

STEFANO GROPPI

FLORENZA

THE CARD GAME

SPIELMATERIAL:
220 NORMALGROSSE SPIELKARTEN:

76 FLORENZAKARTEN:

- 9 WOHNGBÄUDE („ABITAZIONE“ - VIOLETT)
- 13 WERKSTÄTTEN („BOTTEGA“ - GELB)
- 12 GILDEN („ARTE“ - ORANGE)
- 12 STADTEILKIRCHEN („CHIESA DI RIONE“ - BLAU)
- 12 STADTEILGEBÄUDE („EDIFICI DI RIONE“ - GRAU)
- 6 PREDIGER („PREDICATORE“ - BRAUN)
- 12 FAMILIENPALÄSTE („PALAZZO DI FAMIGLIA“ - GRÜN)

110 KLEINE SPIELKARTEN:

- 85 KÜNSTLER-KARTEN
- 17 ZENTRAKARTEN
- 3 KARTEN UNBEK. KÜNSTLER
- 4 FAMILIENKARTEN
- 1 AKTIONSZÄHLER-KARTE
- 2 ÜBERSICHTS-KARTEN

27 MONUMENT-KARTEN

1 KARTE HAUPTMANN DES VOLKES

86 MATERIALKARTEN:

- 21 MARMOR
- 11 METALL
- STOFF
- GOLD
- GEWÜRZ
- HOLZ

28 GELDKARTEN („FIORINI“ - 8 x 50, 16 x 100, 4 x 500)

SPIELÜBERBLICK:

In **Florenza: The Card Game** stellt jeder Spieler das Oberhaupt einer wichtigen Familie im Florenz der Renaissance dar. Er versucht, die besten Künstler unter Vertrag zu nehmen, um die Monumente der Stadt zu verschönern, errichtet aber auch Werkstätten und Wohngebäude oder tritt Gilden bei, um seine Macht zu festigen. Werkstätten bringen die nötigen Materialien und Geld, um Stadtteilgebäude oder städtische Monumente zu erbauen. Der Spieler, der den meisten Ruhm in Form von Siegpunkten erringt, gewinnt das Spiel.

Hinweis: Die Texte auf den Karten sind in italienischer Sprache der Renaissance gehalten, sind aber nicht spielwichtig. Alle im Spiel vorkommenden Figuren haben wirklich existiert und prägten die italienische Renaissance maßgeblich.

VORBEREITUNG:

- Zunächst entfernt man alle nicht benötigten *Florenzakarten*: Im Spiel zu dritt entfernt man alle Karten mit dem Symbol für 4 Spieler. Im Spiel zu zweit entfernt man alle Karten mit dem Symbol für 3 und 4 Spieler.
- Die übrigen *Florenzakarten* teilt man gemäß der Nummer auf den Karten in drei Stapel, mischt diese einzeln und legt sie verdeckt auf den Tisch.



- Man mischt die Monumentkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch. Von diesem zieht man 7 Monumentkarten und legt sie nach Wert geordnet nebeneinander auf den Tisch, (höchster Wert links, niedrigster Wert rechts). Bei gleichen Werten legt man sie in der Reihenfolge, in der man sie gezogen hatte.
- Man mischt die Künstlerkarten, ohne sich deren Vorderseiten anzusehen. Man zieht so viele Künstler, wie die untenstehende Tabelle angibt. Diese legt man nach Fachgebiet (Farbe) sortiert auf den Tisch, wie unten gezeigt (ihre Vorderseite muss verdeckt bleiben):
 - ▶ 2 Spieler 6 Künstler
 - ▶ 3 Spieler 8 Künstler
 - ▶ 4 Spieler 10 Künstler

Jeder Spieler wählt eine Familie und nimmt sich:

- 1 Familienkarte (auf deren Rückseite steht, wie viel Einkommen der Spieler in jeder Runde erhält)
- 300 *Fiorini* (Geldkarten)
- 1 Material jeder Art
- 5 *Florenzakarten*, die von Stapel I gezogen werden

Fiorini, Materialien und *Florenzakarten* bilden die Kartenhand des Spielers, die man vor den anderen geheim hält. Man bestimmt einen Startspieler, gibt ihm die große Karte Hauptmann des Volkes, die Aktionszählerkarte und die Übersichtskarte.

