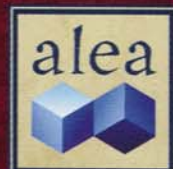


Richard Ulrich / Wolfgang Kramer

# Die Fürsten von Florenz



Das Strategiespiel um  
Mäzene, Künstler und Gelehrte



Die Fürsten von Florenz (The princes of Florence)

Alea, 2000

ULRICH Richard & KRAMER Wolfgang

3 - 5 spelers vanaf 12 jaar

± 120 minuten



# Inleiding

De vorsten van Firenze: het spel dat handelt over mecenasen, kunstenaars en geleerden. We bevinden ons in Italië in het begin van de zestiende eeuw. Herbeleef de bloeitijd van de renaissance. Speel de rol van de vorsten van Firenze, sta aan het hoofd van een bekende adellijke familie zoals de Medici of de Borgia's.

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

## Doel van het spel

Gedurende 7 rondes richten drie tot vijf spelers in hun vorstendom gebouwen op, leggen parken en landschappen aan, halen kunstenaars en geleerden naar hun hof en zorgen voor de vereisten en de omstandigheden die deze personen tot grote werken inspireren. Dit alles brengt prestigepunten op die op de succetabel worden aangeduid.

Hoe indrukwekkender een werk uitvalt, hoe meer het wordt gewaardeerd en des te meer geld en prestige dit werk oplevert voor de speler, in wiens vorstendom het werd opgericht. Het geld is nodig om later nog meer gebouwen en landschappen te kunnen verwerven.

Ook de bouwmeester en de goochelaar, die hun waardevolle diensten aan het hof aanbieden, moeten worden betaald. En dan zijn er nog de prestigekaarten en de bonuskaarten die eveneens van veel nut zijn op de weg naar het hoogste aanzien en de grootste roem.

De speler die uiteindelijk na zeven rondes de meeste prestigepunten heeft vergaard, is de winnaar van dit spel.

## Spelmateriaal

- **1 speelplan** (met succetabel en een rondentabel / minimum prestatietabel);
- **5 plattegronden** (met vorstendom en aflegmogelijkheden voor de verschillende kaartjes alsook een korte spelsamenvatting);
- **30 gebouwen** (telkens 3x universiteit, laboratorium, werkplaats, bibliotheek, opera, atelier, ziekenhuis, theater, toren, kapel);
- **18 landschappen** (telkens 6x bos, meer en park);
- **12 vrijheden** (rechthoekige kaarten: telkens 4x reizen, religie, mening);
- **6 bouwmeesters** (vierkante kaartjes);
- **7 goochelaars** (ronde kaartjes);
- **60 speelkaarten** (21 personenkaarten, 14 prestigekaarten, 20 bonuskaarten en 5 wegkoopkaarten);
- **speelgeld** (27x 100, 12x 500 en 14x 1000 florijnen);
- **6 spelfiguren** (de zwarte figuur wordt gebruikt om de startspeler aan te duiden);
- **6 speelstenen** (de zwarte steen wordt gebruikt als rondeaanjwijzer).

## Vorbereiding van het spel

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

### Tip

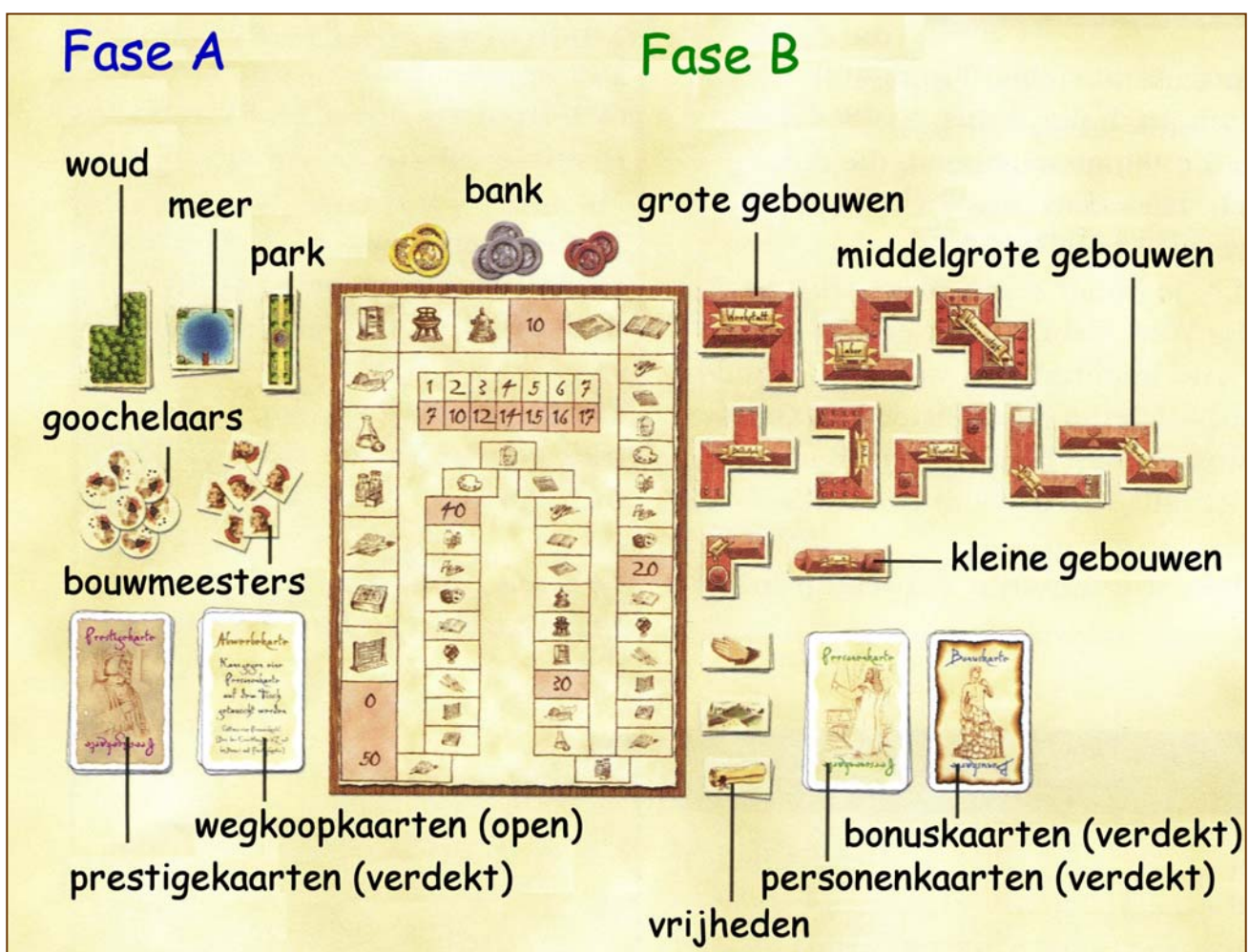
Als een speler in de loop van het spel het veld met het getal 50 van de succetabel bereikt dan verplaatst hij zijn spelfiguur gewoon verder en telt aan het einde van het spel bij zijn aangegeven prestigepunten 50 punten bij op.

