

In Florence hebben de grootste uitvinders van de Renaissance zich verzameld om te strijden om roem en rijkdom. De heerser van de stad gaat uitvinders voor hun uitvindingen rijkelijk belonen. Degene die uiteindelijk het meeste geld bezit, zal door de grote Leonardo da Vinci tot winnaar worden gekroond!

1. Inhoud

In vijf kleuren:



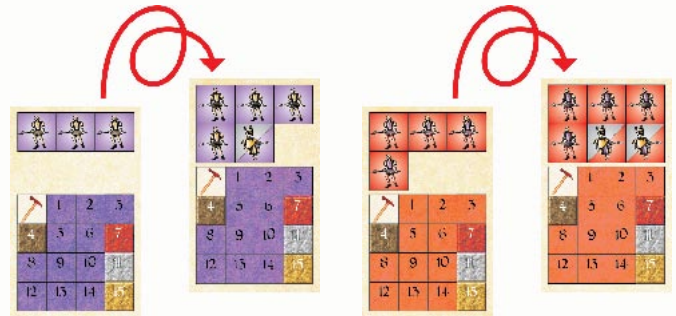
5 meesters (1 per kleur)



10 werkstenen (2 per kleur)



45 leerlingen (9 per kleur)



10 dubbelzijdige laboratoria: vijf met 3 plaatsen (achterkant: 5 plaatsen) en vijf met 4 plaatsen (achterkant: 6 plaatsen)



het spelbord: de stad



15 robots



25 uitvindingen



60 materiaalkaarten:
12 × metaal, 12 × hout,
12 × touw, 12 × steen,
12 × glas



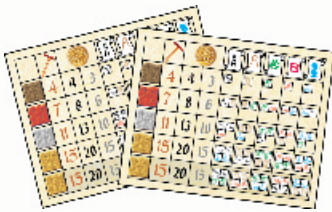
60 geldkaarten (florijnen):
25 × "1", 10 × "5",
10 × "10", 10 × "20", en
5 × "0"



1 geldsteen



1 rondesteen



2 overzichtskaarten



4 markeringspijlen



Leonardo
(met voetstuk)



1 Heerser van de stad
(met voetstuk)

• spelregels

2. Doel van het spel

Wie wordt tot beste uitvinder van de Renaissance gekroond?

Besluit aan welke uitvinding je gaat werken, koop de juiste materialen in de stad, laat jouw werknemers in je laboratoria werken en... probeer daarbij ook nog eens eerder klaar te zijn dan je medespelers!

3. Voorbereiding van het spel

Opmerking: Een startopstelling voor het eerste (kennismakings)spel is te vinden op de achterzijde van deze spelregels.

Het spel bestaat uit 9 speelrondes: 7 normale rondes en 2 onderzoeksrondes om enkel aan uitvindingen te werken.

De eigenaar van het spel kiest de startspeler of laat het lot beslissen wie er begint.

Voordat het spel begint, vindt een zogenaamde ronde "0" plaats, waarin de spelers hun uitgangspositie voor het spel bepalen.

Klaarleggen van het spelmateriaal

Het spelmateriaal wordt zoals hieronder is afgebeeld op het spelbord neergelegd.

1 = rondesteen

2 = B. werkplaats

3 = laboratoria met 4/6 plaatsen: zijde met 4 plaatsen

4 = robots (3 per speler)

5 = de heerser van de stad

6 = A. bestuursraad

7 = 1 florijn

8 = C. academie

9 = leerlingen

10 = bank

11 = florijnen (in 4 waarden)

12 = de vijf winkels

13 = metaal; 14 = glas;

15 = hout; 16 = steen;

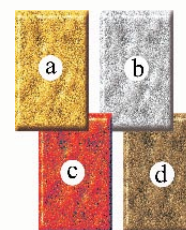
17 = touw

18 = geldsteen

19 = overzichtskaarten

20 = gevraagde uitvindingen

21 = stapel met uitvindingen

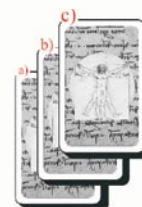


De uitvindingen worden over vijf stapels verdeeld: een stapel met uitvinding 21 t/m 25 (gouden achtergrond), een stapel met uitvinding 16 t/m 20 (eveneens met een gouden achtergrond) (a), een met uitvindingen met een zilveren achtergrond (b), een met uitvindingen met een koperen achtergrond (c) en een met uitvindingen met een bronzen achtergrond (d). Elke stapel wordt gedekt geschud.

Opmerking: In een spel met **twee** spelers wordt vooraf 1 uitvinding met bronzen achtergrond, 1 met koperen achtergrond en 1 met zilveren achtergrond uit het spel genomen en open terzijde gelegd.

