

STEFANO GROPPI

FLORENZA

SPIELREGEL



INHALT

1 Regelheft
pro Sprache

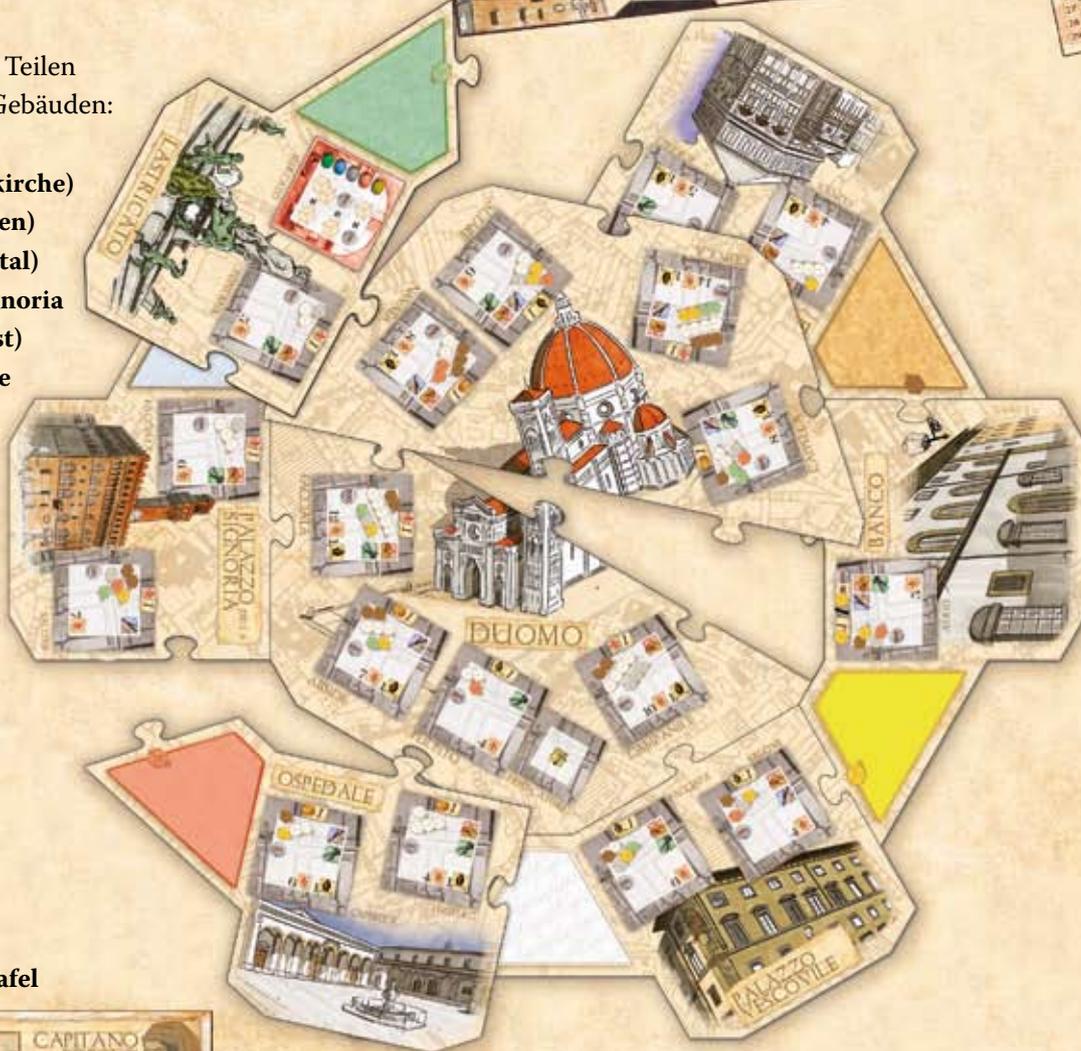


1 Hauptspielplan, bestehend aus:

1 zweiteiligen Hauptsechseckplan, mit **Piazza del Duomo** und der Kathedrale **Santa Maria del Fiore**

6 daran passenden Teilen mit Florentiner Gebäuden:

- Banco** (Bank)
- Battistero** (Taufkirche)
- Lastricato** (Plätzen)
- Ospedale** (Hospital)
- Palazzo della Signoria** (Herrscher-Palast)
- Palazzo Vescovile** (Bischofspalast)



5 Gebäude-Übersichtstafeln

45 Stadtviertel-Gebäudeplättchen



1 Spielanzeige-Tafel



90 Ruhmespunkt-Zertifikate
40 zu je 1 Ruhmespunkt
25 zu je 5 Ruhmespunkten
25 zu je 10 Ruhmespunkten



40 Münzen
12 zu 50 Florin
24 zu 100 Florin
4 zu 500 Florin

48 Personenplättchen:
34 Künstler 6 Namenlose Künstler
6 Geistliche 2 Namenlose Geistliche





34 Künstler-Karten



6 Geistliche-Karten



7 Karten „Leben in Florenz“

2 Übersichtskarten



5 Spielreihenfolgekarten
(plus eine zusätzliche mit der Ziffer 2)

84 Holzwürfel (Materialien):

-  12 gelb (Gold)
-  12 grau (Metall)
-  12 rot (Stoff)
-  12 grün (Gewürze)
-  18 weiß (Marmor)
-  18 braun (Holz)



1 Würfel

1 Rundenanzeiger

1 Stoffbeutel

Außerdem gibt es pro Familie (Medici, Pazzi, Pitti, Rucellai und Strozzi) in deren Farbe:



1 Stadtviertel-Spielplan

4 Familienanzeiger

8 Arbeiterchips

15 Familienwappen

LEGENDA

-  ARCHITEKT
-  BILDHAUER
-  MALER
-  GEISTLICHER
-  BISCHOFSPUNKTE
-  RUHMESPUNKTE

EINLEITUNG

In **Florenza** sind die Spieler die Oberhäupter der einflussreichsten Familien in Florenz zur Zeit der Renaissance. Ziel des Spiels ist es, zum größten Mäzen zu werden, indem man die besten und berühmtesten Künstler der Zeit für sich gewinnt und ihre Kunstwerke finanziert.

Jeder Spieler muss entscheiden, was er verschönern lässt (sein eigenes Stadtviertel, die Kathedrale oder die wichtigsten Gebäude von Florenz) und durch wen (Michelangelo, Botticelli, Raffaello, Leonardo oder einen der vielen anderen Maler, Bildhauer und Architekten im Spiel).

Um an das notwendige Geld und die Materialien heranzukommen, müssen die Spieler ihre Arbeiter zu den Gebäuden der Stadt schicken, sogar in die Viertel der Mitspieler. Es ist außerdem möglich, Geld an Geistliche zu spenden oder neue Arbeiter einzustellen. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler, der den meisten Ruhm erworben hat – er wird in die Geschichtsbücher eingehen.

Alle Personen des Spiels haben während der Renaissance wirklich in Italien gelebt und die meisten von ihnen auch in Florenz gewirkt. Alle Gebäude sind Arbeitsstätten, die es in der Renaissance tatsächlich gab.

SPIELAUFBAU

Wir empfehlen, diesen Regeln Schritt für Schritt zu folgen: **Florenza** ist ein Spiel, das voller Details und Strategien steckt. Die Regeln sind so aufgebaut, dass das erste Spiel so problemlos wie möglich ablaufen sollte.



HAUPTSPIELPLAN – PIAZZA DEL DUOMO

1. Man stellt die 8 Spielplanelemente, Piazza del Duomo/Kathedrale Santa Maria del Fiore und die 6 Florentiner Gebäude wie im Bild dargestellt zusammen.
2. Alle Materialienwürfel kommen auf die farblich passenden Gebiete, die Florin-Münzen auf die Banco, die Ruhmespunkt-Zertifikate neben den Spielplan, wie in der Abbildung gezeigt.

Immer, wenn ein Spieler Materialien oder Florin bezahlen muss oder erhält, legt er sie auf die entsprechenden Felder des Hauptspielplans, bzw. nimmt sie sich von dort.



PERSONEN

1. Alle Personenplättchen (außer den Namenlosen) kommen in den Stoffbeutel.
2. Die 7 Karten „Leben in Florenz“ kommen offen in einer Reihe auf den Tisch, in der Reihenfolge von I bis VII. (Sie zeigen an, wie viele Runden die Personen im Spiel sein werden. Am Ende jeder Runde werden die Personen zur nächsten Karte mit der niedrigeren Zahl verschoben, bis sie schließlich ihren Aufenthalt in Florenz beenden.)
3. Die Namenlosen Personenplättchen kommen auf die dazu passenden Karten (von II bis V). Auf jeder dieser Karten liegen dann zwei Plättchen. Die VI-Karte ist die Wache, die vom Hauptmann des Volkes benutzt werden wird, die Karten I und VII haben keine spezielle Funktion.



4. Die Personenplättchen im Stoffbeutel werden gemischt und folgende daraus blind gezogen:
6 Personen bei 2 Spielern
7 Personen bei 3 Spielern
8 Personen bei 4 Spielern
9 Personen bei 5 Spielern
5. Unter Zuhilfenahme der Nummer auf den Plättchen sucht man aus den Personenkarten die dazu passenden heraus, und legt sie unter die Karten „Leben in Florenz“. Auf jeder Personenkarte ist rechts beim Namen eine Rundenzahl angegeben. Diese Karte wird dann unter die „Leben in Florenz“-Karte mit der entsprechenden Rundenzahl gelegt. Künstler müssen immer mit der Seite „Mögliches Meisterwerk“ nach oben ausgelegt werden. Geistliche haben keine spezielle Kartenseite, welche Seite nach oben zeigt, ist egal.
6. Die zuvor gezogenen Personenplättchen kommen jetzt auf die entsprechenden Personenkarten.



STADTVIERTEL

Jeder Spieler wählt sich eine Familie.

Jede Familie erhält:

- ➔ 1 Stadtviertel-Spielplan, bestehend aus Palast (Palazzo), Kirche (Chiesa) und dem Viertel selbst (Rione)
- ➔ 1 Gebäude-Übersichtstafel
- ➔ 8 Arbeiter
 - ➔ 4 kommen in den Material-Bereich des Viertels
 - ➔ 4 kommen neben das Viertel, sie bilden den Vorrat
- ➔ 4 Familienanzeigen
- ➔ 15 Familienwappen
- ➔ 300 Florin
- ➔ 1 Würfel von jedem Material



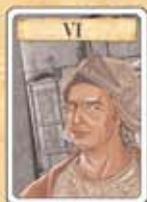
KOSTEN FÜR DEN KÜNSTLER, JE NACH BEGABUNG UNTERSCHIEDLICH



SEITE „MÖGLICHES MEISTERWERK“



SEITE „VOLLENDETES MEISTERWERK“



KARTE „LEBEN IN FLORENZ“

Anzahl der Runden, die dieser Künstler im Spiel bleibt



FORTLAUFENDE NUMMER



BEISPIEL FÜR EINE ZUFÄLLIGE KARTENAUSLAGE.

Die sieben Karten mit den römischen Ziffern zeigen an, wie viele Runden die Personen im Spiel sein werden. Am Ende jeder Runde werden die Personen zur nächsten Karte mit der niedrigeren Zahl verschoben, bis sie ihren Aufenthalt in Florenz beenden (siehe Seite 14).

Im Spiel darf man jegliche Person unterhalb jeder Karte auswählen, egal, welche Nummer die Karte hat.

SPIELANZEIGE-TAFEL

Oben befindet sich die Anzeige des Hauptmanns des Volkes (Capitano del Popolo), in der Mitte die des Bischofs (Vescovo), unten die Spielreihenfolge, Rundenzahl und die Materialtabelle.

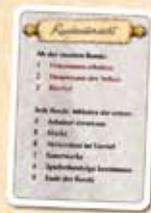
1. Die Spielanzeige-Tafel kommt neben den Spielplan.
2. Der Rundenanzeiger kommt auf Feld 1 der Rundenanzeige.
3. Der Anzeiger jeder Familie mit der Abbildung des Hauptmanns kommt auf das Feld 0 der Anzeige „Hauptmann des Volkes“ und derjenige mit der Abbildung des Bischofs auf das Feld 0 der Anzeige „Bischof“, jeweils mit der Abbildung nach oben.