## Iedere speler ontvangt:

- Een plattegrond, die hij voor zich neerlegt. De plattegrond bepaalt tevens de speelkleur van de speler.
- De speelsteen van zijn kleur die hij voor zich klaarlegt.
- De spelfiguur van zijn kleur die hij op het veld '0 / 50' van de succetabel zet.
- Drie personenkaarten en dit op de volgende wijze: na het schudden van de 21 personenkaarten worden ze één voor één verdeeld tot iedere speler 4 kaarten bezit. Uit deze vier kaarten kiest nu iedereen drie kaarten die hij in de hand neemt. De vierde overblijvende kaart legt iedere speler weer verdekt onder de stapel met de niet verdeelde kaarten. Alle overblijvende kaarten worden nu nogmaals goed geschud en dan als een verdekte stapel voor de fase B klaargelegd (zie verder).
- 3.500 florijnen als startgeld (2x 1.000, 2x 500 en 5x 100).

Het overige geld wordt als bank naast het speelbord gelegd.

Naast het speelbord met de succetabel, worden de volgende stapels klaargelegd.



## Belangrijk

Van elke vrijheid legt men steeds één kaart minder dan het gezamenlijk aantal spelers. De resterende kaarten komen terug in de doos te liggen. Bij het spelen met drie spelers heeft men bijvoorbeeld slechts 2 religies, 2 meningen en 2 reisevrijheden.

De **zwarte rondeaanjwijzer** wordt op het veld '1' van de rondentabel / minimum prestatietabel geplaatst.

De **zwarte startspelerfiguur** wordt voor de startspeler van de eerste ronde, **de oudste speler**, geplaatst.

# Verloop van het spel

Het spel verloopt over 7 rondes. De startspeler wisselt ronde per ronde en dit met de wijzers van de klok mee. Na de zevende ronde eindigt het spel.

Elke ronde bestaat uit 2 fases:

- **fase A: de veilingfase**

Elke speler kan via een veiling één voorwerp kopen.

- **fase B: de actiefase**

Elke speler kan 2 acties uitvoeren.

Eerst voeren alle spelers gezamenlijk fase A uit. Daarna komt elke speler, beginnend met de startspeler, met de klok mee aan de beurt in fase B.

## Fase A

Toonaangevend in fase A zijn de zeven stapels met de verschillende voorwerpen, die links van het speelbord liggen: woud, meer, park, goochelaar, bouwmeester, prestigekaarten en wegkoopkaarten. Alle voorwerpen hebben voordelen en begunstigen het eigen spel.

### A.1. Basisregels

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

### A.2. Verloop

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

Nu wordt aan alle speler om de beurt gevraagd of ze eveneens zijn geïnteresseerd in dit voorwerp. Een speler die eveneens dit voorwerp wil aanschaffen moet juist 100 florijnen meer bieden dan zijn voorganger. Een speler die niet meer kan of wil bieden, moet passen en doet niet meer mee met de veiling van dit voorwerp. Het bieden gaat zo lang door totdat een bod niet meer wordt overboden.

De speler die het hoogste bod deed, betaalt het betreffende bedrag aan de bank (de spelers die meegeboden hebben maar niet het hoogste bod haalden, moeten niets betalen). Hij neemt het betreffende voorwerp en legt zijn speelsteen op de stapel waarvan hij het voorwerp heeft genomen.