De stapel met uitvindingen wordt daarna als volgt samengesteld:

- onderop komt de stapel met uitvinding 21 t/m 25
- daarna worden een bronzen, twee koperen en drie zilveren uitvindingen samen met uitvinding 16 t/m 20 geschud en op de eerste stapel gelegd
- de resterende uitvindingen worden tot één stapel geschud en komen bovenop de stapel te liggen. →



Ronde "0": Bepalen van de uitgangspositie

De rondesteen wordt op veld 0 van het rondespoor geplaatst. De startspeler ontvangt de Leonardo-figuur.

Daarna worden de voor het aantal spelers benodigde aantal uitvindingen op de velden voor gevraagde uitvindingen van de uitvindingenstapel getrokken en neergelegd (bij twee spelers 3 uitvindingen, bij drie spelers 4 uitvindingen en bij vier of vijf spelers 5 uitvindingen).

Elke speler kiest een kleur en ontvangt:

Laboratorium met 3/5 plaatsen (zijde met 3 plaatsen), 2 werkstenen, 1 meester, 3 leerlingen, 3 florijnen en

- met vier of vijf spelers: 3 privileges
- met drie spelers: 2 privilege
- met twee spelers: 1 privilege

De spelers kunnen kiezen uit de volgende privileges:

- 5 florijnen
- 4 materialen naar keuze (maximaal 2 van hetzelfde materiaal)
- 1 leerling uit de academie
- het laboratorium van 3 plaatsen omdraaien naar de zijde met 5 plaatsen + 1 materiaal naar keuze
 - het laboratorium van 4 plaatsen nemen + 1 materiaal naar keuze
 - het laboratorium van 4 plaatsen omdraaien naar de zijde met 5 plaatsen (mits mogelijk) + 1 materiaal naar keuze
 - een robot uit de werkplaats nemen en deze op het daarvoor bestemde veld op het laboratorium plaatsen

De speler met de Leonardo-figuur kiest een privilege uit, daarna komen de andere spelers met de wijzers van de klok mee aan beurt, totdat iedereen het vastgestelde aantal privileges hebben gekregen.

Let op: Met vier of vijf spelers mag een speler niet drie keer een privilege met dezelfde letter a)-d) kiezen.

De voorbereiding van het spel is nu klaar: de speler met de Leonardo-figuur schuift de rondesteen van 0 naar 1. Het spel kan beginnen!

4. De uitvindingen

In de loop van het spel probeert iedere speler een of meer gevraagde uitvindingen te voltooien.

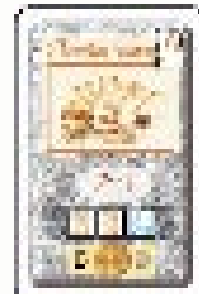
Om een uitvinding te voltooien zijn nodig:

- een aantal **werkweken** (4, 7, 11 of 15) → 11
- materialen (1 voor een bronzen uitvinding, 2 voor een koperen uitvinding, 3 voor een zilveren uitvinding of 4 voor een gouden uitvinding) → 2x hout + 1x glas

Zodra een uitvinding voltooid is, ontvang je hiervoor florijnen:

- **meer** florijnen, wanneer de uitvinding in de lopende ronde voor het eerst wordt voltooid → 13
- daarna **minder** florijnen → 10

Er zijn vijf soorten uitvindingen (zie symbool rechtsboven).



Wanneer een speler een uitvinding bezit, krijgt hij “korting” op de werktijd voor uitvindingen van **dezelfde soort**, die in **volgende** rondes worden voltooid (zie punt 9). Bezit een speler aan het einde van het spel uitvindingen van verschillende soorten dan ontvangt hij hiervoor een bonus in florijnen.

5. Fases in een ronde

Ronde 1 t/m 7 bestaan steeds uit vier fases. De fases worden in de hieronder beschreven volgorde doorlopen.

Een uitgebreide beschrijving van elke fase volgt verderop.

A) Uitvindingen starten	Iedere speler geeft aan, of hij nieuwe uitvindingen wil starten, en of hij het werken aan een uitvinding in een van zijn laboratoria wil annuleren.
B) Inzetten van meester en leerlingen	Te beginnen met de speler met de Leonardo-figuur plaatsen de spelers om beurten (totdat iedereen heeft gepast) leerlingen of hun meester in een gebied van de stad of in een van de eigen laboratoria om daar aan een uitvinding te werken.
C) Acties uitvoeren	- De gebieden in de stad worden in de aangegeven volgorde gewaardeerd. Elk gebied geeft de spelers, die daar werklieden hebben geplaatst, andere actiemogelijkheden. De speler die in een gebied de meeste werklieden heeft geplaatst, mag als eerste een actie uitvoeren. - Aansluitend wordt in de laboratoria aan de uitvindingen gewerkt.
D) Uitvindingen voltooien	De spelers maken bekend of zij een uitvinding hebben voltooid en ontvangen hiervoor geld. Wanneer een speler nog aan een uitvinding werkt die nu door een andere speler is voltooid moet hij die materialen laten zien en aangeven of hij verder aan deze uitvinding wil werken in zijn laboratorium.

