



Een strategisch spel voor 2-4 bouwheren vanaf 12 jaar van Andreas Steding

Spelidee

Firenze tussen de 12de en 14de eeuw. De invloedrijke en machtige families van de stad zijn niet alleen elkaars concurrenten in zaken en politiek. Ze wedijveren ook met elkaar bij het bouwen van hoge, meestal vierkante, torens als statussymbool.

In dit spel bent u allen bouwheren en richt u, in opdracht van de families van Firenze, zulke torens op. Via aangeboden actiekaarten komen u aan stenen in verschillende kleuren, waarmee u torens kunt bouwen.

Maar opgelet: eenmaal u met de bouw van een toren begonnen bent, moet u hem in elke volgende ronde verhogen omdat u hem anders als bouwval weer moet afbreken!

Let ook goed op de handelingen van uw medespelers, zodat ze niet onverwacht een bijna voltooide opdracht van onder uw neus komen weggapen.

Voor vervulde bouwopdrachten ontvangt u prestige-punten. Wie aan het einde de meeste prestige-punten verzameld heeft, wint het spel.

Het spelbord



Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 88 bouwstenen
 - 25x wit
 - 18x geel
 - 15x groen
 - 12x rood
 - 10x blauw
 - 8x paars
- 52 actiekaarten
- 8 overzichtskaarten (4x A, 4x B)
- 4 bouwwerven
- 4 prestigetelstenen (in 4 spelerskleuren)
- 36 zegels (in 4 spelerskleuren)
- 7 neutrale zegels
- 4 kleine zegels (in 4 spelerskleuren)
- 19 balkonfiches
- 4 verdiepingfiches
- 1 eindspelfiche (schelp)
- 1 stoffenzakje
- 1 overzichtsblad met alle actiekaarten

Het spel klaarzetten

1 Vouw het **spelbord** open en leg het in het midden.

2 Leg de **verdiepingfiches** op de 4 kleine velden links van de witte toren, naast de overeenkomstige verdiepingen.

12 Plaats de **prestigetelsteen** van uw kleur op het veld 0 van het **telspoor** voor **prestigepunten**. Telkens wanneer u in de loop van het spel prestigepunten verdient, plaatst u uw telsteen vooruit op het telspoor.



11 Draai de **bovenste kaart** van de trekstapel om en leg ze op het uiterst **linkse veld van de rij** voor aangeboden kaarten.

Leg daarna de tweede kaart op het tweede veld, de derde kaart op het derde velden, enz., tot op alle 6 velden van de rij een kaart ligt. Leg nu op elk van deze 6 kaarten **4 willekeurig stenen**. Trek deze, zonder te kijken, uit het stoffen zakje.

Tip: Let steeds op de juiste **volgorde!**

Trek de stenen bij de aangeboden kaarten pas nadat elke speler reeds zijn witte bouwstenen gekregen heeft en op zijn bouwwerf gelegd heeft.



10 Sorteert uit de **actiekaarten** de **10 startkaarten** en leg ze even apart.



Deze zijn herkenbaar aan het **startsymbool** onderaan op de voorzijde van de kaart. Schud de resterende kaarten en leg ze als een **blinde trekstapel** op het veld rechts onder op het spelbord.

Schud nu de **10 startkaarten** en leg ze, eveneens blind, **bovenop de trekstapel**.

9 Wanneer u Firenze voor het eerst speelt, raden we u aan om zonder de actiekaart 'Campanile' te spelen. Sorteert deze kaart uit de stapel en berg ze weer op in de doos.



Wanneer u later met de kaart 'Campanile' speelt, dient u er op te letten dat alle spelers voor aanvang van het spel met de werking van deze kaart vertrouwd zijn. (Zie overzichtsblad.)





3 Leg het **eindspelfiche** op het veld boven de middelste torens.

4 Draai alle **balkonfiches** met de rugzijde (met Romeinse cijfers) naar boven en schud ze. Draai dan **4 balkonfiches** om, en wel **telkens 1** voor elk cijfer **I, II, III en IV**. Leg deze fiches zo op het **spelbord** dat ze telkens de op het fiche vermelde **verdieping** van de toren in de overeenkomstige **kleur** bedekken.



5 Neem **5 neutrale zegels** en bedek daarmee **5 verdiepingen** (zonder balkonfiche) in willekeurig gekozen torens. U mag zelf kiezen welke. Het is aanbevolen dat er op een toren niet meer dan 2 fiches liggen (balkonnen en neutrale zegels samen). Idealiter liggen 2 à 3 van de neutrale zegels op een derde en/of vierde verdieping. De twee overgebleven neutrale zegels, worden in het spel niet gebruikt.