Verliert oder erhält ein Spieler Ruhmespunkte, wird das auf der Anzeige des Hauptmanns festgehalten.

4. Nach Zufallsprinzip wird jetzt einer der beiden verbliebenen Anzeiger je Familie von links nach rechts auf je ein freies Feld der Spielreihenfolge-Anzeige gelegt. Bischof und Hauptmann müssen zunächst frei bleiben. Jeder Spieler hat jetzt noch einen Familienanzeiger übrig, den er zunächst beiseite legt.

5. Damit sich die Spieler ihre Spielreihenfolge einfacher merken können, gibt es die Spielreihenfolgekarten. Jeder Spieler bekommt die Karte, die seiner Spielreihenfolge entspricht.

WICHTIG: Bei Spielbeginn werden nur die Seiten mit den Nummern auf den Reihenfolgekarten benutzt, nicht die mit der Abbildung von Bischof oder Hauptmann. In jeder Runde ohne Bischof/Hauptmann bleiben außerdem die entsprechenden Felder auf der Spielreihenfolge-Anzeige frei.



6. Der Startspieler bekommt außerdem die Übersichtskarte.

Spielreihenfolgekarten



-3	-2	-1	0	1	2	CAPITANO DEL POPOLO				
3	4	5	6	7	8	9	10			
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	

BISCHOFSANZEIGE:
Verliert oder erhält man im Spiel Bischofspunkte, versetzt man seinen Familienanzeiger entsprechend auf der Bischofsanzeige.

		1	2	3	4	5	6
		7	8	9	10		

SPIELREIHENFOLGE

--	--	--	--	--	--

MATERIALANZEIGE:
Legt ein Zusatzeinkommen fest (für alle Spieler gleich), das ab Runde 2 vergeben wird.

--	--	--	--	--	--	--

1	2	
3	4	5
6	7	8

ANZEIGE HAUPTMANN DES VOLKES:

Verliert oder erhält man im Spiel Ruhmespunkte, versetzt man seinen Familienanzeiger entsprechend auf der Anzeige Hauptmann des Volkes.

RUNDENANZEIGE:

In Phase 9 muss der Rundenanzeiger auf das nächste Feld der Anzeige verschoben werden (ist er bereits auf Feld 8, ist das Spiel vorüber).

GEBÄUDEVERTEILUNG FÜR DAS



ERSTE SPIEL

In den Beispielabbildungen ist Rot Startspieler, zweiter Spieler ist Gelb, dritter ist Grün, vierter ist Blau, fünfter ist Schwarz.

Im ersten Spiel sollte man die Anfangs-Gebäude gemäß nachstehender Reihenfolge verteilen:

- ➔ Letzter Spieler: Picconiere (laufende Ziffer: 22) auf Feld 1 und Legnaiuolo (15) auf Feld 2
- ➔ Vorletzter Spieler: Boscaiuolo (3) auf Feld 1 and Ottonaio (20) auf Feld 2
- ➔ Drittlezter Spieler: Fabbro(12) auf Feld 1 and Erbolaio (18) auf Feld 2
- ➔ Viertletzter Spieler: Cambia Valute (4) auf Feld 1 and Orafo (19) auf Feld 2
- ➔ Fünftletzter Spieler: Monte di Pietà (18) auf Feld 1 and Lanaiuolo (14) auf Feld 2



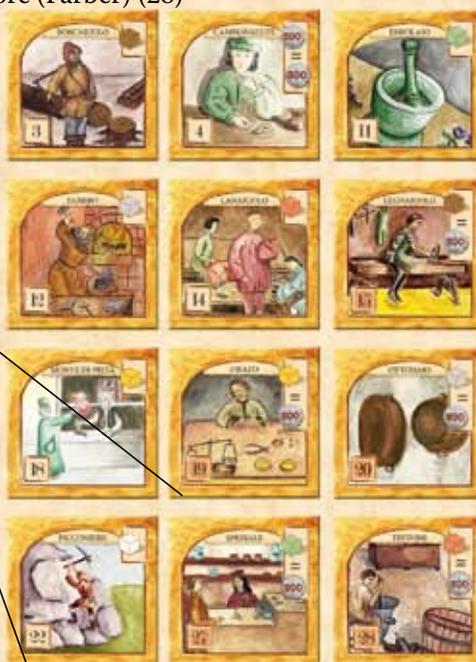
GEBÄUDE IN DEN STADTVIERTELN

Alle Gebäude werden neben den Hauptspielplan gelegt. Je ein Plättchen der folgenden wird herausgesucht und bereit gelegt.

- Boscaiuolo (Holzfäller) (laufende Ziffer 3)
- Cambiavalute (Geldwechsler) (4)
- Erbolaio (Kräuterhändler) (11)
- Fabbro (Schmied) (12)
- Lanaiuolo (Weber) (14)
- Legnaiuolo (Schreiner) (15)
- Monte di Pietà (Pfandleiher) (18)
- Orafo (Goldschmied) (19)
- Otonaio (Blechschiemied)(20)
- Picconiere (Steinhauer) (22)
- Speziale (Gewürzhändler) (27)
- Tintore (Färber) (28)

ZIFFER AUF
DUNKLEM
HINTERGRUND:
Von diesen
Gebäuden
gibt es
jeweils
nur ein
Plättchen.

ZIFFER AUF
HELLBRAUNEM
HINTERGRUND:
Von diesen
Gebäuden
gibt es
jeweils
mehr als ein
Plättchen.



Diese Gebäude (und auch alle anderen) haben zwei unterschiedliche Seiten: „Im Bau“ und „Fertiggestellt“. Während des Spieles erzeugen sie: Material oder Geld, um Kunstwerke zu erschaffen, oder Arbeiter, Bischofspunkte oder Ruhmespunkte. Alle Gebäude, deren fortlaufende Ziffer dunkel unterlegt ist, kommen nur ein einziges Mal im Spiel vor.



In umgekehrter Spielreihenfolge nehmen sich die Spieler nacheinander je ein Gebäudeplättchen und legen es auf Feld 1 ihres Viertels. Haben alle Spieler ihr Plättchen ausgelegt, wiederholt man die Prozedur in gleicher Reihenfolge; das zweite Plättchen kommt jeweils auf Feld 2 der Viertel. Da man in einer ersten Partie die Bedeutung der Gebäude noch nicht einschätzen kann, steht links ein Vorschlag für eine feste Gebäudeverteilung. Die Plättchen werden mit der „Fertiggestellt“-Seite nach oben ausgelegt. In dieser Vorbereitungs-Phase haben die Gebäude weder Baukosten noch bringen sie einen Bonus für ihre Fertigstellung.

Während des Spiels können die Spieler auch die Gebäude in den Vierteln anderer Spieler nutzen, indem sie ihnen 1 Ruhmespunkt bezahlen.

Alle Gebäude produzieren in der Reihenfolge, in der sie in das Viertel gelegt wurden – also Vorsicht: es wäre fatal, ein Gebäude zu haben, mit dem man ein Material verkaufen kann, bevor dieses durch ein anderes Gebäude hergestellt wurde.

Gebäude, die niemand gewählt hat, kommen zurück zum Vorrat.



ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Das Spiel wird 8 Runden lang gespielt, jede Runde besteht aus 9 Phasen, die in dieser Reihenfolge ablaufen:

Beginnend mit der zweiten Runde:

1. Einkommen erhalten
2. Hauptmann des Volkes
3. Bischof

Jede Runde, inklusive der ersten:

4. Arbeiter einsetzen
5. Markt
6. Aktivitäten im Viertel
7. Kunstwerke
8. Spielreihenfolge bestimmen
9. Ende der Runde



EINE RUNDE IN KURZÜBERSICHT

Der Startspieler sollte die Übersichtskarte als Merkhilfe benutzen

PHASE 1: Alle Spieler erhalten Material, Geld und Punkte und entscheiden, wie viele Arbeiter sie in dieser Runde einsetzen wollen;

PHASE 2: Der Hauptmann des Volkes wendet seine Fähigkeit an;

PHASE 3: Der Bischof wendet seine Fähigkeit an;

PHASE 4: Die Spieler setzen ihre Arbeiter ein, um:

- A Gebäude zu belegen;
- B Gebäude zu planen;
- C Kunstwerke vorzubereiten;
- D auf dem Markt zu handeln;
- E einem Geistlichen zu spenden.

PHASE 5: Alle Spieler, die in Phase 4 einen Arbeiter auf den Markt gesetzt haben, können Material aus dem Vorrat kaufen, tauschen oder auch eigenes verkaufen;

PHASE 6: Gebäude im Viertel werden gebaut oder aktiviert, falls in Phase 4 geplant. Dadurch erhält oder verliert man Ruhmespunkte;

PHASE 7: Kunstwerke werden geschaffen, falls in Phase 4 geplant. Dadurch erhält oder verliert man Ruhmespunkte;

PHASE 8: Der neue Hauptmann des Volkes und der Bischof werden ernannt, die neue Spielreihenfolge ermittelt;

PHASE 9: Rundenanzeiger und alle Personen rücken weiter vor. Personen, die bereits unterhalb von Karte I lagen, kommen aus dem Spiel und werden durch neue ersetzt.

BEISPIELE FÜR KUNSTWERKE, DIE DEM SPIELER, DER SIE VOLLENDET, EINKOMMEN EINBRINGEN.

Spieler Gelb hat ein Einkommen von 1 Ruhmespunkt. Wer die beiden folgenden Kunstwerke in dieser Abbildung vollendet, würde (von links nach rechts) 1 Bischofspunkt oder 1 Extra-Arbeiter erhalten.

Das Atrio in der Bank verschafft einem 1 Gold; alternativ die Möglichkeit, 1 Gold abzugeben und dafür 200 Florin zu erhalten.



1. EINKOMMEN ERHALTEN

Diese Phase wird in der ersten Spielrunde übersprungen.

Bei Rundenbeginn dürfen die Spieler keine Arbeiter im Material-Bereich ihres Viertels haben (in der Mitte ihres Stadtviertel-Spielplans). Alle Einkünfte dieser Runde müssen in den Material-Bereich gelegt werden und stellen die für dieser Runde verfügbaren Güter dar, zusammen mit etwaigen Materialien oder Geld (Florin) aus vorhergehenden Runden.

1. In Spielreihenfolge erhält jede Familie das allgemeine Einkommen, das in den Material-Bereich kommt:

200	Florin
1	Marmor
1	Holz
4	Arbeiter

2. Der erste Spieler würfelt, und legt damit fest, welches Material es als Zusatzeinkommen gibt, gemäß der folgenden Tabelle. Dieses Einkommen ist für alle Spieler gleich. Sollten nicht genug Würfel eines Materials vorhanden sein, erhalten alle Spieler stattdessen 100 Florin.



3. In Spielreihenfolge erhält jede Familie ihr persönliches Einkommen. Diese Einkünfte werden durch Kunstwerke in der Kathedrale oder in Florentiner Gebäuden erzeugt. Spieler, die über Casa-, Casamento- oder Palagio-Plättchen in ihrem eigenen Viertel verfügen, erhalten jetzt:

- ➔ pro Casa in ihrem Viertel **50 Florin und 1 Arbeiter**
- ➔ pro Casamento in ihrem Viertel **100 Florin und 1 Arbeiter**
- ➔ für den Palagio in ihrem Viertel **1 Ruhmespunkt, 100 Florin und 1 Arbeiter**



2. HAUPTMANN DES VOLKES

Diese Phase wird in der ersten Spielrunde übersprungen.

Der Spieler, der in Phase 8 der vorhergehenden Runde zum Hauptmann ernannt wurde, wendet jetzt seine Fähigkeit an.

Hinweis: Verliert oder erhält ein Spieler Ruhmespunkte, wird das auf der Anzeige des Hauptmanns festgehalten.

Erreicht ein Spieler während des Spiels dort 51 oder mehr Punkte, dreht er den Marker auf die Seite „+50“ und legt ihn auf Feld 1 der Anzeige (bzw. das entsprechende Feld).