6. Fase A) Uitvindingen starten

Iedere speler bepaalt **in het geheim** aan welke uitvinding hij wil gaan werken.

Te beginnen met de speler met de Leonardo-figuur kunnen de spelers om beurten:

- starten met één of twee nieuwe uitvindingen (1 per laboratorium) of
- passen

Kiest een speler ervoor om een uitvinding te starten, dan:

- legt hij het **exact** benodigde aantal materiaalkaarten onder het laboratorium
- plaatst hij zijn werksteen op het veld met de hamer (“0”) op het werktijdspoor van dit laboratorium. Elk veld op dit spoor staat voor een werkweek.



Regels voor het laboratorium

- In elk laboratorium kan slechts aan één uitvinding worden gewerkt. Hetzelfde laboratorium kan dus niet tegelijkertijd aan twee of meer uitvindingen werken.
- Het is niet toegestaan om in beide laboratoria aan dezelfde uitvinding te werken. Beide laboratoria kunnen echter wel gelijktijdig met verschillende uitvindingen bezig zijn.
- Materialen worden in een gedekte stapel onder het laboratorium gelegd, zodat niet zichtbaar is hoeveel materialen dit zijn. Een speler mag er echter wel voor kiezen om anderen kenbaar te maken, welke materialen hij heeft ingezet.
- Tijdens het werken aan een uitvinding mogen de materiaalkaarten in het laboratorium niet worden gewijzigd. Er mogen dus geen kaarten worden toegevoegd of verwijderd.
- De spelers mogen op elk moment zelf de materialen onder de eigen laboratoria bekijken.



Belangrijk: De spelers hoeven **nooit** te tonen, welke en hoeveel kaarten ze op hand hebben (florijnen en materialen). Je kan elke uitvinding slechts 1 keer voltooien.

Een speler mag een uitvinding slechts **éénmaal** voltooien.

Een speler kan ook al **beginnen** met een nog niet gevraagde uitvinding, omdat hij dankzij de bestuursraad weet, welke uitvinding hierna wordt gevraagd. De uitvinding kan echter pas worden voltooid, wanneer deze daadwerkelijk wordt gevraagd (dus open op het speelbord ligt).

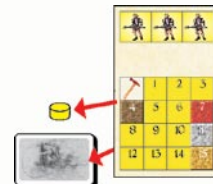
Uitzondering: het werk aan een uitvinding annuleren

In deze fase kan een speler ook besluiten om het werk aan een uitvinding, dat in een eerdere ronde begonnen is, te annuleren.

Kiest een speler ervoor om het werken aan een uitvinding te annuleren, dan:

- wordt de werksteen van het laboratorium genomen (eventueel gewerkte weken gaan hiermee verloren) en
- worden de materialen onder het laboratorium terug op hand genomen.

Wanneer een speler in deze fase het werken aan een uitvinding annuleert, mag er in dit laboratorium **direct** weer aan een nieuwe uitvinding worden begonnen.



*Waarom zou men het werk aan een uitvinding willen annuleren? Om bijvoorbeeld aan een andere uitvinding te beginnen, die meer geld oplevert of wanneer een speler per ongeluk de **verkeerde** materialen onder het laboratorium heeft gelegd...*

7. Fase B) Inzetten van meester en leerlingen

Deze fase begint met de speler met de Leonardo-figuur, daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

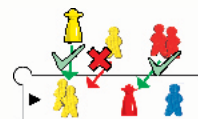
Wanneer een speler aan de beurt is, dan heeft hij de keuze uit de volgende mogelijkheden:

- een of meerdere leerlingen inzetten
- of - de meester inzetten
- of - passen

Zodra een speler heeft gepast, komt hij deze fase niet meer aan de beurt. Hij mag geen werklieden meer inzetten.