Tip: Meer aanwijzingen voor de plaatsing van de balkonfiches en neutrale zegels vindt u op pagina 8. U kunt de fiches natuurlijk ook leggen zoals afgebeeld.

6 Elke speler ontvangt 1 **bouwwerf** en 1 exemplaar van beide **overzichtskaarten** en legt deze voor zich neer.



8 Wie als laatste een toren beklommen heeft, wordt de **startspeler**. Hij ontvangt **2 witte bouwstenen**. Alle **volgende spelers** ontvangen in uurwijzerzin steeds 1 witte steen meer als de vorige speler; dus **3, 4 resp. 5 witte stenen**. Leg deze stenen **onder uw bouwwerf** neer (dus **niet erop!**); dit is uw **magzijn**. Alle overige **stenen** doet u in het stoffen **zakje** en schudt u door elkaar.



7 Nu kiest elke speler een spelerskleur en ontvangt, volgens aantal spelers, zegels in de gekozen kleur:

- bij 2 spelers: ieder 9 zegels
- bij 3 spelers: ieder 7 zegels
- bij 4 spelers: ieder 6 zegels

Leg ook uw kleine zegel zichtbaar voor u neer om uw spelerskleur aan te geven. De niet gebruikte zegels bergt u weer op in de speldoos.

Bouwopdrachten

Op het spelbord ziet u 6 torens. Deze hebben dezelfde kleuren als de **bouwstenen**. Elke **verdieping** van een toren staat symbool voor een **bouwopdracht**. Het **kleine getal** links geeft aan hoeveel verdiepingen (stenen) er in een toren nodig zijn, om de opdracht te vervullen. De **grote getallen** rechts geven aan hoeveel **prestigepunten** u voor het vervullen van de opdracht ontvangt.

Voorbeeld: dit is een opdracht voor een toren met precies 5 stenen van de groene kleur. Voor het vervullen van deze opdracht zou u 4 prestigepunten ontvangen.

In totaal zijn er 36 opdrachten. De opdrachten waarop al een neutrale zegel ligt, zijn in dit spel niet beschikbaar. Wanneer u later opdrachten vervult, dekt u deze af met een zegel van uw eigen kleur. Elke opdracht kan zodoende slechts één keer vervuld worden.

Balkons

Op 4 verdiepingen ligt een **balkonfiche**. Deze balkons gelden als **speciale opdrachten** voor bijzonder fraaie torens. Ze leveren bijkomende prestigepunten op, maar moeten in een **specifieke volgorde** vervuld worden, nl. deze aangegeven door de Romeinse cijfers. In het begin van het spel kunt u de balkonopdrachten met de cijfers II, III en IV dus nog niet vervullen. Pas wanneer een speler de opdracht van het balkon met het cijfer I vervuld heeft, kan balkonopdracht II vervuld worden. Daarna pas balkonopdracht III, enz.



Spelverloop

Te beginnen bij de **startspeler**, voeren de spelers in uurwijzerzin hun spelbeurt uit. De speler die aan de beurt is, is ook de enige die handelingen mag uitvoeren. Een spelbeurt bestaat uit meerdere fases, die na elkaar doorlopen worden:

- 1) **Actiekaart uitkiezen** (verplicht)
- 2) **Bouwsteen wisselen** (optioneel)
- 3) **Torens bouwen** (optioneel)
- 4) **Bouwvallen afbreken** (verplicht)
- 5) **Opdrachten vervullen** (optioneel)
- 6) **Limieten nakijken** (verplicht)

1) Actiekaart uitkiezen

Als u aan de beurt bent, moet u **precies 1** van de 6 aangeboden actiekaarten uit de rij uitkiezen. Het symbool onder de gekozen kaart toont, hoeveel **bouwstenen** u voor de gekozen kaart **moet** betalen. Dit is de **prijs van de kaart**. De meest linkse kaart is gratis. De andere kaarten kosten telkens 1 bouwsteen meer, naarmate ze een veld verder naar rechts liggen.

Om de **prijs van de kaart** te betalen, moet u het overeenkomstig aantal bouwstenen uit uw **magazijn** nemen. Leg daarvan telkens **1 steen op elke kaart**, die **links** van de door u gekozen kaart ligt. De **kleur** van elke steen waarmee u betaalt, kunt u **vrij kiezen**.

