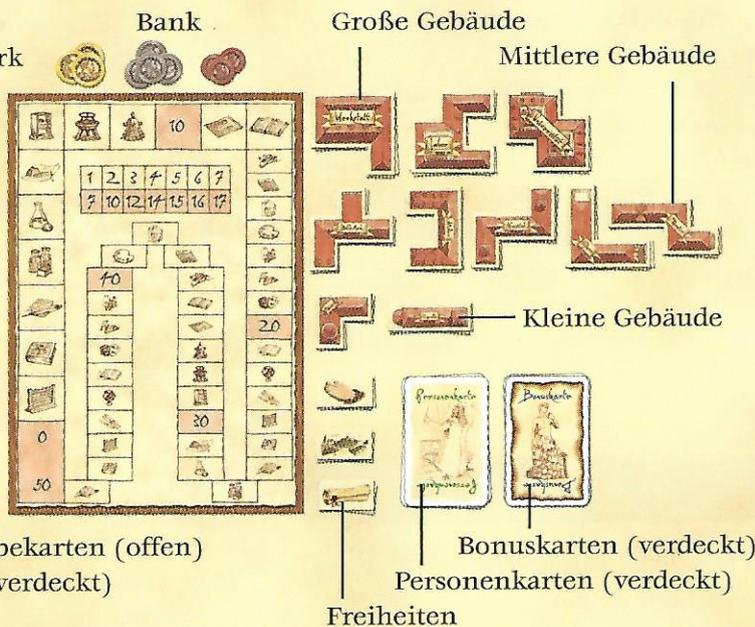
Das **restliche Geld** wird - als „Bank“ - neben dem Spielplan platziert.

Neben dem **Spielplan** werden zudem Stapel platziert:

• Phase A



• Phase B



Achtung: Von jeder Freiheit steht immer ein Kärtchen weniger zur Verfügung als es insgesamt Spielteilnehmer gibt.¹⁾ Überzählige Kärtchen bleiben in der Schachtel.

Der **schwarze Rundenanzeiger** wird auf dem Feld „1“ der Runden-/Mindestwerkzahltablette platziert.

Die **schwarze Startspielerfigur** wird vor dem Startspieler der ersten Runde (= ältester Spieler) platziert.

SPIELVORBEREITUNG

Spielplan in Tischmitte legen

Die Illustrationen auf den Spielplanfeldern dienen nur der Gestaltung und haben keine weitere Bedeutung.

Pro Spieler:

- 1 Spieltafel
- 1 Spielstein
- 1 Spielfigur
- 3 Personenkarten
- 3.500 Florin

Der eigene Geldvorrat darf geheim gehalten werden.

Restliches Geld = Bank

Für Phase A, links vom Spielplan:

- Wald
- See
- Park
- Gaukler
- Baumeister
- Prestigekarten
- Abwerbekarten

Für Phase B, rechts vom Spielplan:

- Gebäude
- Freiheiten
- Personenkarten
- Bonuskarten

¹⁾ Im Spiel zu dritt gibt es beispielsweise nur 2 Religions-, 2 Meinungs- und 2 Reisefreiheiten.

Rundenanzeiger auf Runde 1

Startspielerfigur vor ältesten Spieler

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über 7 Runden. Der Startspieler wechselt von Runde zu Runde, reihum im Uhrzeigersinn. Nach der 7. Runde endet das Spiel.

Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

- Phase A → **Versteigerungsphase:** 1 Objekt ersteigern
- Phase B → **Aktionsphase:** 2 Aktionen ausführen

Zuerst führen alle Spieler *gemeinsam* die Phase A aus, dann reihum - beginnend mit dem Startspieler - *nacheinander* die Phase B.

Phase A

Maßgebend für Phase A sind die 7 Stapel mit den verschiedenen „Objekten“, die links neben dem Spielplan liegen: Wald, See, Park, Gaukler, Baumeister, Prestige- und Abwerbekarten. Alle Objekte bringen Vorteile und begünstigen das eigene Spiel.

Grundregeln

- Jeder Spieler kann maximal *ein* (1) Objekt erwerben, danach scheidet er aus der laufenden Phase aus.
- Von jedem Stapel kann maximal *ein* (1) Objekt erworben werden, anschließend ist der Stapel für die laufende Phase gesperrt.
- Ist ein Stapel aufgebraucht, kann das entsprechende Objekt nicht mehr erworben werden.

Ablauf

Der Startspieler beginnt und nennt einen der 7 Stapel, von dem er - zum Grundpreis von 200 Florin - ein Objekt kaufen möchte.

Nun sind *reihum* die anderen Spieler gefragt. Jeder, der das Objekt ebenfalls erwerben möchte, muss *genau* 100 Florin mehr bieten als sein Vorgänger. Wer nicht mitbieten kann oder will, *muss* passen - und scheidet aus der Versteigerung um *dieses* Objekt aus. Dies geht so lange reihum, bis ein Gebot nicht mehr überboten wird. Der Spieler, der das Höchstgebot abgegeben hat, zahlt den entsprechenden Betrag an die Bank (die Spieler, die mitgebieten haben, müssen nichts bezahlen), nimmt sich das Objekt und legt seinen Spielstein auf den entsprechenden Stapel. Das ist das Kennzeichen dafür, dass a) dieser Spieler nicht mehr an der laufenden Phase teilnehmen darf (Grundregel 1) und dass b) dieser Stapel für die laufende Phase nicht mehr zur Verfügung steht (Grundregel 2).

Hat der Spieler, der die Versteigerung eröffnet hat, den Zuschlag erhalten, kommt jetzt der reihum nächste Spieler an die Reihe, sein Wunschobjekt zu nennen und damit eine neue Versteigerung zu beginnen. War der Spieler am Zug aber nicht erfolgreich, ist er *nochmals* an der Reihe und eröffnet eine Versteigerung um ein neues Objekt.