Regels voor het inzetten

- De meester en de leerlingen mogen in een willekeurig gebied in de stad worden ingezet (A-H: bestuursraad, werkplaats, academie of in een van de vijf winkels) of in een van de eigen laboratoria, waar aan een uitvinding **wordt gewerkt**. In een laboratorium, dat niet aan een uitvinding werkt, mogen geen werklieden worden geplaatst.
- Wil een speler in een beurt meerdere leerlingen inzetten, dan moeten deze in **hetzelfde** gebied of laboratorium worden geplaatst. In dezelfde beurt mogen leerlingen niet in verschillende gebieden worden geplaatst.
- In een gebied in de stad of in een laboratorium kan een speler per ronde slechts **eenmaal leerlingen** plaatsen. Staan in een gebied of laboratorium reeds leerlingen van deze speler, dan mag hij **daar geen** leerlingen toevoegen.
- De eerste speler, die leerlingen in een gebied in de stad plaatst, stelt ze naast de pijl op. De volgende zet zijn leerlingen er direct rechts naast, enz. Plaatst een speler leerlingen in een gebied waar zijn meester al staat of plaatst hij een meester waar al één of meer van zijn leerlingen staan, dan zet hij de nieuwe figuren naast de **reeds geplaatste** figuren.
- In een gebied in de stad kan een onbeperkt aantal werklieden worden ingezet. In een laboratorium kan op een veld slechts één leerling, meester of robot staan.
- Een leerling of meester kan op elk willekeurig vrij veld in het laboratorium worden gezet. Een robot kan enkel op het deels met een robot gemarkeerde veld worden geplaatst: één veld in een laboratorium met vijf plaatsen en twee velden in een laboratorium met zes plaatsen.



8. Fase C) Acties uitvoeren

Als eerste worden de gebieden in de stad gewaardeerd (A-H: A=bestuursraad, B=werkplaats, enz.), daarna wordt in de laboratoria gewerkt. Met de heerser van de stad wordt bijgehouden welk gebied gewaardeerd wordt.



In **elk** gebied in de stad wordt de volgorde waarin de daar aanwezige spelers aan de beurt komen vastgesteld. De speler, die in een gebied de **meeste leerlingen** heeft geplaatst, mag **als eerste** bepalen wat hij daar wil doen (een uitgebreide beschrijving van de mogelijkheden volgt later in de regels). Daarna is de speler met de op een na meeste leerlingen aan de beurt, gevolgd door de speler met het op twee na meeste leerlingen, enz. Bij het bepalen van het aantal leerlingen **telt de meester voor 2 leerlingen**. In geval van een gelijkstand is de speler, die **dichter bij de pijl** staat eerder aan de beurt.

De actiemogelijkheden in de verschillende gebieden van de stad worden hieronder uitgebreid beschreven:

A. bestuursraad

Bij de bestuursraad kunnen de spelers slechts **één** actie uitvoeren. Alle acties in de bestuursraad zijn, mits anders aangegeven, **gratis**. Wanneer alle deelnemende spelers werklieden in de bestuursraad hebben geplaatst, moet de speler met de minste werklieden de bestuursraad verlaten. Hij mag **geen** actie uitvoeren.

Uitzondering bij twee spelers: Wanneer beide spelers in de bestuursraad staan, mogen ze beiden een actie kiezen.



De speler met de meeste werklieden in de bestuursraad bepaalt **wie de Leonardo-figuur krijgt** (hij mag het ook zelf nemen). Daarna plaatst hij zijn werklieden op een van de vier beschikbare velden:



1) De speler mag een willekeurige reeds ingezette leerling naar een ander gebied in de stad verplaatsen. Dit mag ook de leerling in de bestuursraad zijn. Het mag echter niet zijn meester zijn. Staan er in dit gebied reeds werklieden van zijn kleur, dan zet hij de leerling ernaast. Anders plaatst hij zijn leerling rechts van de al aanwezige werklieden.



2) De speler mag **alle** florijnen nemen, die zich in de bestuursraad bevinden.



3) De speler mag in het geheim de 4 bovenste uitvindingen van de uitvindingenstapel nemen en bekijken. Daarna legt hij deze in een door hem gewenste volgorde terug op de stapel.



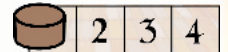
4) De speler mag één willekeurige materiaalkaart uit de stad nemen tegen betaling van 1 florijn.

Daarna zoekt de speler met het op een na meeste aantal werklieden in de bestuursraad een van de **overgebleven** velden uit of neemt zijn werklieden terug naar zijn voorraad. Daarna is de speler met het op twee na meeste aantal leerlingen aan de beurt, enz. Zodra alle spelers bij de bestuursraad een keuze hebben gemaakt, wordt eerst actie 1), dan actie 2), dan 3) en tenslotte 4) uitgevoerd. Daarna nemen de spelers hun werklieden, die in de bestuursraad staan, terug naar hun voorraad.

De andere gebieden in de stad: B. werkplaats, C. academie en de vijf winkels (D. smid, E. glasblazer, F. meubelmaker, G. steenbakker, H. touwslager)

Na de bestuursraad worden de andere gebieden in de aangegeven volgorde behandeld: werkplaats, academie, smid, enz.

In **elk** gebied (B-H) kunnen **maximaal vier acties** worden uitgevoerd, die steeds duurder worden (0 florijnen, 2 florijnen, 3 florijnen en 4 florijnen). De waarde onder de geldsteen geeft de prijs voor de actie aan. De geldsteen begint steeds op "0".