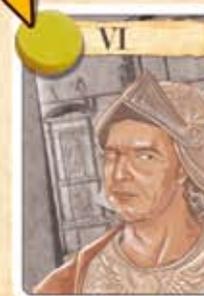


EIGENSCHAFTEN DES HAUPTMANNS

Er ist Startspieler. Er kann sich außerdem jetzt entscheiden, jemanden für die gesamte Runde zu „bewachen“: 1 Arbeiter einer anderen Familie oder 1 Künstler.

EINEN ARBEITER BEWACHEN

Der Hauptmann nimmt einen Arbeiter aus dem Material-Bereich des Viertels einer anderen Familie und legt ihn auf die Karte VI „Leben in Florenz“ (Die Wache). Dieser Arbeiter kann nun während der gesamten Runde nicht benutzt werden.



EINEN KÜNSTLER BEWACHEN

Der Hauptmann nimmt ein Künstlerplättchen (keinen Geistlichen und keinen Namenlosen Künstler) und legt es auf die Karte VI „Leben in Florenz“ (Die Wache). Dieser Künstler kann nun während dieser Runde vom Spieler des Hauptmanns eingesetzt werden.



3. BISCHOF



Diese Phase wird in der ersten Spielrunde übersprungen.

Der Spieler, der in Phase 8 der vorhergehenden Runde zum Bischof ernannt wurde, wendet jetzt seine Fähigkeit an.

Hinweis: Erhält ein Spieler Bischofspunkte, muss er seinen Familienanzeiger auf der Bischofs-Anzeige um die entsprechende Zahl von Feldern versetzen;

Erreicht ein Spieler während des Spiels dort 11 oder mehr Punkte, dreht er den Marker auf die Seite „+10“ und legt ihn auf Feld 1 der Anzeige (bzw. das entsprechende Feld).



EIGENSCHAFTEN DES BISCHOFS

Er ist nach dem Hauptmann an der Reihe. Gibt es keinen Hauptmann, ist er Startspieler. In dieser Phase kann er: **einen Arbeiter konvertieren** oder **einen Geistlichen für die gesamte Runde verstoßen**.

EINEN ARBEITER KONVERTIEREN

Der Bischof legt einen Arbeiter aus dem Material-Bereich irgendeines Gegners zurück in dessen Vorrat und legt gleichzeitig einen Arbeiter aus seinem Vorrat (wenn er noch einen besitzt) in seinen eigenen Material-Bereich.

EINEN GEISTLICHEN VERSTOßEN

Der Bischof wählt einen Geistlichen (keinen Namenlosen) und verstößt ihn. Sein Plättchen kommt auf die Bischofs-Karte, er kann in dieser Runde nicht mehr eingesetzt werden.



4. ARBEITER EINSETZEN

In Spielreihenfolge kann jeder Spieler eine der folgenden Aktionen ausführen; hat der letzte Spieler seine erste Aktion abgeschlossen, beginnt der Startspieler mit seiner zweiten Aktion usw.

Die verfügbaren Arbeiter sind lediglich diejenigen, die im Material-Bereich des Stadtviertels stehen, so wie in Phase 1 ermittelt. In der ersten Runde stehen den Spielern je 4 Arbeiter zur Verfügung.

WICHTIG: Diese Phase endet erst, wenn jeder Spieler alle seine Arbeiter eingesetzt hat oder erklärt, dass er keine weiteren einsetzen möchte.

DIE MÖGLICHEN AKTIONEN SIND:

- EIN GEBÄUDE IM VIERTEL BELEGEN
- DEN BAU EINES GEBÄUDES PLANEN
- DIE SCHAFFUNG EINES KUNSTWERKES PLANEN
- EINEN ARBEITER ZUM MARKT SCHICKEN
- EINEM GEISTLICHEN SPENDEN

A. EIN GEBÄUDE IM VIERTEL BELEGEN

Ein fertiggestelltes Gebäude zu belegen hat den Sinn, es zu aktivieren. Es produziert dann Materialien, Geld, Arbeiter oder Punkte. Die Aktivierung findet jedoch erst in Phase 6 statt.

Um ein Gebäude zu aktivieren, stellt man einfach einen Arbeiter auf das entsprechende Plättchen im Viertel. Es ist nur erlaubt, fertiggestellte Gebäude zu belegen, auf denen noch kein Arbeiter liegt.

Casa, Casamento und Palagio dürfen nicht belegt werden (zur Verdeutlichung haben diese Gebäude auf ihrer fertiggestellten Seite einen violetten statt gelben Hintergrund).

Es ist außerdem möglich, ein Gebäude eines anderen Spielers in dessen Viertel zu belegen, indem man ihm sofort 1 Ruhmespunkt bezahlt (man setzt seinen eigenen Familienanzeiger auf der Ruhmes-Anzeige um 1 zurück, den des anderen Spielers um 1 vor).

Sollte sich jedoch der eigene Familienanzeiger bereits auf -3 der Hauptmann-Anzeige befinden, darf man kein fremdes Gebäude nutzen.

BAUKOSTEN zur Fertigstellung des jeweiligen Gebäudes			RUHMESPUNKTE die man im Moment der Fertigstellung der Gebäude erhält
1	ARMAIUOLO	2	
2	BIBLIOTECA	5	
3	BOSCAIUOLO		
4	CAMBIIVALUTE	1	
5	CARPENTIERE	2	
6	CASA		
7	CASAMENTO		
8	CAVA	1	
9	CERUSCO	2	
10	CONVENTO	5	
11	ERBOLAIO	1	
12	FABBRIO		
13	FONDERIA	2	
14	LANAIUOLO		
15	LEGNAIUOLO		
16	MERCATANTE	2	
17	MINIERA	2	
18	MONTE DI PIETA		
19	ORATO	1	
20	OTTOLIAIO	1	
21	PALAGIO		
22	PICCONIERE		
23	SARTORE	1	
24	SCARPELLINO	1	
25	SEGHERIA	1	
26	SETAIUOLO	1	
27	SPEZIALE	1	
28	TINTORE		
29	ZECCA	3	

CASA, CASAMENTO UND PALAGIO können nicht von einem Arbeiter belegt werden

EINKOMMEN BZW. PRODUKTION des Gebäudes

B. DEN BAU EINES GEBÄUDES PLANEN

Der Spieler nimmt ein Gebäudeplättchen aus dem Vorrat und legt es auf seinem Viertel-Spielplan auf ein freies Feld mit der niedrigsten Zahl. Das Plättchen muss mit der dunklen „Im Bau“-Seite dort abgelegt werden, der Arbeiter kommt auf das Plättchen.



Zur Vereinfachung hat jeder Spieler eine Gebäudetafel, die Baukosten und Vorteile aller Gebäude im Spiel anzeigt.

Es ist nicht nötig, in diesem Moment sämtliche Materialien und das Geld für den Bau zur Verfügung zu haben, jedoch sollte man derart geplant haben, dass man sie besitzt, wenn das Gebäude errichtet wird (in Phase 6).

WICHTIG: Die Gebäude werden immer in der Reihenfolge der Bauplätze geplant. Ein Plättchen kommt immer auf das Feld mit der jeweils niedrigsten, verfügbaren Zahl.

Alle Gebäude, deren Name auf der Gebäude-Übersicht dunkel unterlegt ist, kommen nur ein einziges Mal im Spiel vor. Außerdem steht die Nummer auf den Plättchen dieser Gebäude in einem dunkleren Feld.



C. DIE SCHAFFUNG EINES KUNSTWERKES PLANEN

Um ein Kunstwerk zu planen, muss der Spieler einen Arbeiter auf ein Kunstwerk-Feld legen, auf dem noch kein anderer Arbeiter steht und das noch nicht vollendet wurde.

Außerdem muss er einen Künstler anwerben, der es vollenden soll. Das Kunstwerk-Feld kann im Viertel des Spielers sein oder auf dem Hauptspielplan.



Der Künstler muss **mindestens eine** der Begabungen haben, die auf dem Feld des Kunstwerks verlangt werden (Architekt, Bildhauer, Maler).

Der Künstler muss aus all denen ausgesucht werden, die unter den sieben Karten „Leben in Florenz“ liegen.



Der Künstler darf noch nicht von jemand anderem angeworben worden sein (das Plättchen des Künstlers muss also noch auf der Karte legen).

Der Künstler muss zumindest eine der Begabungen besitzen, die zur Vollendung des Kunstwerks nötig sind (Malerei, Bildhauerei, Architektur).

Das Künstlerplättchen muss zusammen mit dem Arbeiter auf das Kunstwerk-Feld gelegt werden (die Künstlerkarte bleibt, wo sie ist).

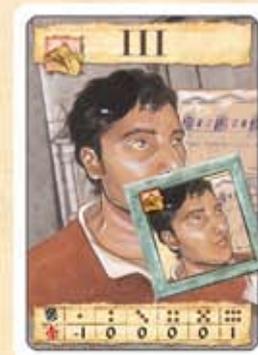


Das Honorar des Künstlers wird zu den Kosten des Kunstwerks hinzugerechnet, allerdings ist es jetzt noch nicht nötig, alle Materialien oder das Geld zu haben, jedoch sollte man derart geplant haben, dass man beides besitzt, wenn das Kunstwerk vollendet wird (in Phase 7).



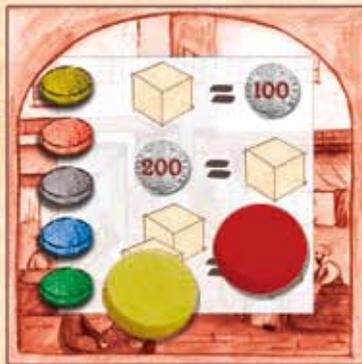
Sollte ein Künstler mehr als eine Begabung besitzen, werden nur die Kosten für die gewählte Begabung fällig.

Im Spiel gibt es auch zwei Namenlose Künstler, die in jeder Runde zur Verfügung stehen. Sie können kostenlos angeworben werden.



D. EINEN ARBEITER ZUM MARKT SCHICKEN

Das Marktfeld („Mercato“ auf dem Lastricato-Spielplanteil) ist das einzige Feld, zu dem alle Spieler **einen** ihrer Arbeiter hinschicken dürfen. Es erlaubt den Spielern, Material aus dem Vorrat zu kaufen, zu tauschen oder auch eigenes zu verkaufen. Die Menge der Materialien ist absolut: ein Spieler kann sich niemals mehr Materialien nehmen, als im Vorrat sind.



Markt

MERCATO

E. EINEM GEISTLICHEN SPENDEN

Mit dieser Aktion können die Spieler neue Arbeiter für die laufende Runde erhalten. Der Spieler spendet Geld an einen der Geistlichen, die unter den sieben Karten „Leben in Florenz“ liegen. Der Geistliche darf noch keine Spende von jemand anderem erhalten haben (das Plättchen des Geistlichen muss also noch auf der Karte liegen).

Der Spieler muss die Kosten dieser Spende (oben auf der Karte) sofort bezahlen und das Plättchen des Geistlichen auf die Kanzel der Kirche (Chiesa) seines Viertels legen – oder auf die Kanzel der Kathedrale, falls diese bereits vollendet wurde. Das Feld der Kanzel darf nicht von einem anderen Geistlichen besetzt sein.

Die Karte des Geistlichen bleibt, wo sie ist und wird mit dem Arbeiter des Spielers belegt.



Der Spieler würfelt und kann in der Tabelle auf der Karte des Geistlichen unter der gewürfelten Zahl ablesen, wie viele Arbeiter dessen Predigten eingebracht haben. Die Arbeiter müssen aus dem Vorrat des Spielers genommen werden und kommen auf den Material-Bereich seines Viertels. Sie sind nur in der aktuellen Runde einsetzbar. Hat man den Geistlichen auf der Kanzel der Kathedrale eingesetzt, darf man zweimal würfeln und sich das bessere Ergebnis aussuchen.

In jedem Fall stellt die Spende an einen Geistlichen eine Aktion dar, daher kann man einen durch ihn gewonnenen Arbeiter erst einsetzen, wenn die übrigen anderen Spieler ihre Aktion erledigt haben und man wieder an der Reihe ist.

Im Spiel gibt es auch zwei Namenlose Geistliche, die jede Runde zur Verfügung stehen.