#### **Dit geeft aan dat:**

- a)** deze speler niet meer deelneemt aan de lopende fase (basisregel 1) en dat
- b)** deze stapel in deze fase niet meer mag worden gekozen (basisregel 2).

Als de speler die de veiling begon, het voorwerp heeft gekocht, start de volgende speler met de wijzers van de klok mee door het benoemen van zijn gewenste voorwerp en de bijbehorende veiling.

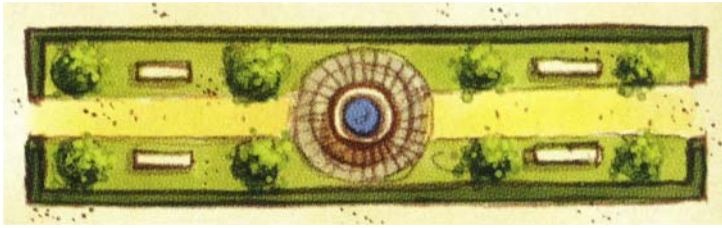
Als de speler die de veiling begon, het voorwerp niet heeft kunnen kopen, is hij nogmaals aan de beurt en begint hij een nieuwe veiling met een ander voorwerp. Als een speler die aan de beurt is geen voorwerp wil kopen, neemt hij niet verder deel aan deze fase.

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

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

### Voorbeeld van een spel met 4 spelers

1. Speler A is de startspeler. Hij kiest een park en verkrijgt het door het betalen van de basisprijs van 200 florijnen vermits alle andere spelers passen. Hij legt zijn speelsteen op de stapel 'park' waarmee hij aangeeft dat deze stapel niet meer kan worden gekozen en dat hij (speler A) niet meer deelneemt aan de lopende fase.



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



3. Opnieuw kiest speler B een stapel omdat hij opnieuw aan de beurt is. Buiten hem kan alleen nog speler C meebieden. Speler B kiest de stapel 'woud'. Speler C verhoogt tot 300, speler B countert met 400, C geeft 500, B verhoogt tot 600 en nu past C. Speler B ontvangt zijn woud en betaalt 600 florijnen aan de bank en legt zijn speelsteen op deze stapel.



4. Nu is enkel speler C in het spel. Hij heeft nu de vrije keuze tussen de vier niet gekozen stapels: meer, bouwmeester, prestigekaart of wegkoopkaart. Hij kiest voor een bouwmeester en betaalt de basisprijs van 200 florijnen.



Nadien nemen alle spelers hun speelsteen van de stapels terug.

## A.3. De betekenis van de zeven voorwerpen

### A.3.1. Als basisprincipe geldt:

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

### A.3.2. Woud

De speler die een woud verwerft moet het onmiddellijk in zijn vorstendom plaatsen, rekening houdend met het aangegeven raster.

Een woud mag direct naast een gebouw of een ander landschap worden geplaatst (zie ook onder: B.1.2. Een gebouw oprichten).

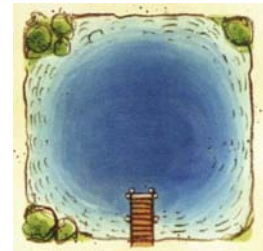
Een woud biedt de volgende voordelen:

- Van de in totaal 21 kunstenaars en geleerden (die worden voorgesteld met een personenkaart en verder in de handleiding als personen worden beschreven) zijn er 9 die in een woud de nodige ontspanning kunnen vinden. Als één van deze negen personen in fase B een werk voltooit en er bevindt zich minstens één woud in het betreffende vorstendom, dan verhoogt de prestatiewaarde van het werk met 3 (zie ook onder: B.1.1. Een werk voltooien).
- De speler die in zijn vorstendom een tweede woud aanlegt (het hoeft niet naast het eerste te liggen), ontvangt onmiddellijk 3 prestigepunten. Dit betekent dat hij op de succetabel 3 velden vooruit gaat. Legt hij een derde woud aan (het moet niet aan het eerste of tweede bos grenzen) dan krijgt hij opnieuw 3 prestigepunten ... enzovoort.



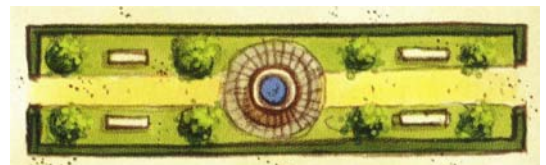
### A.3.3. Meer

Hier gelden dezelfde regels als bij het woud. Het enige verschil is de geringe grootte van een meer, waardoor er slechts 7 personen hun ontspanning kunnen nemen.



### A.3.4. Park

Hier gelden dezelfde regels als bij het woud. Het enige verschil is de geringe grootte van een park, waardoor er slechts 5 personen hun ontspanning kunnen nemen.



### Opmerking

Het is dus niet elk nieuw landschap in een vorstendom dat extra prestigepunten oplevert, maar wel elk volgende identieke landschap dat 3 extra prestigepunten oplevert. Als een speler bijvoorbeeld al een meer en een park bezit en hij verwerft nu een woud, dan ontvangt hij daarvoor geen extra prestigepunten. Maar verwerft hij later bijvoorbeeld een tweede park dan ontvangt hij wel 3 prestigepunten.