- Die 17 Zentralkarten, die 3 Unbekannten Künstler sowie Geld- und Materialkarten kommen gemäß der Abbildung 2 auf den Tisch.



IM SPIEL BEFINDLICHE KÜNSTLERKARTEN, ZUR ÜBERSICHTLICHKEIT NACH FARBE SORTIERT



ABBILDUNG 1

ABBILDUNG 2

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über fünf Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen. Alle Spieler müssen jede Phase vollständig durchlaufen haben, bevor die nächste Phase beginnt:

1. **Künstler und Monumente ziehen**
2. **Florenzakarten ziehen**
3. **Aktionen ausführen**
 - a. Eine Florenzakarte spielen
 - b. Ein Monument erbauen
 - c. Ein Monument reservieren
 - d. Einen Künstler reservieren
 - e. Eine Zentralkarte aktivieren
 - f. Arbeiter losschicken
 - g. Zum Markt gehen
 - h. Inspiration suchen
4. **Rundenende**
 - a. Karten abwerfen
 - b. Einkommen erhalten
 - c. Hauptmann des Volkes bestimmen
 - d. Zentralkarten auffrischen

Hinweis: Die ersten beiden Phasen werden in der ersten Spielrunde nicht durchgeführt, da sie Teil der Spielvorbereitung sind..

PHASE 1: KÜNSTLER UND MONUMENTE ZIEHEN

Wichtig: Wird in der ersten Spielrunde übersprungen.

In dieser Phase zieht man gemäß folgender Tabelle eine Anzahl Künstlerkarten, ohne sich deren Vorderseiten anzusehen:

- 2 Spieler 6 Künstler
- 3 Spieler 8 Künstler
- 4 Spieler 10 Künstler

Die Karten legt man wie in der Abbildung dargestellt verdeckt auf den Tisch.

Diese Künstler stehen den Spielern bis zum Ende der Runde zur Verfügung (wo sie abgeworfen und durch neue ersetzt werden). Danach zieht man 5 zufällige Monumentkarten und legt sie zu denen, die noch aus der Vorrunde auf dem Tisch liegen (alle werden wieder nebeneinander nach Wert geordnet, siehe Phase 4, höchster Wert links, niedrigster Wert rechts; bei gleichen Werten legt man sie in der Reihenfolge, in der man sie gezogen hatte).

KÜNSTLERKARTE RÜCKSEITE

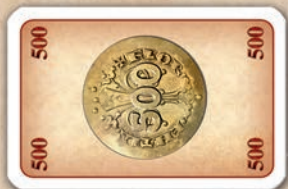
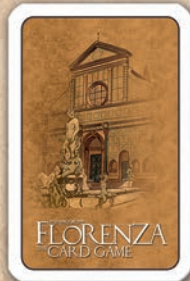


KÜNSTLERKARTE VORDERSEITE



IM SPIEL BEFINDLICHE MONUMENTKARTEN

STAPEL DER MONUMENTKARTEN



STAPEL DER GELDKARTEN (FIORINI)



UNBEKANNTE KÜNSTLER

KARTE ZUR BESTIMMUNG DES NEUEN HAUPTMANNES DES VOLKES



STAPEL DER FLORENZAKARTEN (NACH NUMMERN SORTIERT UND GEMISCHT)

PHASE 2: FLORENZAKARTEN ZIEHEN

Wichtig: Wird in der ersten Spielrunde übersprungen.