WICHTIG: Spenden an Geistliche können Ruhmes- oder Bischofspunkte einbringen oder kosten, was auf der Karte des Geistlichen vermerkt ist.

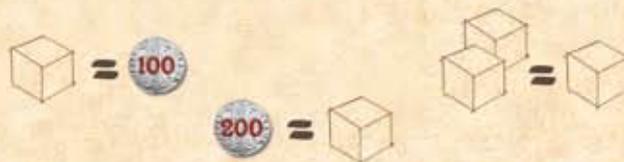


5. MARKT

In Spielreihenfolge können die Spieler, die einen Arbeiter auf dem Markt platziert haben, entweder:

- ➔ eines ihrer Materialien in den Vorrat legen und dafür 100 Florin kassieren, oder
- ➔ ein Material aus dem Vorrat für 200 Florin kaufen, oder
- ➔ 2 eigene Materialien gegen ein Material aus dem Vorrat (nach Wahl) eintauschen.

Ein Spieler darf eine, zwei oder alle drei dieser Aktionen ausführen, aber jede nur einmal. Tauschaktionen unter den Spielern sind nicht erlaubt.



6. AKTIVITÄTEN IM VIERTEL

Die Spieler überprüfen nun in Spielreihenfolge ihre Aktivitäten im Viertel: Der Startspieler prüft sein Feld Nr. 1, dann der nächste Spieler sein Feld Nr. 1 und so weiter. Nachdem alle Spieler ihr erstes Feld geprüft haben, beginnt wieder der Startspieler mit seinem Feld Nr. 2, usw.

In jedem Feld, auf dem ein Arbeiter liegt (egal, welcher Farbe), gibt es eine Aktivität. Aktivitäten können sein:

- ➔ Aktivierung eines Gebäudes
- ➔ Bau eines Gebäudes

Die Phase ist vorbei, sobald alle Felder aller Spieler geprüft worden sind.

AKTIVIERUNG EINES GEBÄUDES

Sollte es auf dem Feld ein fertiggestelltes Gebäude mit einem Arbeiter darauf geben, erhält der Besitzer des Arbeiters sofort alles, was das Gebäude erzeugt: Materialien, Geld, Arbeiter oder Punkte (in der rechten oberen Ecke angezeigt; eine Gebäudeübersicht befindet sich am Schluss dieser Anleitung).



Alle erhaltenen Bischofspunkte werden durch das Weiterziehen des Familienanzeigers auf der Bischofs-Anzeige festgehalten. Alle erhaltenen Ruhmespunkte werden durch das Weiterziehen des Familienanzeigers auf der Hauptmann-Anzeige festgehalten.

Der Arbeiter wird vom Gebäudeplättchen zurück in den Vorrat genommen.

Hinweis: Wenn der Spieler das Gebäude nicht aktivieren will oder kann, erhält er keinen Bonus und legt den Arbeiter in seinen Vorrat zurück.

BAU EINES GEBÄUDES

Sollte auf dem Feld ein Gebäude „Im Bau“ liegen, muss der Spieler das darauf angegebene Material und Geld bezahlen, seinen Arbeiter zurück in den Vorrat legen und das Gebäudeplättchen auf die „Fertiggestellt“-Seite umdrehen.

Es ist nur erlaubt, Gebäude auf einem freien Feld der niedrigsten, verfügbaren Zahl in seinem eigenen Viertel fertigzustellen.

Einige Gebäude liefern dem Spieler bei der Fertigstellung sofort Ruhmespunkte.

Wenn der Spieler nicht sämtliche Materialien/Florin hat, um ein Gebäude fertigzustellen, verliert er sofort 1 Ruhmespunkt und muss das Plättchen in den Vorrat zurücklegen.

Alle gewonnenen oder verlorenen Ruhmespunkte werden durch das Ziehen des Familienanzeigers auf der Hauptmann-Anzeige festgehalten.

7. KUNSTWERKE

In Spielreihenfolge prüfen die Spieler nun, ob sie die Kunstwerke, die sie in Phase 4 geplant hatten, auch vollenden können. Sie beginnen mit denen ihres Viertels, dann kommen die der Florentiner Gebäude, schließlich die Kunstwerke der Kathedrale.



Vollendung des Salone: Der Medici-Spieler muss 2 Holz, 1 Metall, 1 Stoff, 1 Gold, 1 Gewürz und 100 Florin (+100 für den Künstler) bezahlen, um das geplante Kunstwerk zu vollenden.



RUHM DES KÜNSTLERS

Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Kunstwerk vollendet, erhält er zusätzlich Ruhmespunkte durch den Künstler: Er würfelt und sieht nach, wie viele Ruhmespunkte er erhält. Hat ein Künstler mehrere Begabungen, gilt die Begabung, mit der er auch genutzt wurde.

Sollte das Kunstwerk in der Kathedrale vollendet worden sein, darf der Spieler zwei Mal würfeln und sich das bessere Ergebnis aussuchen.

Namenlose Künstler bergen das Risiko eines Ruhmespunktverlusts.



Gian Lorenzo Berninis Ruhmestabelle

MEISTERWERK

Alle Künstler, außer den Namenlosen, können ein Meisterwerk erschaffen.

Wenn ein Spieler würfelt und ein Ergebnis erzielt, das einem Meisterwerk-Eintrag in der Ruhmestabelle entspricht (golden hinterlegt), erhält er die zugehörigen Ruhmespunkte und dreht die Karte dann auf ihre „Vollendetes Meisterwerk“-Seite. Jeder Künstler kann also nur ein einziges Mal ein Meisterwerk erschaffen.

Diese Regel gilt auch für die Künstler, die über mehr als eine Begabung verfügen, hat also einer sein Meisterwerk in einer Begabung vollendet, wird er keine weiteren mehr erschaffen, egal mit welcher Begabung.

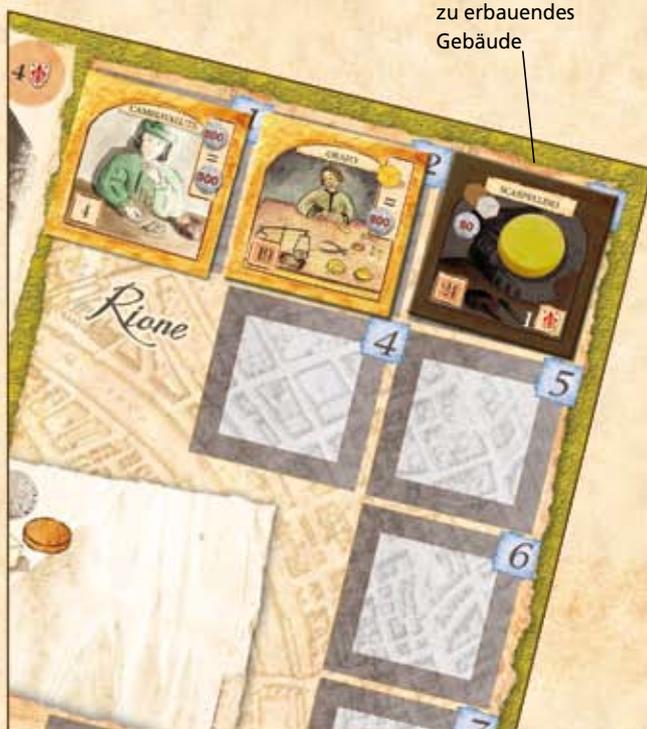


Um ein Kunstwerk zu vollenden, muss der Spieler sämtliche Materialien/Florin auf dem Kunstwerk-Feld bezahlen sowie das Künstlerhonorar (das auf der Künstlerkarte steht).

Bei Künstlern mit mehr als einer Begabung gilt nur das Honorar der gewählten Begabung. Falls für das Kunstwerk mehrere Begabungen möglich sind, muss sich der Spieler für eine entscheiden und sie bezahlen, bevor er den Ruhm des Künstlers auswürfelt (siehe unten).



Der Medici-Spieler hat den Salone vollendet, also legt er ein Familienwappen auf das entsprechende Feld. In diesem Fall wird er durch den Salone jede Runde 1 Ruhmespunkt als Einkommen erhalten (siehe Seite 16).



MISSERFOLG

Sollte der Spieler die Kosten für ein Kunstwerk nicht bezahlen können oder wollen, gilt dies als Misserfolg. Bei einem Misserfolg verliert der Spieler:

- ➔ **1 Ruhmespunkt**, wenn es sich um ein Kunstwerk im Viertel handelt;
- ➔ **2 Ruhmespunkte**, wenn es sich um ein Kunstwerk in einem Florentiner Gebäude handelt;
- ➔ **3 Ruhmespunkte**, wenn es sich um ein Kunstwerk in der Kathedrale handelt;
- ➔ **1 weiteren Ruhmespunkt**, wenn er keinen Namenlosen Künstler dazu angeworben hatte.

In jedem Fall kommt das Künstlerplättchen für die nächste Runde wieder auf seine Karte zurück, der Künstler ist erneut verfügbar.

Alle gewonnenen oder verlorenen Ruhmespunkte werden durch das Weiterziehen des Familienanzeigers auf der Hauptmann-Anzeige festgehalten.

PALAST UND KIRCHE DES STADTVIERTELS

Wenn ein Spieler alle vier Kunstwerke im Palazzo (Palast) seines Viertels vollendet, erhält er sofort 4 Ruhmespunkte. Wenn ein Spieler alle vier Kunstwerke in der Chiesa (Kirche) seines Viertels vollendet, erhält er sofort 4 Bischofspunkte. Die Kunstwerke können in jeder beliebigen Reihenfolge vollendet werden.



In der obigen Abbildung hat Spieler Gelb alle Kunstwerke seines Viertels vollendet (alle sind mit seinen Familienwappen belegt). Also erhält er **4 Ruhmespunkte** für die komplettierten Kunstwerke seines Palasts und **4 Bischofspunkte** für die seiner Kirche.

8. SPIELREIHENFOLGE BESTIMMEN

In dieser Phase kommt es zur Ernennung von Hauptmann des Volkes und Bischof.

Diese Ernennungen beeinflussen die Spielreihenfolge der nächsten Runde:

Der Hauptmann ist Startspieler, der Bischof zweiter, alle anderen behalten ihre bisherige Spielreihenfolge bei.

HAUPTMANN DES VOLKES

Die Ernennung des Hauptmanns findet immer in Phase 8 jeder Runde statt, daher gibt es in der ersten Runde bis zum Ende der Phase 7 keinen Hauptmann.

Auf der Hauptmann-Anzeige werden alle im Spiel gewonnenen oder verlorenen Ruhmespunkte festgehalten. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand wird zum neuen Hauptmann ernannt und behält dieses Amt bis zum Ende der Phase 7 der nächsten Runde. Bei Gleichstand erhält niemand dieses Amt.

Wird ein Spieler ernannt:

- ➔ nimmt er sich die Hauptmann-Karte;
- ➔ nimmt er sich Ruhmespunkt-Zertifikate in Höhe seines aktuellen Punktestands;
- ➔ setzt er seinen Anzeiger auf Feld 0 der Hauptmann-Anzeige zurück.

Diese Umwandlung von Ruhmespunkten in Zertifikat-Ruhmespunkte dient dazu, auch anderen Spielern die Chance zu geben, die Rolle des Hauptmanns zu übernehmen.

BISCHOF

Die Ernennung des Bischofs findet immer in Phase 8 jeder Runde statt, daher gibt es in der ersten Runde bis zum Ende der Phase 7 keinen Bischof.

Auf der Bischofs-Anzeige werden alle im Spiel gewonnenen Bischofspunkte festgehalten.

Der Spieler mit dem höchsten Punktestand auf dieser Anzeige und einem Minimum von 3 Punkten wird zum neuen Bischof und behält dieses Amt bis zum Ende der Phase 7 der nächsten Runde. Bei Gleichstand erhält niemand dieses Amt.

Wird ein Spieler ernannt, nimmt er sich die Bischofskarte.

WICHTIG: Wenn ein Spieler zum Bischof wird, setzt er seinen Anzeiger nicht auf Feld 0 der Anzeige zurück. Der Anzeiger bleibt, wo er ist.