An einer Versteigerung nehmen immer alle Spieler teil, die in dieser Phase noch kein Objekt erworben haben. Ist dies nur noch ein Spieler, hat er keinen Konkurrenten mehr und nimmt sich, nachdem er den Grundpreis von 200 Florin an die Bank gezahlt hat, *ohne Versteigerung* ein Objekt seiner Wahl von einem der Stapel, die nicht durch den Spielstein eines Mitspielers gesperrt sind.

Nachdem die Phase A abgeschlossen ist, nehmen alle Spieler ihren Spielstein wieder zurück.

SPIELVERLAUF

7 Runden mit je 2 Phasen:

Phase A: 1 Objekt ersteigern

Phase B: 2 Aktionen ausführen

PHASE A

1 Objekt ersteigern

(Wald, See, Park, Gaukler, Baumeister, Prestige- oder Abwerbekarte)

Pro Spieler höchstens 1 Objekt

Pro Stapel höchstens 1 Objekt

Ablauf einer Versteigerung:

- **Der Spieler an der Reihe nennt Wunschobjekt**
- **Reihum: entweder bieten oder passen**
- **Spieler mit Höchstgebot zahlt an die Bank und erhält das Objekt**
- **Der Spieler und der Stapel scheiden für diese Phase aus** (mit Spielstein markieren)

Für jeden Spieler, der eine Versteigerung eröffnet, gilt:

- *Selbst wenn er wollte, darf er zunächst nichts bieten; für ihn gilt der Grundpreis von 200 Florin!*
- *Nennt er kein Wunschobjekt, scheidet er damit aus der laufenden Phase aus!*

Letzter Spieler in Phase A erhält ohne Versteigerung ein Objekt für 200 Florin

Beispiel:

- (1) Eine Partie zu viert. Spieler A ist Startspieler. Er möchte einen Park - und erhält ihn zum Grundpreis von 200 Florin, da alle anderen Spieler passen. Er legt seinen Spielstein auf den Stapel „Park“, wodurch angezeigt wird, dass dieser Stapel nun nicht mehr zur Verfügung steht und dass Spieler A sich an der laufenden Phase nicht mehr beteiligen darf.
- (2) Nun wählt der reihum Nächste, Spieler B, den Stapel „Gaukler“ zum Erwerb. C ist auch interessiert und bietet 300. D ebenfalls, er geht auf 400. Nun ist wieder B an der Reihe (A ist ja „draußen“) und erhöht auf 500, C geht auf 600, D bietet 700. Nun passt B, C anschließend ebenfalls. D zahlt 700 Florin an die Bank, erhält einen Gaukler und legt seinen Spielstein auf diesen Stapel.
- (3) Erneut wählt B einen Stapel, weil er weiterhin an der Reihe ist. Außer ihm darf nur noch C mitbieten. B wählt den Stapel „Wald“. C steigert auf 300, B kontert mit 400. C geht auf 500, B auf 600. C passt. B erhält einen Wald, zahlt 600 Florin an die Bank und legt seinen Spielstein auf diesen Stapel.
- (4) Jetzt ist nur noch C im Spiel. Er hat die freie Auswahl unter den 4 verbliebenen Stapeln: See, Baumeister, Prestige- oder Abwerbekarten. Er nimmt sich einen Baumeister und zahlt den Grundpreis von 200 Florin. Danach nehmen alle Spieler wieder ihren Spielstein von den Stapeln zurück.

Die Bedeutung der 7 Objekte

Grundsätzlich...

- ... bringt jedes Objekt immer nur in dem Fürstentum, in dem es sich befindet, den entsprechenden Vorteil!
- ... kann ein Spieler im Laufe des Spiels von jedem der Objekte beliebig viele besitzen (sofern er sie bekommt!). Mit einer Ausnahme: Ein Spieler darf maximal 3 Baumeister besitzen.

Wald

Wer einen Wald erwirbt, muss ihn sofort in seinem Fürstentum - entsprechend dem Felder-Raster - platzieren. Einen Wald darf man direkt neben Gebäude und andere Landschaften legen (mehr dazu unter „Ein Gebäude errichten“). Ein Wald hat folgenden Nutzen:



- Von den insgesamt 21 Künstlern und Gelehrten (nachfolgend auch „Personen“ genannt) wünschen sich neun einen Wald zur Erholung. Vollbringt eine dieser 9 Personen in Phase B ein Werk, und mindestens ein Wald befindet sich im entsprechenden Fürstentum, erhöht sich die Werkzahl um 3 (mehr dazu unter „Ein Werk vollbringen“).
- Wer in seinem Fürstentum einen zweiten Wald anlegt (muss nicht neben dem ersten sein), erhält sofort 3 Prestigepunkte (nachfolgend auch mit „PP“ abgekürzt), d.h. er rückt seine Figur auf der Erfolgsleiste 3 Felder vor. Legt er auch noch einen dritten Wald an (muss erneut nicht neben dem ersten oder zweiten Wald sein), erhält er wieder 3 Prestigepunkte usw. ²⁾

See

Es gelten die selben Regeln wie beim Wald; unterschiedlich ist nur die geringere Größe eines Sees. Dafür verschafft der See auch nur 7 Personen Erholung.



Park

Es gelten die selben Regeln wie beim Wald; unterschiedlich ist nur die geringere Größe eines Parks. Dafür verschafft der Park auch nur 5 Personen Erholung.



1. Versteigerung:

Spieler A  200,-

2. Versteigerung:

Spieler D  700,-

3. Versteigerung:

Spieler B  600,-

ohne Versteigerung:

Spieler C  200,-

Wald

Ein Wald erhöht beim Werk von 9 der 21 Personen die WZ um 3

Alle weiteren Wälder bringen sofort je 3 PP

²⁾ Zur Klarstellung: Nicht jede weitere Landschaft in einem Fürstentum bringt 3 PP ein, sondern nur jede weitere gleiche Landschaft! Besitzt ein Spieler beispielsweise nur einen See und erwirbt dann einen Park oder einen Wald, erhält er dafür keine PP! Erwirbt er aber einen weiteren See, erhält er 3 PP.