In dieser Phase zieht jeder Spieler, beginnend beim Hauptmann und dann weiter im Uhrzeigersinn, 4 Florenzakarten **plus** 1 pro Karte Wohngebäude (violett), die er vor sich liegen hat. *Klarstellung: Also bekommt man 7 Karten, falls man im Besitz von Palagio, Casamento und Casa ist.*

Die Zusammensetzung des Florenzakartenstapels ändert sich in jeder Runde wie folgt:

- Runde 1:** Nur die Karten aus Stapel I sind verfügbar.
- Runde 2:** Die Karten aus Stapel II, zusammengemischt mit den aus Runde 1 übriggebliebenen Karten.
- Runde 3:** Die Karten aus Stapel III, zusammengemischt mit den aus Runde 2 übriggebliebenen Karten.
- Runde 4:** Alle Karten, die aus Runde 3 übrig sind, zusammengemischt mit den Karten des Ablagestapels
- Runde 5:** Die aus Runde 4 übrig gebliebenen Karten.

PHASE 3: AKTIONEN AUSFÜHREN

Diese Phase ist das zentrale Element des Spiels.

In dieser Phase führen die Spieler abwechselnd Aktionen aus, beginnend beim Hauptmann des Volkes und dann weiter im Uhrzeigersinn.

Der Hauptmann zählt außerdem die ausgeführten Aktionen, indem er die Karte „Aktionszähler“ auf der Rückseite seiner Karte „Hauptmann des Volkes“ entsprechend verschiebt.

Jeder Spieler hat mindestens 4 Aktionen. Spieler, die Wohngebäude (violett) oder Prediger (braun) vor sich liegen haben, erhalten zusätzliche Aktionen (in dieser Reihenfolge):

- Palagio
- Casamento
- Casa
- Predicatore

Die Aktionen

Wer am Zug ist, kann genau eine dieser **8 Aktionen** wählen:

A. EINE FLORENZAKARTE SPIELEN

Ein Spieler kann eine Florenzakarte aus seiner Hand spielen, indem er sofort sämtliche links auf dieser Karte angegebenen Materialien und das Geld aus seiner Hand in den allgemeinen Vorrat legt. Ist die Karte ein Familienpalast (grün) oder eine Kirche (blau), muss er auch noch einen Künstler einstellen (das wird gleich unter „Künstler einstellen“ erklärt).



ABBILDUNG 3

BEISPIEL

Spielreihenfolge ist ► **Medici**, ► **Pazzi**, ► **Pitti** und dann ► **Strozzi**. Medici besitzt die Karte Hauptmann des Volkes. Auf deren Rückseite legt er die Aktionszählerkarte direkt unterhalb von Aktion Nummer 1 an.

Medici hat bereits ein Casamento gebaut, Pazzi ein Palagio und ein Predicatore, Pitti ein Casa und ein Predicatore, Strozzi hat ein Casamento gebaut.



Die Phase läuft folgendermaßen ab:

- a. Jeder Spieler führt seine erste Aktion aus, in Spielreihenfolge (Medici, Pazzi, Pitti, Strozzi).
- b. Medici verschiebt die Aktionszählerkarte auf die nächste Aktionsnummer.
- c. Schritt a und b werden noch dreimal wiederholt, bis Strozzi seine vierte Aktion ausgeführt hat.
- d. Medici verschiebt die Aktionszählerkarte zur Palagio-Zeile. Nur Pazzi darf jetzt eine Aktion ausführen.

- e. Medici verschiebt die Aktionszählerkarte zur Casamento-Zeile. Nur Medici und Strozzi dürfen jetzt je eine Aktion ausführen, dabei wird die übliche Spielreihenfolge beibehalten.
- f. Medici verschiebt die Aktionszählerkarte zur Casa-Zeile. Nur Pitti darf jetzt eine Aktion ausführen.
- g. Medici verschiebt die Aktionszählerkarte zur Predicatore-Zeile. Nur Pazzi und Pitti dürfen jetzt je eine Aktion ausführen, dabei wird die übliche Spielreihenfolge beibehalten.
- h. Ende der Aktionsphase. Zu Beginn der Folgerunde zieht jeder Spieler eine zusätzliche Florenzakarte pro Casa, Casamento oder Palagio, die er vor sich liegen hat. Für die Karte Predicatore gibt es jedoch keine Zusatzkarte.