### A.3.5. Goochelaar

Een goochelaar zorgt door zijn trucs en spelletjes eveneens voor ontspanning van de kunstenaars en de geleerden.

De speler die een goochelaar aanwerft, plaatst hem in zijn paleis.

Elke goochelaar verhoogt bij elk werk, dat in dit vorstendom wordt voltooid, de prestatiewaarde met 2 (zie ook onder: B.1.1. Een werk voltooiën).



### A.3.6. Bouwmeester

De speler die een bouwmeester aanwerft, legt de bouwmeester op het linker bouwmeesterveld van zijn plattegrond. Vanaf nu betaalt hij voor het oprichten van een gebouw slechts 300 florijnen in plaats van 700 florijnen (zie ook onder: B.1.2. Een gebouw oprichten).

Als de speler een tweede bouwmeester aanwerft dan legt hij deze op het middelste bouwmeesterveld. Vanaf nu mag een speler zijn gebouwen ook direct naast andere gebouwen oprichten (zie ook onder: B.1.2. Een gebouw oprichten).

Als de speler een derde bouwmeester aanwerft dan legt hij deze op het rechter bouwmeesterveld. Vanaf nu moet hij voor het oprichten van een gebouw niets meer betalen. Het aanwerven van een tweede en derde bouwmeester levert de speler bovendien ook onmiddellijk 3 prestigepunten op.



### A.3.7. Prestigekaarten

De speler die een prestigekaart aanschaft neemt de vijf bovenste kaarten van de stapel. Hij kiest er één uit die hij verdekt naast zijn plattegrond legt.

De overige kaarten legt de speler, in een willekeurige volgorde, verdekt onder de stapel terug. Met een prestigekaart kan de bezitter, afhankelijk van de kaart, tot 8 prestigepunten verkrijgen. Daarvoor is het wel nodig dat zijn vorstendom aan het einde van het spel voldoet aan de voorwaarde die op de kaart is aangegeven. Daarenboven geldt, niet voor alle maar wel voor het merendeel van de kaarten, dat deze opdracht door de bezitter als enige moet zijn vervuld om de vermelde prestigepunten te kunnen krijgen.



#### Voorbeeld

De prestigekaart 'voor het bezit van de meeste gebouwen ontvangt u 6 pp (prestigepunten)'.

Als deze voorwaarde ook door andere spelers aan het einde van het spel werd vervuld, dit wil zeggen als er een gelijke stand is, dan krijgt de bezitter van die kaart slechts het kleinere puntenaantal dat tussen haakjes staat vermeld (3 pp). Wordt de voorwaarde echter uitsluitend vervuld door één of meerdere andere medespelers en niet door de bezitter van deze kaart dan krijgt de bezitter geen punten voor die betreffende kaart.

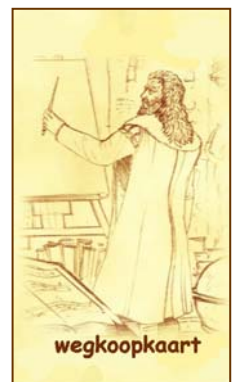
### A.3.8. Wegkoopkaarten

Om nieuwe personen aan zijn hof te krijgen heeft men twee mogelijkheden :

**1) door iemand weg te kopen bij een medespeler** door middel van de wegkoopkaart  
of

**2) door het verwerven van een personenkaart** in fase B (zie ook onder: B.1.3. Een persoon naar het hof halen)

Een speler die een wegkoopkaart aanschaft, kan daarmee onmiddellijk of later een personenkaart die bij een medespeler open ligt weggopen. Als de speler de wegkoopkaart onmiddellijk wil inzetten dan neemt hij de personenkaart die hij wil weggopen in de hand en in de plaats daarvan legt hij de wegkoopkaart bij de medespeler. Als de speler echter de kaart later wil inzetten dan neemt hij deze kaart bij zijn personenkaarten in de hand en speelt ze op een willekeurig later tijdstip uit, wanneer hij in fase B aan de beurt is.



De speler kan, als hij dat wil, de persoon die hij heeft weggekocht nog in dezelfde fase een werk laten voltooien (zie ook onder: B.1.1. Een werk voltooien).

### Belangrijk

Een wegkoopkaart geldt ook als een personenkaart, dit betekent eveneens dat ze bij elk werk de prestatiewaarde verhoogt met 1 (zie ook onder: B.1.1. Een werk voltooien).

De wegkoopkaart wordt dus ook in aanmerking genomen bij alle vermeldingen op bonuskaarten en prestigekaarten, waar over personenkaarten of werken wordt gesproken.

Het inzetten van een wegkoopkaart in fase B telt niet als één van de beide acties maar is als extra zet meermaals mogelijk.

## Fase B

In fase B kan elke speler om de beurt, beginnend met de startspeler, twee acties naar keuze uitvoeren. De speler kan ook van één of van de beide acties afzien. Welke actie de speler als eerste of als tweede uitvoert, speelt geen rol.