Tip: Let op de juiste **volgorde**: u moet eerste prijs van de kaart betalen, voor u de kaart en de daarop liggende bouwstenen mag nemen. U kunt de genomen bouwstenen dus niet voor hun eigen betaling gebruiken.

Nu neemt u de gekozen **kaart** samen met de **bouwstenen** die erop liggen van het bord. De stenen legt u in uw **magazijn**. Het **symbool** op de kaart bepaalt wat er gebeurt:



Gebeurteniskaarten moet u onmiddellijk uitvoeren.



Persoonskaarten neemt u **in de hand**. U kunt ze **onmiddellijk of in een latere beurt** uitspelen.



Feestkaarten neemt u **in de hand**, waar ze in principe ook **tot aan het einde van het spel** blijven.



Gebouwenkaarten legt u **open** voor u neer. Hun speciale functie staat onmiddellijk tot uw beschikking.



Kerkkaarten legt u **open** op de **kerkvelden** op het spelbord.

Zie p. 7 voor een uitvoeriger beschrijving van de actiekaarten.

In de **kaartenrij** is nu een **gat** ontstaan. Schuif alle kaarten die rechts van dit gat liggen, **1 veld naar links** (in de richting van de pijl). Draai daarna de bovenste kaart van de **trek-stapel** om en leg ze op het vrije, rechtse veld. Trek **4 stenen** uit het stoffen zakje en leg ze op deze nieuwe kaart.

Tip: In het zeldzame geval dat er minder dan 4 stenen in het zakje zitten, legt u gewoon alle stenen uit het zakje op de kaart. Zelfs wanneer later iemand opnieuw stenen in het zakje doet, wordt deze kaart **niet** verder aangevuld!



Voorbeeld: Thomas kiest de derde kaart van links, de Vorstin. Om de prijs van de kaart te betalen, neemt hij 2 stenen uit zijn magazijn en legt telkens 1 steen op de twee kaarten links van de Vorstin. Dann neemt hij de Vorstin in zijn hand en legt de 4 daarop liggende bouwstenen in zijn magazijn.



Vervolgens verschuift Thomas de 3 meest rechtse kaarten telkens 1 veld naar links en legt de bovenste kaart van de trekstapel open om het meest rechtse veld. Ten slotte trekt hij 4 stenen uit het stoffen zakje en legt deze op de nieuwe kaart.

2) Bouwsteen wisselen

U mag **1 bouwsteen** van uw keuze, die op een actiekaart in de rij ligt, wisselen tegen **3 willekeurige bouwstenen** uit uw **magazijn**. Leg daarvoor 3 stenen uit uw magazijn op de kaart, waarop de gewenste steen ligt, en leg die vervolgens in uw magazijn. De kleur(en) van de stenen mag u vrij kiezen.

U mag **per beurt hoogstens één zulke ruil** doorvoeren. Het is **niet verplicht** om een bouwsteen te wisselen; u mag deze fase dus ook overslaan.



Voorbeeld: Daniela legt 3 stenen uit haar magazijn op de Grossier, om in ruil de blauwe steen van deze kaart in haar eigen magazijn te leggen.

3) Torens bouwen

In deze fase kunt u de **bouwstenen** uit uw **magazijn** gebruiken om **torens** op te richten of te verhogen. De volgende **bouwregels** zijn daarbij van toepassing:

- 1 bouwsteen = 1 verdieping
- Alle stenen in een toren moeten **dezelfde kleur** hebben.
- Torens worden steeds op de **bouwwerf** opgericht.
- U mag zowel **nieuwe torens** oprichten als **bestaande torens verhogen**.
- U kunt tegelijkertijd aan **meerdere torens** werken. Deze mogen zowel verschillende als gelijke kleuren hebben.
- Torens mogen **niet verlaagd** worden.
- U mag tijdens uw beurt **hoogstens 6 bouwstenen** gebruiken.
- De **2 eerste bouwstenen** die u in uw beurt gebruikt, zijn **gratis**. Wilt u meer bouwstenen gebruiken, moet u daarvoor **bouwkosten** betalen in de vorm van extra bouwstenen uit uw **magazijn**. De bouwkosten zijn afhankelijk van het totaal aantal verbouwde stenen in deze beurt:

Gebruikte stenen	Bouwkosten
1	0
2	0
3	1
4	3
5	6
6	10

Deze kosten staan ook vermeld op uw **bouwwerf**.

Voor het bepalen van de kosten maakt het niet uit aan hoeveel torens gebouwd werd, of hoe hoog deze zijn. Alleen het **totaal** aantal stenen dat **in deze beurt** gebruikt werd, is van tel.