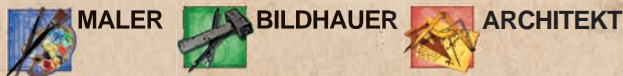
Die gespielte *Florenz*-Karte legt der Spieler offen vor sich. Der Effekt der Karte ist auf ihrer rechten Seite angegeben:

- Bringt die Karte Einkommen ein (Werkstatt, gelb, Wohngebäude, violett), bekommt der Spieler dies am *Ende* jeder Runde.
- Bringt die Karte eine Zusatzaktion ein (Wohngebäude, violett, oder Priester, braun), erhält man diese, nachdem alle Spieler ihre normalen Aktionen ausgeführt haben, und zwar in der Reihenfolge, die auf der Rückseite der Karte Hauptmann des Volkes zu sehen ist.
- Erlaubt die Karte das Ziehen zusätzlicher *Florenz*-Karten (Wohngebäude, violett), zieht man sie zu Beginn jeder Runde (ab der folgenden Runde).
- Bringt die Karte Siegpunkte, gelten diese bei Spielende zur Bestimmung des Siegers (siehe „Spielende und Wertung“).
- Im Fall von Karten *Arte* (Gilden, orange) sind deren genaue Effekte am Ende dieser Regel erklärt (ab Seite 23).

Wichtig: Ein Spieler darf **niemals zwei identische Florenz**-Karten auslegen. Nie dürfen zwei gleichartige, gleichnamige Karten vor einem Spieler liegen. Außerdem darf er **nie mehr als 1 Priesterkarte** (braun) vor sich liegen haben.

Künstler einstellen

Zum Ausspielen bestimmter *Florenz*-Karten oder zum Bau von Monumenten muss man einen Künstler „einstellen“. Jede Karte, die einen Künstler erfordert, zeigt 1 oder mehr Arten von Künstlern, die für dieses Werk zulässig sind. Man benötigt immer nur 1 Künstler, um die Karte spielen zu können, allerdings muss er eines der Fachgebiete beherrschen, die auf der Karte angegeben sind. Es gibt Künstler in drei Fachgebieten:



Die Rückseite der Künstlerkarte zeigt neben dem Fachgebiet-Symbol noch die Siegpunkte, die er dem Spieler *verleihen kann*, sowie die Kosten, um ihn einzustellen. Nachdem man für den Künstler und die Fertigstellung des Projekts bezahlt hat, dreht man die Künstlerkarte auf ihre Vorderseite. Sie zeigt die tatsächliche Zahl der Siegpunkte, die man durch diesen Künstler erhält. Wenn man möchte, kann man einen Unbekannten Künstler einstellen, falls dessen Karte noch nicht verdeckt liegt (d. h., wenn dieser in der laufenden Runde noch von niemandem

eingestellt wurde). Er verleiht dem Spieler zwar keine Siegpunkte, kostet aber bloß 50 *Fiorini*. Nachdem man einen unbekanntem Künstler eingestellt hat, dreht man dessen Karte um (sie wird am Ende der Runde wieder aufgedeckt).

B. EIN MONUMENT ERBAUEN

Ein Spieler kann eins der Monumente erbauen, das in der Tischmitte liegt, oder das er früher im Spiel für sich reserviert hat (siehe nächster Abschnitt).

Zum Erbauen bezahlt er aus seiner Hand sofort Materialien und *Fiorini*, wie von der Karte gefordert, nimmt sich die Monumentkarte und legt sie vor sich. Er muss außerdem einen Künstler einstellen, wie unter „Künstler einstellen“ erklärt. Er kann einen Unbekannten Künstler einstellen, falls verfügbar.