De speler die aan de beurt is voert de eerste actie volledig uit en nadien de tweede. Vervolgens komt de volgende speler met de wijzers van de klok mee aan de beurt ... enzovoort.

## B.1. De mogelijke acties

De mogelijke acties die kunnen worden uitgevoerd zijn :

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

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

### B.1.1. Een werk voltooien

Een speler kan enkel een bepaald persoon, van wie hij een kaart in handen heeft, een werk laten voltooien. Daarenboven kan een werk slechts worden voltooid wanneer daarmee een minimum prestatiewaarde wordt bereikt die van ronde tot ronde steeds wordt verhoogd.

De minimum prestatiewaarde wordt vermeld onder de rondeteller.

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

*de rondeteller*

*de minimum prestatiewaarde*

Als een speler een kunstenaar of een geleerde een werk wil laten voltooien, gaat hij als volgt tewerk:

1. Hij neemt de passende personenkaart uit de hand en legt deze zichtbaar bovenaan zijn plattgrond. Deze persoon voltooit nu zijn werk.

### Tip

De kaart blijft open voor de betreffende speler liggen. Deze persoon kan nu bij deze speler geen verdere werken meer volbrengen. Hij kan echter wel door een andere speler, door middel van een wegkoopkaart, worden weggehaald en op zijn nieuwe werkplaats opnieuw een werk voltooien.

2. Vervolgens wordt de prestatiewaarde voor het werk van deze persoon berekend door na te gaan welke van de vermeldingen op de personenkaart, in het vorstendom van de speler, zijn vervuld.
- Is het gebouw aanwezig, dat het handelen van de persoon ondersteunt, dan verhoogt de prestatiewaarde met 4.
  - Is het landschap aanwezig, dat dient voor de ontspanning van deze persoon, dan verhoogt de prestatiewaarde met 3.
  - Is de vrijheid van toepassing die voor deze persoon van groot belang is, dan verhoogt de prestatiewaarde met 3.
  - Voor elke goochelaar in het paleis verhoogt de prestatiewaarde met 2.
  - Voor elke personenkaart en wegkoopkaart die de speler in handen heeft of voor zich op de tafel heeft liggen, verhoogt de prestatiewaarde met 1
  - Voor elke bonuskaart die de speler nu uitspeelt verhoogt de prestatiewaarde met een aantal maal de waarde van die bonuskaart (zie ook onder B.1.5. Een bonuskaart aanschaffen).

De som van de verkregen punten levert de totale prestatiewaarde, die de speler met zijn speelsteen op de succetabel aanduidt (prestatiewaarde 15 = veld 15 op de succetabel).

### **Nogmaals ter verduidelijking**

De totale prestatiewaarde moet minstens zo groot zijn als de minimum prestatiewaarde van de actuele ronde !

Is dit niet het geval dan mag de personenkaart niet worden opgelegd en kan het werk niet worden voltooid.

3. De bereikte prestatiewaarde wordt nu door de bank aan de speler uitbetaald. Per punt krijgt hij 100 florijnen (voor een prestatiewaarde van 15 ontvangt hij dus 1.500 florijnen). De speler kan, als hij dit wenst, nu (later is het niet meer mogelijk !) het juist ontvangen bedrag (enkel dit laatste !) geheel of gedeeltelijk in prestigepunten omwisselen. Hierbij zijn 200 florijnen gelijk aan 1 prestigepunt. Dit betekent dat de speler een bepaald bedrag tussen 0 en de totale waarde van het werk terug aan de bank betaalt en de gekochte prestigepunten met zijn spelfiguur op de succetabel vooruitgaat.

**Ter verduidelijking:** Enkel het zopas verdiende geld van een voltooid werk mag onmiddellijk in prestigepunten worden omgezet, met het overige geld van de speler is dit niet mogelijk !  
Vandaar dat de speler na het volbrengen van een werk goed moet overwegen hoeveel geld hij wil omruilen !

4. De speelsteen blijft voorlopig op de succetabel liggen. Aan het einde van deze fase, als alle spelers aan de beurt zijn geweest, krijgt de speler met de hoogste prestatiewaarde nog eens 3 prestigepunten (zie ook onder B.2. Het beste werk).

### **Tip**

De speler die in een fase twee werken heeft voltooid, duidt met zijn speelsteen enkel de hoogste van de beide prestatiewaarden aan (en niet de som van beide prestatiewaarden !).

### Voorbeeld van een werk

Speler A laat in de derde ronde 3 (minimum prestatiewaarde = 12) de dichter een werk voltooien. De speler legt de betreffende personenkaart uit zijn hand open op de tafel. In zijn vorstendom heeft hij reeds een theater opgericht en heeft hij ook de vrijheid om te reizen ingevoerd. Bovendien heeft hij twee goochelaars en 4 personen (inclusief de dichter en een wegkoopkaart) aan zijn hof. Een meer bezit hij niet in zijn vorstendom en de speler zet geen bonuskaarten in.