Om de bouwkosten te betalen, neemt u het benodigd aantal stenen gewoon uit uw magazijn en stopt ze weer in het stoffen zakje. De **kleur(en)** van deze stenen mag u **vrij kiezen**; er is wat dat betreft geen verband met de verbouwde stenen.



Voorbeeld: Holger heeft 4 torens in opbouw en 8 stenen in zijn magazijn. Hij besluit om de witte toren met 2 stenen te verhogen. De groene en de gele toren verhoogt hij telkens met 1 steen. Omdat hij geen roodbruine stenen bezit, kan hij die toren in deze beurt niet verhogen.

In totaal gebruikt Holger dus 4 stenen. Daarvoor moet hij bouwkosten in de vorm van 3 stenen betalen. Hij doet 1 witte, 1 groene en 1 blauwe steen weer in het zakje. In zijn magazijn houdt hij slechts 1 gele steen over. Die kan hij nu niet meer verbouwen, omdat hij de kosten voor het verbouwen van 5 stenen, dan niet meer kan betalen.

4) Bouwvallen afbreken

Alle torens op uw bouwwerf, die aan het begin van uw beurt al in opbouw waren en die u nu **niet verhoogd** hebt, moet u **afbreken!** Stop de helft (naar boven afgerond) van de bouwstenen van deze toren terug in het zakje. De andere helft (naar beneden afgerond) legt u weer in uw magazijn.

Voorbeeld: in vorig voorbeeld kon Holger zijn roodbruine toren van 3 stenen niet verhogen. Daarom moet hij deze toren nu afbreken. Hij stopt 2 stenen van de weer in het zakje en legt 1 steen terug in zijn magazijn.

5) Opdrachten vervullen

In deze fase kunt u voor elk van uw torens afzonderlijk beslissen of u er een **opdracht** mee wilt **vervullen** of ze in de volgende beurt nog **wilt verhogen**. U kunt enkel opdrachten vervullen die nog niet met een zegel bedekt zijn. Van de **balkons** kunt u enkel die met het laagste Romeinse cijfer vervullen (zie pagina 4, Balkons).

Het aantal verdiepingen (stenen) van de toren moet **exact** met dat van de opdracht overeenstemmen. De toren mag niet meer of minder verdiepingen bevatten.

Om een opdracht te vervullen, doet u de volgende stappen:

- Zeg duidelijk welke **opdracht** u wilt vervullen.
- Ontvang de op het spelbord vermelde **prestigepunten** door uw telsteen evenveel velden vooruit te zetten.
- Bedek de vervulde opdracht met één van uw eigen **zegels**.
- Stop alle stenen van de toren in kwestie weer in het stoffen **zakje**.

Daarna kunt u eventueel nog andere opdrachten vervullen. Als u een opdracht met balkon vervuld zou hebben, mag u in dezelfde beurt zelfs de volgende balkonopdracht vervullen.



Voorbeeld: Holger kiest zijn groene toren met 6 verdiepingen om de overeenkomstige opdracht te vervullen. Daarvoor ontvangt hij 5 prestigepunten. Vervolgens legt hij 1 van zijn zwarte zegels op de vervulde opdracht en doet de 6 groene stenen van de toren weer in het zakje.

Daarna wil hij met zijn witte toren balkonopdracht I vervullen. Dat brengt hem nog eens 7 prestigepunten op. Ook deze opdracht bedekt hij met 1 eigen zegel en de witte stenen stopt hij eveneens in het zakje. (Vanaf nu kan de roodbruine balkonopdracht vervuld worden.) Met de gele toren kan Holger geen opdracht vervullen, omdat de opdracht voor een gele toren met 3 verdiepingen al met een zegel bedekt is.



Verdiepingenbonus

Links van de witte toren op het bord liggen 4 **verdiepingen-fiches**. Deze leveren **bonuspunten** op voor de speler die als **eerste** een opdracht voor de **opgegeven hoogte** vervult. Dat kan ook een toren met balkon zijn. Als u dat lukt, zet u uw telsteen evenveel prestigepunten vooruit op het telspoor. Berg het overeenkomstige fiche daarna op in de speldoos, omdat elke bonus slechts eenmaal verdiend kan worden.



Voorbeeld: Als Holger de groene opdracht voor een toren van 6 verdiepingen vervult, ligt het verdiepingenfiche van hoogte 6 nog op het bord. Hij krijgt 2 bijkomende prestigepunten en verwijdert het fiche van het bord.