See

Wie Wald, aber unterstützt nur 7 Personen

Park

Wie Wald, aber unterstützt nur 5 Personen

Gaukler

Ein Gaukler sorgt durch seine Spielereien ebenfalls für Entspannung der Künstler und Gelehrten. Wer einen Gaukler erwirbt, legt ihn auf seinen Palazzo. Jeder Gaukler erhöht bei *jedem* Werk, das in dem entsprechenden Fürstentum vollbracht wird, die Werkzahl um 2 (*mehr dazu unter „Ein Werk vollbringen“*).



Baumeister

- Erwirbt ein Spieler einen Baumeister, legt er ihn auf das linke Baumeister-Feld auf seiner Tafel. Ab jetzt muss er für den Bau eines Gebäudes nur noch 300 Florin (statt 700) bezahlen (*mehr dazu unter „Ein Gebäude errichten“*).
- Erwirbt er einen 2. Baumeister, legt er ihn auf das mittlere Feld. Ab jetzt darf der Spieler seine Gebäude auch direkt neben anderen Gebäuden errichten (*mehr dazu unter „Ein Gebäude errichten“*).
- Erwirbt er einen 3. Baumeister, legt er ihn auf das rechte Feld. Ab jetzt muss er für den Bau eines Gebäudes gar nichts mehr bezahlen.



Der Erwerb des 2. Baumeisters bringt dem Spieler zudem *sofort* 3 Prestigepunkte ein, wie auch der Erwerb des 3. Baumeisters.

Prestigekarten

Der Spieler, der eine Prestigekarte erwirbt, nimmt sich die obersten *fünf* Karten vom Stapel, schaut sie sich an, sucht sich eine Karte aus und legt diese verdeckt neben seiner Spieltafel ab. Die restlichen Karten legt der Spieler wieder - in beliebiger Reihenfolge - *verdeckt* unter den Stapel zurück.



Mit einer Prestigekarte kann ihr Besitzer, je nach Karte, bis zu 8 Prestigepunkte erhalten. Dafür ist es notwendig, dass er die Bedingung, die auf der Karte steht, *am Spielende(!)* in seinem Fürstentum erfüllt. Zudem gilt - nicht für alle, aber den größten Teil der Karten -, dass deren Bedingungen von dem Besitzer *als einzigem* erfüllt werden müssen, um die entsprechenden Prestigepunkte zu erhalten (wie z.B. „Für die meisten Gebäude erhalten Sie 6 (3) PP“). Wird eine solche Bedingung aber von einem oder mehreren anderen Spielern am Spielende auch erfüllt, d.h. gibt es einen Gleichstand, dann erhält der Besitzer nur die auf der Karte in Klammern angegebene kleinere Punktzahl. Wird die Bedingung gar ausschließlich von einem oder mehreren Mitspielern erfüllt, erhält der Besitzer überhaupt keine Punkte für die betreffende Karte.

Abwerbekarten

Um neue Personen an seinen Hof zu holen, gibt es zwei Möglichkeiten: 1. Durch Abwerben von einem Mitspieler - mittels einer Abwerbekarte. 2. Durch den Erwerb einer Personenkarte in Phase B (*mehr dazu unter „Eine Person an den Hof holen“*).



Ein Spieler, der eine Abwerbekarte erwirbt, kann mit ihr sofort oder später eine vor einem Mitspieler *offen* ausliegende Personenkarte abwerben ³⁾, indem er diese auf die Hand nimmt und statt dessen die Abwerbekarte bei dem Mitspieler an die Stelle legt, wo die Personenkarte lag. Will der Spieler die Abwerbekarte später einsetzen, nimmt er sie zu seinen Personenkarten auf die Hand und spielt sie zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt aus, wenn er *in Phase B* an der Reihe ist.⁴⁾ Die abgeworbene Person kann er, wenn er möchte, noch in der selben Phase ein Werk vollbringen lassen (*mehr dazu unter „Ein Werk vollbringen“*).

Achtung: Eine Abwerbekarte zählt wie eine Personenkarte, d.h. auch sie erhöht bei jedem Werk die Werkzahl um 1 (*mehr dazu unter „Ein Werk vollbringen“*) bzw. gilt bei allen Bonus- und Prestigekarten, bei denen Personenkarten oder Werke erwähnt werden.

Gaukler

Erhöht beim Werk jeder Person die WZ um 2

Baumeister

- 1. Baumeister:**
 - **Baukosten 300 Florin**
- 2. Baumeister:**
 - **Gebäude an Gebäude**
 - **+ 3 PP**
- 3. Baumeister:**
 - **Baukosten 0 Florin**
 - **+ 3 PP**

Prestigekarte

Aus 5 Karten eine aussuchen

Kartenbesitzer erhält am Spielende Prestigepunkte, wenn er die Bedingung erfüllt

Beachten Sie auch die Übersicht über alle Prestigekarten (inkl. Beispielen) auf der letzten Seite.

Abwerbekarte

Ermöglicht das Abwerben einer Person von einem Mitspieler

³⁾ *Natürlich kann erst dann abgeworben werden, wenn wenigstens eine Personenkarte offen ausliegt. Personenkarten auf der Hand dürfen nicht abgeworben werden!*

⁴⁾ *Das Einsetzen einer Abwerbekarte in Phase B gilt nicht als eine der beiden Aktionen, sondern ist hier zusätzlich - auch mehrfach - möglich.*

Phase B

In Phase B kann jeder Spieler - reihum, beginnend mit dem Startspieler - zwei Aktionen seiner Wahl ausführen.⁵⁾ Wer an der Reihe ist, führt zuerst eine Aktion vollständig aus und danach die zweite.⁶⁾ Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe usw.

Mögliche Aktionen sind:

- ein Werk vollbringen (2x möglich)
- ein Gebäude errichten (2x möglich)
- eine Person an den Hof holen (1x möglich)
- eine Freiheit einführen (1x möglich)
- eine Bonuskarte erwerben (2x möglich)

Werke vollbringen, Gebäude errichten und Bonuskarten erwerben kann jeder Spieler pro Phase ein- oder zweimal (als 1. und 2. Aktion), eine Freiheit einführen und eine Person an seinen Hof holen ist jedem Spieler pro Phase höchstens einmal erlaubt.