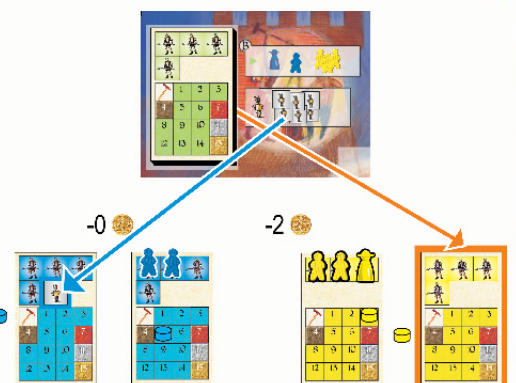


Om te beginnen wordt, net als in de bestuursraad, de spelervolgorde vastgesteld.

- De eerste speler heeft de keuze of hij een actie gaat uitvoeren en "0" betalen (de actie is dus gratis!) of passen. Voert hij de actie uit, dan schuift de geldsteen een plaats door naar rechts naar "2". Wanneer hij past neemt hij zijn werklieden uit dit gebied en schuift de geldsteen niet door. Deze blijft dan op hetzelfde veld liggen.
- Daarna is de tweede speler aan de beurt. Ook hij heeft de keuze om de actie uit te voeren of te passen. Om de actie uit te voeren betaalt hij het bedrag onder de geldsteen en plaatst deze een veld verder. Kiest de speler om te passen, dan neemt hij zijn werklieden uit dit gebied en schuift de geldsteen niet door.
- De volgende speler komt dan aan de beurt, enz.
- Nadat de laatste speler volgens de spelervolgorde een actie heeft uitgevoerd of gepast, komt de speler aan de beurt, die nu nog de meeste werklieden in dit gebied heeft staan, enz. (de spelersvolgorde verandert wanneer spelers passen). Dezelfde speler kan zo tegen een oplopende prijs ook meerdere acties in hetzelfde gebied uitvoeren.

Nadat een speler voor 4 florijnen een actie heeft uitgevoerd of alle spelers gepast hebben, is dit gebied klaar. Alle spelers nemen hun werklieden uit dit gebied terug naar hun voorraad en de geldsteen komt weer op "0". Daarna wordt het volgende gebied behandeld.

Voorbeeld: Esther (Blauw) en Jeroen (Geel) hebben hetzelfde aantal leerlingen in de werkplaats staan. In dit geval komt de speler, die zijn werklieden het dichtste bij de pijl heeft staan, het eerst aan de beurt. Esther besluit om een robot te kopen en plaatst deze in haar laboratorium met 3 plaatsen. Hiervoor hoeft zij niets te betalen. Jeroen mag geen robot kopen (voor 2 florijnen), omdat in zijn laboratorium met vijf plaatsen wordt gewerkt. Hij koopt voor 2 florijnen het laboratorium 4/6 en legt deze met de zijde met 4 plaatsen naar boven voor zich neer. Esther kan nu voor 3 florijnen haar laboratorium 4/6 nemen, maar zij kiest ervoor te passen en neemt haar werklieden terug. Jeroen kan nu voor 3 florijnen het zojuist aangeschafte laboratorium met 4 plaatsen verbeteren door dit om te draaien naar de zijde met 6 plaatsen. Maar omdat hij niet genoeg geld heeft, moet hij passen en neemt hij zijn werklieden terug. In de werkplaats staan geen werklieden meer. We gaan door naar het volgende gebied.



De volgende acties zijn mogelijk in de verschillende gebieden in de stad:



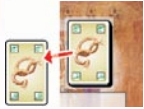
B: werkplaats: De speler kan zijn laboratorium verbeteren. Alleen een laboratorium waar niet aan uitvinding wordt gewerkt, kan worden verbeterd. Er kan gekozen worden uit de volgende mogelijkheden:

- het laboratorium met 3 plaatsen omdraaien naar de zijde met 5 plaatsen
- het **eigen** laboratorium met 4 plaatsen uit de werkplaats nemen. Iedere speler kan slechts zijn beide eigen laboratorium voor zich hebben liggen.
- het laboratorium met 4 plaatsen omdraaien naar de zijde met 6 plaatsen
- een robot nemen en **direct** op een **daarvoor bestemd** vrij veld plaatsen in een eigen laboratorium. Let op: iedere speler kan maximaal 3 robots bezitten. Het is ook niet toegestaan een robot te kopen en te bewaren om later in te zetten!



C. academie

De speler neemt, zolang de voorraad strekt, 1 leerling van zijn kleur uit de academie. Iedere speler kan maximaal 9 leerlingen bezitten. De leerling hoort nu tot de werklieden van de speler: vanaf de volgende ronde kan deze worden ingezet.