6) Limieten nakijken

Op het einde van uw beurt, moet u **2 limieten** nakijken: de **magazijn-** en de **kaartenlimiet**. De limieten gelden enkel tijdens deze fase: gedurende uw beurt mag u ze wel overschrijden, maar na uw beurt voert u deze controles uit.

De **magazijnlimiet** stelt dat u **maximaal 10 bouwstenen** in uw **magazijn** mag overhouden. (De stenen in de torens op uw werf worden niet meegeteld.) Hebt u meer dan 10 stenen in uw magazijn, moet u er zoveel terug in het zakje stoppen tot u er maar 10 overhoudt. De kleur(en) mag u zelf kiezen.

De **kaartenlimiet** stelt dat u **maximaal 5 actiekaarten** kunt bezitten. Daarvoor worden alle **persoonskaarten** en **feestkaarten** uit uw hand evenals uw openliggende **gebouwen** geteld. Als u meer dan 5 kaarten bezit, moet u zoveel **persoons- en/of gebouwenkaarten** op de aflegstapel leggen tot u er maar 5 overhoudt.

In de regel mag u in deze fase **geen feestkaarten** afleggen! Als iemand toch meer dan 5 feestkaarten in de hand zou hebben, mag hij er hiervan toch geen enkele afleggen. Hij mag dan uitzonderlijk meer dan 5 kaarten bezitten, maar moet wel alle persoonskaarten en gebouwen afleggen.

Tip: Indien u de kaart 'Patricier' in uw hand zou hebben, kunt u deze uitspelen om een feestkaart af te leggen. Daarna wordt de kaartenlimiet opnieuw gecontroleerd.

De actiekaarten

Algemeen geldt: Als de tekst op een actiekaart in tegenspraak met deze spelregels is, heeft de **instructie op de kaart** altijd **voorrang**. De afkorting **PP** staat voor **prestigepunten**.

In de loop van het spel zult u kaarten **afleggen**. Vorm daarvoor een **aflegstapel** naast het spelbord. Van zodra de **trekstapel** op het bord opgebruikt is, schudt u alle kaarten van de **aflegstapel** in een nieuwe, blinde **trekstapel**

Er zijn **5 verschillende soorten** actiekaarten, die u aan het symbool links boven op de kaart kunt herkennen.



Gebeurteniskaarten

Kiest u een gebeurteniskaart, dan moet u de instructie op de kaart **onmiddellijk uitvoeren**. Als de kaart niet expliciet stelt dat ze alle spelers betreft, heeft ze enkel uitwerking voor de speler die aan de beurt is. Leg de kaart daarna gewoon af.



Persoonskaarten

Als u een persoonskaart kiest, **neemt u deze in de hand**. U kunt ze onmiddellijk of later, **als u aan de beurt bent**, uitspelen. In eenzelfde beurt kunt u willekeurig veel persoonskaarten uitspelen, maar **geen 2 (of meer)** met dezelfde naam. Uitgespeelde persoonskaarten komen op de **aflegstapel**.



Feestkaarten

Als u een feestkaart kiest (of krijgt in het geval van de kaart 'Gedenkteken'), **neemt u** deze steeds **in de hand**. Daar blijft de kaart tot aan het **einde van het spel**. U mag deze **niet meer afleggen**, ook niet bij het overschrijden van de kaartenlimiet. (Alleen met de kaart 'Patricier' is het mogelijk om een feestkaart weer kwijt te geraken.)



Gebouwenkaarten

Als u een gebouw kiest, legt u het **open** voor u neer. U kunt de eigenschap van het gebouw vanaf dan één keer per beurt gebruiken. U mag **geen 2 identieke gebouwen** bezitten. U mag **wel** een gebouw **kieszen** dat u al bezit, maar u moet het dan op de **aflegstapel** leggen. (Wie bv. al een 'Werkplaats' heeft, mag een 'werkplaats' kiezen, maar legt die kaart meteen af.)



Kerkkaarten

Kiest u een kerkkaart, dan legt u deze **open** op één van de **4 kerkvelden**. De kaart blijft daar liggen tot iemand de voorwaarde die op de kaart staat, vervult. Daarna legt u ze op de **aflegstapel**.

Tip: Op het aparte overzichtsblad vindt u een lijst van alle aanwezige actiekaarten.

Speleinde

De eerste speler die **zijn laatste zegel** op het spelbord weet te brengen, krijgt **5 bonuspunten**. Hij neemt vervolgens het **eindspelfiche** van het bord en legt het blind voor zich neer.