C. EIN MONUMENT RESERVIEREN

Ein Spieler kann eine Monumentkarte reservieren, um das Monument später zu erbauen. Er nimmt sich eine der in dieser Runde auf dem Tisch verfügbaren Monumentkarten, und legt sie *verdeckt* vor sich hin. Ab jetzt kann er dieses Monument erbauen, wann er möchte, indem er eine Aktion darauf verwendet. Sollte er jedoch bei Spielende dieses Monument **nicht** erbaut haben, werden ihm die darauf abgebildeten Siegpunkte **abgezogen**.

Man darf mehrere reservierte Monumente besitzen, ebenso ist es erlaubt, andere Monumente noch vor seinen reservierten Monumenten zu erbauen.

Nicht vergessen: *Sich ein Monument zu reservieren und es dann zu erbauen, benötigt zwei verschiedene Aktionen!*

D. EINEN KÜNSTLER RESERVIEREN

Ein Spieler kann sich auch Künstlerkarten reservieren (allerdings *keine* Unbekannten Künstler). Er nimmt sich 1 der in dieser Runde auf dem Tisch verfügbaren Künstlerkarten, und legt sie, ohne sich die Vorderseite anzusehen, vor sich hin. Später im Spiel kann er diese Karte benutzen, um etwas zu erbauen, das einen Künstler benötigt (natürlich muss er dann ganz normal die Kosten dieses Künstlers bezahlen).

Sollte er jedoch bei Spielende noch **ungenutzte** Künstler haben, deckt er sie auf, und die darauf abgebildeten Siegpunkte werden ihm **abgezogen**.

Man darf mehrere reservierte Künstler besitzen.

BEISPIEL

Strozzi ist an der Reihe. Er will die Karte Palazzo di Famiglia: Fontana spielen, die wie auf der Karte angegeben 1 Marmor, 1 Metall und 50 *Fiorini* kostet. Er spielt die Materialien und das Geld aus seiner Hand, außerdem muss er einen Architekten oder einen Bildhauer einstellen. In der laufenden Runde sind dazu nur Giulio Romano (Architekt, Kosten 100 *Fiorini*) und Giambologna (Bildhauer, Kosten 100 *Fiorini*) verfügbar. Da beide gleichwertig kosten, Giambologna aber möglicherweise 3 Siegpunkte statt 2 einbringt, wählt Strozzi ihn. Er bezahlt 100 *Fiorini*, deckt die Künstlerkarte auf und hat Glück: tatsächlich bringt sie 3 Siegpunkte! Der Wert ist in goldener Farbe gedruckt, was die Karte zu Giambolognas Meisterwerk macht – der höchste Siegpunktwert, den ein Künstler einbringen kann. Das hat ansonsten keine Auswirkungen auf das Spiel, es symbolisiert lediglich, dass der Spieler mit der Arbeit des Künstlers besonders zufrieden sein kann.

ES GIBT IM SPIEL INSGESAM ZWEI KARTEN, DIE GIULIO ROMANO ZEIGEN. BEIDE HABEN DENSELBEN WERT (2).



ES GIBT IM SPIEL INSGESAM VIER KARTEN, DIE GIAMBOLOGNA ZEIGEN. DREI DAVON HABEN DEN WERT 2, EINE HAT DEN WERT 3.

KOSTEN, UM DIESE KARTEN AUSSPIELEN ZU KÖNNEN:

1 MARMOR
1 METALL
50 FIORINI

DIE KARTEN BENÖTIGEN AUSSERDEM EINEN ARCHitekten ODER BILDHAUER

A. EINE ZENTRALKARTE AKTIVIEREN

Ein Spieler kann wie folgt eine Zentralkarte, die offen auf dem Tisch liegt, aktivieren:

- *Boscaiuolo, Erbolaiolo, Fabbro, Lanaiuolo, Monte di Pietà* oder *Picconiere*: Man legt die Karte verdeckt hin und nimmt sich das auf ihr angegebene Material aus dem Vorrat.
- *Legnaiulo, Orafo, Ottonaio, Scarpellino, Speciale* oder *Tintore*: Man legt die Karte verdeckt hin, legt eine Karte des angegebenen Materials aus seinen Handkarten in den Vorrat und nimmt sich aus diesem 200 *Fiorini*.
- *Baratto*: Man legt die Karte verdeckt hin und tauscht eine Materialkarte aus seinen Handkarten mit einer anderen Materialkarte aus dem Vorrat.
- *Capitano del Popolo*: Man nimmt die Karte und legt sie vor sich hin. In der *folgenden* Runde wird man Startspieler sein.



B. ARBEITER LOSSCHICKEN

Der Spieler nimmt sich einfach 50 *Fiorini* aus dem Vorrat.

C. ZUM MARKT GEHEN

Der Spieler entscheidet sich für **1 der folgenden Aktionen**:

- Er verkauft ein Material aus seinen Handkarten an den Vorrat und erhält dafür 100 *Fiorini*.
- Er kauft für 100 *Fiorini* ein Material aus dem Vorrat.
- Er tauscht 2 Materialien aus seinen Handkarten gegen 1 Material aus dem Vorrat.

In einer Runde darf ein Spieler so oft er will zum Markt gehen; jedes Mal kostet ihn das natürlich eine Aktion.

D. INSPIRATION SUCHEN

Der Spieler zieht 1 *Florenzakarte* aus dem aktuellen Stapel.

Wichtig: Diese Aktion ist *nicht* wählbar, wenn keine Karten mehr im aktuellen Stapel liegen!

PHASE 4: RUNDENENDE

Wenn alle Spieler alle ihre Aktionen abgeschlossen haben, beginnt das Rundenende, in dem folgende Vorbereitungen in genau dieser Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

A. Schritt A: Unbenutzte Karten abwerfen (in Runde 5 entfällt dieser Schritt)

- ▶ Alle Monumente werden abgeworfen, die noch in der Tischmitte liegen, *außer den zwei ganz links* (höhere Werte); sind nur noch 2 oder weniger Karten da, bleiben sie liegen. Die abgeworfenen Karten sind aus dem Spiel.

- ▶ Alle Künstlerkarten werden abgeworfen, die noch in der Tischmitte liegen. Die abgeworfenen Karten sind aus dem Spiel.
- ▶ Jeder sucht sich aus seiner Hand 1 *Florenzakarte* aus, die er behalten will. Seine übrigen *Florenzakarten* kommen auf den Ablagestapel.

B. Schritt B: Einkommen erhalten

Jeder Spieler erhält ein Grundeinkommen, wie auf seiner Familienkarte abgebildet:

- 1 Marmor
- 1 Holz
- 200 *Fiorini*
- 1 Zusatzmaterial, das der Hauptmann des Volkes auswählt (das darf auch eine weitere Marmor- oder Holzkarte sein) – alle Spieler erhalten das gleiche Zusatzmaterial.

Außerdem gibt es noch ein persönliches Einkommen, das bei jedem Spieler anders sein wird, abhängig von seinen Werkstätten, gelb, und Wohngebäude, violett, die er besitzt (siehe Seite 24).

C. Schritt C: Den Hauptmann des Volkes bestimmen

Falls ein Spieler in der Aktionsphase die Zentralkarte *Capitano del Popolo*/Neuer Hauptmann genommen hat, legt er sie zurück in die Tischmitte und wird zum neuen Startspieler. Er bekommt die große Karte *Hauptmann des Volkes*, die Aktionszählerkarte und die Übersichtskarte.

Sollte niemand die Zentralkarte genommen haben, wird der Spieler links vom vorigen Hauptmann der neue Startspieler.

Wichtig: Die Reihenfolge dieser Phasen muss immer eingehalten werden: also muss das Zusatzmaterial vom amtierenden Hauptmann des Volkes gewählt werden, bevor der neue Hauptmann bestimmt wird!