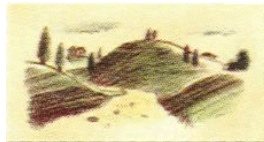
Hieruit volgt :

- gebouw: 4



- landschap: 0

- vrijheid: 3



- goochelaar: 4



- personenkaarten en wegkoopkaarten: 4

19	dichter	19
gebouw	theater	4
landschap	meer	3
vrijheid	reizen	3
elke goochelaar		2
elke personenkaart		1
bonuskaarten		x

**wegkoopkaart**  
 Kan tegen een personenkaart op de tafel worden geruild.  
 Geldt als een personenkaart !  
 Deze kaart verhoogt bij elk werk de prestatiewaarde en wordt in aanmerking genomen bij de vermeldingen op de bonuskaarten en de prestigekaarten.



- bonuskaarten: 0

-----  
**totaal: 15**

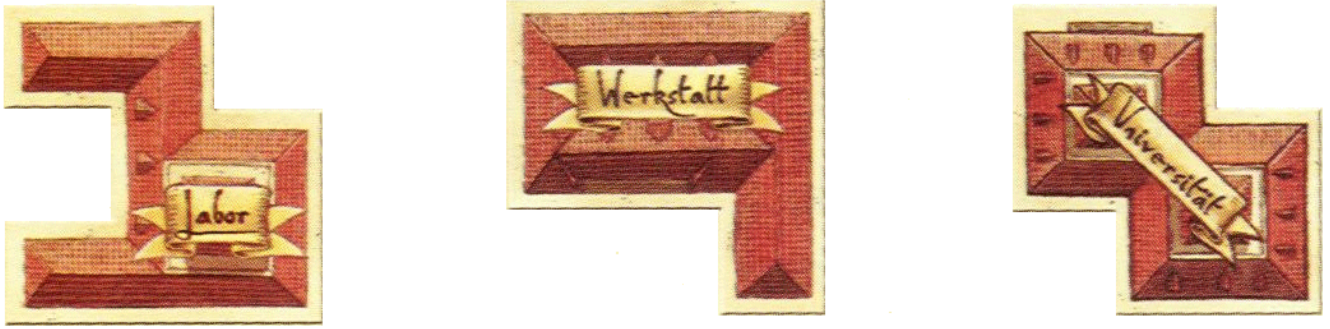
De prestatiewaarde 15 duidt de speler nu aan met zijn speelsteen op de succestabel. Speler A ontvangt 1.500 florijnen van de bank. Omdat hij niet onmiddellijk geld nodig heeft, haalt hij er zoveel mogelijk prestigepunten uit. Hij betaalt 1.400 florijnen terug aan de bank en rukt met zijn spelfiguur 7 velden vooruit op de succestabel.

## B.1.2. Een gebouw oprichten

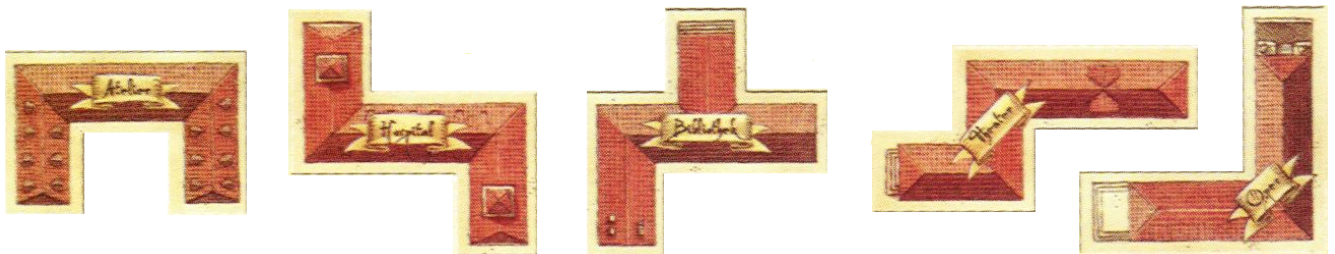
De spelers richten in hun vorstendom gebouwen op om hun eigen prestige te verhogen en om het welslagen van de werken te bespoedigen.

Er zijn:

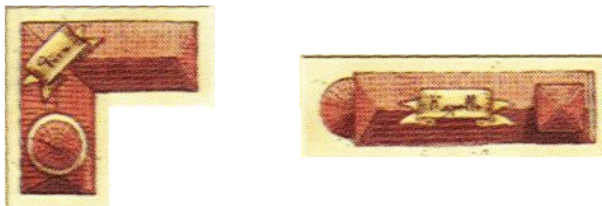
- **3 grote gebouwen** die elk **7 velden** op het raster bedekken ;



- **5 middelgrote gebouwen** die elk **5 velden** op het raster bedekken ;



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



**Het oprichten van een gebouw heeft een dubbele positieve uitwerking:**

- het brengt de speler dadelijk 3 prestigepunten op;
- het ondersteunt het welslagen van een werk omdat het de prestatiewaarde met 4 verhoogt, als deze persoon dit gebouw nodig heeft (zoals reeds werd beschreven onder B.1.1. Een werk voltooien).

De bouwkosten voor een gebouw bedragen 700 florijnen en dit om het even of het hier gaat om een groot, middelgroot of klein gebouw. Als een speler een bouwmeester in dienst heeft dan moet hij voor het bouwen slechts 300 florijnen betalen. Als de speler echter 3 bouwmeesters in dienst heeft dan kost het oprichten van een gebouw helemaal niets meer (zoals reeds werd beschreven onder A.3.6. Bouwmeester).