KARDINAL

Der Kardinal ist keine eigene Rolle mit speziellen Eigenschaften, aber eine sehr gute Quelle für Ruhmespunkte. Es gibt zwei Wege, zum Kardinal zu werden:

- ➔ Jedes Mal, wenn ein Spieler, der bereits Bischof ist, wieder zum Bischof ernannt wird;
- ➔ Jedes Mal, wenn der eigene Familienanzeiger 10 oder mehr der Bischofspunkte erreicht hat.

Beide Situationen werden in Phase 8 überprüft, nach der Ernennung des Bischofs.

Wenn ein Spieler Kardinal wird:

- ➔ erhält er sofort 5 Ruhmespunkte;
- ➔ stellt er seinen Anzeiger auf das Feld 0 der Bischofs-Anzeige zurück.

WICHTIG: Wenn ein Spieler gleichzeitig beide Voraussetzungen erfüllt, um Kardinal zu werden, erhält er trotzdem nur einmal 5 Ruhmespunkte.

Hinweis: Ruhmespunkte, die man auf diese Weise erhält, werden wie üblich auf der Hauptmann-Anzeige festgehalten.

ANDERE SPIELER

Spieler, die kein Amt erringen konnten, behalten untereinander dieselbe Spielreihenfolge wie bisher und bekommen die dazu passenden Reihenfolgekarten.



Der Familienanzeiger von Gelb liegt auf der vordersten Position der Hauptmann-Anzeige; der Familienanzeiger von Rot auf der vordersten Position der Bischofs-Anzeige, außerdem hat er mindestens 3 Bischofspunkte.



Gelb wird zum Hauptmann des Volkes und damit Startspieler; Rot wird Bischof und zweiter Spieler. Die anderen Spieler behalten untereinander die bisherige Reihenfolge, sie werden dritter, vierter und fünfter Spieler.

SONDERFÄLLE

Es kann vorkommen, dass niemand zum Hauptmann ernannt wird (erste Runde oder Gleichstand) und/oder zum Bischof (erste Runde, Gleichstand oder niemand hat mindestens 3 Bischofspunkte).

Außerdem kann es vorkommen, dass ein Spieler beide Ämter erhält.

- ➔ **Hauptmann ernannt, aber kein Bischof:** Der Hauptmann ist Startspieler, die übrigen Spieler folgen danach in bisheriger Reihenfolge.
- ➔ **Bischof ernannt, aber kein Hauptmann:** Der Bischof ist Startspieler, die übrigen Spieler folgen danach in bisheriger Reihenfolge (in diesem Sonderfall benötigt man die zusätzliche Reihenfolgekarte mit der Ziffer 2).
- ➔ **Sowohl Hauptmann als auch Bischof werden nicht ernannt:** Die Spielreihenfolge bleibt unverändert. Gab es also in der Vorrunde Hauptmann und/oder Bischof, behalten diese Spieler ihre Spielreihenfolge bei, besitzen aber nicht die Fähigkeit der Ämter.
- ➔ **Ein Spieler wird sowohl zum Hauptmann als auch zum Bischof:** Er bekommt beide Karten und beide Fähigkeiten, und er spielt in Phase 4 und 5 als erster und zweiter. Er hat also zwei Züge hintereinander. Die anderen Spieler erhalten die Karten ab Nr. 3.

Gibt es weder einen Hauptmann, noch einen Bischof, dürfen die entsprechenden Reihenfolgekarten nur die nummerierten Seiten zeigen. In jeder Runde ohne Hauptmann und/oder Bischof bleiben die entsprechenden Felder auf der

Spielreihenfolge-Anzeige natürlich frei.



Hat ein Spieler beide Ämter inne, legt er einen Familienanzeiger auf jedes der beiden Felder.

9. ENDE DER RUNDE

In dieser Phase passiert Folgendes:

- ➔ Vom Bischof verbannte oder vom Hauptmann „bewachte“ Personen kehren zurück (Geistlicher und Künstler = auf ihre Karten, Arbeiter = in den Vorrat seines Besitzers).
- ➔ Geistliche auf den Kanzeln werden wieder auf ihre Karten zurückgelegt;
- ➔ Falls es Personen unter der Karte „Leben in Florenz“ Nr. I gibt, werden diese aus dem Spiel genommen.
- ➔ Alle anderen Personen wandern zur nächstniedrigen Karte „Leben in Florenz“ weiter;



- ➔ Falls Personen aus dem Spiel genommen wurden, wird jetzt die gleiche Anzahl neuer Personen aus dem Beutel gezogen und deren Karten wie zu Spielbeginn unter die auf ihnen angegebenen Karten „Leben in Florenz“ gelegt.
- ➔ Der Rundenanzeiger wandert auf das nächste Feld. Lag er bereits auf Feld 8, ist das Spiel zu Ende.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet am Schluss der achten Runde. Dann rechnet jeder Spieler seine Siegpunkte (SP) zusammen:

- ➔ +1 SP pro Ruhmespunkt, den er in Form von Zertifikaten besitzt;
- ➔ + SP in Höhe der Ruhmespunkte, die der Spieler bei Spielende auf der Hauptmann-Anzeige hat;
- ➔ +1 SP, wenn er Hauptmann des Volkes in Phase 8 der letzten Runde war;
- ➔ +1, wenn er Bischof in Phase 8 der letzten Runde war;
- ➔ +1 SP für je 3 Materialien, die er bei Spielende noch besitzt;
- ➔ +1 SP für je 300 Florin, die er bei Spielende noch besitzt;
- ➔ -1 SP pro unbebautem Feld in seinem Stadtviertel;
- ➔ -1 SP pro unvollendetem Kunstwerk in seinem Stadtviertel;
- ➔ -4 SP, wenn er keinerlei Kunstwerk im Palast seines Viertels vollendet hat;
- ➔ -4 SP, wenn er keinerlei Kunstwerk in der Kirche seines Viertels vollendet hat.

Der Spieler mit den meisten SP ist Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Materialien besitzt. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt derjenige dieser Spieler mit dem meisten Geld. Wenn auch jetzt noch Gleichstand herrscht, teilt man sich den Sieg.



PERSONEN

Die Personen sind ein entscheidendes Element im Spiel und gleichzeitig die wichtigste Quelle für Ruhmespunkte. Sie teilen sich in:

KÜNSTLER

GEISTLICHE

KÜNSTLER

Künstlerkarten haben zwei unterschiedliche Seiten, um anzuzeigen, ob der Künstler sein Meisterwerk bereits vollendet hat.

Die meisten Künstler haben nur eine Begabung (Malerei, Bildhauerei, Architektur), einige haben zwei, nur Michelangelo ist ein Universalgenie. Will ein Spieler



einen Künstler anwerben, muss er zunächst überprüfen, ob dieser mindestens eine der vom zu schaffenden Kunstwerk geforderten Begabungen besitzt. Wenn das so ist, nimmt er sich das Künstlerplättchen und legt es zusammen mit einem seiner Arbeiter auf das Kunstwerk-Feld.

Der Künstler wird in diesem Augenblick noch nicht bezahlt, jedoch sollte man derart geplant haben, dass man die notwendigen Kosten in Phase 7 aufbringen kann. Bei Künstlern mit mehr als einer Begabung gelten nur die Kosten der gewählten Begabung. Sollte mehr als eine der Begabungen des Künstlers zur Vollendung des Kunstwerks nutzbar sein, muss der Spieler eine davon wählen und vor dem Auswürfeln der Ruhmespunkte bezahlen.

GEISTLICHE

Geistliche unterschieden sich von Künstlern, denn:

- ➔ ihre Karten haben keine abweichende Rückseite, da sie keine Meisterwerke schaffen können;
- ➔ die Spieler müssen sie sofort ausbezahlen, wenn sie ihnen eine Spende geben;
- ➔ einige haben einen Bonus oder Abzug in Ruhmes- oder Bischofspunkten, der sofort wirksam wird, wenn man ihnen eine Spende gibt.

NAMENLOSE PERSONEN

Im Spiel gibt es für jede Personenkategorie (Maler, Bildhauer, Architekt, Geistlicher) zwei Plättchen, die Namenlose Personen darstellen. Diese Plättchen sind in jeder Runde vorhanden, liegen direkt auf den „Leben in Florenz“-Karten und werden in Phase 9 nicht weiterbewegt. Sie können kostenlos angeworben werden, liefern aber schlechtere Arbeit ab.



GEBÄUDE DER STADTVIERTEL

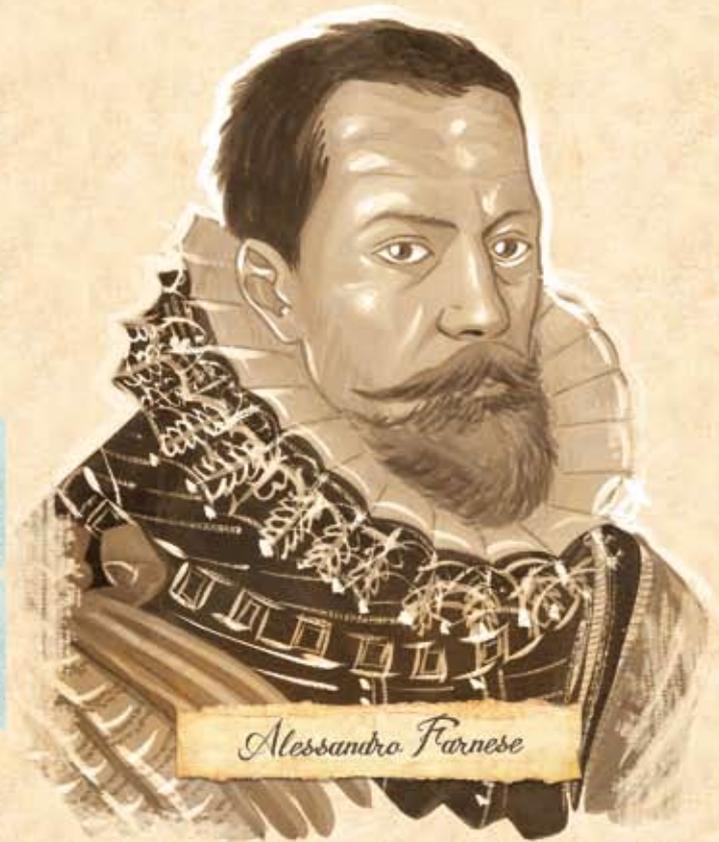
Gebäude im Stadtviertel sind die Grundlage des Spiels. Mit ihnen ist es möglich, Material, Geld, Arbeiter und Punkte zu erzeugen.

Diese Gebäude müssen im eigenen Viertel gebaut werden und können nach ihrer Fertigstellung aktiviert werden. Sie müssen immer auf dem nächsten freien Feld mit der niedrigsten Nummer gebaut werden und werden immer in der Reihenfolge der Feldnummern aktiviert.

Um ein (gelb hinterlegtes) Gebäude in Phase 6 zu aktivieren, müssen die Spieler es in Phase 4 mit einem Arbeiter belegen. Man darf auch die Gebäude anderer Spieler belegen, indem man diesen 1 Ruhmespunkt bezahlt. Violett hinterlegte Gebäude werden nie mit Arbeitern aktiviert; sie erbringen ihrem Besitzer in Phase I automatisch einen Ertrag.

Wenn ein Gebäude bereits von einem Arbeiter belegt ist, darf es kein weiterer Arbeiter belegen.

Alle Gebäude, deren Name auf der Gebäude-Übersicht dunkel unterlegt ist, kommen nur ein einziges Mal im Spiel vor. Außerdem steht die Nummer auf den Plättchen dieser Gebäude in einem dunkleren Feld.



KUNSTWERKE

Kunstwerke können im eigenen Viertel, in einem Florentiner Gebäude oder in der Kathedrale vollendet werden. Jedes Feld zeigt in seiner oberen linken Ecke die zur Vollendung benötigten Materialien/Florin und in seiner rechten unteren Ecke die Ruhmes- und Bischofspunkte, die man bei der Vollendung erhält.

Bei den Feldern der Florentiner Gebäude und der Kathedrale steht oben in der Mitte auch noch eine Angabe der Erträge, die man jedes Mal in Phase 1 erhält, sobald man dieses Kunstwerk vollendet hat.