D. Schritt D: Zentralkarten auffrischen (in Runde 5 entfällt dieser Schritt)

Zentralkarten und Unbekannte Künstler in der Tischmitte, die in der Runde benutzt wurden, werden wieder aufgedeckt.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet in der fünften Runde, nachdem die Phase Rundenende abgeschlossen wurde (man führt dabei nur noch Schritt B „Einkommen erhalten“ und C. „Den Hauptmann des Volkes bestimmen“ aus).

Tipp: Wenn man die Monumentkarten in Phase 1 immer richtig vorbereitet hat, ist es unnötig, die Runden mitzuzählen, da der Monumentstapel zu Beginn der fünften Runde aufgebraucht sein wird.

Basilica di San Lorenzo



SIEGPUNKTE WERTEN

Sobald das Spiel vorbei ist, wird es Zeit, die Siegpunkte auszuwerten!

Man erhält Siegpunkte:

- **Für erbaute Monumente, Stadtteilgebäude, Familienpalast und Stadtteilkirche:** Man erhält die abgebildeten Siegpunkte.
- **Für Künstler, die man zum Bau von Projekten eingestellt hat:** Man erhält die abgebildeten Siegpunkte.
- **Für jeden komplettem Satz aus 1 Karte Familienpalast (grün), 1 Karte Stadtteilkirche (blau) und 1 Karte Stadtteilgebäude (grau):** Man erhält 5 Bonuspunkte.
- **Für jede Gildenkarte, die man gespielt hat:** Man erhält so viele Bonuspunkte, wie unter „Gildenkarten“ auf Seite 16 angegeben.
- **Für Materialien auf seiner Hand:** 4 Punkte für den Spieler, der die *meisten* Materialkarten hat, 2 Punkte für den *Zweitplatzierten*, 1 für den *Dritten*. Bei einem Gleichstand bekommen alle am Gleichstand beteiligten Spieler die volle Punktzahl.
- **Für Geldkarten auf seiner Hand:** 4 Punkte für den Spieler, der das *meiste* Geld hat, 2 Punkte für den *Zweitplatzierten*, 1 für den *Dritten*. Bei einem Gleichstand bekommen alle am Gleichstand beteiligten Spieler die volle Punktzahl.
- **Für den Hauptmann des Volkes:** 1 Siegpunkt für denjenigen, der bei Spielende Hauptmann des Volkes ist.

Man verliert Siegpunkte:

- Im Wert jedes reservierten Monuments, das man nicht erbaut vor sich liegen hat.
- Im Wert jedes reservierten Künstlers, den man nicht eingestellt hat.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der ein Kunstwerk gebaut hat (also eine Karte, zu deren Bau ein Künstler notwendig war), dessen Siegpunkte (Karte plus Künstler) am höchsten sind. Bei weiterem Gleichstand schaut man sich das zweitwertvollste Kunstwerk an usw.

MATERIALBEGRENZUNGEN:

Im Spiel kommt es nur selten vor, dass Materialien oder ein Münzwert des Vorrats zur Neige gehen. Sollte das trotzdem passieren, gelten folgende Regeln:

- Wenn möglich, müssen die Spieler „Kleingeld“ in größere Münzen aus dem Vorrat und von anderen Spielern wechseln, damit wieder entsprechende Münzen verfügbar sind.
- Wenn im Vorrat von irgendeiner Karte nichts mehr da ist, kann sie auch niemand nehmen (dieses Einkommen geht also verloren).
- Falls von einer Kartenart nicht mehr genug für alle Spieler da sein sollte (z. B. bei Einkommen), verteilt man die noch vorhandenen gemäß der Spielreihenfolge.
- Der Hauptmann des Volkes darf kein Material als Zusatzmaterial aussuchen, von dem nicht mehr genug für alle Spieler vorhanden ist.