D. smid, E. glasblazer, F. meubelmaker, G. steenbakker, H.touwslager: de speler neemt 1 materiaalkaart van de stapel van de betreffende winkel. Wanneer de stapel leeg is, krijgt de speler ook geen materiaalkaart.



laboratoria

Iedere speler verplaatst de werksteen in zijn laboratoria, die aan een uitvinding **werken**:

- voor elke leerling in het laboratorium 1 veld
- voor elke meester in het laboratorium 2 velden
- voor elke robot in het laboratorium 2 velden

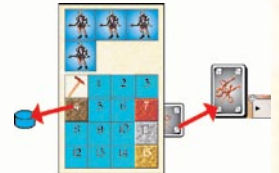
Daarna neemt de speler zijn werklieden terug naar zijn voorraad. De robots **blijven** tot het einde van het spel in het laboratorium waarin zij werkzaam zijn.

9. Fase D) Uitvindingen voltooien

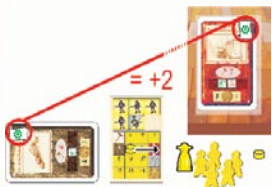
Zodra een laboratorium het vereiste aantal weken aan een uitvinding heeft gewerkt, is de uitvinding voltooid.

Wanneer een speler een uitvinding heeft voltooid, dan:

- maakt hij bekend welke van de gevraagde uitvindingen in de stad is voltooid;
- laat hij zien, dat de werksteen in zijn laboratorium minstens het vereiste aantal weken heeft bereikt. Zijn werksteen neemt hij daarna van het laboratorium.
- toont hij de materialen onder zijn laboratorium. Deze legt hij weer terug in de betreffende winkels op het speelbord.
- ontvangt hij zijn beloning van de bank. Wanneer de uitvinding voor de eerste keer wordt voltooid, dan ontvangt hij **meer geld** (zwarte getal links). Dit geldt ook wanneer meerdere spelers deze uitvinding in dezelfde ronde voltooien. Is de uitvinding reeds in een eerdere ronde voltooid, dan ontvangt de speler minder geld (grijze getal rechts).



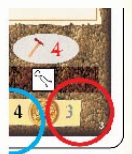
Specialisatie: door verworven kennis bij eerdere uitvindingen.




Voor **elke** uitvinding die een speler heeft voltooid en voor zich heeft liggen ontvangt hij een **korting van 2 werkweken** voor elke uitvinding van **dezelfde soort** waar hij aan werkt. De speler kan de uitvinding in zo'n geval eerder voltooien, wanneer zijn werksteen minstens het veld heeft bereikt van het vereiste aantal weken voor deze uitvinding minus de korting. **Belangrijk:** in dezelfde ronde voltooide uitvindingen geven **geen** korting op de andere uitvindingen van dezelfde soort.

*Voorbeeld: Geel heeft uitvinding nr. 8 voor zich liggen, welke in een eerdere ronde is voltooid. Omdat geel nu aan uitvinding nr. 13 werkt en deze dezelfde soort als nr. 8 is, kan geel uitvinding nr. 13 al na 5 werkweken voltooien (in plaats van 7). Vanwege de korting door uitvinding nr. 8 mag hij namelijk **twee** werkweken eerder de uitvinding voltooien in plaats van de gebruikelijke hoeveelheid weken.*


Wanneer een speler **nog aan een uitvinding** werkt, die door een medespeler in de lopende ronde voltooid is, moet hij dit bekend maken en de materialen tonen, die onder zijn laboratorium liggen. Deze materialen legt hij open naast het laboratorium. De speler mag deze uitvinding in een latere ronde alsnog voltooien, ook al behoort deze **niet meer** tot de door de stad gevraagde uitvindingen. Wanneer de speler de uitvinding voltooit, krijgt hij het bedrag voor een in een eerdere ronde voltooide uitvinding.



Om aan te geven aan welke uitvinding in dit geval wordt gewerkt, kan de speler een markeringspijl op het laboratorium leggen wijzend  naar de speler die de uitvinding bezit.

Wanneer **slechts een speler** in de lopende ronde een bepaalde uitvinding heeft voltooid, krijgt hij naast het in het zwart aangegeven bedrag ook de kaart met de uitvinding en legt deze voor zich neer.



Voorbeeld: Geel heeft als enige uitvinding nr. 13 voltooid. Hij neemt 8 florijnen uit de bank en legt uitvinding nr. 13 open voor zich neer. Vanwege de eerder voltooide uitvinding nr. 8 krijgt hij nu een korting voor uitvindingen van dezelfde soort  van 4 werkweken!