Ein Werk vollbringen

Ein Spieler kann nur eine solche Person ein Werk vollbringen lassen, von der er die Karte *auf der Hand* hat. Zudem kann ein Werk nur vollbracht werden, wenn damit eine - von Runde zu Runde ansteigende - Mindest-Werkzahl erreicht wird, die in der Reihe unter dem Rundenzähler vermerkt ist.⁷⁾

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

Will ein Spieler einen Künstler oder Gelehrten ein Werk vollbringen lassen, geht er folgendermaßen vor:

- 1.) Er nimmt die entsprechende Personenkarte aus seiner Hand und legt sie *offen* oberhalb seiner Spielfeld ab; diese Person vollbringt nun ihr Werk.

Hinweis: Die Karte bleibt anschließend *offen* vor dem betreffenden Spieler liegen. Diese Person kann nun bei diesem Spieler kein weiteres Werk mehr vollbringen;⁸⁾ sie kann aber durch einen anderen Spieler - mittels einer Abwerbekarte - abgeworben werden und an ihrer neuen Wirkungsstätte wieder ein Werk vollbringen.

- 2.) Anschließend wird die Werkzahl (*nachfolgend auch mit „WZ“ abgekürzt*) für das Werk dieser Person ermittelt, indem man überprüft, welche der Angaben auf der Personenkarte im Fürstentum des Spielers zutreffen:

- Ist das **Gebäude** vorhanden, das das Tun dieser Person unterstützt, erhöht dies die WZ um 4. → WZ + 4
- Ist die **Landschaft** vorhanden, die der Person zur Erholung dient, erhöht dies die WZ um 3. → WZ + 3
- Gilt die **Freiheit**, die dieser Person besonders wichtig ist, erhöht dies die WZ um 3. → WZ + 3
- Für **jeden Gaukler** im Palazzo erhöht sich die WZ um 2. → WZ je + 2
- Für **jede eigene Personen- und Abwerbekarte** - gleichgültig, ob sie noch auf der Hand ist oder schon auf dem Tisch liegt - erhöht sich die WZ um 1. → WZ je + 1
- Für jede **Bonuskarte**, die der Spieler jetzt zusätzlich ausspielt, erhöht sich die WZ um X (*mehr dazu unter „Eine Bonuskarte erwerben“*). → WZ je + X

Die Addition der erzielten Punkte ergibt die Werkzahl, die der Spieler nun mit seinem Spielstein auf der Erfolgsleiste markiert (WZ 15 = Feld 15).

PHASE B

⁵⁾ Verzicht auf eine oder beide Aktionen ist jederzeit möglich.

⁶⁾ Welche Aktion die erste, welche die zweite ist, ist frei wählbar.

Pro Spieler bis zu 2 Aktionen:

- 1 - 2 Werke vollbringen
- 1 - 2 Gebäude errichten
- 1 Person an den Hof holen
- 1 Freiheit einführen
- 1 - 2 Bonuskarten erwerben

Werke

Mindest-WZ muss erreicht werden, sonst ist ein Werk nicht möglich!

⁷⁾ In der 2. Runde muss die WZ eines Werkes also beispielsweise mindestens 10, in der 6. Runde mindestens 16 betragen, ansonsten kann das Werk nicht vollbracht werden.

1.) Personenkarte offen auslegen

⁸⁾ Es ist einem Spieler aber durchaus erlaubt, mit einer Person, die ein anderer Spieler von ihm abgeworben hat, erneut ein Werk zu vollbringen, wenn er sie seinerseits wieder abwirbt.

2.) Werkzahl ermitteln:

Gebäude vorhanden?	+ 4
Landschaft vorhanden?	+ 3
Freiheit vorhanden?	+ 3
pro Gaukler	+ 2
pro Personen- und Abwerbekarte	+ 1
pro eingesetzter Bonuskarte	+ X
Werkzahl mit Spielstein auf der Erfolgsleiste markieren	

Nochmals zur Verdeutlichung: Die Werkzahl muss mindestens so hoch wie die Mindest-Werkzahl der aktuellen Runde sein! Andernfalls darf die Personenkarte nicht offengelegt, das Werk nicht vollbracht werden!

3.) Die erreichte Werkzahl wird nun von der Bank an den Spieler ausgezahlt. Pro Punkt erhält er 100 Florin (WZ 15 = 1.500 Florin). Der Spieler kann, wenn er möchte, *jetzt* (später nicht mehr!) den gerade erhaltenen Betrag (und nur diesen!) ganz oder teilweise in Prestigepunkte umwandeln, dabei sind 200 Florin = 1 Prestigepunkt. D.h. der Spieler zahlt einen bestimmten Betrag - zwischen 0 und dem Gesamterlös des Werkes - wieder in die Bank ein und rückt die „erkauften“ Prestigepunkte mit seiner Spielfigur umgehend auf der Erfolgsleiste vor.⁹⁾

Zur Klarstellung: Nur das gerade durch das Vollbringen eines Werkes erhaltene Geld darf *direkt* anschließend in Prestigepunkte umgemünzt werden; mit dem restlichen Geld des Spielers ist dies nicht möglich! Insofern muss man sich nach einem Werk immer gut überlegen, wie viel Geld man umwandelt!

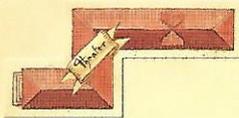
4.) Den Spielstein lässt der Spieler vorerst auf der Erfolgsleiste liegen, denn am Ende der Phase, wenn *alle* Spieler an der Reihe waren, erhält der Spieler mit der höchsten Werkzahl *sofort* 3 Prestigepunkte (*mehr dazu unter „Bestes Werk“*).

Hinweis: Wer in einer Phase *zwei* Werke vollbracht hat, markiert mit seinem Spielstein lediglich die *höhere* der beiden Werkzahlen (*nicht die Summe* beider Werkzahlen!).