Alle **andere** spelers komen **nog één keer** aan de beurt. Het spel eindigt na de beurt van de speler die rechts van de speler met het eindspelfiche zit. Daarna volgt nog de **eindtelling**:

Eindtelling

Eerst kent u voor elke **torenkleur** de **meerderheidsbonus** toe. Die stemt overeen met het **getal in de vlag** bovenop de toren van dezelfde kleur. De speler die **in die kleur de meeste opdrachten** vervuld heeft –en dus de meeste zegels in die toren heeft– krijgt de bonuspunten. (Balkons worden gewoon mee geteld.) Bij **gelijke stand** is de bonus voor de betrokken speler wiens zegel het **hoogst** (aantal verdiepingen) in de toren ligt.

Nu tonen alle spelers ook hun **feestkaarten** en zetten hun telstenen overeenkomstig voor- of achteruit op het telspoor. De speler met de **meeste prestigepunten**, **wint** het spel. Bij een gelijke stand, zijn er meerdere winnaars.

Voorbeeld: Thomas (geel) heeft 1 witte opdracht vervuld; Holger (zwart) deed er 2, Dani (blauw) geen. Zodoende krijgt Holger de witte meerderheidsbonus van 2 punten.

Bij de gele opdrachten hebben Thomas (geel) en Dani (blauw) evenveel zegels. De meerderheidsbonus gaat in dit geval in Dani omdat diens hoogste zegel op de 6^{de} verdieping ligt, het hoogste zegel van Thomas ligt pas op de 5^{de} verdieping.



Tips voor de startopstelling

Door de plaatsing van de **balkons** en de **neutrale zegels**, kunt u de startopstelling van *Firenze* steeds weer veranderen. Er zijn bovenop de 5 benodigde neutrale zegels nog 2 extra bij het spel gevoegd, zodat u ook met het aantal neutrale zegels kunt variëren. Gebruikt u er minder, verloopt het spel vreedzamer. Plaast u meer neutrale zegels, zullen de opdrachten heviger bevochten worden en moet u meer rekening houden met de plannen van uw tegenspelers.

De plaatsen van de neutrale zegels, kunt u willekeurig bepalen. Met het aantal zegels dat u op de 3^{de} en 4^{de} verdiepingen legt, beïnvloedt u de te volgen strategie. Hoe meer zegels daar liggen, des te moeilijker wordt het om met vele kleine opdracht en de kaart **'Erkentelijkheid'** te winnen, en omgekeerd.

Toeval

Als variant kunt u een dobbelsteen gebruiken en het toeval laten bepalen waar u de neutrale zegels legt. Een worp voor de kleur en een worp voor de verdieping.

Dode kleur

Ter afwisseling kunt u ook de volgende variant proberen: kies een kleur, bv. groen, en dek alle 6 opdrachten van die kleur met neutrale zegels af. (Indien u groene balkons getrokken had, vervangt u deze door andere.) Aangezien er geen groene opdrachten zijn, worden groene stenen relatief waardeloos. U kunt ze echter nog wel gebruiken om te ruilen, bouwkosten of belastingen e.d. te betalen.

Colofon

Auteur: Andreas Steding

Illustraties: Michael Menzel

Vormgeving: Michael Menzel, Hans-Georg Schneider

Realisatie: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Copyright © 2010 Pegasus Spiele GMBH,

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.

Alle rechten voorbehouden

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Pegasus Spiele dankt alle testspelers. Bijzondere dank ook aan de Hippodice Speleclub e. V., bij wier wedstrijd voor spelauteurs *Firenze* in 2008 als tweede eindigde als 'Die Architekten von Florenz'.

Vertaling: Sven De Backer voor FORUM-Federatie vzw. Kijk op www.forumfederatie.be voor meer spelregelvertalingen

Overzicht van alle actiekaarten

Alchemist (4x)



Alchemist

U mag 1 steen uit uw magazijn ruilen voor een steen naar keuze uit het zakje. U mag dus in het zakje kijken om een steen te kiezen.

Alchemist

Anerkennung (2x)



Anerkennung

Tel tijdens de eindtelling het aantal van uw vervulde opdrachten met betrekking tot 3^{de} en 4^{de} verdiepingen. U ontvangt overeenkomstig veel prestigepunten.