Sobald das Kunstwerk vollendet ist, legt der Spieler eines seiner Familienwappen so darauf, dass die Kosten und die sofortigen Boni verdeckt werden und nur die regelmäßigen Erträge noch sichtbar sind.

Mögliche Erträge sind:



Das Atrio in der Banco erbringt ein Einkommen von 1 Gold oder die Möglichkeit, 1 Gold zu verkaufen und dafür 200 Florin zu bekommen.

Kunstwerke im eigenen Viertel erbringen kein regelmäßiges Einkommen (sie werden daher auch komplett vom Wappen abgedeckt). Wenn jedoch ein Spieler:

- ➔ alle 4 Kunstwerke der Palazzos (Palast) vollendet, bekommt er sofort 4 zusätzliche Ruhmespunkte.
- ➔ alle 4 Kunstwerke der Kirche seines Viertels vollendet, bekommt er sofort 4 zusätzliche Bischofspunkte.

Anders als Gebäude können Kunstwerke in beliebiger Reihenfolge vollendet werden.



STRATEGIE

Im Spiel sind unterschiedliche Strategien und Taktiken möglich. Je nach Spielverlauf muss man sich anpassen – es gibt keine optimale Strategie, jedoch ein paar Faustregeln:

- ➔ Man sollte sich idealerweise überall beteiligen: Kunstwerke in Florenz, in der Kathedrale und im Viertel haben zwar unterschiedliche Kosten, bieten aber auch unterschiedliche Vorteile, die zu entsprechenden Strategien führen. Außerdem ist es wichtig, Gebäude im Viertel zu errichten, um eine solide Grundlage für alle Tätigkeiten zu haben.
- ➔ Man sollte Gebäude bauen, die einem Geld einbringen. Am Anfang glaubt man, genug Florin zu besitzen, aber schon bald wird einem das Geld ausgehen.
- ➔ Man sollte immer die Aktivierungsreihenfolge im Blick haben!
- ➔ Im Mittelteil des Spiels sind Arbeiter ausgesprochen wichtig. Hat man nur wenige, kann man nur wenige Aktionen ausführen – bevor man jedoch Geistliche einschaltet, sollte man sicher sein, die dadurch zusätzlich gewonnenen Arbeiter auch wirklich zu brauchen.
- ➔ Man sollte daran denken, die Kanzel der Kathedrale zu nutzen (wenn sie schon vollendet wurde), bevor man die eigene nutzt.
- ➔ Man sollte nie den einen verlorenen Ruhmespunkt unterschätzen, wenn man das Gebäude eines anderen Spielers nutzt: die Partien enden oft sehr knapp.
- ➔ Man sollte mindestens ein Kunstwerk in seinem Palast und seiner Kirche vollenden. Der 4-Punkte-Abzug tut wirklich weh.
- ➔ Bevor man einen Bau plant, sollte man sicher sein, alles nötige Material und Geld zu haben: selbst wenn einem dann doch ein anderer Spieler zuvorkommt, bleibt genug Material für andere Dinge übrig – was besser ist, als wenn man zu wenig zum Ausführen seiner geplanten Aktionen hat.
- ➔ Wenn Preis und Begabung identisch sind, sollte man lieber den Künstler wählen, der noch ein Meisterwerk schaffen kann.

EIN KUNSTWERK VOLLENDEN



DEN SALON DES HERRSCHERPALASTES SCHMÜCKEN

Der Medici-Spieler (gelb) muss 2 Holz, 1 Metall, 1 Stoff, 1 Gewürz und 200 Florin bezahlen (100 für das Kunstwerk und 100 für den von ihm angeworbenen Künstler), um das geplante Kunstwerk zu vollenden.



Sobald das Kunstwerk vollendet ist, legt er sein Familienwappen darauf. In diesem Beispiel erhält Gelb in der Phase 1 jeder Runde 1 Ruhmespunkt durch das Kunstwerk.



ÜBERSICHT ALLER GEBÄUDE DER STADTVIERTEL



1. ARMAIUOLO (WAFFENSCHMIED)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 2 Holz + 1 Marmor
- Bonus beim Bau: 2 Ruhmespunkte
- bei Aktivierung: lege 2 Metall ab und erhalte 500 Florin aus der Bank



2. BIBLIOTECA (BIBLIOTHEK)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 2 Holz + 1 Marmor + 200 Florin
- Bonus beim Bau: 5 Ruhmespunkte
- bei Aktivierung: 2 Ruhmespunkte



3. BOSCAIUOLO (HOLZFÄLLER)

- Anzahl: 3
- Baukosten: 1 Stoff + 1 Metall
- Bonus beim Bau: -
- bei Aktivierung: 1 Holz



4. CAMBIAVALUTE (GELDWECHSLER)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 1 Holz + 1 Gold + 100 Florin
- Bonus beim Bau: 1 Ruhmespunkt
- bei Aktivierung: bezahle 200 Florin und erhalte 300 Florin aus der Bank



5. CARPENTIERE (SCHREINER)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 2 Holz + 1 Metall + 100 Florin
- Bonus beim Bau: 2 Ruhmespunkte
- bei Aktivierung: lege 2 Holz ab und erhalte 500 Florin aus der Bank



6. CASA (HAUS)

- Anzahl: 4
- Baukosten: 2 Holz
- Bonus beim Bau: -
- bei Aktivierung: -

Dieses Gebäude kann nicht aktiviert werden, aber es erzeugt in Phase 1 automatisch 50 Florin und 1 Arbeiter als Einkommen für den Spieler, der es in seinem Viertel fertiggestellt hat.



7. CASAMENTO (MIETSHAUS)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 2 Holz + 1 Marmor + 50 Florin
- Bonus beim Bau: -
- bei Aktivierung: -

Dieses Gebäude kann nicht aktiviert werden, aber es erzeugt in Phase 1 automatisch 100 Florin und 1 Arbeiter als Einkommen für den Spieler, der es in seinem Viertel fertiggestellt hat.



8. CAVA (STEINBRUCH)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 2 Metall + 1 Holz + 100 Florin
- Bonus beim Bau: 1 Ruhmespunkt
- bei Aktivierung: 2 Marmor



9. CERUSICO (CHIRURG)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 1 Gold + 1 Stoff + 1 Metall + 50 Florin
- Bonus beim Bau: 2 Ruhmespunkte
- bei Aktivierung: lege 2 Gewürze ab und erhalte 500 Florin von der Bank



10. CONVENTO (KLOSTER)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 2 Holz + 1 Marmor + 1 Stoff + 100 Florin
- Bonus beim Bau: 5 Ruhmespunkte
- bei Aktivierung: 1 Ruhmespunkt + 1 Bischofspunkt



11. ERBOLAIO (KRÄUTERHÄNDLER)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 1 Stoff + 1 Holz
- Bonus beim Bau: 1 Ruhmespunkt
- bei Aktivierung: 1 Gewürz



12. FABBRO (SCHMIED)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 1 Holz + 1 Marmor
- Bonus beim Bau: -
- bei Aktivierung: 1 Metall



13. FONDERIA (ERZHÜTTE)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 1 Holz + 2 Marmor + 100 Florin
- Bonus beim Bau: 2 Ruhmespunkte
- bei Aktivierung: 2 Metall



14. LANAIUOLO (STOFFHÄNDLER)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 1 Holz und 50 Florin
- Bonus beim Bau: -
- bei Aktivierung: 1 Stoff



15. LEGNAIUOLO (TISCHLER)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 1 Metall + 1 Holz
- Bonus beim Bau: -
- bei Aktivierung: lege 1 Holz ab und erhalte 200 Florin von der Bank



16. MERCATANTE (HÄNDLER)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 2 Stoff + 1 Gold + 200 Florin
- Bonus beim Bau: 2 Ruhmespunkte
- bei Aktivierung: 2 Gewürz



17. MINIERA (ERZMINE)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 2 Metall + 2 Holz + 200 Florin
- Bonus beim Bau: 2 Ruhmespunkte
- bei Aktivierung: 2 Gold



18. MONTE DI PIETÀ (PFANDHAUS)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 1 Holz + 1 Marmor + 1 Metall
- Bonus beim Bau: -
- bei Aktivierung: 1 Gold



19. ORAFO (GOLDSCHMIED)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 1 Holz + 1 Metall
- Bonus beim Bau: 1 Ruhmespunkt
- bei Aktivierung: lege 1 Gold ab und erhalte 200 Florin von der Bank



20. OTTONAIO (METALLBAUER)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 1 Holz + 1 Metall
- Bonus beim Bau: 1 Ruhmespunkt
- bei Aktivierung: lege 1 Metall ab und erhalte 200 Florin von der Bank



21. PALAGIO (ANWESEN)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 2 Marmor + 1 Holz + 1 Stoff + 100 Florin
- Bonus beim Bau: -
- bei Aktivierung: -

Dieses Gebäude kann nicht aktiviert werden, aber es erzeugt in Phase 1 automatisch 100 Florin, 1 Ruhmespunkt und 1 Arbeiter als Einkommen für den Spieler, der es in seinem Viertel fertiggestellt hat.



22. PICCONIERE (STEINHAUER)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 1 Metall + 50 Florin
- Bonus beim Bau: -
- bei Aktivierung: 1 Marmor



23. SARTORE (SCHNEIDER)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 2 Holz + 1 Gewürz + 100 Florin
- Bonus beim Bau: 1 Ruhmespunkt
- bei Aktivierung: lege 2 Stoff ab und erhalte 500 Florin von der Bank



24. SCARPELLINO (STEINMETZ)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 1 Holz + 1 Metall + 50 Florin
- Bonus beim Bau: 1 Ruhmespunkt
- bei Aktivierung: lege 1 Marmor ab und erhalte 200 Florin von der Bank



25. SEGHERIA (SÄGEWERK)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 2 Metall + 1 Marmor
- Bonus beim Bau: 1 Ruhmespunkt
- bei Aktivierung: 2 Holz



26. SETAIUOLO (SEIDENHÄNDLER)

- Anzahl: 2
- Baukosten: 1 Holz + 1 Gewürz + 100 Florin
- Bonus beim Bau: 1 Ruhmespunkt
- bei Aktivierung: 2 Stoff



27. SPEZIALE (DROGIST)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 1 Holz + 1 Stoff + 100 Florin
- Bonus beim Bau: 1 Ruhmespunkt
- bei Aktivierung: lege 1 Gewürz ab und erhalte 200 Florin von der Bank



28. TINTORE (FÄRBER)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 2 Gewürz + 1 Holz
- Bonus beim Bau: -
- bei Aktivierung: lege 1 Stoff ab und erhalte 200 Florin von der Bank



29. ZECCA (MÜNZPRÄGER)

- Anzahl: 1
- Baukosten: 2 Metall + 1 Holz + 1 Marmor
- Bonus beim Bau: 3 Ruhmespunkte
- bei Aktivierung: lege 2 Gold ab und erhalte 500 Florin von der Bank

HISTORISCHE ANMERKUNGEN

Florenza ist zwar in erster Linie ein Spiel, wir haben aber versucht, einen historisch stimmigen Hintergrund zu schaffen, auch wenn wir uns erhebliche Freiheiten genommen haben. Das gilt besonders für die Personen: sie wurden rein subjektiv gewählt, unter Berücksichtigung kunsthistorischer Aspekte. Nicht alle arbeiteten im selben Zeitraum, einige haben nie in Florenz gearbeitet. Wir haben jedoch versucht, die prägenden Vertreter ihrer Zeit zu verwenden.

Es folgen einige historische Anmerkungen, doch zuvor noch ein Hinweis zu den Geistlichen: Außer Girolamo Savonarola haben sie alle mit der Epoche und dem Ort des Spiels nicht direkt zu tun. Giordano Bruno wurde gewählt, weil er ein charismatischer Denker war, auch wenn er Florenz nie besucht hat, während wir mit Franz von Assisi, Antonius von Padua, Bernardo di Chiaravalle und Thomas von Aquin auf die religiösen Ordensgemeinschaften verweisen wollten, die sie gegründet haben. Unter „Spende an den Geistlichen“ ist daher eine Spende an den Orden zu verstehen.