De speler die een gebouw opricht, betaalt de bouwkosten aan de bank, neemt het gebouw uit de voorraad en plaatst het onmiddellijk in zijn vorstendom. Als een bepaald gebouw niet meer voorradig is, kan het ook niet meer worden gebouwd.

In principe kan een speler een gebouw op een willekeurige plaats in zijn vorstendom oprichten maar hij moet wel met **6 bouwvoorschriften** rekening houden:

1. De gebouwen (zoals trouwens ook de landschappen) moeten volledig in het raster passen, maar kunnen verder wel in om het even welk richting worden geplaatst.
2. Geen enkel gebouw of landschap mag andere gebouwen of landschappen, ook niet gedeeltelijk, overlappen.
3. Een gebouw mag niet direct tegen een ander gebouw worden geplaatst. De gebouwen mogen elkaar hoogstens met hoek tegen hoek raken. Deze regel geldt eveneens voor het bouwen aan het paleis, dat al op de plattegrond werd afgebeeld.  
Als een speler een tweede bouwmeester in dienst heeft dan geldt dit derde bouwvoorschrift niet meer voor deze speler !
4. Een gebouw mag wel onmiddellijk aan een landschap worden aangebouwd.
5. Geen enkel soort gebouw mag meer dan eenmaal in een vorstendom worden gebouwd.
6. Een geplaatst gebouw blijft voor de rest van het spel op zijn plaats staan en kan niet meer worden verplaatst of worden verwijderd.

### Voorbeeld

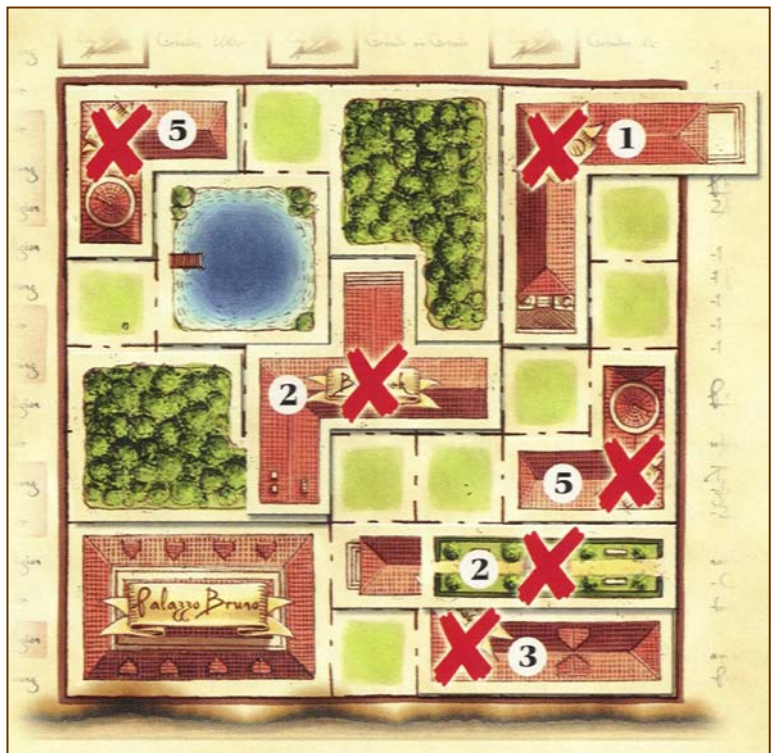
Nummer 1 is een overtreding tegen het eerste bouwvoorschrift. Het gebouw past niet in het raster.

Nummers 2 zijn overtredingen tegen het tweede bouwvoorschrift. Andere gebouwen of landschappen werden overdekt.

Nummer 3 is een overtreding tegen het derde bouwvoorschrift. Hier grenst een gebouw aan een gebouw. Als de speler 2 bouwmeesters zou hebben, is dit geen overtreding.

Nummers 5 zijn overtredingen tegen het vijfde bouwvoorschrift. Er werden door de speler twee dezelfde gebouwen opgericht.

De laatst geplaatste toren had de speler niet mogen bouwen.



### B.1.3. Een persoon naar het hof halen

Als een speler een nieuwe persoon naar zijn hof wil halen, betaalt hij 300 florijnen aan de bank. Hij neemt de 5 bovenste kaarten (of alle kaarten in geval er minder dan 5 overblijven) van de betreffende stapel.

Na de kaarten te hebben bekeken, kiest hij er één uit en neemt deze in de hand. De overige kaarten legt de speler, in een willekeurige volgorde, verdekt onder de stapel terug.

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

Als de stapel met personen is opgebruikt, kan er niemand meer worden aangeworven.

### B.1.4. Een vrijheid invoeren

De kunstenaars en de geleerden voelen zich goed in een vorstendom en zijn extra gemotiveerd om te werken als de vrijheden die voor hen belangrijk zijn (vrijheid van reizen, vrijheid van mening en vrijheid van religie) in dit vorstendom worden toegepast. Aan welke vrijheid een persoon de voorkeur geeft, staat aangegeven op de personenkaart.