Wanneer **meerdere spelers** in dezelfde ronde dezelfde gevraagde uitvinding voltooien, ontvangt **ieder** van hen het in het zwart aangegeven bedrag. Aansluitend volgt een veiling van de kaart onder deze spelers.

De spelers bieden in het geheim florijnen en bedekken de kaarten met hun hand. De kaart "0" florijnen kan worden gebruikt om te bluffen. Daarna maken de spelers gelijktijdig hun bod bekend. Degene, die de meeste florijnen heeft geboden, betaalt het geld aan de bank en legt de uitvinding voor zich neer. De andere spelers nemen hun geld terug op hand.

Bij een gelijkstand wint de speler met de Leonardo-figuur of de speler, die met de klok mee, het dichtst bij deze speler zit. De spelers nemen de kaart "0" florijnen altijd terug op hand. Wanneer **iedereen 0 florijnen** biedt, krijgt niemand de kaart en wordt deze in de doos gelegd.

Verworven uitvindingkaarten blijven tot het einde van het spel voor een speler liggen.

10. Einde van de ronde en begin van de volgende ronde

Na fase "D) uitvindingen voltooien":

+1



- **ronde 1 t/m 7: De speler met de Leonardo-figuur:**

- neemt 1 florijn uit de bank en legt deze op de bestuursraad

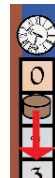
- vult de gevraagde uitvindingen aan. Aan het begin van elke ronde moeten steeds hetzelfde aantal uitvindingen liggen als aan het begin van het spel:

- bij 4 of 5 spelers: 5 uitvindingen
- bij 3 spelers: 4 uitvindingen
- bij 2 spelers: 3 uitvindingen




- **ronde 8 en 9:** Deze rondes zijn "onderzoeksrondes". In deze ronde kunnen de spelers enkel uitvindingen starten of voltooien. De spelers mogen in fase "B) Inzetten meester en leerlingen" hun meester of leerlingen **enkel** in hun laboratoria plaatsen. De meester en leerlingen mogen **niet** in de stad geplaatst worden!

Aan het einde van een ronde schuift de speler met de Leonardo-figuur de rondesteen een veld verder. Een nieuwe ronde begint!



11. Einde van het spel en de overwinning

Aan het einde van ronde 9 ontvangen de spelers een bonus in florijnen, wanneer zij uitvindingen van verschillende soorten voor zich hebben liggen:

- 5 verschillende soorten: 20 florijnen 
- 4 verschillende soorten: 13 florijnen
- 3 verschillende soorten: 8 florijnen
- 1 of 2 soorten: 0 florijnen

De speler met de meeste florijnen wordt door de grote Leonardo da Vinci tot winnaar gekroond! In het geval van een gelijkstand wint de speler, die de meeste uitvindingen bezit. Wanneer er dan nog steeds een gelijkstand is, wint de speler met de meeste gouden uitvindingen, daarna met de zilveren uitvindingen, enz.

CODEX LEONARDI – I Variant "de machtigere bestuursraad"



Spelers die vinden dat de Bestuursraad niet krachtig genoeg is, kunnen deze optionele regel gebruiken:

Kiest een speler in de bestuurraad voor actie 1), dan mag hij een willekeurige leerling (nooit de meester) uit gebied B-H (niet uit de bestuurraad of een laboratorium) naar een ander gebied (B-H) verplaatsen (dus in de hele stad met uitzondering van de bestuurraad). Wanneer hij een leerling van een andere speler verplaatst, mag hij deze niet in een gebied plaatsen, waar die speler reeds de meerderheid heeft..

Een tweede variant, de uitbreiding "Codex Leonardi II", is te downloaden vanaf de website van Quined Games: www.quined.nl