Beispiel für ein Werk:

Spieler A lässt - in Runde 3 (Mindest-WZ = 12) - den Dichter ein Werk vollbringen, d.h. er legt die entsprechende Personenkarte aus seiner Hand offen auf den Tisch. In seinem Fürstentum hat er bereits ein Theater errichtet und die Reisefreiheit eingeführt, außerdem hat er 2 Gaukler und 4 Personen (inkl. des Dichters und einer Abwerbekarte) an seinem Hof. Ein See ist allerdings nicht vorhanden, und der Spieler setzt keine Bonuskarte ein.

Daraus ergibt sich: Gebäude: 4



Landschaft: 0

Freiheit: 3



Gaukler: 4



Personen- und Abwerbekarten: 4



Bonuskarten: 0

Gesamt: 15

Die Werkzahl 15 markiert er nun mit seinem Spielstein auf der Erfolgsleiste. Spieler A erhält 1.500 Florin von der Bank. Da er zur Zeit kein zusätzliches Geld benötigt, holt er nun so viele Prestigepunkte wie möglich heraus: Er zahlt 1.400 Florin wieder in die Bank ein und rückt seine Spielfigur auf der Erfolgsleiste 7 Felder vor.

3.) Bank zahlt Geld: WZ x 100 Florin

**Dieses Geld kann nur jetzt
in PP umgetauscht werden:
200 Florin = 1 PP**

⁹⁾ Ein Spieler, der z.B. 1.500 Florin erhalten hat, kann auf der Erfolgsleiste um 1 - 7 Felder vorrücken - und muss entsprechend wieder 200 - 1.400 Florin in die Bank einzahlen.

4.) Spielstein auf Erfolgsleiste belassen → bestes Werk

Hinweis: Beim Vollbringen eines Werkes ist es nicht Bedingung, dass das Gebäude und die Landschaft und die Freiheit vorhanden sind, es ist lediglich - im Sinne einer möglichst hohen WZ - empfehlenswert. Es ist genauso gut möglich, die Mindest-WZ z.B. mit Bonuskarten, Personenkarten und Gauklern zu erreichen.

19	Dichter	19
Gebäude	Theater	4
Landschaft	See	0
Freiheit	Reise	3
jeder Gaukler		2
jede Personenkarte		1
Bonuskarten		X

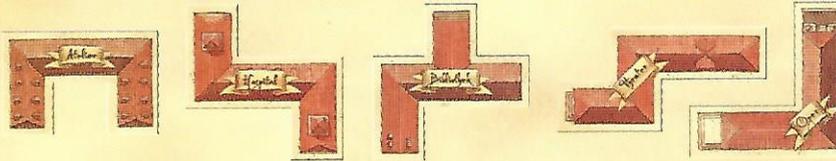
Ein Gebäude errichten

Die Spieler errichten in ihrem Fürstentum Gebäude, um ihr Prestige zu vergrößern und das Gelingen der Werke zu begünstigen. Es gibt:

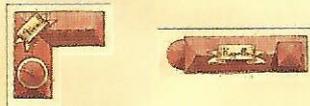
- **3 große Gebäude**, die je 7 Felder des Rasters abdecken:



- **5 mittlere Gebäude**, die je 5 Felder des Rasters abdecken:



- **2 kleine Gebäude**, die je 3 Felder des Rasters abdecken:



Das Errichten eines Gebäudes wirkt sich zweifach positiv aus:

- Es bringt dem Erbauer *sofort* 3 Prestigepunkte.
- Es unterstützt das Gelingen eines Werkes, indem es die Werkzahl um 4 erhöht, wenn die Person dieses Gebäude benötigt (*wie bereits unter "Ein Werk vollbringen" beschrieben*).

Die Baukosten für ein Gebäude betragen 700 Florin, gleichgültig, ob es sich um ein großes, ein mittleres oder ein kleines Gebäude handelt. Hat ein Spieler einen Baumeister in seinen Diensten, muss er für ein Gebäude nur noch 300 Florin bezahlen. Hat er gar drei Baumeister, kostet ihn das Errichten eines Gebäudes gar nichts mehr (*wie bereits unter „Baumeister“ beschrieben*).

Wer ein Gebäude errichtet, zahlt die Baukosten an die Bank, nimmt sich das Gebäude vom Vorrat und baut es *sofort* in sein Fürstentum ein. Ist im Vorrat ein Gebäude nicht mehr vorhanden, kann es auch nicht mehr gebaut werden.

Grundsätzlich kann ein Spieler ein Gebäude an *beliebiger* Stelle in seinem Fürstentum errichten, es müssen jedoch 6 Bauregeln beachtet werden:

- 1) Die Gebäude (wie auch die Landschaften) sind immer vollständig in das Felder-Raster einzufügen, können ansonsten aber in beliebiger Ausrichtung (beidseitig) platziert werden.
- 2) Man darf keine anderen Gebäude und Landschaften - auch nicht zum Teil - überbauen.
- 3) Man darf Gebäude nicht *direkt* neben anderen Gebäuden errichten; Gebäude dürfen sich höchstens Eck an Eck berühren. Diese Regel gilt auch in Bezug auf den Palazzo.
Hat ein Spieler allerdings einen zweiten Baumeister in seinen Diensten, gilt für ihn die 3. Bauregel nicht mehr!
- 4) An Landschaften dürfen Gebäude jederzeit direkt angrenzend gebaut werden.
- 5) Kein Gebäude darf mehr als einmal in einem Fürstentum errichtet werden.
- 6) Ein errichtetes Gebäude verbleibt für den Rest des Spiels an Ort und Stelle; es kann weder versetzt noch „abgerissen“ werden.