Erkentelijkheid

Architekt (3x)



Architekt

Speel deze kaart uit in fase 5 'Opdrachten vervullen'. U mag tijdens deze beurt 1 toren waarderen alsof hij 1 verdieping meer of minder heeft. U kunt dus bv. een toren van 3 verdiepingen gebruiken om een opdracht voor een toren van 2 of 4 verdiepingen te vervullen.

Architect

Blamage (2x)

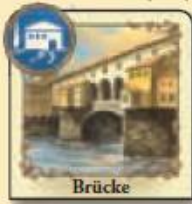


Blamage

U moet tijdens de eind telling 2 prestigepunten weer inleveren.

Blaam

Brücke (1x)



Brücke

Wanneer u tijdens fase 2 'Bouwsteen wisselen' een steen wisselt, moet u 1 steen minder afgeven. In plaats van 3→1 ruilt u nu dus 2→1. U mag echter nog altijd niet meer dan 1 bouwsteen wisselen.

Brug

Campanile (1x)



Campanile

Wanneer een speler de kaart 'Campanile' kiest, legt hij deze (zoals de andere kerkkaarten) op één van de kerkvelden op het spelbord. Nu moeten alle spelers in opdracht van de kerk een klokkentoren, bestaande uit 3 witte stenen, bouwen. Zolang u deze toren niet voltooid heeft, mag u geen andere opdrachten vervullen! U moet echter wel nog uw torens in aanbouw elke beurt verhogen (of ze afbreken).

Klokkentoren

Wie zijn klokkentoren voltooid heeft, doet de stenen van deze toren tijdens fase 5 'Opdrachten vervullen' weer in het zakje en legt het kleine zegel van zijn kleur op de Campanilekaart. Vanaf dan mag hij opnieuw opdrachten vervullen, ook in de huidige beurt nog.

De kaart blijft op het bord liggen tot alle spelers hun kleine zegel op de kaart hebben gelegd. Daarna krijgen de spelers hun zegel terug en legt u de kaart op de aflegstapel.

Denkmal (2x)



Denkmal

Als u deze kaart kiest, bepaalt u welke speler op dit ogenblik de hoogte toren in aanbouw op zijn bouwwerf heeft. Deze speler neemt de kaart in de hand – ook als hij niet aan de beurt is. Bij gelijke stand krijgt niemand de kaart en legt u ze op de aflegstapel. In de eindtelling levert deze kaart 3 prestigepunten op.

Gedenkteken

Einsturz (1x)



Einsturz

U moet 1 toren die op uw bouwwerf in aanbouw is, afbreken. U mag zelf kiezen de welke. U doet deze keer alle stenen van de gekozen toren in het zakje. Heeft u geen torens in aanbouw op uw werf, hoeft u ook niets af te breken.

Instorting

Fürstin (2x)



Fürstin

Speel deze kaart tijdens fase 1 'Actiekaart uitkiezen'. Tijdens deze beurt moet u de normaal verschuldigde kost voor de gekozen kaart niet betalen.

Vorstin

Großes Privileg (1x)



Großes Privileg

Deze kaart blijft zo lang open op een kerkveld liggen, tot een speler een opdracht voor een toren van 7 verdiepingen vervult. Die speler krijgt onmiddellijk 4 extra prestigepunten. Daarna legt u de kaart op de aflegstapel.

Groot privilege

Großhändler (2x)



Großhändler

Speel deze kaart tijdens fase 1 'Actiekaart uitkiezen' of tijdens fase 2 'Bouwsteen wisselen'. Kies een kaart uit de rij en tel het aantal daar aanwezige bouwstenen. Stop deze in de zak en hussel de stenen in de zak door elkaar. Trek hetzelfde aantal stenen uit de zak en leg ze op de kaart. U moet in fase 1 de kaart zelf niet nemen.

Grossier

Hochwasser (1x)



Hochwasser

Deze kaart treft alle spelers. U moet een derde (naar boven afgerond) van de stenen in uw magazijn weer in de zak stoppen. Heeft een speler bv. 4 stenen in zijn magazijn, levert hij 2 stenen in omdat het getal 1,33 naar 2 wordt afgerond. U mag de kleur(en) van de stenen zelf kiezen. De stenen op deze kaart moet u niet meetellen en dus ook niet inleveren.

Hoog water

Kleines Privileg (1x)



Kleines Privileg

Deze kaart blijft zo lang open op een kerkveld liggen, tot een speler een opdracht voor een toren van 5 verdiepingen vervult. Die speler krijgt onmiddellijk 2 extra prestigepunten. Daarna legt u de kaart op de aflegstapel.