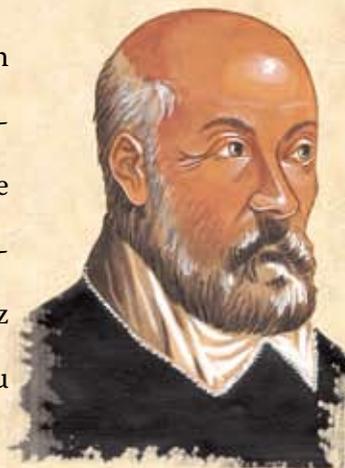
1. Andrea di Francesco di Cione *genannt Il Verrocchio*

Florenz, 1437 - Venedig, 1488

Bildhauer, Goldschmied und Maler, arbeitete hauptsächlich am Hof von Lorenzo il Magnifico. Geschätzter Künstler, Lehrer vieler junger Maler wie z.B. Leonardo, Ghirlandaio und Perugino.

2. Andrea Mantegna

Isola di Carturo, 1431 - Mantua, 13. September 1506
Venezianischer Maler, aktiv hauptsächlich am Hof der Gonzaga in Mantua, beeinflusst von den toskanischen Künstlern, besonders Donatello. Berühmte Werke: Camera degli Sposi im Palazzo Ducale in Mantua und Cristo Morto in der Kunstakademie Brera in Mailand.



3. Andrea Palladio

(im weltlichen Leben Andrea di Pietro dalla Gondola)

Padua, 30. November 1508 – Maser, 19. August 1580
Wichtigster Architekt im Raum Venedig, Verfasser von bedeutenden Werken über Architektur, orientiert sich an der klassischen und römischen Architektur. Aktiv besonders in Vicenza, viele Projekte für Kirchen, Villen und Paläste.



4. Antonello da Messina

Messina, 1430 - Messina, Februar 1479

Nach Lehrjahren in Süditalien Umzug nach Venedig. In seinen Werken ist die Detailgenauigkeit hervorzuheben. Malt bevorzugt auf Holz.

5. Antonio da Padova

(Antonius von Padua, im weltlichen Leben Fernando Martim de Bulhões e Taveira Azevedo)

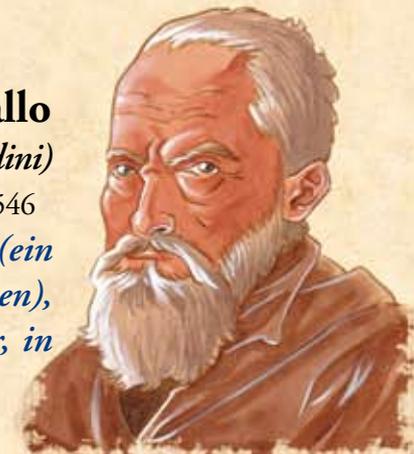
Lisbona, 15. August 1195 – Padua, 13. Juni 1231
Franziskanermönch, von der katholischen Kirche als Heiliger verehrt. Geborener Portugiese, weitgereist, traf auf Francesco d'Assisi. Nach Padua umgezogen, dort jung gestorben. Schon zu Lebzeiten sehr bekannt, ihm werden diverse Wunder zugeschrieben. Hochgelehrt, schaffte es, Strenge und Güte zu vereinen, dadurch von allen sozialen Schichten geschätzt.



6. Antonio da Sangallo

(im weltlichen Leben Antonio Cordini)

Florenz, 12. April 1484 - Terni, 3. August 1546
Stammt aus einer Architektenfamilie (ein berühmter Onkel trug denselben Namen), Vertreter der Renaissancearchitektur, in Rom Schüler von Bramante.



7. Beato Angelico

*(Fra Giovanni da Fiesole,
im weltlichen Leben Guido di Pietro Trosini)*
Vicchio, 1395 - Rom, 1455

Dominikanermönch, arbeitete als Maler, von Papst Johannes Paul II 1984 selig gesprochen. Verbindet in typischen Werken des Mittelalters malerische Grundsätze der Renaissance mit der theologischen Lehre. Wirkte hauptsächlich in Florenz.



8. Benvenuto Cellini

Florenz, 3. November 1500 – Florenz, 13. Februar 1571
Bildhauer in Florenz. Bekannt für seinen stürmischen Charakter, nahm an zahlreichen Raufereien teil und an der Verteidigung Roms während der berühmten Plünderung. Sein bekanntestes Werk ist „Perseus schlägt der Medusa den Kopf ab“.



9. Bernardo di Chiaravalle

Fontaine-lès-Dijon, 1090 – Ville-sous-la-Fer-té, 20. August 1153

Französischer Mönch und Reformator, Begründer des strengen Zisterzienserordens, als Gegensatz zu den reichen Benediktinern von Cluny. Sehr fähiger Prediger, erhielt von Papst Eugenio III den Auftrag, für den Zweiten Kreuzzug zu predigen.



10. Caravaggio

(Michelangelo Merisi, genannt Caravaggio)
Mailand, September 1571 – Porto Ercole, Juli 1610
Spitzname „il pittore maledetto“ (der verfluchte Maler) wegen seiner zahlreichen Probleme mit der Justiz auf Grund seines Temperaments. Einer der größten Meister der Farben und noch mehr des Lichtes. War aktiv von Rom bis Sizilien, eines seiner Werke ist „Die Berufung des Heiligen Matthäus und der heilige Girolamo“.



11. Correggio

(Antonio Allegri genannt der Correggio)
Correggio, August 1489 – Correggio, März 1534

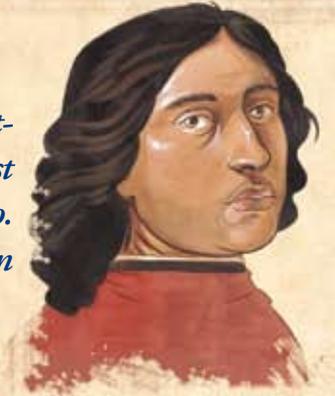
Italienischer Maler, berühmt für die Wirkung des Lichtes in seinen Werken, war hauptsächlich in der Poebene aktiv, besonders in Parma.



12. Domenico Ghirlandaio

Florenz, 1449 – Florenz, Januar 1494

Sehr begabter Maler, hervorragende Portraits, Zeitgenosse vieler weiterer Maler, die von ihm beeinflusst wurden. Für kurze Zeit Lehrer von Michelangelo. Man weiß nicht, wie er zu seinem Spitznamen Ghirlandaio (Blumenkranz) gekommen ist.

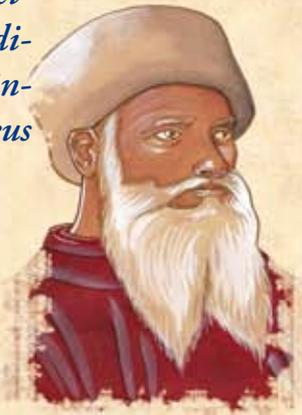


13. Donatello

(Donato di Niccolò di Betto Bardi)

Florenz, 1386 – Florenz, 13. Dezember 1466

Lehrer der Bildhauerkunst, arbeitete hauptsächlich in Florenz, aber auch in Padua. Sehr geschickt bei der Verwendung verschiedener bildhauerischer Techniken, wie z.B. Basrelief. Zahlreiche Werke, einige davon befinden sich im Museo del Bargello in Florenz.

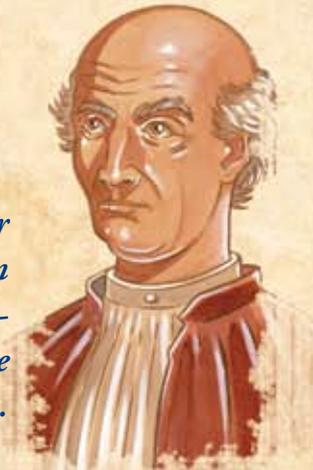


14. Donato Bramante

(Donato di Angelo di Pascuccio genannt il Bramante)

Fermignano, 1444 – Rom, 11. März 1514

Berühmter Architekt, einer der ersten, der wieder Gebäude mit den Charakteristika des Alten Rom präsentierte. Er wirkte in Mailand und hauptsächlich in Rom, wo er den Auftrag erhielt, die Basilica di San Pietro (Petersdom) zu entwerfen.



15. Filippo Brunelleschi

Florenz, 1377 – Florenz 1446

Hauptsächlich als Architekt bekannt, der nach genauem Studium der antiken Bauwerke Roms einige alte Techniken wiederaufnahm und neue Geräte schuf, die es ihm ermöglichten, sein Meisterwerk zu errichten: die Kuppel des Doms von Florenz, besteht aus einer inneren und einer äußeren Kuppel, beide selbsttragend.



16. Filippo Lippi

(Fra Filippo di Tommaso Lippi)

Florenz, 1406 – Spoleto, 1469

Karmeliter, verließ den Orden aus Liebe zu seinem Lieblingsmodell, nachdem der Papst ihn von seinem Gelübde entbunden hatte. Hervorragender Maler, fast ausschließlich in Florenz tätig.



20. Giambologna

(Jean de Boulogne)

Douai, 1529 – Florenz, 1608

Flämischer Bildhauer, geht nach Italien, um die klassischen und modernen Skulpturen zu studieren, z.B. von Michelangelo, und lässt sich dann dort nieder. Wirkte in Florenz und Bologna, dort schuf er den Neptunbrunnen auf der Piazza Maggiore.



17. Francesco Borromini

Bissone, 25. September 1599 – Rom, 3. August 1667

Sohn eines Steinmetzes, geht nach Rom, um dort als Architekt zu arbeiten. Konkret und praktisch, gerät er schon bald in Konflikt mit einem anderen herausragenden Künstler seiner Zeit, Bernini, seinem Rivalen.



21. Gian Lorenzo Bernini

Neapel, 7. Dezember 1598 – Rom 28. November 1680

„Allround-Künstler“, bekannt besonders für seine Bauwerke und Skulpturen. Aufmerksam Beobachter, kommt schon jung zu Ruhm. In Rom steht er unter dem Schutz von Kardinal Scipione Borghese. Herausragende Figur der Kunstszene unter mindestens drei Päpsten, bereichert die Stadt um viele bekannte Meisterwerke.



18. Francesco d'Assisi

(Franz von Assisi, Giovanni di Pietro Bernardone)

Assisi, 1182 – Assisi, 3. Oktober 1226

Sohn eines reichen Kaufmanns, ändert sein Leben radikal nach der Begegnung mit Jesus. Verzichtet auf alle seine Güter und beginnt ein neues Leben in Armut, das schon bald viele Anhänger findet, begründet damit den nach ihm benannten Bettelorden. Von ihm sind viele Anekdoten überliefert und es werden ihm diverse Wunder zugeschrieben. Sehr wichtige Persönlichkeit für die Kirchengeschichte, verehrt als Heiliger, Schutzpatron von Italien.



22. Giordano Bruno

Nola, 1548 – Rom, 17. Februar 1600

Dominikanermönch, Denker und neoplatonischer Philosoph. Sehr bewegtes Leben, nahm mehrmals die Mönchskutte und legte sie wieder ab, reiste viel durch Italien, Frankreich, England und Deutschland; ihm wurde der Prozess gemacht wegen Ketzerei und Hexerei, arbeitete als Lehrer und beschäftigte sich mit Physik und Astronomie.



19. Francesco Mochi

Montevarchi, 29. Juli 1580

Rom, 6. Februar 1654

Einer der ersten Bildhauer des Barock, weit gereist, beeinflusst von den dabei gewonnenen Eindrücken. Sein Meisterwerk, die Reiterstatuen von Alessandro e Ranuccio Farnese, steht in Piacenza, In Rom hingegen verliert er durch die Auseinandersetzung mit Bernini, einer dominierenden Persönlichkeit, viele Aufträge.

Trotz langer, sorgfältiger Recherchen haben wir keine bildliche Darstellung des Künstlers gefunden, im Spiel ist deshalb ein Porträt des Illustrators Ivan Zoni verwendet worden.



23. Giorgio Vasari

Arezzo, 30. Juli 1511 – Florenz, 27. Juni 1574

Maler, Bildhauer und Architekt, bekannt hauptsächlich durch seine Abhandlung „Leben und Werke der besten Architekten, Maler und Bildhauer Italiens, von Cimabue bis heute“. War besonders als Architekt erfolgreich, schuf den Palast Uffizi, heute Sitz des gleichnamigen Museums.