Gebäude

3 verschiedene Größen:

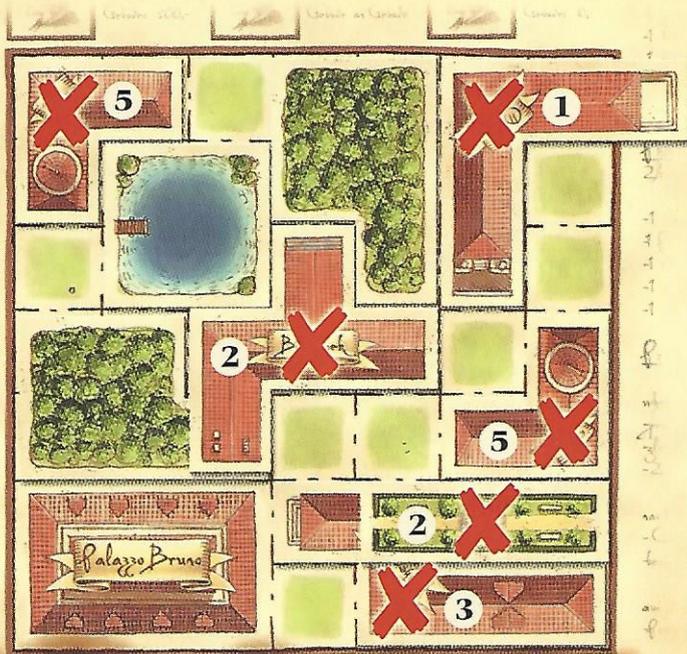
- **groß:** Universität
Laboratorium
Werkstatt
- **mittel:** Bibliothek
Oper
Atelier
Hospital
Theater
- **klein:** Turm
Kapelle

Der Palazzo zählt zu *keiner* dieser Gebäudegrößen!

Jedes der 10 verschiedenen Gebäude gibt es dreimal.

Ein Gebäude...

- **bringt sofort 3 PP**
- **erhöht beim Werk von 1 bis 3 Personen die WZ um 4**
- **kostet 700 Florin**
(mit 1. Baumeister: 300 Florin)
(mit 3. Baumeister: 0 Florin)
- **kann in beliebiger Ausrichtung platziert werden**
- **muss in das Felder-Raster eingefügt werden**
- **darf keine anderen Gebäude und Landschaften überbauen**
- **darf nicht direkt neben einem anderen Gebäude gebaut werden** (erlaubt mit 2. Baumeister!)
- **ist nur einmal pro Fürstentum erlaubt**
- **darf nicht mehr versetzt oder entfernt werden**



Eine Person an den Hof holen

Will ein Spieler eine neue Person an seinen Hof holen, zahlt er 300 Florin an die Bank, nimmt sich die obersten *fünf* Karten (bzw. alle Karten, falls nur noch weniger als 5 Karten vorhanden sind) vom entsprechenden Stapel, schaut sie sich an, sucht sich *eine* Karte aus und nimmt diese auf die Hand. Die restlichen Karten legt der Spieler wieder - in beliebiger Reihenfolge - *verdeckt* unter den Stapel zurück. Mit dieser neuen Person kann der Spieler nun jederzeit ein Werk vollbringen. Wenn gewünscht, auch schon in der selben Runde, vorausgesetzt, ihm steht noch eine Aktion zur Verfügung. Sollte der Stapel mit den Personenkarten aufgebraucht sein, kann keine mehr erworben werden.

Eine Freiheit einführen

Die Künstler und Gelehrten fühlen sich in einem Fürstentum wohl und sind für ein Werk besonders motiviert, wenn dort das Freiheitsrecht - Reise, Meinung oder Religion - gilt, das ihnen wichtig ist. Welche Freiheit eine Person bevorzugt, steht auf ihrer Karte.

Wer eine Freiheit in seinem Fürstentum einführen möchte, zahlt 300 Florin an die Bank, nimmt das Kärtchen vom entsprechenden Stapel und legt es auf das entsprechende Feld seiner Spielfeld. Diese Freiheit erhöht in *diesem* Fürstentum nun bei jedem Werk einer Person, die diese Freiheit bevorzugt, die Werkzahl um 3.

Jedes Freiheitsrecht kann in einem Fürstentum nur *einmal* eingeführt werden. Ist die eine Freiheit nicht mehr im Vorrat, kann sie auch nicht mehr erworben werden.

Eine Bonuskarte erwerben

Mit den Bonuskarten kann man bei einem Werk die Werkzahl deutlich erhöhen. Wer eine Bonuskarte erwerben möchte, verfährt in der selben Weise wie beim Erwerb einer Personenkarte, d.h. er zahlt 300 Florin, nimmt sich die obersten fünf Karten vom Stapel, sucht sich eine aus usw.

Bei einem Werk kann ein Spieler, ganz nach Belieben, *keine, eine oder mehrere* Bonuskarten einsetzen (auch eine, die er in der selben Phase erworben hat). Dieses Einsetzen zählt *nicht* als eigene Aktion, sondern ist in die Aktion „Ein Werk vollbringen“ integriert.

- 1 Verstoß gegen die 1. Bauregel (nicht im Felder-Raster).
- 2 Verstoß gegen die 2. Bauregel (anderes Gebäude bzw. Landschaft überbaut).
- 3 Verstoß gegen die 3. Bauregel (Gebäude an Gebäude (auch Palazzo)). (Vorausgesetzt, der betreffende Spieler hat noch keinen 2. Baumeister.)
- 5 Verstoß gegen die 5. Bauregel (zwei gleiche Gebäude). (Der zuletzt platzierte Turm hätte nicht errichtet werden dürfen.)

Personenkarte

Aus 5 Karten eine aussuchen

Kann noch in der selben Phase ein Werk vollbringen

Zur Erinnerung: Diese Aktion ist jedem Spieler nur einmal pro Phase erlaubt.

Freiheit

Erhöht beim Werk von 7 Personen die WZ um 3

Zur Erinnerung:

- Diese Aktion ist jedem Spieler nur einmal pro Phase erlaubt.
- Es gibt von jedem Freiheitsrecht ein Kärtchen weniger als Spieler teilnehmen.

Bonuskarte

Aus 5 Karten eine aussuchen

Erhöht die WZ um X

Bei einem Werk dürfen beliebig viele Bonuskarten eingesetzt werden (sind anschließend aus dem Spiel)

Der Wert einer Bonuskarte ergibt sich daraus, in welchem Maß die Vorgaben auf der Karte erfüllt werden. Die Werte aller eingesetzten Bonuskarten werden (*wie bereits unter „Ein Werk vollbringen“ beschrieben*) bei der Ermittlung der Werkzahl zu den anderen Punkten (durch Gebäude, Landschaft etc.) addiert.