De speler die een vrijheid in zijn vorstendom wil invoeren betaalt 300 florijnen aan de bank, neemt de kaart van de stapel en legt de kaart op het betreffende veld van zijn plattegrond. Deze vrijheid verhoogt, in dit vorstendom, bij elk werk van een persoon die deze vrijheid verkiest de prestatiewaarde met 3. Elke vrijheid kan in een vorstendom slechts eenmaal worden ingevoerd. Als een vrijheid niet meer voorhanden is, kan ze ook niet meer worden ingevoerd.

**Ter herinnering:** Deze actie kan door elke speler maar eenmaal in deze fase worden uitgevoerd. Denk er aan dat van iedere vrijheid er één minder is dan het aantal deelnemende spelers.

### B.1.5. Een bonuskaart aanschaffen

Dankzij de bonuskaarten kan men bij een werk de prestatiewaarde aanzienlijk verhogen. De speler die een bonuskaart wil aanschaffen gaat op dezelfde wijze te werk als bij de aanschaf van de personenkaarten. Dit betekent dat men 300 florijnen betaalt, de vijf bovenste kaarten van de stapel mag bekijken, een kaart nemen en de overige kaarten verdekt onder de stapel leggen. Bij een werk kan een speler naar believen geen, één of meerdere bonuskaarten inzetten (ook de bonuskaart die hij in dezelfde fase heeft verworven). Het inzetten van een bonuskaart geldt niet als een zelfstandige afzonderlijke actie maar is geïntegreerd in de actie 'een werk voltooien'. De waarde van een bonuskaart is afhankelijk van de mate waarin aan de voorwaarden op de kaart is voldaan. De waarde van alle ingezette bonuskaarten wordt opgeteld bij de prestatiewaarde die door de andere punten werd behaald (zoals al werd beschreven onder B.1.1. Een werk voltooien). Elke bonuskaart kan slechts éénmaal worden ingezet. Daarna wordt ze open terzijde gelegd en verdwijnt ze uit het spel. Als de stapel met de bonuskaarten is opgebruikt, kunnen geen bonuskaarten meer worden aangeschaft.

## B.2. Het beste werk

Nadat alle spelers hun beide acties in fase B hebben uitgevoerd (of aan één of beide acties hebben verzaakt), krijgt de speler met de hoogste prestatiewaarde 3 prestigepunten. Als meerdere spelers de hoogste prestatiewaarde hebben, krijgen ze elk 3 prestigepunten. Als in een fase slechts één speler een werk heeft voltooid dan heeft hij automatisch het beste werk en krijgt hij de 3 prestigepunten. Als geen enkele speler een werk heeft volbracht, vervallen in deze fase de 3 prestigepunten voor het beste werk. Vervolgens nemen alle spelers, die een werk hebben voltooid, hun speelsteen van de succetabel terug.

## C.1. Een nieuwe ronde

Van zodra fase B volledig is uitgevoerd, begint een nieuwe ronde. De rondeaanjwijzer wordt naar het volgende veld geschoven, waardoor er een hogere minimum prestatiewaarde geldt. De linkerbuurman van de vorige startspeler ontvangt nu de startspelerfiguur en begint de nieuwe ronde.

## C.2. Geld verdienen

Tijdens het spel kan een speler op twee manieren geld verdienen:

- Hij laat zich na het voltooien van een werk geheel of gedeeltelijk in florijnen uitbetalen (zoals reeds werd beschreven onder B.1.1. Een werk voltooien).
- Hij gaat met zijn spelfiguur achteruit op de succetabel. Dit kan hij op elk willekeurig moment gedurende het spel doen. Voor elk veld dat hij achteruit gaat ontvangt hij 100 florijnen van de bank.

## Einde van het spel

Het spel eindigt na zeven rondes. Nadien worden nog de prestigekaarten gewaardeerd. Iedere speler die voldoet aan de voorwaarden die op zijn kaart(en) staan aangegeven, krijgt de respectievelijke prestigepunten (zoals reeds werd beschreven onder A.3.7. Prestigekaarten). Winnaar is de speler die op de succetabel het verst vooraan staat. Bij een gelijke stand wint de speler die het meeste geld bezit.

## Overzicht van de 20 verschillende bonuskaarten





## Overzicht van de 14 prestigekaarten





## Die Fürsten von Florenz (voor 2 spelers)

In de basisregels van het spel moeten de volgende wijzigingen worden opgenomen.

1. De **basisprijs** in fase A bedraagt **300 florijnen**.
2. **De veiling in fase A**  
De drie landschappen worden beschouwd als één pakket. De speler die dit pakket op de veiling heeft gekocht, kiest nu één landschap uit. De medespeler kan in deze ronde geen landschap meer kiezen.
3. **Er worden vijf vrijheden gebruikt in fase B.**  
Van elke vrijheid wordt er één gebruikt. De twee andere en verschillende vrijheden worden 'blind' getrokken en worden bij de drie andere vrijheden gevoegd.  
Als men het nog wil verstrengen, kan men ook met slechts 4 vrijheden spelen.
4. **Het startgeld bedraagt 2.500 florijnen.**  
Als men het nog wil verstrengen, kan men het startgeld nog reduceren.