24. Giorgione

(Spitzname von *Giorgio da Castelfranco*)

Castelfranco Veneto, 1478 – Venedig, 1510

Maler, dessen Werke von den Farben dominiert werden und vom Verschmelzen der Figuren mit der Landschaft. Arbeitete in seinem kurzen Leben fast nur in Venezien, beeinflusste die Werke von Tiziano.

25. Giotto

Vespignano, 1267 – Florenz, 8. Januar 1337

Schüler von Cimabue, welcher der Legende nach auf ihn aufmerksam wurde, weil er ein Schaf, das er auf die Weide gebracht hatte, auf Marmor zeichnete. Wichtigste Figur der künstlerischen Entwicklung seiner Zeit. Weitgereist, arbeitete in diversen italienischen Städten. In Florenz, wo er sich häufiger aufhielt, entwarf er den Glockenturm des Doms und leitete die Arbeiten während des ersten Bauabschnitts.

26. Girolamo Savonarola

Ferrara, 21. September 1452 – Florenz, 23. Mai 1498

Dominikanermönch, äußerst streng in seinen Predigten, hofft auf eine Reform der Kirche und greift diese an, dafür erhält er die Zustimmung der Bevölkerung. Während der Repubblica Fiorentina ist er einer der heftigsten Unterstützer der Gegner der Medici. Stirbt bei einem Brand.

27. Giulio Romano

(wirklicher Nachname *Pippi*)

Rom, 1499 – Mantua, 1. November 1546

Architekt und Maler, Mitarbeiter von Raffaello. Erfolg hauptsächlich in Mantua, am Hof der Gonzaga (corte Gonzaga), für die er Palazzo Te entwarf, dort schuf er die Fresken in der Sala dei giganti.

28. Leon Battista Alberti

Genova, 18. Februar 1404 – Rom, 25. April 1472

Einer der aufgeschlossenen Köpfe der Renaissance, Architekt, aber auch Mathematiker, Kryptologe, Philosoph, Humanist und Dichter. Ihm verdanken wir die Vollendung von Santa Maria Novella, im Auftrag der Rucellai, für die er auch ihren Palast konzipierte. Hinterließ zahlreiche Schriften.

29. Leonardo da Vinci

Vinci, 15. April 1452 – Amboise, 2. Mai 1519

Künstler und Wissenschaftler, eines der größten Genies der Geschichte. Wirkte in Florenz in zwei verschiedenen Perioden, außerdem in Mailand, Rom und Frankreich. Hochberühmt als Maler, hinterließ allerdings viele unvollendete Werke, da seine Interessen so zahlreich waren, dass er für die einzelnen wenig Zeit hatte. Experimentator und Erfinder, wir verdanken ihm Ideen für Erfindungen und Objekte, die noch heute Verwendung finden.

30. Lorenzo Ghiberti

Pelago, 1378 – Florenz, 1455

Bildhauer, Goldschmied und Architekt, seinen Namen verbinden wir hauptsächlich mit seinem Meisterwerk, den Portalen vom Battistero di Firenze. War wohl mehr der gotischen Kunst verbunden als jener der Renaissance von Brunelleschi oder Alberti.

31. Masaccio

(richtiger Name *Tommaso di Giovanni di Mone Cassai*)

Castel San Giovanni, 21. Dezember 1401 – Rom, Sommer 1428

*Fähiger Maler, besonders bei der Verwendung der Hell-Dunkel-Technik, insbesondere die Cappella Brancacci mit *La cacciata di Adamo ed Eva dal Paradiso terrestre* (die Vertreibung Adams und Evas aus dem Paradies).*

32. Michelangelo Buonarroti

Caprese Michelangelo, 6. März 1475

– Rom, 18. Februar 1564

Maler, Bildhauer und Architekt, einer der wichtigsten Künstler der Renaissance. Seine Meisterwerke in Florenz wie auch in Rom sind weltbekannt und gehören zu den wichtigsten seiner Epoche. Von stolzem Charakter und starkem Willen, sehr religiös, was auch in seinen Werken zum Ausdruck kommt.



33. Piero della Francesca

Sansepolcro, ca. 1420 – Sansepolcro, 12. Oktober 1492
Maler und Mathematiker, Meister der Perspektive und der räumlichen Darstellung, beeinflusste Zeitgenossen und nachfolgende Künstler. Obwohl seine Themen hauptsächlich religiöser Natur sind, ist er bekannt für seine Porträts, die immer im Profil dargestellt sind.

34. Pietro Perugino

(Sohn von Cristoforo Vannucci)

Città della Pieve, circa 1450 – Fontignano, 1523

Maler, obwohl Schüler von Verrocchio, sehr stark beeinflusst von Piero della Francesca, von dem er die Perspektive und die Geometrie übernahm und sie mit Elementen aus der Natur verschmolz.



35. Raffaello Sanzio

Urbino, 6. April 1483 – Rom, 6. April 1520

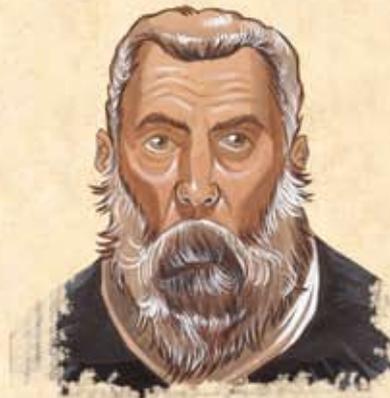
Schüler von Perugino, war hauptsächlich ein hervorragender Maler, aber auch als Architekt tätig. Wirkte in Florenz und Rom, wo er die Arbeiten am Petersdom leitete und die päpstlichen Gemächer mit Fresken verzierte. Raffael hinterließ zahlreiche Werke, viele davon weltbekannt.

36. Sandro Botticelli

(richtiger Name Alessandro di Mariano di Vanni Filipepi)

Florenz, 1. März 1445 – Florenz, 17. Mai 1510)

Auch wenn die Herkunft seines Künstlernamens nicht bekannt ist, eines ist sicher: Er war einer der wichtigsten Maler seiner Zeit. Sehr fruchtbares Schaffen. Viele seiner Werke befinden sich in den Uffizi in Florenz, mehrere davon sind weltbekannt wie z.B. La Primavera (der Frühling) und la Nascita di Venere (die Geburt der Venus).



37. Tintoretto

(Jacopo Comin)

Venedig, 29. September 1518 – Venedig, 31. Mai 1594
Wahrscheinlich letzter Vertreter der Malerei der Renaissance, benutzte die Farben, um seinen Werken Tiefe und Perspektive zu verleihen. Nie in Florenz tätig.

38. Tiziano Vecellio

Pieve di Cadore, circa 1490

Venedig, 27. August 1576

Schon jung als Maler tätig, beeinflusst von Giorgione, sehr geschickt im Einsatz der Farben, die er direkt, ohne Skizzen, auf die Leinwand brachte. Fertigte ausgezeichnete Porträts, wurde dadurch offizieller Porträtmaler Kaiser Karls V., hinterließ eine große Zahl an Werken.



39. Tommaso d'Aquino

(Thomas von Aquin)

Roccasecca (FR), ca. 1225 – Fossanova, 7. März 1274

Dominikaner, als Heiliger verehrt, Lehrer der Theologie und Philosophie, herausragender Vertreter der Scholastiker. Begründete eine Schule, genannt „tomista“, die lange Zeit die katholische Lehre beeinflusst hat. Obwohl kein richtiger Prediger, war er Vorbild für viele nachfolgende Generationen von Priestern.

40. Vignola

(Jacopo Barozzi da Vignola)

Vignola, 1. Oktober 1507 – Roma, 7. Juli 1573

Fähiger Architekt, nach Umzug nach Rom Hausarchitekt der Familie Farnese, die ihm diverse Aufträge gab, außerdem Bauleiter der Fabbrica di San Pietro in Vaticano.



EIN WORT DER HERAUSGEBER

Eines Tages, nach unendlich vielen Brettspielabenden, kam uns ein Gedanke, den viele andere Gamer auch haben: „Warum erfinden wir nicht unser eigenes Spiel?“

Alle Blicke gingen zu Stefano Groppi, dem hellsten Kopf unserer Runde, der die Herausforderung annahm, und uns nach ein paar Wochen den ersten Prototypen von Florenza präsentierte, mit dem er die Rolle von Kunstmäzenen herausstellen wollte.

Seitdem sind zwei Jahre der Arbeit am Spiel vergangen, mit ständigen Spieltests, Änderungen und Korrekturen. Wir gründeten Placentia Games, um das Spiel mit anderen Spielern teilen zu können. Wir haben alle Energie in unser erstes, hoffentlich nicht letztes, Spiel gesteckt.

Wir möchten allen unseren herzlichen Dank aussprechen, die uns bei diesem Werk geholfen haben:

Dem unverzichtbaren Autor und Kopf der Gruppe: Stefano Groppi.

Dem unermüdlichen Ivan Zoni (Zeichner des Comics Jonathan Steele), für die Bilder der Personen, der Kathedrale und der Florentiner Gebäude.

Den jungen Künstlern Gobbi und Daniele Zurla (Studenten der Kunstschule in Piacenza) für die Gebäude der Stadtviertel und den Markt.

Dem brillanten und vielseitigen Paolo Vallerga für das Gesamtlayout des Spiels.

Unserem deutschen Übersetzer Michael Kröhnert.

All den Leuten, die ihre Konterfeis für die Namenlosen Personen des Spiels hergegeben haben (Franco Arcelloni, Giorgio Polizzi, Raffaello Carteny, Daniele Zurla und Stefano Groppi).

Der Spielergruppe Orizzonte degli Eventi für die Spieltests.

Unseren spirituellen Wegweisern Mario Sacchi und Matteo Panara, die uns durch die verschlungenen Pfade des Verlagsgeschäfts geführt haben und uns bei allen kritischen Entscheidungen mit Rat und Tat zur Seite standen.

Jedem, der das Spiel ausprobiert und uns Feedback gegeben hat.

Wir entschuldigen uns dafür, dass wir ein paar Charaktere ins Spiel gebracht haben, die in Wirklichkeit nie im Florenz der Renaissance gearbeitet haben, aber wir wollten einfach die (nach unserer Meinung) großartigsten Künstler des goldenen Zeitalters italienischer Kunst und Kultur unterbringen. Michelangelo war zwar nur kurz in Florenz, hat aber die Geschichte der Stadt, wie auch die gesamte Renaissance, maßgeblich beeinflusst.

In diesem Regelheft befinden sich auch einige Portraits militärischer Führer (ebenfalls gestaltet von Ivan Zoni), die zwar im Spiel nicht vorkommen, aber ebenfalls prägend für diese Epoche waren.

Die Bezeichnungen der Gebäude, von Teilen der Kathedrale, der Werkstätten und sogar der Name des Spiels selbst sind so übernommen worden, wie sie in Italien um 1400 bis 1600 benutzt wurden. Einige sind in unveränderter Form noch in der heutigen italienischen Sprache erhalten geblieben, andere völlig verschwunden oder nur noch in bestimmten Dialekten zu finden. Wir haben es vorgezogen, die originalen Bezeichnungen zu verwenden, und sie nicht in Worte und Sprachen zu übersetzen, welche die damaligen Künstler nicht kannten. Wir hoffen, Sie pflichten dieser Entscheidung bei und haben viel Spaß mit Florenza.

Die Herausgeber, Franco Arcelloni & Sandro Zurla.



FLORENZA

STEFANO GROPPPI

Author: **Stefano Groppi**

Illustrations: **Ivan Zoni, Valeria Gobbi, Daniele Zurla**

Published by: **Placentia Games** - www.placentiagames.it

Co-published by **Elfinwerks** - www.elfinwerks.com

Developed by: **Post Scriptum** - www.psgiochi.com

Artwork: **Scribabs** - www.scribabs.it

© Copyright 2010 PLACENTIA GAMES

Florenza is a trademark of PLACENTIA GAMES - All Rights Reserved.

MADE IN GERMANY



PG0001