Jede Bonuskarte kann nur *einmal* eingesetzt werden, danach wird sie offen zur Seite gelegt und ist damit *aus dem Spiel*. Sollte der Stapel mit den Bonuskarten aufgebraucht sein, kann keine mehr erworben werden.

Bestes Werk

Nachdem alle Spieler ihre beiden Aktionen in Phase B ausgeführt (bzw. auf eine oder beide verzichtet) haben, erhält der Spieler mit der höchsten Werkzahl 3 Prestigepunkte. Haben mehrere Spieler die höchste Werkzahl, erhält *jeder* von ihnen 3 Prestigepunkte. Hat in einer Phase nur ein einziger Spieler ein Werk vollbracht, so hat er damit automatisch die höchste Werkzahl. Hat kein Spieler ein Werk vollbracht, verfallen in dieser Phase die 3 Prestigepunkte für das beste Werk.

Anschließend nehmen alle Spieler, die ein Werk vollbracht haben, ihren Spielstein von der Erfolgsleiste wieder zurück.

Neue Runde

Sobald Phase B vollständig abgeschlossen ist, beginnt eine neue Runde. Man schiebt den Rundenanzeiger auf das nächste Feld, womit nun auch eine höhere Mindest-Werkzahl gilt. Der linke Nachbar des bisherigen Startspielers erhält die Startspielerfigur und beginnt die neue Runde.

Geld beschaffen

Während des Spiels kann ein Spieler auf zwei Arten zu Geld kommen:

- Er lässt sich nach einem Werk die erzielte Werkzahl ganz oder teilweise in Florin auszahlen (*wie bereits unter „Ein Werk vollbringen“ beschrieben*).
- Er geht mit seiner Spielfigur auf der Erfolgsleiste zurück. Dies kann er zu *jedem* beliebigen Zeitpunkt während des Spiels machen. Er erhält für jedes Feld, das er zurückgeht, 100 Florin von der Bank.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 7. Runde. Jetzt werden noch die Prestigekarten ausgewertet: Jeder Spieler, der die auf seiner Karte angegebene Bedingung erfüllt, erhält die entsprechenden Prestigepunkte (*wie bereits unter „Prestigekarten“ beschrieben*).

Sieger ist, wer nun auf der Erfolgsleiste am weitesten vorne steht.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der das meiste Geld besitzt.

Autoren und Verlag danken den zahlreichen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre hilfreichen Anregungen, besonders:

Frank Biller, Hans-Jürgen Blechinger, Christine und Peter Dürdoth, Andreas Eggert, Andrea Engel, Walburga Freudenstein, Ulrike und Veit Froer, Dieter Habelitz, Sebastian Herrmann, Markus Huber, Steffen Klotz, Ursula Kramer, Reinhard, Regina und Matthias Kramer, Elke Kraus, Gerhard und Christel Kühnle, Marcel Ott, Robert Plückebaum, Rainer Rösner, Rebecca Stümper, Anke Timmering, Natalie und Jens Christopher Ulrich, Dominik Wagner, Rüdiger Wollny sowie den Spieleclubs und -gruppen aus Bödefeld, Bonn, Gerlingen, Hannover, Kleinwalsertal, Ludwigsburg, Rosenheim, Stuttgart und Winterberg.

Merke:

- Bonuskarten erhöhen die WZ!
- Prestigekarten erhöhen die PP!

Beachten Sie auch die Übersicht über alle Bonuskarten (inkl. Beispielen) auf der nächsten Seite.

Bestes Werk

Pro Runde erhält der Spieler mit dem bestem Werk 3 PP

Merke:

- Der Spielstein markiert die WZ!
- Die Spielfigur markiert die PP!

Neue Runde

Startspielerfigur und Rundenanzeiger weiterbewegen

Geld

- durch Vollbringen eines Werkes
- durch Zurücksetzen der Spielfigur

SPIELENDE

Nach 7. Runde

Prestigekarten auswerten

Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist Sieger

Übersicht über die 20 verschiedenen Bonuskarten

Bei jedem zu den Karten angegebenen Beispiel wird davon ausgegangen, dass der Spieler beim Einsetzen der Bonuskarte folgendermaßen ausgestattet ist:

- 2 Wälder
 - 1 See
 - 0 Parks
 - 0 Gaukler
 - 2 Baumeister
 - 1 Prestigekarte
 - 2 Freiheiten
 - 3 Personenkarten (auf dem Tisch)
 - 1 Personen- und 1 Abwerbekarte (auf der Hand)
 - Universität, Werkstatt, Oper, Turm, Kapelle
- (Zur Erinnerung: Der Palazzo zählt als Gebäude nicht mit!)



Jedes **Gebäude** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 1
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 5)



Jedes **große Gebäude** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 2
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 4)



Jedes **mittlere Gebäude** und jeder **Wald** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 1
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 3)



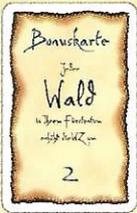
Jedes **kleine Gebäude** und jede **Landschaft** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 1
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 5)



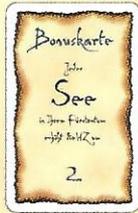
Jede **Gebäudegröße** (groß, mittel, klein) in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 2
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 6)



Jede **Landschaft** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 1
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 3)



Jeder **Wald** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 2
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 4)



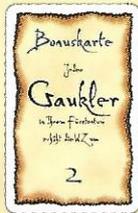
Jeder **See** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 2
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 2)



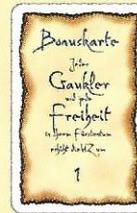
Jeder **Park** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 2
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 0)



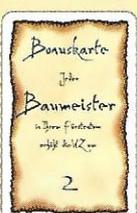
Jede **Freiheit** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 2
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 4)



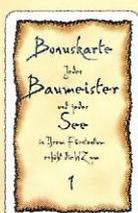
Jeder **Gaukler** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 2
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 0)



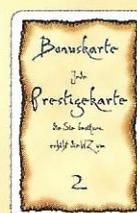
Jeder **Gaukler** und jede **Freiheit** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 1
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 2)



Jeder **Baumeister** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 2
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 4)



Jeder **Baumeister** und jeder **See** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 1
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 3)



Jede **Prestigekarte**, die Sie besitzen, erhöht die WZ um 2
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 2)



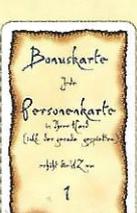
Jede **Prestigekarte**, die Sie besitzen und jede **Freiheit** in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 1
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 3)



Jede **Landschaftsart** (Wald, See, Park) in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 2
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 4. Hinweis: Jede Landschaftsart wird nur einmal gezählt, auch wenn man mehrere Objekte davon besitzt!)