Klein privilege

Overzicht van alle actiekaarten

Lagerbrand (2x)



Magazijnbrand
Deze kaart treft alle spelers. U moet 3 stenen uit uw magazijn weer in het zakje stoppen. De kleur(en) mag u zelf kiezen. De stenen die op deze kaart liggen, mag u daarvoor niet gebruiken. Wie minder dan 3 stenen in zijn magazijn heeft, doet deze allemaal terug in de zak.

Lagerhaus (3x)



Pakhuis
U mag in fase 6 'Limieten nakijken' 5 bijkomende stenen in uw magazijn bezitten. In totaal kunt u nu dus 15 bouwstenen bewaren. Bovendien valt de kaartenlimiet weg en mag u elk aantal kaarten bezitten.

Luxussteuer (1x)



Luxebelasting
Deze kaart treft alle spelers. Voor elke toren die op de eigen bouwplaats in aanbouw is en minstens 5 verdiepingen hoog is, moet de eigenaar 2 stenen betalen. De kleur(en) van de ingeleverde stenen mag u kiezen en staan los van de kleur(en) van de toren(s) in kwestie.

Elke toren waarvoor een speler de belasting niet kan betalen wordt als bouwval afgebroken, zoals in fase 4 'Bouwvallen afbreken'. U mag een toren niet vrijwillig afbreken: als u de belasting kunt betalen, moet u ze ook betalen!

Maurer (3x)



Metselaar
Speel deze kaart in fase 3 'Torens bouwen'. Bij het betalen van de bouwkosten in deze beurt, betaalt u 3 stenen minder. Bv: 4 stenen bouwen kosten 0 stenen, 6 stenen bouwen kosten samen 7 stenen. Bezit u ook een 'Werkplaats' moet u in totaal 4 stenen minder aan bouwkosten betalen.

Mittleres Privileg (1x) Middelgroot privilege



Deze kaart blijft zo lang open op een kerkveld liggen, tot een speler een opdracht voor een toren van 6 verdiepingen vervult. Die speler krijgt onmiddellijk 3 extra prestige punten. Daarna legt u de kaart op de aflegstapel.

Patrizier (3x)



Patricier
Deze kaart is op 2 manieren inzetbaar. Ofwel weert u er in fase 1 'Actiekaart uitkiezen' het effect van een gebeurteniskaart mee af die u in de loop van uw beurt zelf uitkiest. Ofwel gebruikt u de 'Patricier' om een handkaart naar keuze op de aflegstapel te leggen, bv. 'Blaam' of 'Schandaal'.

Pfusch (1x)



Knoeiwerk
Kies 1 toren in aanbouw van uw eigen bouwwerf en doe 1 steen van deze toren weer in de zak.

Renaissance (1x)



Renaissance
U voegt de aflegstapel en de rest van de trekstapel (niet de kaarten op het bord!) samen en schudt deze om een nieuwe, blinde trekstapel te vormen. De kaart 'Renaissance' wordt meteen weer mee in de stapel geschud. Pas daarna vult u de kaartenrij weer aan.

Ruhm (2x)



Beroemd
U ontvangt in de eindtelling 3 prestige punten als u in het bezit bent van deze kaart.

Saboteur (1x)



Saboteur
Kies 1 toren in aanbouw op de bouwwerf van een medespeler en doe 1 steen van deze toren weer in de zak.

Schmuggler (3x)



Smokkelaar
U mag 1 steen uit uw magazijn ruilen met 1 steen uit het magazijn van een medespeler. U kiest zelf welke stenen u ruilt.

Skandal (2x)



Schandaal
U moet tijdens de eindtelling 3 prestige punten weer inleveren als u in het bezit bent van deze kaart.

Tribut (2x)



Eerbetoon
Deze kaart treft alle spelers. Voor elke toren die zich op een bouwwerf bevindt, moet de eigenaar, uit zijn magazijn, een steen in dezelfde kleur als de toren inleveren.

Elke toren waarvoor een speler niet kan betalen wordt als bouwval afgebroken zoals in fase 4 'Bouwvallen afbreken'. U mag een toren niet vrijwillig afbreken: als u de belasting kunt betalen, moet u ze ook betalen!

Werkstatt (4x)



Werkplaats
Bij het betalen van de bouwkosten in fase 3 'Torens bouwen', betaalt u 1 steen minder. Bv: 3 stenen kosten 0 stenen, 4 stenen kosten samen 2. Bezit u ook een 'Metselaar' moet u in totaal 4 stenen minder aan bouwkosten betalen.