Bijlage: Startopstelling voor het kennismakingsspel

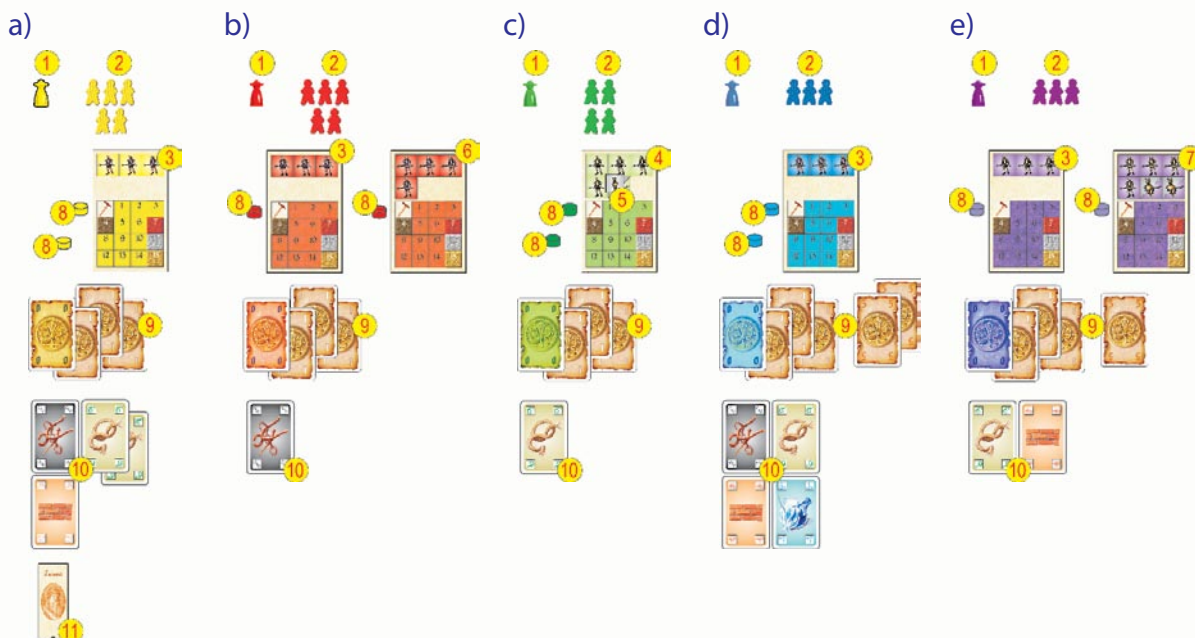
De uitvindingen met nummer 1, 12, 8, 3 en 9 (bij drie spelers 1, 12, 8 en 3; bij twee spelers 1, 12 en 8) worden open op de velden voor de gevraagde uitvindingen gelegd.

Van de overgebleven uitvindingen wordt een stapel gemaakt, zoals dit beschreven is bij voorbereiding van het spel.

De startspeler krijgt de Leonardo-figuur en het onder a) afgebeelde spelmateriaal, de speler links van hem het materiaal onder b), enz. Spelen er minder dan vijf spelers mee, dan gaat het niet benodigde spelmateriaal (meester, leerlingen, laboratoria en werksteen) terug in de doos.

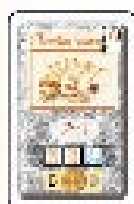
In een spel met **drie** spelers ontvangt iedere speler 1 leerling minder en met **twee** spelers 2 leerlingen minder.

1 = meester
2 = leerlingen
1+2 = werklieden



3 = laboratorium met 3/5 plaatsen: zijde met 3 plaatsen
4 = laboratorium met 3/5 plaatsen: zijde met 5 plaatsen
5 = robots
6 = laboratorium met 4/6 plaatsen: zijde met 4 plaatsen
7 = laboratorium met 4/6 plaatsen: zijde met 6 plaatsen
8 = werksteen

9 = floriijnen (a)-b)-c): 0 1 1 1; d) 0 1 1 1 5 5; e) 0 1 1 1 5)
10 = materialen
11 = Leonardo



De uitvindingen:

1. Automatische hamer; 2. Beveiligde katrol; 3. Verstelbare katapult; 4. Versterkt huis; 5. Verrekijker; 6. Onneembare koepel; 7. Onderwatertank; 8. Theaterlift; 9. Glazen paleis; 10. Reflecterend venster; 11. Mensgooiende katapult; 12. Blaasbalg; 13. Zelfrichtende kruisboog; 14. Vertragende trap; 15. Schijnwerper; 16. Dubbelkanon; 17. Extractie gereedschap; 18. Vliegmachine; 19. Hijstoren; 20. Brandende spiegel; 21. Automatische boor; 22. Onneembare muur; 23. Onzichtbaar schip; 24. Verbrandingsoven; 25. Spionagekijker

LEONARDO
DA VINCI

Auteurs: Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto

Productie: Andrés J. Voicu

Illustraties: Stefano De Fazi

Design: Stefano De Fazi

Redactie spelregels: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Vertaling: Jeroen Hollander



© 2006 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131- Perugia - Italië
Alle rechten voorbehouden



We danken u voor uw interesse in de spellen van QWG en moedigen u aan commentaar, verbeteringen en vragen te zenden aan:
White Goblin Games info@whitegoblingames.nl
Quined Games info@quined.nl
Bezoek onze websites: www.whitegoblingames.nl & www.quined.nl

Met dank aan Domenico Di Giorgio, Dario Iacononi, Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Devan Maggi, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, aan hun spelgroepen en aan alle spelers voor hun waardevolle suggesties. De auteurs willen graag alle testspelers bedanken die meegelopen hebben aan de ontwikkeling van dit spel, in het bijzonder Luca Iennaco en de vrienden van via Bombicci, de vrienden van the Tana dei Goblin en van IdeaG.