Jede der folgenden **Kategorien** Wald, See, Park, Gaukler, Baumeister, Prestige-karte, Freiheit in Ihrem Fürstentum erhöht die WZ um 1
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 5. Hinweis: Jede Kategorie wird nur einmal gezählt, auch wenn man mehrere Objekte einer Kategorie besitzt!)



Jede **Personen- und Abwerbekarte** in Ihrer Hand (ohne die gerade gespielte) erhöht die WZ um 1
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 2. Die gerade gespielte Karte liegt bereits auf dem Tisch und zählt nicht mit!)



Jede eigene **Personen- und Abwerbekarte** auf dem Tisch (inklusive der gerade gespielten) erhöht die WZ um 1
(Beispiel: Die WZ erhöht sich um 3. Die gerade gespielte Karte liegt bereits auf dem Tisch.)

Übersicht über die 14 verschiedenen Prestigekarten

Bei jedem zu den Karten angegebenen Beispiel wird davon ausgegangen, dass der betreffende Spieler am Spielende folgendermaßen ausgestattet ist:

- 2 Wälder
 - 1 See
 - 0 Parks
 - 0 Gaukler
 - 2 Baumeister
 - 1 Prestigekarte
- 2 Freiheiten
 - 3 Personenkarten und 1 Abwerbekarte (auf dem Tisch)
 - 1 Personenkarte (auf der Hand)
 - Universität, Werkstatt, Oper, Turm, Kapelle
(Zur Erinnerung: Der Palazzo zählt als Gebäude nicht mit!)



Für **die meisten Gebäude** erhalten Sie 6 (3) PP
(Annahme: Ein Mitspieler hat ebenfalls 5 Gebäude und damit auch die meisten: Der Spieler erhält 3 PP)



Für **zwei große Gebäude** erhalten Sie 5 PP
(Der Spieler erhält 5 PP. Es spielt keine Rolle, ob andere Spieler auch mindestens zwei große Gebäude vorweisen können)



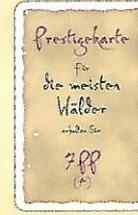
Für **die wenigsten leeren Felder** erhalten Sie 8 (4) PP
(Annahme: Ein Mitspieler hat weniger leere Felder: Der Spieler erhält 0 PP)



Für **alle drei Landschaftsarten** (Wald, See, Park) erhalten Sie 8 PP
(Der Spieler erhält 0 PP, da er keinen Park besitzt)



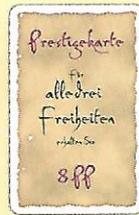
Für **die meisten Landschaften** erhalten Sie 7 (4) PP
(Annahme: Ein Mitspieler hat ebenfalls 3 Landschaften und damit auch die meisten: Der Spieler erhält 4 PP)



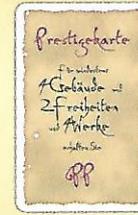
Für **die meisten Wälder** erhalten Sie 7 (4) PP
(Annahme: Der Spieler hat als einziger die meisten: Er erhält 7 PP)



Für **die meisten Seen** erhalten Sie 6 (3) PP
(Annahme: Zwei Mitspieler haben ebenfalls je 1 See und damit auch die meisten: Der Spieler erhält 3 PP)



Für **alle drei Freiheiten** erhalten Sie 8 PP
(Der Spieler erhält 0 PP, da er nur über 2 Freiheiten verfügt)



Für mindestens **4 Gebäude + 2 Freiheiten + 4 Werke** (= Personen- und Abwerbekarten auf dem Tisch) erhalten Sie 6 PP
(Der Spieler erhält 6 PP)



Für **die meisten Gaukler** erhalten Sie 6 (3) PP
(Der Spieler erhält 0 PP, da er keinen Gaukler besitzt. Selbst wenn auch alle anderen Spieler keinen Gaukler hätten... siehe Prestigekarte „Park“)



Für **die meisten Baumeister** erhalten Sie 6 (3) PP
(Annahme: Der Spieler hat als einziger die meisten: Er erhält 6 PP)



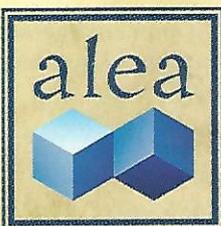
Für **die meisten Parks** erhalten Sie 5 (3) PP
(Annahme: Auch alle anderen Spieler haben keinen Park: Der Spieler erhält 0 PP. Bei einer Menge von Null kann es keinen Gleichstand um „die meisten...“ geben! Dementsprechend erhält der Spieler auch nicht die 3 PP für den Gleichstand)



Für mindestens **1 Baumeister + 1 Gaukler + 2 Landschaften** erhalten Sie 7 PP
(Der Spieler erhält 0 PP, da er keinen Gaukler besitzt)



Für **die meisten Werke** (= Personen- und Abwerbekarten auf dem Tisch) erhalten Sie 7 (4) PP
(Annahme: Ein Mitspieler hat mehr Werke vollbracht: Der Spieler erhält 0 PP)



Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns:

**alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,
Fax: 08051 - 970722, E-Mail: Stefan.Brueck@Ravensburger.de**

© 1999 Richard Ulrich / Wolfgang Kramer
© 2000 Ravensburger Spielverlag