SYMBOLLEGENDE



GILDENKARTEN (KARTEN „ARTE“)

Gilden stellen ein wichtiges strategisches Element des Spiels dar, da sie die Ziele der Spieler beeinflussen.

Zu ihrem Verständnis und sinnvollem Einsatz ist es nötig, die Spielabläufe gut zu kennen. Daher empfiehlt der Autor, diese Karten für die erste Partie aus dem Spiel zu nehmen. Bereits im zweiten Spiel wird man problemlos mit diesen Karten spielen können.



■ ARTE DEI MERCATANTI HÄNDLERGILDE

Im Schritt *Einkommen erhalten* der Phase *Rundenende* erhält der Spieler 1 zusätzliches Material seiner Wahl aus dem Vorrat.



■ MASTRO ARTISTA MÄZEN

Bei Spielende erhält der Spieler 5 Siegpunkte pro Satz aus je einem Maler, Bildhauer und Architekten, die er eingestellt hatte.



■ ARTE MAGGIORE HANDWERKERGILDE

Bei Spielende erhält der Spieler 3 Siegpunkte pro Werkstatt (gelb), die er vor sich liegen hat.



■ PADRONE HAUSVERMIETER

Bei Spielende erhält der Spieler 3 Siegpunkte pro Wohngebäude (violett), das er vor sich liegen hat.



■ BOTTEGA D'ARTE KUNSTSCHULE

Der Spieler zahlt bei jedem Einstellen von Künstlern 50 Fiorini weniger, auch bei Unbekannten Künstlern.



■ PROTETTORE GÖNNER

Bei Spielende erhält der Spieler 3 Siegpunkte pro Monument, das er erbaut hat.



■ EDIFICATORE BAUMEISTER

Der Spieler zahlt beim Erbauen von Monumenten 50 Fiorini weniger.



■ SIGNORE DE LO RIONE STADTEIL-MEISTER

Bei Spielende erhält der Spieler 2 zusätzliche Bonuspunkte pro Set aus je 1 Karte Familienpalast (gelb), Stadteilkirche (blau) und Stadteilgebäude (grau), das er vor sich liegen hat.



EINKOMMENSKARTEN



■ WOHNGEBÄUDE

Casamento und *Palagio* liefern nicht nur eine Zusatzaktion und zusätzliche *Florenzakarte*, sondern auch zusätzliche *Fiorini*, wie auf der jeweiligen Karte angezeigt.



■ WERKSTÄTTEN

Alle Werkstätten liefern im Schritt *Einkommen erhalten* der Phase 4 zusätzliches Einkommen, in Materialien und/oder *Fiorini*, wie auf der jeweiligen Karte angezeigt.

STRATEGIEHINWEIS

Man mag zunächst den Eindruck haben, dass zum Gewinn des Spiels die Karten, die einem zusätzliche Aktionen verleihen (*Wohngebäude* und *Prediger*) unbedingt notwendig sind, oder dass sie gar zu billig sind. Unsere vielen Spieltests haben aber gezeigt, dass dieser erste Eindruck trügt. Sie sind zwar wichtig (wie alle anderen Karten des Spiels auch), aber sie sind kein Garant für den Sieg. Um das Spiel zu gewinnen, gibt es viele Wege und Strategien; dauernd sind taktische, herausfordernde Entscheidungen zu treffen. Es gibt weder eine sichere Gewinnstrategie, noch kann man durch bloßes Kartenglück gewinnen. Die Spieler sind ständig gefordert, ihre Handkarten clever einzusetzen, um den besten Weg zum Spielsieg zu finden!

Placentia Games möchte allen Dank aussprechen, die uns in irgendeiner Form geholfen haben, dieses Spiel umzusetzen. Insbesondere zu den bereits im Spiel erwähnten sind das Orizzonte degli Eventi, SlowGame, Ludoteca Galliatese und Andrea Chiarvesio.

Deutsche Regel von Michael Kröhnert